

HANSA Teutonica

GUNST DES KAISERS

Die Händler der Hanse gewannen durch regen Handel und Expansion stetig an Macht und politischem Einfluss. Für hohe Summen kauften sie besondere Genehmigungen und Privilegien direkt beim Kaiser und unterstanden rechtlich damit allein ihm. Von Abgaben an regionale Fürsten und Herzöge waren die Hansemitglieder dadurch befreit.

„Gunst des Kaisers“ ist eine Erweiterung für Hansa Teutonica.

AUFBAU

Zu Beginn des Spiels werden alle Gunst-des-Kaisers-Briefe verdeckt gemischt. Dann werden zufällig Briefe aufgedeckt und neben dem Spielplan bereitgelegt bis die Anzahl der aufgedeckten Gunst-des-Kaisers-Briefe der Anzahl der Spieler entspricht. Sie bilden die Auslage, die in diesem Spiel erworben werden kann. Die restlichen Briefe werden in die Schachtel zurückgelegt, sie werden in diesem Spiel nicht benötigt.

REGELN

Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges entscheiden auf den Zug und alle seine Aktionen zu verzichten, und zwei seiner unbenutzten Bonusmarker bezahlen, um eine beliebige Gunst des Kaisers aus der Auslage zu erwerben. Die bezahlten Bonusmarker werden mit der Rückseite nach oben gedreht. Ihre besonderen Fähigkeiten können nicht mehr verwendet werden, sie fließen aber wie gehabt in die Punktwertung am Ende des Spiels ein. Die erworbene Gunst legt der Spieler offen vor sich hin. Sie gilt für diesen Spieler ab diesem Zeitpunkt für den Rest des Spiels. Es ist nicht möglich mehr als eine Gunst pro Zug zu erwerben.



Immer wenn Du verdrängt wirst, kannst Du Deine Steine auf beliebigen freien Routen einsetzen, statt bloß auf benachbarten Routen.



Du hast permanent eine Aktion mehr zur Verfügung. (Damit ist es möglich mehr als fünf Aktionen zu haben.)



Immer wenn ein anderer Spieler die Aktion „Einnahmen“ ausführt, nimmst Du ebenfalls einen Händler aus der Kasse und legst ihn in Deinen Vorrat.



Du erhältst bei Spielende fünf Prestigepunkte, wenn Du insgesamt die meisten Niederlassungen besitzt.



Um Deinen Großhändler zu verdrängen, muss ein Spieler drei Händler in die Kasse zahlen und Du darfst dementsprechend drei zusätzliche Händler auf angrenzenden Routen einsetzen.



Du erhältst für jede voll entwickelte Eigenschaft bei Spielende sieben Prestigepunkte anstatt vier. (Für eine voll entwickelte Eigenschaft „Netzwerk“ gibt es weiterhin keine Prestigepunkte.)



WWW.FROSTEDGAMES.DE

BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER 2016



4

BRETTSPIEL ADVENT CALENDAR 2016

4



www.frostedgames.de



HANSA TEUTONICA EMPEROR'S FAVOUR



Through active trade and rapid expansion the traders of the Hanseatic League increasingly gained political influence and power. Paying high sums they even bought special permits and privileges directly from the emperor. Thus they were legally subject only to him and didn't have to pay any more taxes to local dukes.

"Emperor's Favour" is an expansion for Hansa Teutonica.

SETUP

At the start of the game shuffle all Emperor's-Favour-letters face-down. Then randomly pick as many letters as there are players and place them next to the game board face-up. These Favours constitute the stock from which they can be purchased during this game. Put the rest back into the game box, they are not used this time.

RULES

To buy an Emperor's Favour of your choice from the stock you can decide at the beginning of your turn to pass that turn and lose all actions. In addition to that you have to pay two of your unused Bonus Markers. The paid Bonus Markers are turned face-down. Their special abilities can't be used anymore but you still get Prestige Points for them at the end of the game. The purchased Emperor's Favour is placed face-up in front of you. For the rest of the game its effect is in place for the player who purchased it. You can only purchase one Emperor's Favour per turn.



Whenever one of your traders or merchants is displaced, you may place your pieces on free routes anywhere on the board instead of just on adjacent routes.



Whenever another player uses the action „income“, take one trader from your general stock and put it in your supply.



To displace your merchant other players need to pay three traders from their personal supply instead of two. Accordingly you move three additional traders to adjacent routes.



You permanently gain one extra action.
(With this it's possible to have more than five Actions.)



At the end of the game you get five Prestige Points if you're the player with the highest number of established Offices.



At the end of the game you get seven Prestige Points instead of four for every fully developed Ability (except for the Town Key Ability).