

hansa

Ein taktisches Handelsspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

SPIELMATERIAL



78 Warenmarken

(je 4x 1 Faß, 5x 2 Fässer und 4x 3 Fässer in sechs Farben)



4 Geldsäcke



1 Handelsschiff



60 Marktstände

(je 15 in den Spielerfarben)



22 Taler



1 Spielplan. Er zeigt die Ostsee mit neun bedeutenden Hansestädten. Die Städte sind durch die dunkelblauen Routen des Handelsschiffes miteinander verbunden.

SPIELIDEE

Die Spieler wetteifern um die Vorherrschaft in den Hansestädten des 14. Jahrhunderts. Sie durchqueren mit einem gemeinsamen Handelsschiff die Ostsee, immer auf der Suche nach günstigen Gelegenheiten wertvolle Waren zu erwerben. Dabei bauen sie in den Städten ein Netz von Niederlassungen auf – bestehend aus Marktständen. Diese ermöglichen es Waren wieder rechtzeitig zu verkaufen und die Macht weiter zu vergrößern. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Niederlassungen und dem größten Profit aus den Warenverkäufen.

SPIELVORBEREITUNG

- * Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- * **Bei 2 Spielern** werden von zwei Farben alle Warenmarken aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.
- * **Bei 3 Spielern** wird nur eine Farbe aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt.
- * **Bei 4 Spielern** wird mit allen Warenmarken gespielt.

Die Warenmarken werden verdeckt gemischt. Auf dem Spielplan sind neben jeder Stadt 1 oder 2 Kreise mit einem Lagerhaus abgebildet. Auf jedes Lagerhaus wird eine Warenmarke gelegt und aufgedeckt (siehe Beispiel 1).

Die übrigen Warenmarken werden in 5 etwa gleich hohe Stapel geteilt und verdeckt auf die 5 Vorratsfelder in der rechten unteren Spielplanelcke gelegt (siehe Beispiel 2).

- * Das Schiff wird auf die Stadt Copenhagen gestellt.
- * Die Taler werden als Bank neben den Spielplan gelegt.
- * Jeder Spieler erhält:
 - Die 15 Marktstände einer Farbe als Vorrat.
 - Den Geldsack in der gleichen Farbe. Er dient im Spielverlauf als Ablage für das Bargeld des Spielers.
 - 3 Taler aus der Bank, die er auf seinen Geldsack legt.

- * Die Spieler einigen sich wer beginnt. Anmerkung: Für das Spielende ist es wichtig, sich zu merken wer beginnt.



Beispiel 1: Man beginnt oben links in Tonsberg bei den Lagerhäusern mit der Nummer „1“ (in der Abb. rot markiert) und füllt die übrigen Lagerhäuser in der Reihenfolge der Nummern bis zur „9“ in Riga auf.

Beispiel 2: In der rechten unteren Spielplanelcke sind im Viertelkreis 5 Vorratsfelder abgebildet. Dort werden die Warenmarken verdeckt gestapelt. Die Reihenfolge der Warenstapel ist während des Spiels von Bedeutung und ist erkennbar an den Pfeilen zwischend den Stapeln: Der vorderste Stapel ist also links unten und der hinterste Stapel rechts oben.



STARTAUFSTELLUNG

Vor Beginn des eigentlichen Spielablaufs platzieren die Spieler ihre ersten Marktstände in beliebigen Städten, außer in Copenhagen. Dort dürfen während der Startaufstellung keine Marktstände platziert werden.

Der Startspieler beginnt. Er setzt 2 Marktstände aus seinem Vorrat in eine beliebige Stadt. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Zur besseren Übersicht werden die Stände eines Spielers dabei gestapelt.

Hat jeder Spieler 2 Marktstände gesetzt, folgt eine zweite Runde. Erneut setzt jeder 2 Marktstände in eine Stadt, in der er selbst noch keine Marktstände hat – gegnerische Stände dürfen allerdings vorhanden sein. Es folgt schließlich noch eine dritte Runde nach gleichem Prinzip. Danach ist die Startaufstellung abgeschlossen.

→ Siehe Beispiel 3.

SPIELVERLAUF

Der Startspieler beginnt und spielt die vier Phasen der Reihe nach durch. Erst danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

1. PHASE: EINKOMMEN NEHMEN

Zu Beginn seines Zuges erhält der Spieler sein Einkommen und legt es auf seinen Geldsack. Das Einkommen beträgt 3 Taler.

2. PHASE: ANGEBOT AUFFÜLLEN

Gibt es Lagerhäuser, auf denen keine Warenmarke ausliegt, darf der Spieler jetzt auffüllen (in Phase 3 und 4 nicht mehr möglich).

Für das Auffüllen muss der Spieler 1 Taler an die Bank zahlen. Dann nimmt er einzeln die Warenmarken vom vordersten Vorratsfeld auf dem noch Marken liegen und legt sie offen auf die leeren Lagerhäuser. Dabei füllt er die Lagerhäuser in der Reihenfolge der Nummern auf den Lagerhäusern.

Wird beim Auffüllen ein Vorratsstapel aufgebraucht, macht der Spieler einfach mit den Warenmarken vom nächsten Stapel weiter.

Wichtig: Entscheidet sich der Spieler dazu aufzufüllen, muss er alle leeren Lagerhäuser füllen.

Der Spieler kann darauf verzichten das Angebot aufzufüllen. Sind allerdings alle Lagerhäuser leer, muss der Spieler auffüllen.

3. PHASE: AKTIONEN DURCHFÜHREN

Es gibt drei mögliche Aktionen:

- * Kauf von Waren
- * Marktstände errichten
- * Verkauf von Waren

Vor, nach und zwischen den Aktionen darf der Spieler das Schiff bewegen.

Der Spieler darf nur in der Stadt eine Aktion ausführen, in der gerade das Schiff liegt.

Der Spieler darf in dieser Stadt nur 1 Aktion ausführen! Möchte er eine weitere Aktion durchführen, muss er zuvor das Schiff in eine andere Stadt bewegen.

Der Spieler darf in seinem Zug so viele Aktionen durchführen wie er möchte und bezahlen kann.

Er darf die Reihenfolge der Aktionen beliebig wählen und die gleiche Aktion auch mehrfach durchführen.

→ Siehe Beispiel 4.

Der Spieler kann darauf verzichten Aktionen durchzuführen.



Beispiel 3: So könnte eine Startaufstellung bei 3 Spielern aussehen.

Tipp: Unerfahrene Spieler sollten sich bei der Startaufstellung nicht nur auf eine Ecke des Spielbrettes konzentrieren.



Beispiel 4: Anne ist am Zug. Das Schiff steht in Lübeck und sie macht dort eine Aktion. Danach bewegt sie das Schiff nach Aalborg und macht dort eine Aktion. Sie bewegt das Schiff nach Copenhagen, macht dort keine Aktion sondern bewegt das Schiff gleich weiter nach Danzig und macht dort eine Aktion. Sie hat also – wie vorgeschrieben – in keiner Stadt mehr als eine Aktion gemacht.

Schiff bewegen: Das Schiff bewegt sich nur in Pfeilrichtung auf den festgelegten Routen.

Die Fahrt von einer Stadt in die unmittelbar nächste Stadt kostet 1 Taler – zahlbar in die Bank. → *Siehe Beispiel 5.*



Der Spieler darf das Schiff in der 3. Phase so oft bewegen wie er möchte und bezahlen kann – also vor, nach und zwischen den Aktionen.

Die Aktionen im Einzelnen

KAUF VON WAREN

Der Spieler nimmt 1 Warenmarke aus einem Lagerhaus der Stadt, in der gerade das Schiff liegt und legt sie offen, gut erkennbar vor sich ab.

Er zahlt für die Marke 1 Taler. Den Taler erhält der Spieler, der als einzigster die meisten Marktstände in der Stadt hat.

- * Hat noch kein Spieler einen Marktstand in dieser Stadt, kommt der Taler in die Bank
- * Haben mehrere Spieler die meisten Stände, kommt der Taler in die Bank.
- * Hat der Spieler selbst die meisten Stände, erhält er die Marke kostenlos.

Man darf nicht beide Warenmarken in einer Stadt auf einmal kaufen, weil das zwei Aktionen in der gleichen Stadt wären.

MARKTSTÄNDE ERRICHTEN

Der Spieler kann in der Stadt in der gerade das Schiff liegt, 1, 2 oder 3 Marktstände auf einmal errichten.

Das kostet ihn keinen Taler aber in jedem Fall 1 Warenmarke, die offen vor ihm liegt. Die Marke wird aus dem Spiel genommen.

Der Spieler setzt dann genau so viele neue Marktstände in die Stadt, wie Fässer auf der Marke abgebildet waren.

Hat der Spieler nicht mehr genügend Marktstände in seinem Vorrat, errichtet er nur so viele neue Stände, wie er noch im Vorrat hat.

In jeder Stadt darf jeder Spieler beliebig viele Marktstände besitzen.

Zur besseren Übersicht werden die Marktstände eines Spielers auf dem Spielplan stets gestapelt. → *Siehe Beispiel 6.*

VERKAUF VON WAREN

Der Spieler kann nur in einer Stadt Waren verkaufen, in der er mindestens einen Marktstand besitzt. Dazu benötigt er 2 oder mehr Warenmarken der gleichen Farbe.

Er darf auch gleichzeitig Marken mehrerer Farben verkaufen. Er muss dann aber von jeder dieser Farben mindestens 2 Marken verkaufen.

Marktstand abbauen: Verkauft der Spieler in einer Stadt Warenmarken, muss er dort einen Stand abbauen und zurück in seinen Vorrat nehmen, unabhängig davon wie viele Marken er gerade verkauft hat.

Marken umdrehen: Verkaufte Warenmarken werden umgedreht und bleiben bis zum Spielende verdeckt vor dem Spieler liegen. Sie sind ihm sicher und dürfen auch nicht mehr für andere Zwecke benutzt werden.

Der Verkauf von Waren kostet natürlich keine Taler – er bringt aber auch keine Taler ein. Vielmehr zählt bei Spielende jede verkaufte Marke Siegpunkte. → *Siehe Beispiel 7a.*

Verluste: Die anderen Spieler können durch einen Verkauf sogar Waren verlieren. Nämlich dann, wenn sie offene Marken von den gerade verkauften Farben besitzen. Diese Spieler verlieren dann je eine offene Marke der gerade verkauften Farbe(n). Sie kommen aus dem Spiel. Hat er in einer abzugebenden Farbe mehrere Marken, kann er sich aussuchen, welche er abgibt. → *Siehe Beispiel 7b.*

Beispiel 5: Das Schiff liegt in Copenhagen. Von hier kann es nach Danzig, Lübeck oder Tønsberg gezogen werden. Es kann nicht nach Aalborg oder nach Kalmar, weil die Pfeile in die falsche Richtung zeigen. Zu anderen Städten besteht keine Verbindung.



Hinweis: Von Tønsberg nach Stockholm werden die Waren über Land transportiert. Stellvertretend wird auch hier das Schiff bewegt.

Hinweis: Es ist durchaus möglich, daß das Schiff während des gleichen Zuges eines Spielers erneut die selbe Stadt besucht. Dann darf der Spieler dort auch erneut eine Aktion ausführen.

Hinweis: Das Bewegen des Schiffs zählt nicht als Aktion in einer Stadt.

Beispiel 6: Gelb ist am Zug. Er hat eine Warenmarke mit 1 Faß und eine Marke mit 2 Fässern offen vor sich und das Schiff liegt in Danzig. Dort hat Grau 4 Stände und Gelb hat 2 Stände. Er gibt die Marke mit den 2 Fässern ab, baut 2 weitere Stände und hat nun genau so viele Stände wie Grau.



Gelb hätte gerne noch mit der zweiten Marke weitere Stände gebaut, um dann mehr Stände als Grau zu haben. Das darf er aber nicht, denn das wären zwei Aktionen in der gleichen Stadt.



Beispiel 7a: Grau ist am Zug und verkauft in Danzig 3 orange Warenmarken und 2 braune Warenmarken, die er offen vor sich ausliegen hat. Er dreht diese Marken um und baut einen Stand in Danzig ab.



Beispiel 7b: Gelb hat 2 orangene und 1 braune offene Marke. Durch den vorangegangenen Verkauf von Grau verliert Gelb je eine orangene und braune Marke. Lila hat 1 braune offene Marke und muss diese abgeben.

4. PHASE: STEUERN UND ZÖLLE

Hat der Spieler die gewünschten Aktionen durchgeführt, muss er unter Umständen Steuern und Zölle entrichten.

Er darf höchstens 3 Taler und höchstens 3 offene Warenmarken vor sich liegen haben. Hat er mehr, muss er Überzähliges abgeben.

Bei überzähligen Marken darf er sich aussuchen, welche er abgibt.

Die überzähligen Marken kommen aus dem Spiel – die überzähligen Taler zurück in die Bank.

Anmerkung: Nur in der 4. Phase seines Zuges muss der Spieler Steuern und Zölle entrichten. Zu allen anderen Zeitpunkten ist es ihm aber gestattet mehr als 3 Marken und 3 Taler zu besitzen.

SPIELZUG BEENDEN

Damit endet der Zug des Spielers und sein linker Nachbar kommt an die Reihe.

→ Mögliche Aktionen zeigt Beispiel 8.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Angebot auffüllt und dabei der letzte Vorratsstapel angebrochen wird.

Die laufende Spielrunde wird aber noch zu Ende gespielt, so daß jeder Spieler gleich häufig an die Reihe gekommen ist.

→ Siehe Beispiel 9.

WERTUNG

Nun zählt jeder Spieler seine erreichten Siegpunkte:

- * Jede unverkaufte (offene) Warenmarke zählt 1 Punkt.
- * Jede verkaufte (verdeckte) Warenmarke zählt 1 Punkt plus so viele Punkte, wie Fässer auf der Marke abgebildet sind. Eine Marke mit 1 Faß zählt also 2 Punkte und eine Marke mit 3 Fässern zählt 4 Punkte.
- * Jede Stadt, in der man mindestens 1 Marktstand hat, zählt 2 Punkte. Besitzt ein Spieler in einer Stadt als einziger Marktstände, bekommt er dafür sogar 4 Punkte (Monopol).
→ Siehe Beispiel 10.

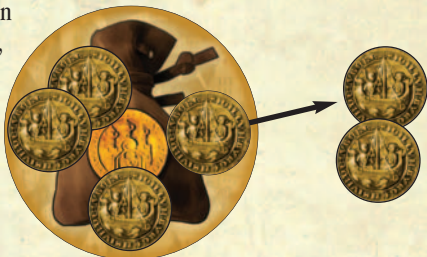
Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt der Spieler, der mehr Marktstände auf dem Spielplan hat. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

DER GELDSACK

Hansa bietet den Spielern vielfältige Möglichkeiten zu agieren. Stellt der Spieler mitten in seinem Zug fest, daß er zuvor lieber eine andere Aktion gewählt hätte, kann es manchmal schwierig sein, den Zug zurückzuverfolgen. Daher sollte der Spieler seinen Zug zuerst sorgfältig planen und erst dann alle gewünschten Aktionen ausführen.

Dabei leistet der Geldsack gute Dienste. So sollte der Spieler das Geld, das er für eine Aktion verwendet, zuerst nur vom Sack herunterschreiben.

Erst wenn dann alle Aktionen des Spielers ausgeführt sind, kommen die Münzen in die Bank bzw. zu den Spielern.



Autor und Graphik:
Michael Schacht

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de
Distribution Österreich: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribution Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



Beispiel 8: Grau nimmt sich sein Einkommen. Dann entscheidet er sich Warenmarken aufzufüllen und zahlt dafür 1 Taler. Das Schiff steht in Copenhagen. Dort kauft er eine Warenmarke für 1 Taler, den er an Lila zahlt. Er zieht das Schiff für 1 Taler nach Tønsberg und kauft dort eine weitere Marke. Da er dort die meisten Marktstände hat, bekommt er die Warenmarke kostenlos. Er zieht das Schiff für 1 Taler nach Stockholm. Dort macht er keine Aktion und zieht das Schiff für 1 Taler weiter nach Reval. Er setzt eine offene Marke mit 3 Fässern ein, um dort 3 Marktstände zu errichten. Steuern und Zölle hat er nicht zu entrichten und beendet seinen Zug. Danach kommt Gelb an die Reihe und nimmt sich sein Einkommen. Er macht keine Aktionen und spart das Geld für seinen nächsten Zug.

Beispiel 9: Bei einem Spiel zu Dritt hatte Spieler 1 begonnen. Später im Spiel füllt Spieler 2 auf. Dabei wird der letzte Vorratsstapel angebrochen. Nachdem Spieler 2 seinen Zug gemacht hat, kommt noch Spieler 3 an die Reihe und macht seinen Zug. Nun ist die laufende Spielrunde zu Ende und es folgt die Wertung.



Beispiel 10: In Copenhagen (links) besitzen Grau, Gelb und Lila Marktstände. Jeder bekommt 2 Punkte. In Kalmar (rechts) bekommt Gelb sogar 4 Punkte für seinen Marktstand, weil er dort als einziger Marktstände besitzt.

Anmerkungen zur Taktik:

- * Warenmarken benötigt man einerseits um Siegpunkte zu erzielen und andererseits um Marktstände zu errichten. Wer nie Marktstände baut, dem wird es außerdem im Spiel zunehmend schwerer fallen, Waren zu verkaufen. Außerdem wird er keine Möglichkeit haben, Waren kostenlos zu erwerben oder „Extrageld“ zu erwirtschaften.
- * Auch wenn das Auffüllen 1 Taler kostet, ist es oft sehr hilfreich.
- * Das Sparen von Talern sorgt für mehr Flexibilität im nächsten Zug.
- * Man sollte bedenken, wo man nach seinem Zug das Schiff stehen läßt. Das bestimmt die Möglichkeiten für den nächsten Spieler.
- * Beim Warenkauf sollte man darauf achten, wer das Geld bekommt.

ÜBERSICHT

Einkommen nehmen	+3 Taler	
Angebot auffüllen	-1 Taler	pauschal
Schiff bewegen	-1 Taler	pro Fahrt von Stadt zu Stadt
Kauf von Waren (1 Marke in einer Stadt)	-1 Taler	zahlbar an Spieler / Bank; kostenlos wenn selbst die meisten Stände
Marktstände errichten (1 Stand pro Faß)	-1 Marke	kostet keinen Taler!
Verkauf von Waren (min. 2 Marken pro Farbe)	-1 Stand	Kostet keinen Taler! Verlust der Mitspieler: 1 offene Marke bei gleicher Farbe
Steuern und Zölle		max. 3 Taler und 3 Marken behalten