

een spel van Michael Schacht (Abacus Spiele, 2004)
2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar – 60 minuten
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Spelidee

Beconcurrer elkaar om de Meester te worden van de Hanzesteden tijdens de 14^{de} eeuw. Zigzag doorheen de Baltische Zee in een koopvaardijship en wees alert om op het juiste moment waardevolle goederen te verwerven. Ontwikkel een netwerk van marktkramen binnen de steden, waardoor je je goederen kan doorverkopen op het meest geschikte moment, waardoor je macht en prestige toeneemt.

De speler die, op het einde van het spel, de meeste handelmaatschappijen bezit en de grootste winst maakt, wint het spel.

Spelmateriaal

- 78 goederenschijven
(4x 1 vat, 5x 2 vaten en 4x 3 vaten in elk van de zes kleuren)
- 4 grote geldbuidelschouwen
- 1 koopvaardijship
- 60 marktkramen (15 in elk kleur)
- 22 Taler (muntstukken uit die tijd)

Spelvoorbereiding

- Leg het speelbord in het midden van de tafel.
- **Bij 2 spelers:** verwijder van twee kleuren (naar keuze) alle goederenschijven en leg die terug in de doos.
Bij 3 spelers: verwijder van één kleur (naar keuze) alle goederenschijven en leg die terug in de doos.
Bij 4 spelers: alle goederenschijven worden gebruikt.

Meng alle goederenschijven verdekt door elkaar en plaats één enkele goederenschijf op elk van de pakhuisen op het speelbord (= cirkelvormige plaatsen met een huis – sommige steden hebben er slechts één, andere twee). Plaats eerst schijven op '1', dan op '2' tot tenslotte pakhuis '9'. Eens alle schijven geplaatst werden, mogen ze open omgedraaid worden (zie figuur 1).

Plaats de resterende goederenschijven, in 5 ongeveer even grote verdekte stapels, op de 5 voorraadplaatsen (rechtsonder op het speelbord – zie figuur 2).

- Plaats het koopvaardijship in Copenhagen.
- Geef elke speler:
 - 15 marktkramen in één kleur
 - de overeenkomstige grote geldbuidelschijf (waarop het geld van de speler komt)
 - 3 Talers als startkapitaal (deze worden op de eigen geldbuidel geplaatst)
- Kies een startspeler.
Op het einde van het spel is het belangrijk te herinneren wie startspeler was.

Startopstelling

Vooraleer het eigenlijke spel start, mogen de spelers hun eerste marktkraam op een stad naar keuze plaatsen, behalve Copenhagen. Geen enkel marktkraam mag op deze stad geplaatst worden tijdens de startopstelling.

Beginnend met de startspeler mag elke speler, in uurwijzerzin, twee marktkramen uit zijn voorraad nemen en die in een stad naar keuze plaatsen. Marktkramen van een zelfde speler bij eenzelfde stad stapel je op elkaar om een goed overzicht te kunnen bewaren.

Zodra alle spelers een eerste keer aan de beurt kwamen, volgt een identieke tweede en derde ronde. Hierbij geldt nu echter wel de volgende voorwaarde: de marktkramen van de tweede en de derde ronde moeten in steden geplaatst worden waar de speler zelf nog geen marktkramen bezit. Er mogen wel schijfjes liggen van andere spelers. Hiermee eindigt de startopstelling (zie ook figuur 3).

Spelverloop

De startspeler begint en doorloopt de volgende vier fasen in deze volgorde door. Daarna komt de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt.

1. Inkomen nemen
2. Aanbod aanvullen
3. Acties uitvoeren
4. Belastingen en invoerrechten

1. INKOMEN NEMEN

Bij het begin van zijn speelbeurt krijgt de speler zijn gegarandeerd inkomen van 3 Taler en legt dit op zijn geldbuidel.

2. AANBOD AANVULLEN

Als er nog pakhuizen zijn, waarop geen goederenschijf ligt, mag de speler dat nu aanvullen (tijdens fase 3 en 4 is dat niet meer mogelijk).

Om het aanbod goederenschijven aan te vullen, moet de speler 1 Taler aan de bank betalen. Vervolgens neemt hij **één voor één** goederenschijven van de voorste voorraadstapel waarop nog goederenschijven liggen en legt die open op de lege pakhuizen. De genummerde volgorde van de pakhuizen moet hierbij gerespecteerd worden.

Wordt de eerste voorraadstapel leeg, dan wordt gewoon van de volgende stapel genomen.

Belangrijk: als een speler beslist om de lege pakhuizen aan te vullen, dan moet hij alle lege pakhuizen aanvullen.

Een speler moet niet aanvullen. Maar als alle pakhuizen op het speelbord leeg zijn, dan moet hij wel aanvullen!

3. ACTIES UITVOEREN

Er zijn drie soorten acties:

1. aankoop van goederen
2. marktkramen oprichten
3. verkoop van goederen

Voor, tijdens of na de acties mag een speler het schip bewegen.

Algemeen:

- Een speler mag enkel in de stad waar het schip ligt zijn acties uitvoeren.
- Een speler mag in deze stad **slechts één actie** uitvoeren!
Wil hij nog een actie uitvoeren dan moet hij eerst het schip naar een andere stad bewegen.
- Een speler mag tijdens zijn speelbeurt zoveel acties uitvoeren als hij wil en kan betalen.
- De volgorde waarin hij de acties wil uitvoeren, kiest hij zelf.
Hij mag eenzelfde actie ook meerdere keren na elkaar uitvoeren.
- Een speler mag ook beslissen geen enkele actie uit te voeren tijdens zijn speelbeurt.

Het schip bewegen

Het schip beweegt zich enkel in de richting van de pijl op de op het speelbord vastgelegde routes. Het varen van de ene stad naar de andere kost steeds 1 Taler (te betalen aan de bank).

Merk op dat er één landweg getekend is: van Tonsberg naar Stockholm. Wie deze route wenst te gebruiken, betaalt eveneens 1 Taler aan de bank en verplaatst het schip naar Stockholm.

Een speler mag tijdens fase 3 het schip zoveel keer verplaatsen als hij wil (voor, tijdens of na zijn acties), zolang hij voor elke verplaatsing maar 1 Taler betaalt aan de bank.

De acties van nabij bekeken

:: AANKOOP VAN GOEDEREN

De speler neemt 1 goederenschijf uit een pakhuis bij de stad, waar het schip op dat ogenblik ligt, en plaatst dit open, goed herkenbaar voor zich op tafel.

Hij betaalt hiervoor 1 Taler. Deze Taler gaat naar de speler die als enige de meeste marktkramen in deze stad heeft.

- heeft er op dit moment nog geen enkele speler een marktkraam in deze stad, dan gaat de Taler naar de bank,
- hebben meerdere spelers de meeste marktkramen, gaat de Taler naar de bank,
- heeft de speler zelf de meeste marktkramen in deze stad, dan krijgt hij de goederenschijf gratis.

Men mag niet beide goederenschijven in dezelfde stad gelijktijdig aankopen, omdat dat dan een tweede actie in dezelfde stad zou zijn. Indien de speler echter wegvaart en in dezelfde beurt met het schip terug in dezelfde stad aanmeert, dan mag hij alsnog de tweede goederenschijf aankopen.

:: MARKTKRAMEN OPRICHTEN

De speler kan in de stad, waar op dat moment het schip ligt, 1, 2 of 3 marktkramen gelijktijdig oprichten. Dat kost hem geen Talers, maar in ieder geval 1 goederenschijf die open voor hem op tafel ligt. De schijf gaat uit het spel.

De speler plaatst nu zoveel nieuwe marktkramen in de stad, als er vaten op de ingediende goederenschijf staan afgebeeld.

Heeft de speler niet meer genoeg marktkramen in zijn voorraad, dan richt hij er net zoveel op als er nog mogelijk zijn.

In elke stad mag een speler zoveel marktkramen als hij wil, bezitten. Om een goed overzicht te bewaren, stapel je de marktkramen van eenzelfde speler (zelfde kleur) best op elkaar (zie ook figuur 6).

:: GOEDEREN VERKOPEN

De speler kan enkel in de stad, waar hij minstens één marktkraam bezit, goederen verkopen.

Om te kunnen verkopen, moet hij minstens 2 of meer goederenschijven van dezelfde kleur bezitten. Hij mag gerust goederen van verschillende kleuren verkopen, maar van elke verkochte kleur moet hij minstens 2 schijven verkopen.

Marktkraam afbreken: verkoopt een speler goederen in een stad, dan moet hij daar een eigen marktkraam afbouwen en terug in zijn voorraad plaatsen (onafhankelijk van een aantal verkochte goederen).

Goederenschijf omdraaien: verkochte goederenschijven worden omgedraaid en blijven tot het einde van het spel voor de speler op tafel liggen. Ze blijven gegarandeerd eigendom van de speler en kunnen ook niet meer voor andere doeleinden aangewend worden.

De verkoop van goederen kost vanzelfsprekend geen Talers. Maar je krijgt er echter ook geen Talers voor. Elke verkochte goederenschijf brengt echter wel zegepunten op (bij het einde van het spel – zie figuur 7a).

Verlies: de andere spelers kunnen door een verkoop goederen verliezen als ze open goederenschijven van de verkochte kleur bezitten op het moment van de verkoop. Elke medespeler verliest één goederenschijf van de zojuist verkochte kleur(en). Deze gaan uit het spel. Bezit een speler meerdere schijven van een bepaalde kleur dan mag hij zelf kiezen dewelke hij zal verliezen (zie ook figuur 7b).

4. BELASTINGEN EN INVOERRECHTEN

Heeft een speler de gewenste acties uitgevoerd, dan kan hij onderworpen worden aan belastingen en invoerrechten.

Hij mag ten hoogste 3 Talers en ten hoogste 3 open goederenschijven voor zich liggen hebben. Bezit hij er meer dan moet hij het overtollige afgeven. Hij mag zelf kiezen welke goederenschijven hij als teveel bestempelt.

De overtollige goederen gaan uit het spel, de overtollige Talers gaan naar de bank.

Opmerking: enkel tijdens fase 4 van zijn speelbeurt moet een speler belastingen en invoerrechten betalen. Tijdens elke andere fase mag hij meer dan 3 goederenschijven en/of Talers bezitten.

Speelbeurt beëindigen

Hierna eindigt de speelbeurt van de speler aan beurt en komt de linker speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler het aanbod aanvult en hierbij de laatste voorraadstapel aangebroken wordt. De lopende speelronde wordt nog volledig uitgespeeld zodat elke speler even veel keer aan de beurt komt.

Waardering

Nu telt elke speler zijn zegepunten:

- Elke **onverkochte** (open) goederenschijf telt voor **1 punt**.
- Elke **verkochte** (verdekte) goederenschijf telt voor **1 punt** + zoveel **punten** als er vaten op de **schijven** getekend staan. Een schijf met 1 vat scoort dus 2 punten, en een schijf met 3 vaten scoort 4 punten.
- Elke stad waarin je minstens 1 **marktkraam** bezit, scoort **2 punten**. Bezit een speler in een stad als enige marktkramen dan krijgt hij hiervoor 4 zegepunten (monopolie).

De speler met de meeste punten wint.

Hebben meerdere spelers evenveel punten, dan wint de spelers, die de meeste marktkramen op het speelbord bezit. Is er dan nog een gelijke stand dan zijn er meerdere winnaars.

Functie geldbuidel:

Als een speler iets van plan is dat geld kost, legt hij een Taler naast de buidel. Eenmaal de speler absoluut zeker is dat hij geen verdere acties wenst uit te voeren, betaalt hij effectief aan de bank.

Op deze manier kan een speler makkelijker terugkomen op een eerdere beslissing zonder de discussie van wat heb je nu al betaald of niet?

hansa

OVERZICHT

- 1. Inkomen nemen:** +3 Talers
- 2. Aanbod aanvullen:**
-1 Taler om lege pakhuizen op te vullen
- 3. Acties uitvoeren (1 per stad):**
 - a. schip verplaatsen:
-1 T van stad naar stad
 - b. één goederenschip aankopen:
-1T voor bank of speler
gratis indien zelf meeste kramen
 - c. marktkramen oprichten:
1 goederenschip weg en 1, 2 of 3
marktkramen oprichten (vaten)
 - d. goederen verkopen (min 2 per kleur)
1 marktkraam afbouwen
goederenschippen omdraaien
andere spelers lijden ev. verlies:
1 goederenschip van dezelfde kleur
- 4. Belastingen en invoerrechten**
max. 3 Talers en 3 goederenschippen houden

ZEGEPUNTEN

- elke open goederenschip = 1p
- elke verkochte goederenschip = 1p
+ evenveel punten als vaten
- elke stad met minstens 1 marktkraam = 2p
(monopolie = 4p)

hansa

OVERZICHT

- 1. Inkomen nemen:** +3 Talers
- 2. Aanbod aanvullen:**
-1 Taler om lege pakhuizen op te vullen
- 3. Acties uitvoeren (1 per stad):**
 - a. schip verplaatsen:
-1 T van stad naar stad
 - b. één goederenschip aankopen:
-1T voor bank of speler
gratis indien zelf meeste kramen
 - c. marktkramen oprichten:
1 goederenschip weg en 1, 2 of 3
marktkramen oprichten (vaten)
 - d. goederen verkopen (min 2 per kleur)
1 marktkraam afbouwen
goederenschippen omdraaien
andere spelers lijden ev. verlies:
1 goederenschip van dezelfde kleur
- 4. Belastingen en invoerrechten**
max. 3 Talers en 3 goederenschippen houden

ZEGEPUNTEN

- elke open goederenschip = 1p
- elke verkochte goederenschip = 1p
+ evenveel punten als vaten
- elke stad met minstens 1 marktkraam = 2p
(monopolie = 4p)

hansa

OVERZICHT

- 1. Inkomen nemen:** +3 Talers
- 2. Aanbod aanvullen:**
-1 Taler om lege pakhuizen op te vullen
- 3. Acties uitvoeren (1 per stad):**
 - a. schip verplaatsen:
-1 T van stad naar stad
 - b. één goederenschip aankopen:
-1T voor bank of speler
gratis indien zelf meeste kramen
 - c. marktkramen oprichten:
1 goederenschip weg en 1, 2 of 3
marktkramen oprichten (vaten)
 - d. goederen verkopen (min 2 per kleur)
1 marktkraam afbouwen
goederenschippen omdraaien
andere spelers lijden ev. verlies:
1 goederenschip van dezelfde kleur
- 4. Belastingen en invoerrechten**
max. 3 Talers en 3 goederenschippen houden

ZEGEPUNTEN

- elke open goederenschip = 1p
- elke verkochte goederenschip = 1p
+ evenveel punten als vaten
- elke stad met minstens 1 marktkraam = 2p
(monopolie = 4p)

hansa

OVERZICHT

- 1. Inkomen nemen:** +3 Talers
- 2. Aanbod aanvullen:**
-1 Taler om lege pakhuizen op te vullen
- 3. Acties uitvoeren (1 per stad):**
 - a. schip verplaatsen:
-1 T van stad naar stad
 - b. één goederenschip aankopen:
-1T voor bank of speler
gratis indien zelf meeste kramen
 - c. marktkramen oprichten:
1 goederenschip weg en 1, 2 of 3
marktkramen oprichten (vaten)
 - d. goederen verkopen (min 2 per kleur)
1 marktkraam afbouwen
goederenschippen omdraaien
andere spelers lijden ev. verlies:
1 goederenschip van dezelfde kleur
- 4. Belastingen en invoerrechten**
max. 3 Talers en 3 goederenschippen houden

ZEGEPUNTEN

- elke open goederenschip = 1p
- elke verkochte goederenschip = 1p
+ evenveel punten als vaten
- elke stad met minstens 1 marktkraam = 2p
(monopolie = 4p)