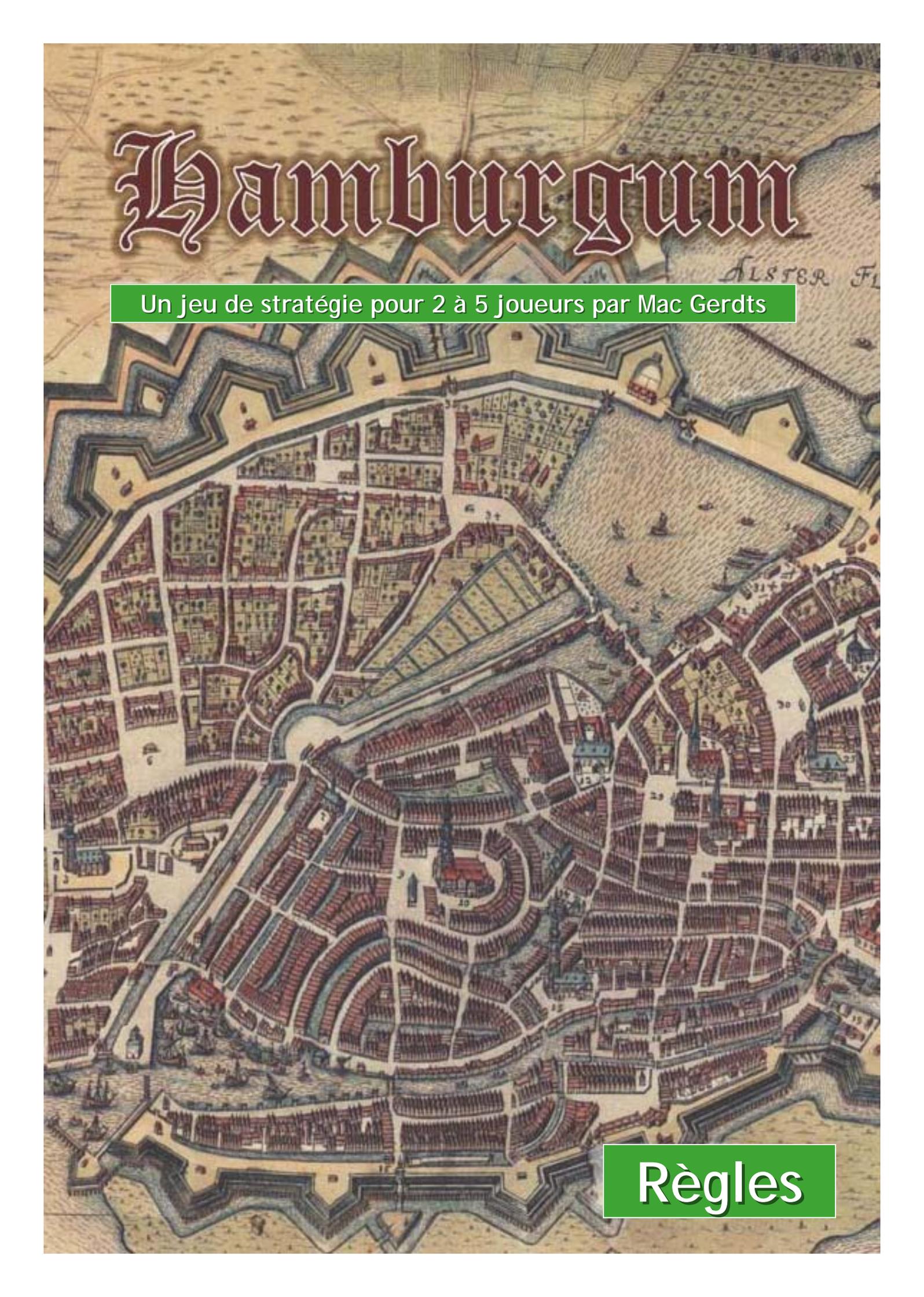


# Hamburgum

A detailed historical map of Hamburg, showing the city's layout, fortifications, and the Alster river. The map is rendered in a classic, aged style with various colors and textures. The word 'ALSTER FL' is visible in the upper right corner of the map.

Un jeu de stratégie pour 2 à 5 joueurs par Mac Gerdts

Règles



## TABLE DES MATIÈRES

Description .....	1
Introduction rapide .....	2
Plateau de jeu .....	4
Matériel de jeu .....	5
Mise en place.....	6
But du jeu / Fin de la partie .....	6
Déroulement du jeu.....	7
Actions .....	7
Bière, Sucre, Tissu .....	7
Commerce .....	7
A) Vendre des marchandises.....	7
B) Acheter du matériel de construction .....	8
Chantier naval .....	8
Eglise .....	9
1. Faire des donations .....	9
2. Marquer des jetons Donation .....	10
Hôtel de ville.....	11
Conseils stratégiques .....	12
Variantes avancées.....	13
FAQ .....	14
La réalisation de Hamburgum .....	14

Textes: Mac Gerdts, Peter Dörsam

Mise en page: Peter Dörsam

Traduction française: LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>

La vue de la ville est tirée d'une gravure en couleur de Peter Schenk de "Atlas Minor sive Tabulae Geographicae praecipuorum Regnorum Regionum, Insularum, Provinciarum etc. Per Carolum Allard", Amsterdam aux environs de 1696  
Peter Schenk était graveur et éditeur à Amsterdam.



## DESCRIPTION

Hambourg au 17ème siècle! Des murs imposants protègent la ville contre les dévastations de la Guerre de Trente Ans. Grâce aux réfugiés de religion Protestantes, Hambourg est devenu la ville la plus grande et la plus prospère d'Allemagne. Au loin, la ligne d'horizon montre des clochers d'énormes églises et des mats de puissants navires marchands montrant la fierté et prospérité des citoyens. Les joueurs guident des familles d'Hambourg à la poursuite de la fortune et du prestige. Ils produisent de la bière, du sucre et du tissu et vendent ces marchandises à l'étranger grâce à leurs navires. Ils rivalisent pour avoir les meilleurs sites pour leurs bâtiments et les meilleurs mouillages pour leurs navires dans le port. Mais en fin de compte, ils rivalisent pour les plus prestigieuses donations aux églises, parce que ni l'or ni les marchandises, mais seul le prestige décide du jeu.

« Hamburgum » est un jeu de stratégie pour 2 à 5 joueurs sans le hasard des cartes ou des dés. Les actions sont sélectionnées suivant des règles simples sur une roue. Le verso du grand plateau de jeu offre une autre ville, « Londinium », un autre challenge stratégique.

Il y a une introduction rapide du jeu dans les 2 pages suivantes. En utilisant un exemple de partie, les mécanismes principaux sont décrits. L'introduction rapide peut servir à :

- avoir un aperçu avant la lecture des règles
- faciliter la compréhension des règles après les avoir lu
- débiter la partie immédiatement. Dans ce cas, les chapitres mentionnés à la fin de l'introduction rapide doivent être également consultés.



## Introduction rapide

L'exemple suivant des 6 premiers tours de Hamburgum doit vous permettre d'entrer plus facilement dans le jeu (Les pages entre parenthèses indiquent les chapitres respectifs des règles).

## Mise en place du jeu

Rouge, bleu et vert (joueurs dans le sens horaire) jouent à Hamburgum. Rouge est le premier joueur. Le marqueurs sont sur la piste de scores, les marchandises sont sur le tableau des prix, les jetons Donation et les navires sont placés sur le plateau de jeu tel qu'illustré ci-dessous:



De plus, les églises sont placées sur le tableau bonus pour les églises construites, et les bâtiments empilés sur le plateau de jeu.

Tous les joueurs reçoivent leurs pièces de jeu, 3 unités de marchandises, 2 unités de matériel de construction et leur argent de départ. Ci-dessous est montré l'équipement des joueurs:



## Tour 1

Rouge déplace son marqueur hexagonal sur la case Action « Bière » [Beer] de la roue. Il reçoit 1 unité de bière ■ de la banque. Bleu choisit la case Action « Tissu » [Cloth] et reçoit 1 unité de tissu. ■

Vert choisit de commencer par « Commerce » [Trade] (p. 7) en bas à droite sur la roue. Il vend 1 unité de tissu et reçoit 100 £ de la banque (chaque navire ne peut vendre qu'un seul type de marchandise. Cependant il peut acheter du matériel de construction, mais ne peut vendre et acheter durant le même tour.). Après le premier tour, les joueurs ont l'équipement suivant:



## Tour 2

(Les joueurs se déplacent sur la roue dans le sens horaire. Se déplaçant jusqu'à 3 cases gratuitement, chaque case supplémentaire coûte 1 point de prestige, p. 7)

Rouge déplace son marqueur d'une case en avant et se place sur la case « Commerce » [Trade]. Il vend 2 unités de bière ■ pour 200 £. Bleu se déplace vers l'avant de 2 cases sur « Bière » [Beer] et produit 1 unité de bière.

Vert choisit « Eglise » [Church] et fait 1 donation à l'église de St Nicolai. Il paye 1 brique ■ à la banque et reçoit le jeton Donation 5 points de St Nicolai. Ensuite, il décide de marquer le jeton Donation, d'où le jeton est tourné face cachée et il reçoit 5 points de prestige sur la piste des scores.



## Tour 3

Rouge: « Eglise » [Church] (p. 9). Rouge fait 1 donation à St. Michaelis, paye 1 brique, reçoit le jeton Donation 5 points de St Michaelis, et place un disque de sa couleur sur le site de construction. Il décide aussi de marquer son jeton Donation, d'où le jeton est retourné et il reçoit 5 points de prestige sur la piste des scores.



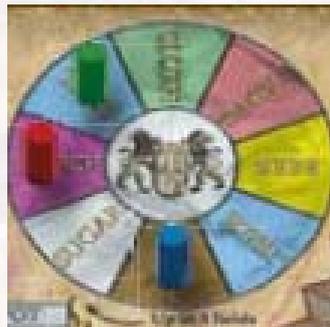
**Bleu:** « Chantier naval » [Dockyard] (p. 8). Bleu paye 1 unité de bois de construction et construit un nouveau navire. Le mouillage n°3 est plein (3 joueurs: capacité de mouillage = 3 navires), par conséquent les navires sont déplacés vers le mouillage n°2. Le nouveau navire est placé dans le mouillage n°3. **Vert:**



« Commerce » [Trade] (p. 8). Il achète 2 briques et 1 bois de construction pour 100 £ (prix au dépôt). Les joueurs ont l'équipement suivant:



La situation sur la roue est illustrée ci-contre.



#### Tour 4

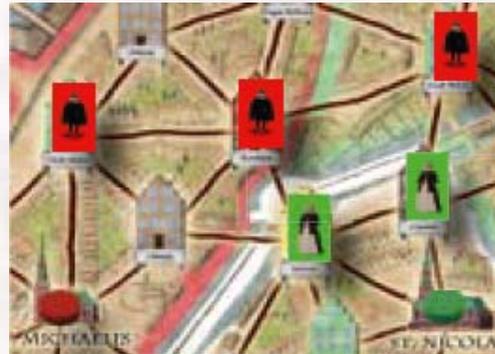
**Rouge:** « Commerce » [Trade]. Il achète 3 briques et 2 bois de construction pour 200 £.

**Bleu:** « Commerce » [Trade]. Il vend 2 unités de bière et 2 unités de tissu pour 400 £. (Un navire au mouillage n°2 peut vendre jusqu'à 2 unités, un navire au mouillage n°3 peut vendre jusqu'à 3 unités). **Vert:** « Hôtel de ville » [Guildhall] (p. 11). Il paye 2 briques et 2 bois de construction pour construire 2 bâtiments. Il se décide pour le capitaine et le brasseur, et place un citoyen sur chacun d'eux (ils doivent être connectés par une ligne brune à soit une église avec une de ses propres donations ou à un citoyen déjà possédé). Il reçoit un capitaine et un brasseur depuis l'entrepôt du plateau de jeu. Comme un capitaine est construit, un navire orange ("Hollandais volant") et un navire vert sont ajoutés au mouillage n°3. Comme un brasseur a été construit, le prix de la bière chute de 10 soit 90 £.



#### Tour 5

**Rouge:** « Hôtel de ville » [Guildhall]. Il paye 3 briques et 3 bois de construction pour construire 3 bâtiments. Il se décide pour 2 Fabricant de tissus et 1 Marchand, il place ses citoyens sur ses sites de construction et



reçoit 3 bâtiments de l'entrepôt.

Pour le marchand, il reçoit immédiatement 100 £ de la banque. Comme 2 fabricant de tissus ont été construits, le prix du tissu chute à 80 £. **Bleu:** « Commerce » [Trade]. Comme le marqueur bleu avance de 4 cases, il doit payer 1 point de prestige. Il achète 3 briques et 3 bois de construction pour le prix de 260 £. **Vert:** « Bière » [Beer]. Il produit 2 unités de bière.

#### Tour 6

**Rouge:** « Commerce » [Trade]. Rouge achète 2 briques et 1 bois de construction pour 100 £. **Bleu:** « Eglise » [Church]. Bleu fait 2 donations à St. Catharinen. Pour la première donation, il paye 1 bois de construction, pour la seconde donation, 1 bois de construction et 1 brique. Il place 2 disques sur le site de construction de St. Catharinen, prend le jeton Donation 5 points et en plus décide de prendre le jeton Citoyen de St. Catharinen. Il marque les 5 points du jeton Donation, reçoit 5 points de prestige sur la piste de score et retourne le jeton. **Vert:** « Commerce » [Trade]. Vert vend 3 unités de bière pour 90 £ chaque et 1 unité de sucre pour 100 £, recevant au total 370 £ de la banque.



Ici se termine l'exemple. Les joueurs qui souhaitent commencer directement la partie doivent au moins lire les chapitres "Fin de la partie" (p. 6), "Eglise" (p. 9) et "Hôtel de ville" (p. 11).

Important: Pour chaque type de donation, seul un jeton peut rester non marqué.



## PLATEAU DE JEU

**Dépôt**  
Le prix combiné pour le nombre total d'unités achetées est indiqué ici.

**Constructeur d'église**  
Au début, toutes les églises sont placées ici. Le joueur qui construit une église reçoit les points de bonus indiqués.

**Roue**  
Ici les joueurs choisissent leurs actions.

**Site de construction**  
Ici un fabricant de tissus peut être construit.

**Piste des scores**  
Ici on somme les points de prestige.

**Entrepôt**  
Ici la réserve de bâtiments est stockée.

**Tableau des prix**  
Ici le prix actuel des marchandises est indiqué.

Quantité	Prix
1	20
2	50
3	100
4	150
5	200
6	260
7	330
8	410
9	500
10	600

**Tableau d'église**  
Ici tous les jetons Donation de St. Catharinen sont placés.

**Aperçu des donations**  
Le coût des donations est indiqué ici.

**Port**  
Les navires dans le port sont placés dans les mouillages "3", "2", ou "1".

**Site de construction d'une église**  
Ici l'église de St. Catharinen est construite, sa paroisse (district) est entouré d'un bord jaune.



## MATÉRIEL DE JEU

### Réserve pour la banque:

- 45 unités de marchandise (cubes en bois): 15 bières (jaune), 15 sucres (blanc) et 15 tissus (vert)
- 49 unités de matériel de construction: 24 bois de construction (brun), 20 briques (rouge) et 5 cloches d'église
- 30 jetons Donation: 5 par église
- 35 bâtiments (dont 7 "bleu officiel")
- Argent: 32 pièces en cuivre - valeur 10 £, 15 pièces d'argent - valeur 50 £, 19 pièces en or - valeur 100 £
- 6 églises
- 3 navires oranges: "Hollandais volant"

### Pièces des joueurs:

(dans 5 couleurs: rouge, bleu, vert, jaune et gris)

- 90 jetons Citoyen (homme/femme): 18 de chaque couleur
- 75 disques: 15 de chaque couleur
- 25 navires: 5 de chaque couleur
- 5 pions octogonaux pour la roue
- 5 pions ronds pour la piste des scores

### Règles et autres informations:

- 1 livret de règles
- 5 résumés des règles
- 1 almanach avec les informations historiques

## MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur et prend sa réserve de citoyens, navires et marqueurs. De plus chaque joueur débute avec:

- 3 unités de marchandises:
  - 1 unité de bière (jaune)
  - 1 unité de sucre (blanc)
  - 1 unité de tissu (vert)
- 2 unités de matériel de construction:
  - 1 unité de bois de construction (brun)
  - 1 unité de brique (rouge)

Chaque joueur place un navire de sa couleur sur le mouillage marqué par un 3 bleu et son marqueur octogonal au centre de la roue.



Les 6 cases du tableau des bonus de construction des églises sont chacune remplie avec 1 église. Une unité de bière, de sucre, et de tissu sont placées sur le tableaux des prix des marchandises indiquant leur prix initial de 100 £.

0	1	2	3	4	5
	B	E	E	R	
	S	U	G	A	R
	C	L	O	T	H
100	90	80	70	60	50

Les 30 jetons Donation sont placés sur les 6 tableaux d'église du plateau de jeu. Chaque tableau d'église reçoit 5 jetons différents: les 4 jetons Citoyen, type de bâtiment, navires, et donations sont placés en premier. Ensuite, placez le jeton 5 points de prestige au centre au-dessus pour chaque église. Chaque jeton Donation est placé sur sa face Point, et la face Eglise cachée. La mise en place pour les jetons sur St. Catharinen est illustrée ici comme exemple:





## MISE EN PLACE



Les 7 bâtiments officiels sans numéro dessus (ceux appelés « bleu officiel ») sont retirés du jeu, ils sont seulement utilisés dans les variantes avancées, voir page 13. Les 28 autres bâtiments sont placés sur le côté droit du plateau de jeu. Les bâtiments officiels sont empilés dans cet ordre: en dessous bâtiment n°1 (Maire [Lord Mayor]), ensuite les bâtiments n°2-4 (Pasteur [Vicar]), et au dessus les bâtiments n°5-7 (Conseiller [Councilman]).

Toutes les autres unités: marchandises, matériel de construction et pièces sont placées sur le côté du plateau de jeu en tant que réserve.

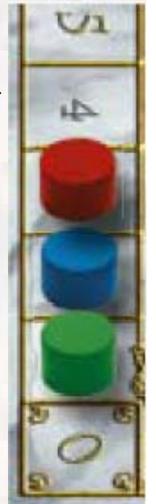
Le joueur qui a visité en dernier une église devient le premier joueur. Le premier joueur reçoit 1 point de prestige (PP), qui est marqué à l'aide de son disque sur la piste des scores, et 10 £ comme argent de départ.



Chaque joueur suivant en sens horaire reçoit 1 PP et 10 £ de plus que le précédent. Le second joueur reçoit 2 PP et 20 £, le troisième joueur reçoit 3 PP et 30 £, etc...

*Exemple: Vert est le premier joueur, les joueurs suivants dans l'ordre de leur siège sont Bleu et Rouge. Vert reçoit 10 £, Bleu 20 £ et Rouge 30 £. La situation de départ sur la piste de scores est illustrée ci-contre.*

Durant la partie la règle suivant doit être observée: les marchandises, matériel de construction et argent sont visible de tous les joueurs. Les échanges et prêts entre joueurs ne sont pas possibles.



## BUT DU JEU / FIN DE LA PARTIE

### But du jeu

Chaque joueur essaye d'obtenir le plus de points de prestige grâce aux donations aux églises.

Les joueurs font des donations sous forme de matériaux (briques, bois de construction, cloches d'église) et d'argent pour la construction de six églises et reçoivent des jetons Donation en retour. Pour faire de l'argent, les joueurs produisent des marchandises et les vendent à la banque. Cet argent est utilisé pour acheter des matériaux de construction, qui à leur tour sont utilisés pour faire des donations, construire des bâtiments ou construire de nouveaux navires.

Pendant que certains bâtiments augmentent les capacités individuelles de productions de marchandises, d'autres donnent des avantages directs. Les navires sont utilisés pour vendre les marchandises à l'étranger, où les prix sont considérablement plus élevés que de vendre directement à la banque.

La première donation à une église reçoit toujours le jeton 5 points de prestige. Les donations suivantes à une église permettent de choisir parmi les quatre autres jetons Donation dont la valeur en points de prestige varie. Leur valeur peut être influencée en construisant de nouveaux

navires, en construisant des bâtiments ou en faisant des donations. Une église est complète quand elle a reçu 5 donations. Le joueur qui complète une église reçoit des points de bonus qui sont indiqués sur le tableau des bonus de construction d'église.

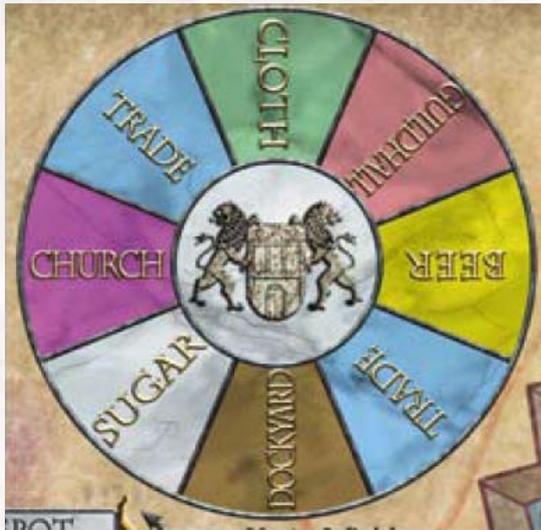
### Fin de la partie

La partie se termine dès que les 6 églises sont complétées. A cet instant, tous les jetons non encore marqués sont marqués immédiatement. De plus, chaque unité de marchandise et chaque unité de matériel de construction est vendue à la banque pour 50 £. Pour déterminer leur score final les joueurs achètent un point de prestige pour chaque 100 £. Le joueur avec le plus de points de prestige remporte la partie. Si il y a une égalité, le joueur à égalité avec le plus d'argent restant est déclaré vainqueur.



## DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. L'action du tour d'un joueur est choisie en déplaçant son marqueur sur une des cases Action de la roue. Lors du premier tour de chaque joueur, il peut choisir la case Action de la roue qu'il veut.



Lors de chaque tour suivant, le joueur peut déplacer son marqueur de 1, 2 ou 3 cases Action en avant sur la roue dans le sens horaire et gratuitement.

Pour sélectionner une action à plus de 3 cases sur la roue, le joueur doit payer 1 point de prestige qui est retiré sur la piste des scores pour chaque case supplémentaire. Aucun joueur ne peut avoir moins de zéro point. Un joueur doit toujours se déplacer en avant, ainsi afin de choisir deux fois la même case Action, le joueur devra se déplacer de 8 cases en avant et payer 5 points de prestige.

*Exemple: Le marqueur est sur la case Action « Sucre » [Sugar]. D'ici, les cases « Eglise » [Church], « Commerce » [Trade] et « Tissu » [Cloth] peuvent être atteintes gratuitement. Mais pour atteindre la case « Hôtel de ville » [Guildhall] au prochain tour, le joueur devra payer 1 PP, pour atteindre la case « Bière » [Beer] 2 PP, etc... Afin de produire deux fois du sucre, le marqueur doit se déplacer de 8 cases en avant, et le joueur devra payer 5 PP.*

La signification des différentes actions est expliquée dans les chapitres suivants.

## ACTIONS

Les 8 actions sur la roue sont les suivantes:

3 actions pour produire des marchandises: Bière [Beer], Sucre [Sugar], Tissu [Cloth]. 1 action pour vendre des marchandises ou du matériel de construction (cette case existe deux fois): Commerce [Trade]. 3 actions pour utiliser le matériel de construction : Chantier naval [Dockyard], Eglise [Church], Hôtel de ville [Guildhall].

### Bière, Sucre, Tissu

Chaque joueur a une capacité innée de production de 1 pour chaque marchandise. Chaque bâtiment de production (Brasserie, Raffinerie de sucre, et Fabrique de tissus) accroît la capacité de production du joueur de 1. Produire ne coûte rien, l'unité produite est prise de la banque.

*Exemple: Un joueur possède aucune brasserie, 3 raffineries de sucre et 1 fabrique de tissus. Sur les cases Action il reçoit :*

Bière [Beer] : 1 unité de bière ■

Sucre [Sugar] : 1 + 3 = 4 unités de sucre ■ ■ ■ ■

Tissu [Cloth] : 1 + 1 = 2 unités de tissu ■ ■

### Commerce

Cette action permet au joueur aussi bien de vendre ses marchandises OU acheter du matériel de construction de la banque. Le joueur ne peut pas durant le même tour vendre des marchandises et acheter du matériel de construction.

#### A) Vendre des marchandises

Le joueur peut vendre ses marchandises (bière, sucre, tissu) à l'étranger en utilisant ses navires. Chaque navire peut transporter un seul type de marchandise. De plus, le nombre de marchandises que chaque navire peut transporter vers les marchés étrangers dépend de son mouillage: les navires au mouillage n°3 peuvent vendre jusqu'à 3 unités de marchandises du même type, les navires au mouillage n°2 jusqu'à 2 unités de marchandises du même type, et les navires au mouillage n°1 une seule unité de marchandise. Le prix de vente des marchandises est indiqué sur le tableau des prix des marchandises sur le côté gauche du plateau de jeu.

Si la capacité des navires d'un joueur n'est pas suffisante pour vendre toutes ses marchandises, le joueur peut choisir de vendre des marchandises supplémentaires sans utiliser de navire au prix de 30 £ chacune.



## COMMERCE - CHANTIER NAVAL

Toutes les marchandises vendues sont remises à la banque et le joueur reçoit d'elle en retour son paiement. Vendre des marchandises n'a aucune influence sur le tableau des prix, ni sur la position des navires dans le port.

*Exemple: Le joueur vert possède 3 unités de bière et 2 unités de sucre. Il déplace son marqueur sur la case « Commerce » [Trade] et veut les vendre. Le prix des marchandises est illustré ci-contre.*

0	1	2	3	4	5
B	E		R		
S		G	A	R	
C	L	O	T	H	
100	90	80	70	60	50

La situation dans le port est illustrée ci-dessous:



*Il veut vendre 3 unités de bière avec un navire et 1 unité de sucre avec l'autre. Le prix de la bière est de 70 £ et le prix du sucre de 80 £. Il reçoit  $3 \times 70 \text{ £} + 1 \times 80 \text{ £} = 290 \text{ £}$ . Cependant, il reste 1 unité de sucre, il peut la vendre en plus à la banque pour 30 £.*

### B) Acheter du matériel de construction

Cette action permet au joueur d'acheter du matériel de construction (bois de construction, briques et cloches d'église) à la banque. Le prix combiné pour le nombre total d'unités est indiqué sur le dépôt et varie de 20 £ (pour 1 unité) à 600 £ (pour 10 unités). La combinaison de matériel de construction peut être achetée librement avec une seule restriction: un joueur ne peut jamais posséder plus d'une cloche d'église en même temps. La réserve de la banque n'est pas une limitation. Si la banque n'a plus assez d'un matériel, plus peut être acheté et le matériel supplémentaire peut être indiqué par un disque sur la piste des scores, jusqu'à ce que la réserve de la banque soit à nouveau remplie.

*Exemple: 2 unités de bois de construction, 2 unités de briques et 1 cloche d'église sont ensemble 5 unités de matériel de construction. Elles coûtent 200 £.*

DEPOT	
Number	Pound
1	20
2	50
3	100
4	150
5	200
6	260
7	330
8	410
9	500
10	600

### Chantier naval

Cette action permet au joueur de construire de nouveaux navires. Chaque nouveau navire coûte 1 unité de bois de construction payé à la banque. Les nouveaux navires sont placés au mouillage n°3. Il y a 3 mouillages dans le port. La capacité de chaque mouillage est égale au nombre de joueurs dans la partie.

Quand le mouillage n°3 est plein (c'est le cas au début du jeu) et qu'un nouveau navire est ajouté au port, tous les navires existants change de position:

- Tous les navires au mouillage n°1 sont remis dans la réserve des joueurs.
- Tous les navires au mouillage n°2 passent au mouillage n°1
- Tous les navires au mouillage n°3 passent au mouillage n°2
- Les nouveaux navires sont maintenant placés au mouillage libre n°3.

Quand il construit des nouveaux navires, le joueur peut utiliser les navires qui sont retirés du mouillage n°1 pendant le même tour. Cependant, il n'est pas possible d'abandonner délibérément des navires au mouillage n°2 ou 1 afin de les placer à nouveau dans le mouillage n°3.

*Exemple: Dans une partie à 4 joueurs, la situation au port est la suivante:*



*Le joueur jaune se déplace sur la case « Chantier naval » [Dockyard], paye 2 unités de bois de construction à la banque et place 2 nouveaux navires jaunes dans le port. Le premier navire peut être placé facilement au mouillage n°3. Mais maintenant le mouillage est plein et avant de pouvoir ajouter le second navire au mouillage n°3, tous les navires doivent se déplacer d'un mouillage plus loin.*



## CHANTIER NAVAL - EGLISE

Tous les navires au mouillage n°1 sont retirés du plateau de jeu, tous les navires au mouillage n°2 passent au mouillage n°1, tous les navires au mouillage n°3 passent au mouillage n°2, et le second navire peut maintenant être placé au mouillage n°3. La situation dans le port est maintenant comme ceci:



Le joueur jaune peut aussi construire 2 nouveaux navires de plus pour 2 unités de bois de construction de plus et les placer dans le mouillage n°3.

### Eglise

Cette action est réalisée en 2 étapes:

#### 1. Faire des donations

Le joueur peut donner du matériel de construction et de l'argent à une église de son choix. Le joueur peut faire plusieurs donations à l'église choisie durant le même tour.

Le matériel de construction et l'argent nécessaire pour chaque donation est illustré sur le plateau de jeu (aperçu des donations):



1ère donation à une église: 1 unité de brique

2ème donation: 1 unité de brique + 1 unité de bois de construction

3ème donation: 1 unité de brique + 1 unité de bois de construction + 20 £

4ème donation: 1 unité de brique + 1 unité de bois de construction + 40 £

5ème donation: 1 unité de brique + 1 unité de bois de construction + 1 cloche d'église + 10 £ pour chacun de ses propres citoyens sur le plateau de jeu.

Pour chaque donation faite, le joueur reçoit un jeton Donation et place un disque de sa couleur sur le site de construction de l'église sur le plateau de jeu. Pour la première donation à une église, le joueur reçoit toujours

le jeton Donation 5 PP. Pour chaque donation suivante, le joueur peut choisir librement le jeton parmi ceux restants. Tous les jetons sélectionnés sont placés devant le joueur avec la valeur en PP face visible et l'église du côté face cachée.

*Exemple: L'église de St. Michaelis possède déjà une donation des joueurs rouge et bleu. Jaune souhaite faire la 3ème et 4ème donation. Cela va lui coûter ses 2 unités de brique, 2 unités de bois de construction, et  $20 + 40 = 60$  £ à la banque. Il place 2 disques jaunes sur les disques rouge et bleu déjà présents.*

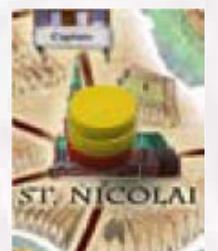


Après 5 donations, une église est complète. Le joueur qui a fait la dernière donation:

- prend l'église du haut du tableau des bonus et la place sur son site de construction dans la ville, après avoir retiré tous les disques en bois qui s'y trouvent.
- marque les points de bonus indiqués sur le tableau des bonus de construction des églises. Le bonus est de 8 PP pour la première église complète, 7 PP pour la seconde église complète, etc...
- place un disque de sa couleur sur le tableau des bonus pour indiquer son statut de constructeur d'église. Ce joueur peut, à partir de maintenant, construire où il veut sans être contraint par la règle de proximité (voir « Hôtel de ville »).

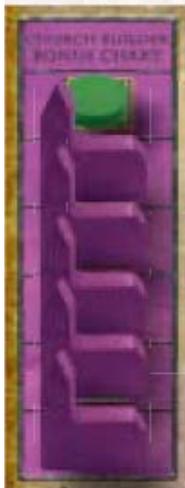


*Exemple: Vert possède 5 bâtiments, il se déplace sur « Eglise » [Church] et fait une donation à St. Nicolai. Jusqu'à maintenant St. Nicolai a reçu 3 donations. Il paye pour la 4ème donation 1 brique, 1 bois de construction et 40 £ et pour la 5ème donation 1 brique, 1 bois de construction, 1 cloche d'église et 50 £ (5 bâtiments verts). Les disques jaune et rouge sont rendus à leur propriétaire.*

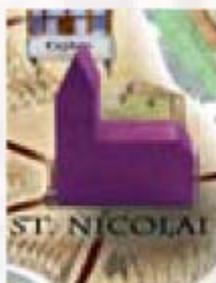




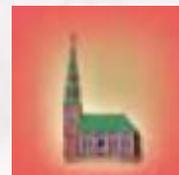
## EGLISE



L'église du haut est prise sur le tableau des bonus de construction des églises et placée sur le site de construction de St. Nicolai. Comme c'est la première église complétée durant la partie, le joueur vert reçoit 8 PP comme bonus. Enfin, un disque vert est placé sur le tableau des bonus pour indiquer son statut de constructeur d'église.



Quand un jeton Donation est marqué, le joueur ajoute les PP gagnés à son score sur la piste des scores en déplaçant son marqueur en avant d'autant de cases et retourne le jeton Donation face cachée. Un joueur peut marquer autant de jetons Donation qu'il veut avec l'action « Eglise » [Church] qu'il a fait une donation ou pas.



**IMPORTANT:** A la fin de l'action « Eglise » [Church] du joueur, il ne peut avoir qu'un SEUL jeton Donation non marqué de chaque type. Si un joueur a deux jetons du même type, il doit au moins marquer l'un d'eux.

*Exemple: Le joueur jaune fait deux donations à St. Michaelis et donc doit sélectionner deux jetons Donation. Après son choix, il a les jetons Donations suivant devant lui:*



### 2. Marquer des jetons Donation

Le joueur peut décider de marquer n'importe quels jetons Donation en sa possession (qu'il ait fait une donation ou pas durant ce tour). Il y a 5 types de jetons Donation et chaque église en a un de chaque type. Utilisation des jetons Donation de St. Michaelis (rouge) comme exemple:



5 Points de Prestige (PP). (Rappel, ce jeton Donation doit toujours être le premier sélectionné).



1 PP pour chaque jeton Donation du joueur qu'il soit marqué ou pas, inclus celui-ci.



2 PP pour chaque navire du joueur dans le port au moment de la marque.



5 ou 4 PP pour chaque bâtiment du joueur et du type correspondant dans n'importe quelle paroisse (district).



4 ou 3 PP pour chaque citoyen du joueur dans la paroisse (district) de cette église. (Pour la Cathédrale, 1 PP pour chaque citoyen dans n'importe quelle paroisse (district))



*Un jeton Donation de St. Michaelis a déjà été marqué durant un tour précédent (Remarque: les jetons ont la couleur des églises). Le joueur a 4 navires dans le port et 3 citoyens dans la paroisse (district) de St. Petri (Vert). Puisqu'il a actuellement deux jetons Navire, il doit au moins marquer l'un d'eux pour un score de  $2 \times 4 = 8$  PP. Il peut aussi choisir de marquer plusieurs de ses jetons à cet instant. Il peut recevoir encore 8 PP pour l'autre jeton Navire ou  $4 \times 3 = 12$  PP pour le jeton vert Citoyen ou  $5 \times 1 = 5$  PP pour le jeton rouge Donation car ils en ont en tout cinq à cet instant.*

*Conseil: C'est peut-être une bonne idée de marquer le second jeton Navire car les navires peuvent être facilement perdus dans le port. Les autres types de jetons Donation peuvent seulement augmenter en valeur et jamais diminuer en valeur et donc rapportent plus si on les marque plus tard.*



## HÔTEL DE VILLE

### Hôtel de ville

Cette action permet au joueur de construire de nouveaux bâtiments.

La carte de la ville contient au total 28 sites de construction. Quand un joueur sélectionne l'action « Hôtel de ville » [Guildhall], il peut construire un nouveau bâtiment en donnant à la banque 1 bois de construction et 1 brique pour chaque bâtiment qu'il souhaite construire. Le joueur sélectionne le ou les bâtiments et les place devant lui et ensuite place un citoyen sur son site de construction.

Pour chaque nouveau bâtiment:

- il paye 1 bois de construction  et 1 brique  à la banque,
- il sélectionne le bâtiment et le place devant lui 
- il place un citoyen sur le site de construction 

Les bâtiments peuvent être construits sur des sites de construction qui sont adjacents soit à une église où il a déjà une donation ou près de l'un de ses citoyens placé précédemment. La proximité des citoyens et églises est indiquée sur le plateau de jeu par des lignes brunes.

*Conseil: La règle de proximité empêche un joueur de construire un bâtiment tant qu'il n'a pas fait au moins une donation à une église. Sans donation à une église, il n'y a pas de proximité et donc rien à construire.*

Le joueur qui a fait la cinquième donation (finale) pour une église est maintenant un constructeur d'église et peut ignorer la règle de proximité pour le reste de la partie. Donc, ce joueur peut construire un bâtiment sur n'importe quel site de construction libre.

*Conseil: Bien que les églises complétées n'ont plus de disque pour montrer la proximité, les joueurs peuvent continuer à utiliser la proximité des églises si ils ont un jeton Donation de cette église (marqué ou pas).*

Un joueur qui construit plus d'un bâtiment dans le même tour peut utiliser les bâtiments placés durant ce même tour pour satisfaire la règle de proximité ce qui lui permet de construire une chaîne de bâtiments dans le même tour. A chaque tour, un joueur peut construire plusieurs nouveaux bâtiments mais cela peut inclure qu'un SEUL bâtiment Officiel. Les bâtiments Officiels sont disponibles dans l'ordre spécifié lors de la mise en

place (p. 6).

Les bâtiments de Production (Brasserie, Raffinerie de sucre et Fabrique de tissus) donnent leurs bénéfices durant toute la partie. De plus, pour chaque bâtiment de Production construit, le marqueur sur le tableau des prix est définitivement déplacé d'une case. (Plus de production signifie plus de marchandises disponibles et donc une chute des prix).

*Exemple: Un joueur construit 2 fabriques de tissus et 1 brasserie. Par conséquent, le prix de la bière est maintenant de 80 £ et le prix du tissu 60 £.*

0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		E	E	R			B		E	R	
	S	U		A	R		S	U		A	R
	C		O	T	H		C		L	O	H
100	90	80	70	60	50	100	90	80	70	60	50

Les autres bâtiments ont l'avantage unique suivant au moment de leur achat:

**Marchand (3 x):** Le joueur reçoit 100 £ de la banque.

**Capitaine (3 x):** L'un des navires oranges « Hollandais volant » est placé au mouillage n°3. Un « Hollandais volant » est un navire neutre qui occupe une place dans le port. Il est déplacé comme les autres navires et une fois qu'il a quitté le dernier mouillage, il est retiré du jeu. Si la capacité du mouillage n°3 est dépassée alors tous les navires sont déplacés comme décrit dans la section « Chantier naval ». Ensuite, le joueur place l'un de ses propres navires au mouillage n°3.

**Fonctionnaires:** Il y a 7 sites de construction sur le plateau de jeu pour les bâtiments officiels. Seul le bâtiment du dessus de la pile peut être construit:

**Conseiller (3 x):** Le joueur reçoit 10 £ pour chaque citoyen dans toutes les paroisses (districts). Cela inclut tous les citoyens de tous les joueurs. Le joueur compte également les citoyens qu'il a déjà placés durant ce tour ainsi que le citoyen pour le bâtiment du Conseiller.

**Pasteur (3 x):** Le joueur reçoit 10 £ pour chaque donation faite à toutes les églises. On compte tous les disques de tous les joueurs dans toutes les églises (compter une église complète comme 5 donations). Autre solution, on peut compter tous les jetons Donation de tous les joueurs.

**Maire (1x):** Le joueur reçoit 60 £ pour chaque église déjà complétée. Peu importe qui a complété les églises.



## HÔTEL DE VILLE

*Exemple: Jaune se déplace sur l'action « Hôtel de ville » [Guildhall] et paye 1 bois de construction et 1 brique pour construire 1 bâtiment. L'illustration ci-dessous montre tous les citoyens et donations de la partie:*



*Jaune est adjacent à 3 sites de construction libres (A, B et C) et donc à les possibilités suivantes:*

### A) Marchand:

*Il place son citoyen sur le site de construction du Marchand et prend un bâtiment Marchand depuis la pile ainsi que 100 £ de la banque.*

### B) Fabricant de tissus:

*Il place son citoyen sur le site de construction du Fabricant de tissus et prend une fabrique de tissus de la pile. Le prix du tissu chute de 10 £.*

### C) Fonctionnaire:

*Il place son citoyen sur le site de construction du Fonctionnaire et prend le bâtiment officiel du dessus de la pile. En fonction du bâtiment officiel, il reçoit:*

*Maire: 0 £ (pas d'église complète)*

*Pasteur: 70 £*

*7 donations: 4 (vert) + 2 (rouge) + 1 (jaune)*

*Conseiller: 90 £*

*9 citoyens: 3 (vert) + 2 (rouge) + 3 (jaune)  
+ 1 (jaune nouveau citoyen)*

*Conseil: en ce qui concerne le Conseiller: Si le jaune avait construit 2 bâtiments, soit le Fabricant de tissus ou le Marchand avant le Conseiller, il aurait reçu 100 £. Si il avait voulu, à la place construire le Brasseur à St. Petri comme second bâtiment, il aurait reçu 90 £ car afin d'avoir le Brasseur, le Conseiller doit être construit en premier.*

## CONSEILS STRATÉGIQUES

### Ne pas oublier de faire des donations aux églises

Beaucoup de bâtiments, de navires et une grande capacité de production cela aide, mais ne vous rapporte pas de prestige. Les joueurs qui passent trop de temps à accumuler des richesses, trouveront peut-être difficile d'obtenir suffisamment de jetons Donation.

### Soyez efficace sur la roue

Les joueurs qui vendent seulement 1 unité par tour sur la case « Commerce » [Trade], construisent qu'un seul bâtiment sur la case « Hôtel de ville » [Guildhall], ou font qu'une seule donation sur la case « Eglise » [Church] perdent leurs tours. Ce genre d'action peut être utile que dans quelques cas, par exemple, quand on fait une donation pour la première fois dans la partie.



## VARIANTES AVANCÉES

Les joueurs peuvent choisir deux variantes avancées. Dans les deux variantes, les 7 bâtiments Officiels bleus remplacent les bâtiments Officiels normaux, qui sont retirés du jeu.



### **Variante I**

Les bâtiments Officiels bleus peuvent être choisis librement de la pile (seulement 1 bâtiment officiel par tour).

### **Variante II**

Les bâtiments Officiels bleus sont mélangés et empilés dans un ordre quelconque. Seul 1 bâtiment Officiel bleu est visible et peut être construit à ce tour. (comme toujours 1 seul bâtiment officiel par tour).

*Conseil: Les variantes avancées nécessitent une bonne connaissance des bâtiments officiels et de leurs avantages. Puisqu'ici les avantages récompensent ses propres réalisations, et non pas le progrès de la ville, les joueurs expérimentés sont avantagés. Lorsque vous commencez à apprendre le jeu, les variantes avancées ne sont pas conseillées. Dans la variante II, les joueurs peuvent être chanceux et avoir un bâtiment officiel particulièrement attractif lors de leur tour.*

Les avantages des bâtiments Officiels bleus sont reçus immédiatement et une seule fois. Ils sont:

**Chanoine** [Canon] : Le joueur peut faire 1 donation à une église de son choix pour seulement 1 brique.

**Maître de guildes** [Guildmaster] : Le joueur reçoit 30 £ pour chaque unité de marchandise (bière, sucre, tissu) qu'il possède à cet instant.

**Capitaine du port** [Harbor Master] : Le joueur reçoit 40 £ pour chacun de ses navires dans le port.

**Diacre** [Deacon] : Le joueur reçoit 30 £ pour chaque donation qu'il a fait à n'importe quelle église (marquée ou pas).

**Sacristain** [Sexton] : Le joueur reçoit 50 £ pour chaque église où il a fait au moins 1 donation (marquée ou pas).

**Architecte** [Master Builder] : Le joueur reçoit 20 £ pour chacun de ses citoyens dans toutes les paroisses (districts), le total comprend également l'Architecte.

**Secrétaire** [Civil Servant] : Le joueur reçoit 40 £ pour chaque paroisse (district) où il a au moins un citoyen (le total comprend également la paroisse du Secrétaire).

*Exemple: Rouge possède 2 navires dans le port et 4 unités de marchandise. Tous ses citoyens et donations sont illustrées sur la portion du jeu suivante:*



*Il reçoit pour*

*Le maître de guildes: 120 £ (4 unités de marchandise)*

*Le diacre: 90 £ (3 donations)*

*Le sacristain: 100 £ (St. Nicolai et St. Petri)*

*Le capitaine du port: 80 £ (2 navires rouges)*

*L'architecte: 100 £ (4 + 1 citoyens rouges)*

*Le secrétaire: 120 £ (Rouge est déjà représenté dans la paroisse blanche et verte, le nouveau citoyen est ajouté à la paroisse bleue lors de ce tour)*

*Conseil: Si Rouge avait construit 2 bâtiments, d'abord la Fabrique de tissus dans la paroisse jaune suivit d'un fonctionnaire, l'Architecte lui aurait rapporté 120 £ et le Secrétaire 160 £.*



## F.A.Q.

### *Quand sont précisément marqué les jetons Donation ?*

Pour marquer un jeton Donation, la case « Eglise » [Church] doit être atteinte. Une seule exception: à la fin de la partie, TOUS les jetons Donation non marqués sont finalement marqués.

### *Les joueurs peuvent-ils annuler la marque d'un jeton Donation ?*

Marquer un jeton Donation est définitif et ne peut pas être annulé par la suite. Un jeton marqué reste face cachée pour le reste de la partie.

### *Est-il possible pendant l'action « Commerce » de vendre et acheter en même temps ?*

Non, ce n'est pas possible.

### *Le jeu est-il limité par le matériel ?*

Le nombre de navires est limité à 5 par joueurs, et le nombre de cloches d'église à 1 par joueur. Tous les autres matériaux ne sont pas limités et doivent être en quantité suffisante pour la partie. En cas de pénurie, la piste des scores peut-être utilisée pour marquer le nombre d'unités manquantes (combinez un disque et une unité du type manquant sur la piste des scores).

### *Quel est la différence entre les deux faces des jetons Citoyens (homme/femme) ?*

Pendant la partie le côté homme ou femme des jetons n'a pas de signification autre que la préférence du joueur.

Si vous avez d'autres questions, visitez:

[www.pd-verlag.de/hamburgum](http://www.pd-verlag.de/hamburgum)

## LA RÉALISATION D'HAMBURGUM

Au 17ème siècle Hambourg était une ville très prospère, et c'était notre intention de faire de cette époque un jeu de stratégie. La fierté d'Hambourg était ses grandes églises, qui durant ce siècle furent rénovées et partiellement équipées de nouveaux clochers. L'église principale de St. Michaelis, construite à partir de 1649, fut la plus grande église d'Allemagne au 17ème siècle et le pendant protestant de l'église catholique de St. Michael à Munich. Bien que cette église fut détruite par la foudre en 1750, son successeur baroque, connu en tant que « Michel », est aujourd'hui le symbole d'Hambourg.

Pour son aide sur les recherches historiques, mes remerciements au Dr. Wiechmann du Musée d'Histoire d'Hambourg, et à mon père, qui en tant que pasteur d'Hambourg de troisième génération a ouvert ses archives d'églises. Remerciements également à Peter Eggert, qui a appris le brassage à Hambourg et fit du jeu son projet et le présenta au "Gathering of Friends" aux USA en 2007. Sans mon ami et éditeur Peter Dörsam « Hamburgum » n'aurait jamais été possible. Il fut

implacable dans la détection des points faibles dans les premiers prototypes et s'engagea encore plus dans le développement du jeu par la suite. Matthias Catrein apporta son aide par son talent d'illustrateur comme pour « Imperial ».

Encore un jeu avec une roue ? Après la publication de « Antike » et « Imperial », cette question est inévitable. Mais de nombreuses séances de tests montrèrent que c'était une bonne décision. Beaucoup de joueurs qui testèrent abondamment avec leurs groupes, donnèrent beaucoup de commentaires critiques, et aidèrent partiellement à la rédaction des règles. Parmi eux doivent être particulièrement mentionnés Stephan Borowski, Ralph Anderson, Peter Hawes, Mark Bigney, Patrick Korner et ses « Terminal City Gamers », les joueurs du « Rieckhof » à Hambourg, et les participants de la rencontre des auteurs de jeu de Hambourg.

De plus, ma femme Kathia qui a testé le jeu et l'aime vraiment beaucoup.

Hambourg, Septembre 2007 *Mac Gerdts*