



## ハンザ・テウトニカ

### ゲームの背景

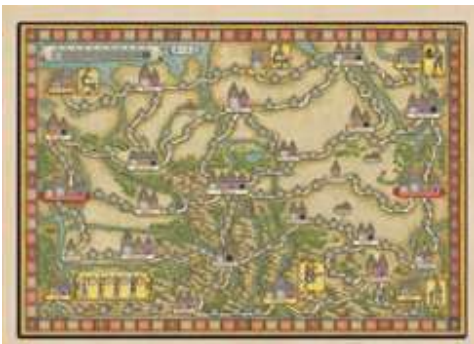
ドイツ・ハンザ、または、ラテン語で、ハンザ・テウトニカは、商人ギルド間の、また後には、南部ドイツから生まれた都市間の同盟である、ハンザ同盟の別名です。同盟に加わった都市は、ハンザ都市と呼ばれていました。同盟は12世紀の中頃に（はっきりとはしませんが）生まれました。それから14世紀の後半までに、正式な形ではないにせよ、この期間に同盟に加盟しようとする都市があり、ほぼ200の都市が何らかの形で同盟に加わったと言われています。

プレイヤーは、勝利点を得て、ハンザ同盟での商人の地位を高いものにしようとします。これは、新たにハンザの都市に商館のネットワークを構築することが通商能力を高めていくことになるなど、いろいろな方法でなされます。

プレイヤーは、いろいろなアクションを行います。通商者はゲームボード上に置かれたり、移動したり、はたまた他のプレイヤーにより取り除かれたりします。もし二つの都市間の通商路を占有したら、新たな商館を建てることもできます。また、その代わりに特別な都市においては、通商能力プレイに役立つ能力を上げることを高めることに役立てることもできます。ゲームの勝利者は、最も勝利点を獲得した者です。

### ゲームの内容物

両面ゲームボード（4,5人用と2,3人用）



ボーナスマーカー16枚



2人用の兵士カード4枚

書斎机形のボード(プレイヤー色1枚ずつ)

以下の木駒

通商者駒135個(プレイヤー色各27個ずつ)  
完成都市カウンター(黒の木駒)

商人駒20個(プレイヤー色各4個ずつの円盤駒)  
2人用の人間駒

## ゲームボード

ボードには、かつて、ハンザ同盟(中世に起こった通商の緩やかな関係)に属したいくつかの都市が表されています。各々の都市は、数戸ずつオフィス(通商者のための正方形の場所と商人のための円形の場所)があります。

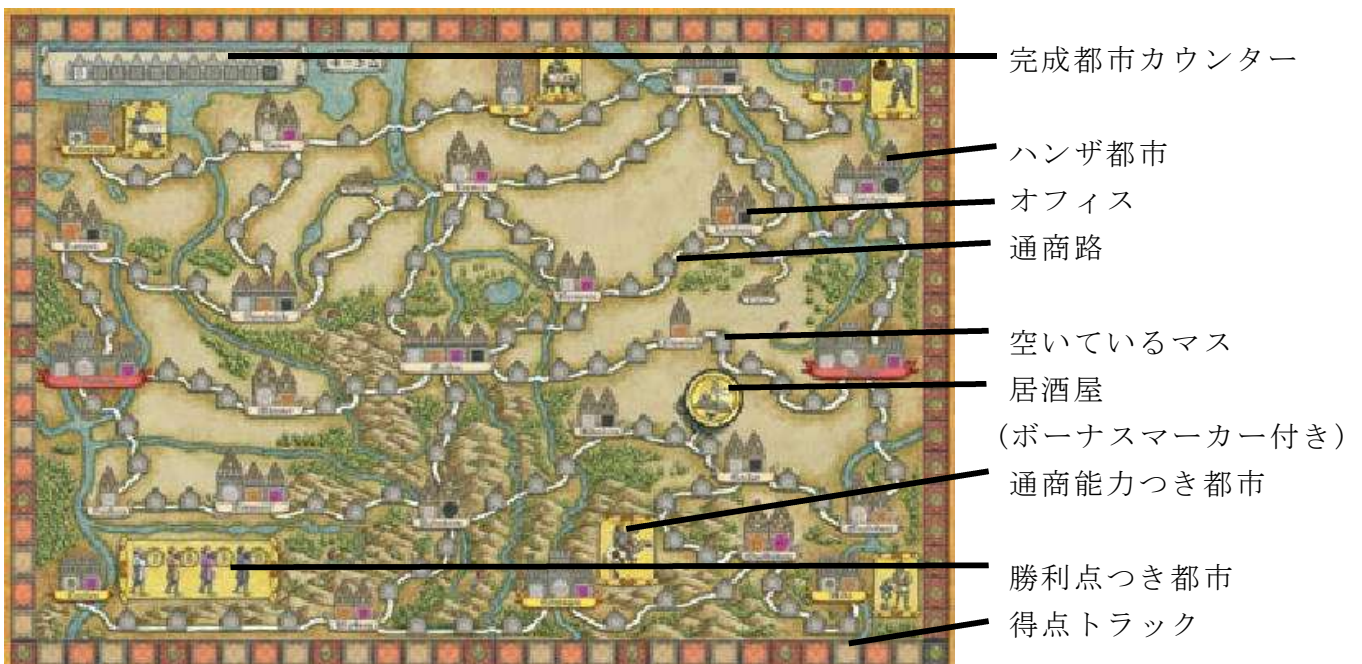
都市は、2~4つの村がある通商路によってにつながられています。ゲーム中、プレイヤーは通商者や、または商人をこれらの村に置きます。ある通商路を自分の駒だけで繋いで完成させたら、勝利点を得たり、他の利益が得られるようにルート両サイドにある都市の片方にオフィスを設立したりできます。その後、村から駒を取り除きます。他のプレイヤーにより複数回行われることを意味します。

プレイヤーボードには、5つの能力が示されています。5つの都市は、これらの能力のうち1つと1致しており、絵文字が描かれています。これらの5つの都市は、グローニンゲン、シュターデ、リュベック、ゲッティンゲンとハレです。プレイヤーがこれらの5つの都市のうちの1つに関わるルートを完成させるといつでも、新しいオフィスを開く代わりに、自分のプレイヤー・ボードの上で対応する能力をグレードアップするほうを選ぶことができます。

ボードの左下にある都市ケルンには、プレイヤーがゲーム終了後ボーナス点を得ることができる場所があります。

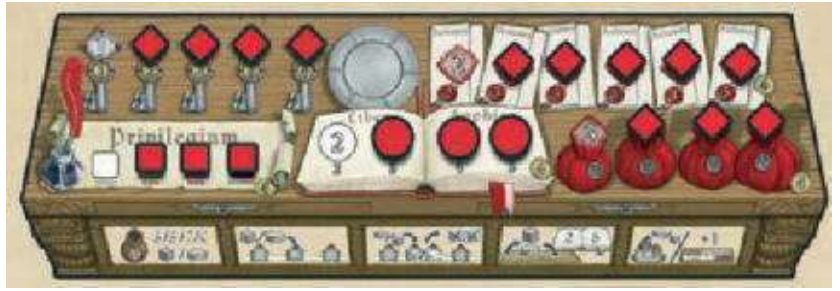
さらに3つの居酒屋(タバーナ)があります。ゲームの開始時は、それぞれにボーナスマーカーが置かれ、居酒屋が繋がっている通商路に向かって矢印が向いています。

最後に、ボードは、勝利点のスコアトラックで囲まれています。左上には、完成した都市の数を示すトラックがあります。都市のすべてのオフィスが通商者または商人を含むとき、都市は完成されます。そして、完成された都市のマーカーが動きます。これは、ゲームの終了のために重要です。



## プレイヤーボード

プレイヤーボードは、本部の机を表します。手前にある5つの絵文字はアクションが分かるように記されています。机上は、5つの通商能力を示します。ゲームの間、能力を高めることに役立ったり、ゲーム終了時にボーナスポイントを得ることができたりします。



## ゲームの準備



左の3つのボーナスマーカーを、通商路の方に矢印を向けて、3カ所の居酒屋に、表向きにランダムに置きます。

残りのボーナスマーカーは、裏向きにしてよく混ぜて、ボードのそばにストックとして置いておきます。

	Supply	Stock
Startplayer	○ / 5 □	6 □
Player 2	○ / 6 □	5 □
Player 3	○ / 7 □	4 □
Player 4	○ / 8 □	3 □
Player 5	○ / 9 □	2 □

各プレイヤーは色を選び、すべての通商者と商人の駒を取ります。上で示したように、各々、通商者または商人の駒で自分のプレイヤーボードの能力値のところを埋めていきます。丸い商人駒が本のトラックに置かれ、他のトラックには四角い通商者が置かれることを確認してください。各々のトラックの最も左のスペースは、何も置かれず、スタート時の各能力のレベルを示します。能力を上げる時は、左から順に次の駒を取り除き、それによって新たな能力レベルが現れます。

各プレイヤーは、ボードの外側の得点トラックの0に、通商者駒1つを置きます。スタート・プレイヤーを選びます。スタート・プレイヤーは、5つの通商者駒と残っている商人駒を手元に持ちます。時計回りに2人目のプレイヤーは、1つの商人駒と6つの通商者駒を手元に持ちます。次のプレイヤーは、1つの商人駒と7つの通商者駒、次も同様にします。残っている駒は、共通のストックとします。プレイヤーは手元の駒は使うことができますが、ストックの駒を手元の駒に移すアクションをするまで、ストックからはたいてい使うことができません。

## プレイヤーボードの能力



鍵＝ゲーム終了時のボーナス (1, 2, 2, 3, 4)

ゲーム終了時、プレイヤーは都市を最も長く繋いだオフィスの数によってボーナス点が入ります。つながった各オフィスは、最も右に見えている鍵の点数を得ます。従って、鍵の能力を進めることは、より大きいゲーム終了時の得点を意味します。この能力を上げる時はいつでも、ボード上から次の駒を取り、手元に持ち、新しい能力を得ていきます。



手紙=アクション数 (2, 3, 3, 4, 4, 5)

見えている数字は、自分のターンにいくつアクションができるかを示しています。この能力を上げることは、ターンにできるアクションの数を増やすことを意味します。能力を上げ、アクションの数が上がった時、同じターンに新たなアクションを行えます。全プレイヤーはスタート時に2回アクションができますが、最大5アクションまで上げることができます。



特権

都市には、オフィスをおく場所があります。ゲームの開始時、誰もが白いオフィスのスペースに設置する権利があります。都市のオフィスは左から右の順に設置されなくてはなりません。プレイヤーがこの能力を高めて、色のついたスペースでオフィスを設置する権利を得ます。



本=Liber Sophiae (2, 3, 4, 5)

プレイヤーが行うアクションの1つに、(新たに駒を追加するよりもむしろ)ボード上の駒を動かすことがあります。ゲームの始めには、2つ分動かすことができます。しかし、本による能力を高めるとより動かすことができるようになります。なお、この能力を向上させるときは、商人駒(ディスク)を取り除き、手持ちの駒とします。したがって、これは、プレイの中により商人駒を取り入れる方法でもあります



袋 (3, 5, 7, C)

収入のアクションをするとき、決められた数をストックから手元へ商人駒や商人を持てることができます。ゲームの開始時、このアクションでは、手元に3個の通商者と(または)商人を持ち込むことができ、能力があがることで、数が増加します。もし、”C”までいったら、このアクションでストックから全てのコマを手元に持てることができます。

## ゲームの進め方

プレーは時計回りで進み、ゲーム終了の条件になるまで行います。プレイヤーは、自分のアクショントラックに示された数のアクションを行います。好きな順に以下のアクションを行い、アクションの制限数まで好きなだけアクションを繰り返してもよいです。各アクションは、次のことを行う前に完了しなくてはなりません。もし、すべてのアクションをしたくないならば、そこでやめることもできます。

## 収入

お金の袋の能力の分だけ、通商者や商人をストックから手元に移動します。

## 1 個の通商者や商人を置く

手元にある通商者や商人の駒を任意の通商路上にある村に 1 個置きます。たとえ、そのルートが他のプレイヤーによって部分的にふさがっていても OK です。1 度のターンで通商路をすべて埋める必要はありません。アクションは繰り返せることを思い出してください。それで、複数のアクションポイントを使って、ボードにいくつかの駒を置くことも可能です。通商者と商人は通商路上の建物に置かれ、都市のオフィスの上ではありません。通商路がすべて埋まり、権利が得られたときのみ置かれます。(通商路の権利参照)

## 他のプレイヤーの追い出し

1 回のアクションで、他のプレイヤーの通商者駒や商人駒を通商路上の村(オフィスではなく)から追い出すことができます。それは、他のプレイヤーの通商者駒や商人駒を取り除き、手元の通商者か商人の駒と置き換えます。けれども、取り除いたプレイヤーは、ペナルティとして、通商者駒か商人を手元からストックへ戻さなくてはなりません。

1 回のアクションで、他のプレイヤーの商人駒を追い出すことができますが、この時のペナルティは 2 個です。2 個の通商者や商人をストックに戻さなくてはなりません。もし、戻せないときは、このアクションはできません。都市のオフィスからは取り除くことができなくて、通商路上の村の駒だけであることを忘れないように。

追い出されたプレイヤーは、その駒を動かすことになります。もし、1 個の通商者追い出されたら、その通商者とストックの通商者か商人を、隣接した通商路上に動かすことができます。もし、商人が 1 個取り除かれたら、その駒とストックから通商者か商人の 2 つの駒を隣接する通商路上に配置できます。もし、隣接する通商路がどこもいっぱいだったら、2 つ隣の、(3 つ隣の、4 つ、5 つ…) の通商路上に配置できます。もし、ストックに駒がない場合、手持ちの駒を使うことができます。それもない場合、任意で他の場所から持ってきて動かすことができます。このアクションは、置き換えたプレーの直後に、次のプレイヤーのターンの前に行います。追い出されたプレイヤーは、手元やストックから駒を取ってこの方法でボード上に置くことは強制ではありませんが、その分の駒を手元に持ってくることはできません。



## 移動

本のトラック (Liber sophiae) で示されている数だけ、自分の通商者や商人を移動させます。通商路上のみ移動でき、都市のオフィスからはできません。このアクションを使うときには、他のどんな駒も取り除けません。同じ通商路でも違う通商路でも移動できます。

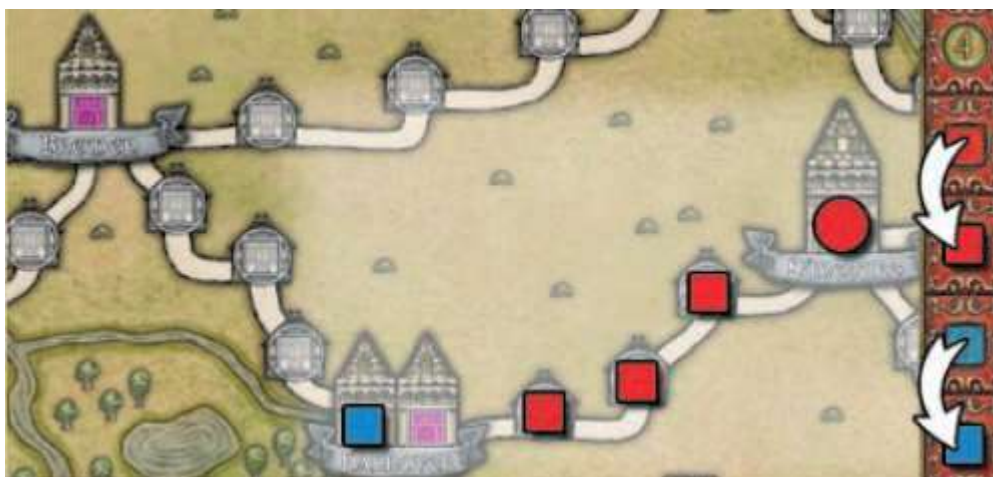
## 通商路の占有

自分の通商者や商人で、2 つの都市を結ぶ通商路すべてが埋まったとき、通商路の占有アクションを行うことができます。(この権利は自動的ではなく、1 つのアクションとして必要です。)

通商路の占有がなされたら、以下の処理を順に行います。

a)勝利点が結ばれた都市の支配に対して与えられます。

ーもし、すでに、通商路に隣接する都市に自分のオフィスがあれば、得点を獲得できます。各プレイヤーが1つずつ隣接する都市を支配していたら、1点ずつ(このターンで取ったプレイヤーか他のプレイヤーかまたはだれもいないかもしれません)。そのオフィスに1人のプレイヤーだけがいれば、そこを支配していることとなります。複数のプレイヤーがオフィスにいる場合、最もたくさんのオフィスを置いているプレイヤーが支配しています。同じ場合、最も右に置いているプレイヤーが支配しています。



b)ボーナスマーカーを(あれば)取ります。

ーもし、ボーナスマーカーが通商路を向いて付いていたら、通商路を占有したプレイヤーが取ります。プレイヤーはいつでも、ただしこれをしている同じアクション以外なら、使うことができます。ボーナスマーカーのアクションは自由で、プレイヤーができるアクションに追加して行います。そのプレイヤーのターンが終わったら、取ったボーナスマーカーに応じて、ボードにボーナスマーカーを置きます。覚えとして、置き換えたマーカーを集め、自分のボードのプレート上に裏向きにしておきます。これらはストックからランダムに裏向きに引きます。ターンの終了時(他のボーナスマーカーから得た追加のアクションを含む)、プレイヤーはそのプレートからそれらを取り、以下の制限に即して、どの通商路に向かっているか矢印を正しい向きにして置きます。

通商路はまだ空でなくてはなりません。また、隣接した都市に少なくとも1つは空いているオフィスがなくてはなりません。そして、すでにボーナスマーカーがあってははいけません。たとえそこから得る物が何もないにしても、特に自分に点やボーナスマーカーを得るために通商路を支配できる点に注意しましょう。

c)特別な利益が与えられます。

ー通商路を占有したプレイヤーは、すぐに、さらなる利益を得ることができます。

#### 1) オフィスを設置する:

プレイヤーは、今占有した通商路から、通商者や商人のうちの1人以外のすべてを取り除きます。それから隣接した都市の空のオフィスのスペースの上に、この1つを置くことができます。都市が空の場合、最も左のオフィスから置いていかななくてはなりません。常に、左から右へ、オフィススペースを埋めていきます。そして、もちろん、(プレイヤーボード上の特権”Privilegium”を確認して)のオフィスの色を置くことができる能力を持っていないとま

せん。商人は、丸いオフィスの上に、通商人は正方形のオフィスの上に置かなくてはなりません。

最後に都市の空いている部分に駒を置いたら、都市はそこで完成です。そして、完成された都市マーカーを動かします。通商路を支配しても、両方の隣接した都市がいっぱいである場合、“追加オフィス”のボーナス・マーカーを用いること以外では、新しいオフィスを置くことができません。なお、プレイヤーが開設したオフィスを金貨の上においたら、プレイヤーはただちに1ポイント得ます。2または3人のゲームにおいては、そのような6つの都市があります、そして、4、5人のゲームでは、4つあります。



もし、新たなオフィスを設置したことによって、シュテンダルからアルンハイムまでの都市間が結ばれたら、ボーナス勝利点を得ます：最初につなげたら7点、2番目は3点、3番目は2点です。つながっているとは、つながっている各々の都市で少なくとも1つのオフィスを持っていることを意味します。どのオフィスを持っているか、あるいは、自分が都市を支配しているかどうかは関係ありません。自分がオフィスを都市に置いている限り、それはチェーンできていることになります。

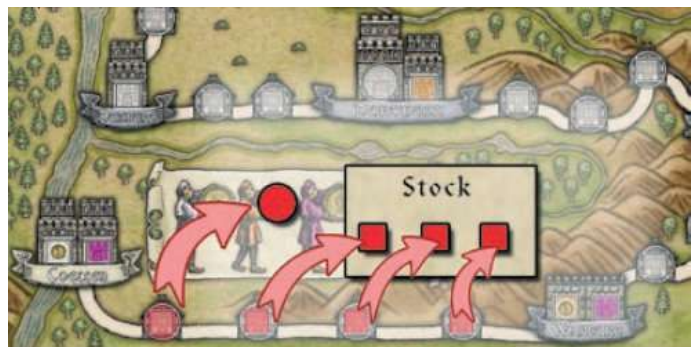
## 2) 能力の向上 :

支配した通商路の都市のうちの1つがプレイヤーの能力を示している絵文字と関係しているならば、オフィスを設置する代わりに、プレイヤー・ボードの上でその能力を向上させるほうを選ぶことができます。この場合、通商路から通商者や商人全員を取り除き、共通のストックに戻します。それから対応する能力に関してプレイヤー・ボードから最も左の通商者駒または商人駒を取り、手元に置きます。同じターンの中で、向上した能力は、すぐに使えます :

たとえば、新しい能力がより多くのアクションを許すならば、その同じターン（新しい行動がボーナス・マーカーを用いて得られるならば、これもです）に関してさえ、プレイヤーはすぐに行動を得ます。

## 3) Coellen-Warburg・ボーナス点 :

支配される通商路がCoellenとWarburgの間のものであれば、通常通りオフィスを設立するか、その代わりに通商路の上にあるボーナス・スペースのどれの上にも支配した通商路から1人の商人を動かすことができます。選ばれる (“Privilegium” を見ます) 色をとる能力に合わせて置くことができます。能力があればどこにでも置くことができ、左から右にそれを満たす必要がありません。これは、ゲーム終了後ボーナス点の価値があります。通商路の上の残りの部分は、共通のストックに戻します。



## ゲームの終了

ゲームは、以下の3つの状態の1つが起きたときに終了します。

- 1) 勝利点が20点以上になったとき(だれのターンでも)
- 2) 引くべきボーナス・マーカーの残りがなくなったとき
- 3) 完成した都市が10個になったとき

ゲームは、終了条件をもたらしたプレイヤー・アクションの終了後終わります。まだできるアクションがあるなら、ターンを終えません。

以下のようにゲーム中の得点に加算されることを確認してください。通商路を占有し隣接する都市の支配からの得点や金貨のある場所への事務所の設置の得点、StendalとArnhemをつなぐときの得点。残りの点は、以下のようにゲーム終了時に得られます。

## ゲームの終了時の得点

以下のように追加の勝利点を得ます。

- 1) 満たされた能力値：各プレイヤーは町の鍵を除く、各能力値がすべて満たされているものにつき、4点ずつ。
- 2) ボーナス・マーカー：獲得したボーナス・マーカーに応じて(表裏関係なく)  
1枚：1点  
2－3枚：3点  
4－5枚：6点  
6－7枚：10点  
8－9枚：15点  
10枚以上：21点
- 3) ケルン市のカウンター：ケルン市の隣の得点トラックに置いてある商人のマス得点
- 4) 都市の支配：支配している各都市(もっともたくさんのオフィスがあるか、同じ場合は最も右のオフィスを持っている)で、2点。もしボーナス・マーカーにより追加のオフィスを持っていればこれも計算の中に入る。
- 5) 最大連鎖：各プレイヤーは最も長い都市(オフィスがある都市)のつながりを計算します。枝分かれもカウントします。つながりの中にある都市の中の事務所の数を数え(一つの都市に複数ある場合もそれぞれ)ます。町の鍵の満たされた最も右の得点をその事務所の数に掛けます。(下の例だと赤は18点)



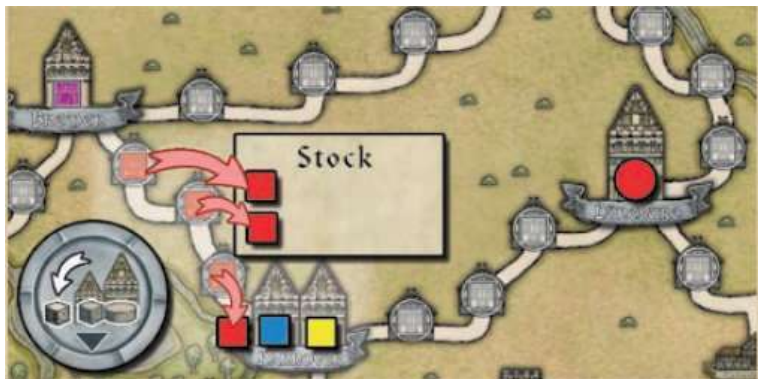


## ボーナス・マーカー

ボード上には常に3枚のボーナス・マーカーがあります。ボーナス・マーカーがある通商路を占有すると、それを取り、自分のボードの横に表向きにして置きます。オフィスを設置しなくてもマーカーは取ります。そして、置き換えるためのボーナス・マーカーを引き、自分のボードのプレート上に裏向きにして置きます。ターン終了後、そのボーナス・マーカーをボード上の任意の場所、ただし、すでにボーナス・マーカーが置かれている通商路を除き、隣接する都市に最低1個はオフィスがある場所へ置きます。きちんと矢印を目的の通商路の方へ向けます。

ボーナス・マーカーは、それを獲得した同じアクション以外なら自分のターンで使うことができます。一度使ったら、裏向きにして、ゲーム終了時の得点のために蓄えて置きます。

**追加のオフィス：**通商路を占有し、追加のオフィスを設立するためにこのボーナス・マーカーを使うことができます。隣接する都市に直接ではなく、左側に建てます。占有した通商路から通商者か商人の駒を持ってきます。また、すでにその都市には最低1個のオフィスがなくてはなりません。この追加のオフィスは他の場合と同様にカウントされますが、少なくともだれが最も都市の支配権が強いかを決定するためには重要でもあります。オフィスを交換するボーナス・マーカーの使用時にはこのオフィスを交換することはできません。



**オフィスの交換：**このマーカーを使って、同じ都市にある2つの隣り合ったオフィスの場所を交換することができます。そうする際には、2つのオフィスの色は考慮しません。また、四角いスペースに商人を置いたりその逆をすることもできます。これは都市の支配を決める際に価値があります



**+3 / 4 アクション：**3回または4回の追加アクションができます。自分のボードの通常 の限界の回数がいくつであろうと。



**3つの通商者か商人駒を取り除く：**オフィスではなく、通商路の村から3つの通商者か商人駒を取り除けます。この3つの駒は、同じ道でも違う道でもよく、同じ人からでも違う人からでも良い。除かれた駒は、それぞれのプレイヤーの手元へ戻ります。



**＋1 技能**：自分のボードの任意の一つの技能を高くすることができます。その技能の最も左の駒を取り除き手元に置きます。



## 2人プレー用ルール

以下の追加事項を除いて通常のルールで行います。

ボードは地域別に分割されていると考えます。境界線は、相互の通商路と以下のように置かれた警備隊によって区切られています。(オスナブリュックとミュンスター、ミュンスターとドルトムント、リューネブルクとブリュインスウィーク、ブリュインスウィークとゴスラー間)



2人ゲーム用の木製人間駒を使います。スタートプレイヤーを選び、もう1人がこの駒を任意の地域に置きます。自分のターンで、自由に1～2地域を移動することができます。自分のターンの前か後のどちらでもできます。この移動にはアクションを1つ消費する必要があります。

通商者や商人を置くアクション、通商者や商人を取り除くアクション、そして通商路を占有するアクションは、この人間駒が置かれているところと関係づけられます。つまり、コマが隣接する地域でのみこれらのアクションが行えます。けれども、自分のコマを移動するアクションでは、人間駒による制限はありません。

## 忘れやすい事柄

- ・新しい通商路を作ったら、すべての通商者と商人を取り、共通のストックへ戻します。ただし、1つは都市の新しいオフィスに使います。
- ・通商路の各サイドの都市を支配したら、直ちに勝利点が入ります。
- ・新しいボーナス・マーカーはターンの最後にボードに置きます。
- ・都市の最後のオフィスを置いたら、都市のカウンターを進めます。
- ・能力値を上げたら、自分の手元に駒を置く。
- ・他のプレイヤーの駒をどかしたら、1個か2個の駒を手元からストックへ返すことを忘れないこと。また、他のプレイヤーは、1個か2個の駒をストックからボードへ置くことがで

きることを忘れないでください。

- ・新たな通商路を設立するコストは1アクション（通商路にすべて建物を置いたからといって自動的になされるのではない。）が必要です。

## **経験豊富な商人の知恵**

ゲームは勝利点を集めるためのいろいろな可能性があります。数回ゲームをしたあとでのみ、いくつもの選択肢に感動するでしょう。この先は、自分でその選択肢を見つける楽しみを失いたくない人は読まないで、プレイを始めてください。そうでない人は、以下の助言を読んでみてください。

アクションを増やすことがとても重要であることは言うまでもありません。しかし、他の能力も意図的に使うとアクションの能力ぐらい強力です。それぞれの能力が実際にどれくらい強力かはゲームの進行によります。

もし、本の能力をたくさん持っているなら、頻繁にコマの移動ができます。自分の手元に何回もコマを補充することや次々と新しいコマを投入することなしに、ボード上に多くのコマを持つことができるでしょう。

オフィスのによってつながる大きなネットワークの設立に成功すれば、ゲームの終了時に多くの勝利点を得ることができます。（能力を十分高めておかないと、コマ不足に陥るかもしれませんが）

オフィスを置くときやケルンの勝利点のマスにコマを置きたいときは、通商路の商人を賢く活用してください。

ボーナスマーカーは、2つの利点があります：特別なアクションができることと、ゲームの最後に勝利点になることです。

他のプレイヤーのアクションに目を光らせてください。あまりに多くの敵の有利な状況を見逃してしまうと、敵の作戦はすべて成功し、多くの勝利点を奪われてしまいます。

最初に能力を上げるのは手軽なので、直ぐに3回のアクションができるようにすべきでしょう。