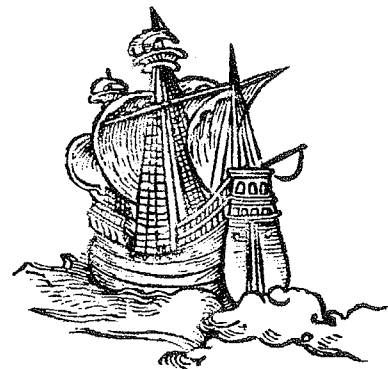
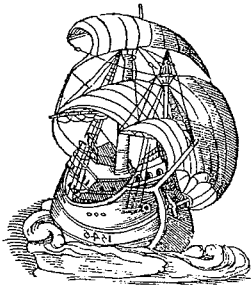
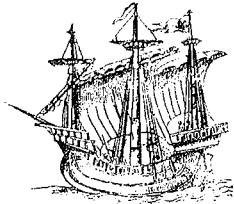
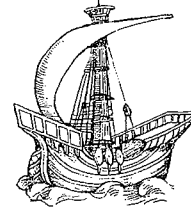


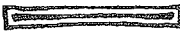


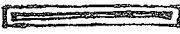
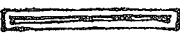


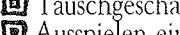
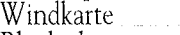





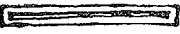

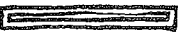

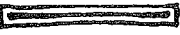


Spielregel





Einleitung	5
Spielvorbereitung	6
 Spielplan	6
 Warensteine	7
 Spielkarten	8
 Speicher	8
 Spielfiguren	8
 Schiffsladeräume	8
Spielziel	9
Spielablauf	10
 Start	10
 Bewegung	10
 Häfen	10
 Tauschgeschäfte	10
 Ausspielen einer Hafenkarte	11
Windkarte	11
Blockade	12
Neue Waren	12
Vitalienbrüder	12
Hansetag	13
Sturm	13
 Lübeck	13
 Privilegienkarte und Kaperbrief	13
 Spielende	14
Anhang	16
 Die Hanse	16
 Vitalienbrüder	16
 Schiffe der Hansezeit	17
 Zur Nautik	18
 Zur Heraldik	18
 Tom Schoeps	19
 Henning Sachse	21
Kurzregel	22

»Die Hanse«  
Pfeffersäcke und Vitalienbrüder  
von Tom Schoeps und Henning Sachse

»Die Hanse« ist ein Familienspiel für 3-6 Spieler  
ab 10 Jahren. Die Spieldauer beträgt ca. 1-2  
Stunden.

Die Hanse  
1. Auflage 1993  
Autor: Tom Schoeps  
Co-Autor: Henning Sachse  
Redaktion: Bernd Dietrich  
Mitarbeit: Kapitän a.G. Günther Knorr  
Grafik und Layout: Frank Gerwin  
Satz: Rainer Gladys  
Artikel-Nr.: 61111  
Printed in Germany  
Copyright ©1993 by Tom Schoeps und LAURIN  
Verlags- und Vertriebsgesellschaft mbH., 22761  
Hamburg.  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt des Spiels:

- ▣ Spielplan
- ▣ 6 Schiffsfiguren, 1 Pirat, Holzstandfüße
- ▣ 10 Speicher
- ▣ 6 geteilte Schiffskarten mit Laderäumen
- ▣ 50 Hafenkarten (plus 2 Blankokarten)
- ▣ 6 Kaperbriefe
- ▣ 6 Privilegienkarten
- ▣ 144 Warensteine
- ▣ 1 Beutel (für die Warensteine)
- ▣ 1 runder Blockadestein
- ▣ Diese Spielregel

# Einleitung



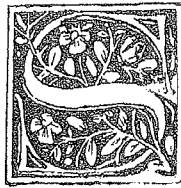
Die Spieler versuchen als Kaufmann zur Zeit der Hanse das Lübecker Salz am schnellsten zu den Tausch- und Handelsplätzen zu bringen, um dort möglichst als erster die besten Waren einzutauschen. Die eingetauschten Güter müssen anschließend entweder zurück in den heimischen Speicher oder zu Handelskontoren in andere Häfen gebracht werden, um dort weitergetauscht zu werden.

Auf den Speicherkarten findet jeder Hansekaufmann die Waren abgebildet, die er im Laufe des Spiels erwerben muß, denn sobald der erste Speicher korrekt gefüllt ist, endet das Spiel, und der Sieger wird ermittelt.

Damals transportierte man die Waren mit Segelschiffen, den Koggen oder später auch Holks. Um das Risiko einer solchen gefahrvollen und ungewissen Reise zu verringern, bildete man sogenannte Compagnien mit einem oder mehreren Partnern und verteilte damit die wertvolle Ladung auf mehrere Schiffe.

In diesem Spiel teilt sich jeder Spieler mit seinem linken und rechten Nachbarn je eine Hansekogge. Und Risiken gibt es bei der Seefahrt allemal. Ob nun die gefürchteten Piraten, Vitalienbrüder nannte man sie damals, ihr Unwesen trieben, ob Stürme über Nord- und Ostsee tobten, oder mal wieder ein Hafen blockiert war, tausend Dinge konnten das Leben eines ehrbaren Kauffahrers damals erschweren ...

# Spielvorbereitung



pielplan. Die Karte stellt den wichtigsten Handelsraum der Hanse dar: die Nord- und Ostsee mit ihren angrenzenden Ländern. Alle Schiffsbewegungen werden ausschließlich auf den sechseckigen Feldern durchgeführt. Es finden sich außerdem einige besondere Merkmale auf dem Spielplan, die im folgenden kurz aufgeführt werden.

☐ **Nordsee und Ostsee.** Die Meeresfläche des Spielplans ist in Nord- und Ostsee unterteilt. An der Nordspitze Dänemarks ist durch eine verstärkte Linie die Grenze zwischen den beiden

Meeresteilen markiert. Diese Unterscheidung ist für den Standort der Schiffe wichtig, da gewisse Ereignisse nur eine bestimmte Meereshälfte betreffen. Für die Reichweiten der Hansekoggen ist der Ausgangspunkt ihrer Bewegung wichtig, denn je nachdem, ob sie ihren Zug in der Nordsee oder in der Ostsee beginnen, gilt eine andere Reichweite auf der Windkarte.



☐ **Die Kanalstrecke.** Zwischen Nord- und Ostsee gibt es eine Wasserstraße mit den Hansestädten Hamburg und Wismar als Ein- und Ausfahrt. Der Kanal ist vier Felder lang.

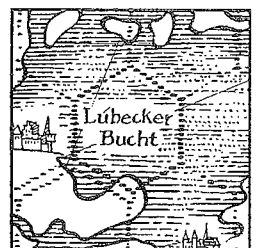
☐ **Die Kanalstrecke.** Zwischen Nord- und Ostsee gibt es eine Wasserstraße mit den Hansestädten Hamburg und Wismar als Ein- und Ausfahrt. Der Kanal ist vier Felder lang.



☐ **Der Sund.** Diese Meerenge bei den Dänischen Inseln kann im Spielverlauf blockiert werden. Der Platz für den Blockadestein ist durch einen Kreis gekennzeichnet, der drei Sechsecke schneidet. Bei einer Blockade ist der Seeweg zwischen Nord- und Ostsee vollständig unterbrochen. Allein durch den Kanal kann man dann noch zwischen den beiden Meeren wechseln.

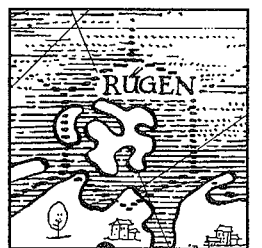
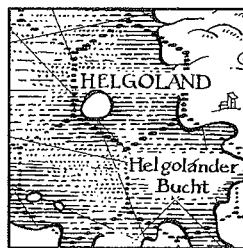


☐ **Helgoländer Bucht und Lübecker Bucht.** In diese beiden Sechseckfelder mit der entsprechen-

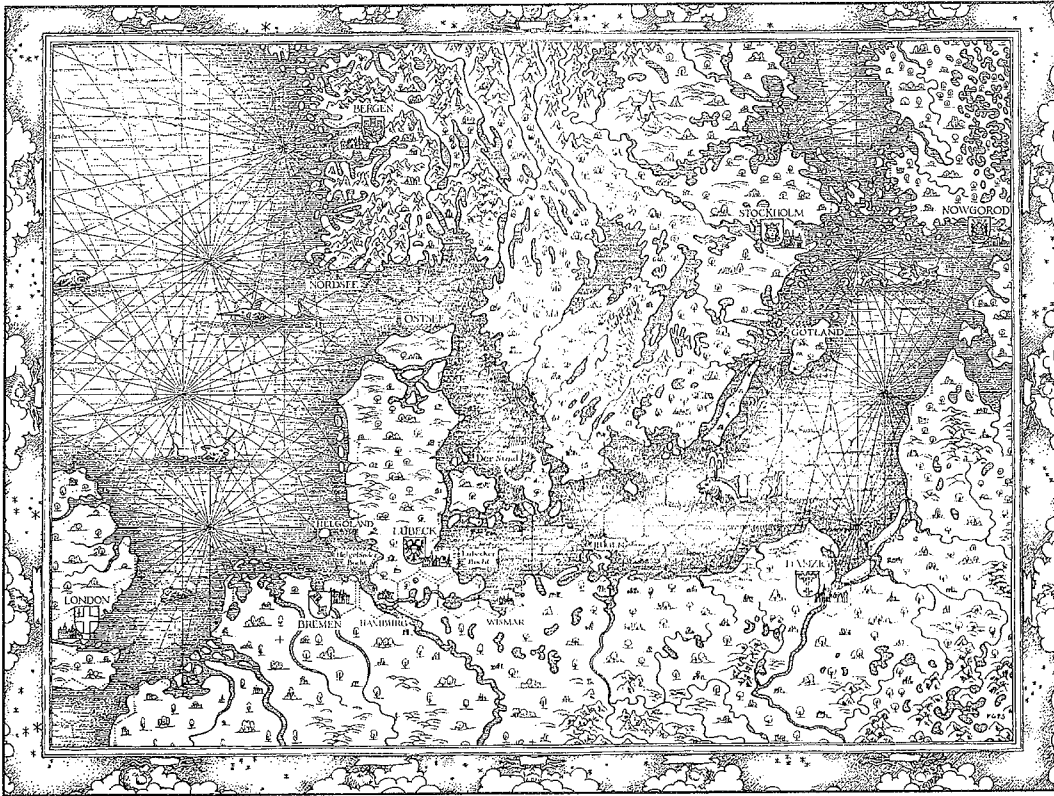


den Bezeichnung können die Koggen während des Spiels durch einen Sturm getrieben werden.

☐ **Gotland, Helgoland und Rügen.** Diese drei Inseln in Nord- und Ostsee sind die Ausgangspunkte für das Piratenschiff der Vitalienbrüder.



☐ **Kartenablagefelder.** Auf der großen Halbinsel am oberen Ende des Spielplans (Norwegen und Schweden) kann man drei Felder erkennen, die der Ablage von Karten dienen. Auf das linke obere Feld kommt der Stapel mit den verdeckten Hafenkarten. Direkt daneben können die ausge-



spielten Karten abgelegt werden. Das untere Feld ist für die jeweils gültige Windkarte vorgesehen.

**Tauschbaum.** In der linken oberen Ecke des Spielfeldes ist das Schema für den Warentausch, der Tauschbaum, abgebildet. Dieses Schema zeigt, welche Waren man braucht, um andere dafür eintauschen zu können.

**Die Tauschhäfen.** Jeder Hafen, in welchem man Waren eintauschen kann, ist durch ein Wappen, die dort erhältliche aufgedruckte Warenart, den Namen und ein Stadtsymbol gekennzeichnet. Als Häfen gelten die Städtefelder von Bergen, Bremen, Danzig, London, Lübeck, Nowgorod und Stockholm.

**Warensteine.** Das Spiel enthält 144 runde Warensteine. Auf der Vorderseite erkennt man ein farbiges Symbol, welches die Warenart festlegt. Es gibt sieben verschiedene Warenarten. Auf der Rückseite findet man eine Zahl, die den Wert dieser Ware angibt. Nur Salz hat keinen Zahlenwert, diese Ware bekommt je-

der Kauffahrer in Lübeck gratis. Wieviele Warensteine es mit welchen Warenarten gibt, kann man der folgenden Tabelle entnehmen.

Zunächst werden die Waren nach ihrer Art sortiert. Dann wird jede Warengruppe einzeln gemischt und auf den Spielplan bei dem Hafen, der

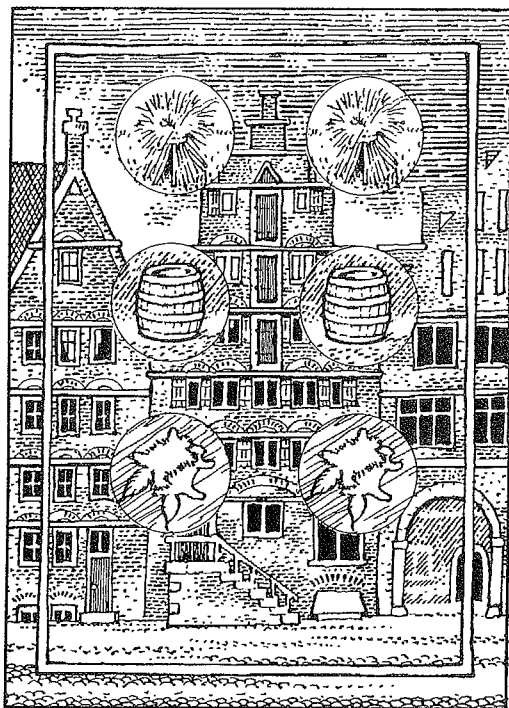
Ware	Warenwerte				
	0	1	2	3	4
Salz	36	0	0	0	0
Getreide	0	14	7	5	0
Stockfisch	0	12	8	6	0
Bier	0	0	4	6	4
Tuche	0	0	4	4	6
Erze	0	0	3	5	6
Pelze	0	0	3	5	6

mit dem gleichen Symbol gekennzeichnet ist, so hingelegt, daß die Zahlen der Warensteine verdeckt sind. Wir empfehlen, die Waren nicht auf die Wasserfelder, sondern auf die angrenzende Landfläche zu legen. Hier stören sie nicht!

**Spielkarten.** Zunächst müssen die 64 Karten sortiert werden. Jeder Mitspieler erhält einen Kaperbrief und eine Privilegienkarte. Spielen weniger als 6 Kauffahrer mit, werden die restlichen Kaperbriefe bzw. Privilegienkarten beiseitegelegt.

Die anderen Karten nennen wir Hafenkarten. Hiervon werden die beiden Blankoersatzkarten entfernt. Dann werden die Hafenkarten in 1. Windkarten, 2. „Neue Waren“ und 3. alle übrigen Karten sortiert. Diese drei Stapel werden einzeln gemischt, und anschließend bekommen die Mitspieler von jedem Stapel je eine Karte verdeckt zugeteilt. Dann wird eine Windkarte gezogen und offen auf den Spielplan gelegt. Anschließend werden sämtliche verbleibenden Karten zu einem Stapel zusammengefügt und nochmals gemischt. Dieser Stapel wird dann auf das linke obere Kartenfeld des Spielplans gelegt.

**Speicher.** Die zehn Speicher stellen jeweils die Aufgabe dar, die die Hansekaufleute zu erfüllen haben (sprich zu ertauschen haben). Sie unterscheiden sich jeweils in den



Warensymbolen. Hierdurch ist eindeutig festgelegt, welche sechs Waren sich der Spieler durch Tauschgeschäfte besorgen muß. In den Speicher dürfen grundsätzlich nur die aufgedruckten Waren eingelagert werden, und einmal in den Speicher gelegt, dürfen diese Warensteine nicht mehr ausgetauscht werden. Selbstverständlich stehen die Speicherhäuser der Mitspieler in Lübeck. Jeder Kauffahrer muß also mit seinen eingetauschten Waren wieder dort hinfahren, um sie zu entladen und neues Salz aufzunehmen. Die zehn Speicher werden gemischt, und jeder Spieler bekommt eine dieser Aufgabentafeln zugeteilt, die er gut sichtbar für alle Mitspieler offen vor sich hinlegt.

**Spielfiguren.** Die sechs

Schiffsfiguren und das Piratenschiff werden in die Holzstandfüße geklemmt.

Mit diesen Figuren wird die jeweilige Position der Hansekoggen auf dem Spielplan angezeigt. Das grauschwarze Piratenschiff und der runde Blockadestein werden zunächst beiseitegelegt. Sie kommen später ins Spiel.

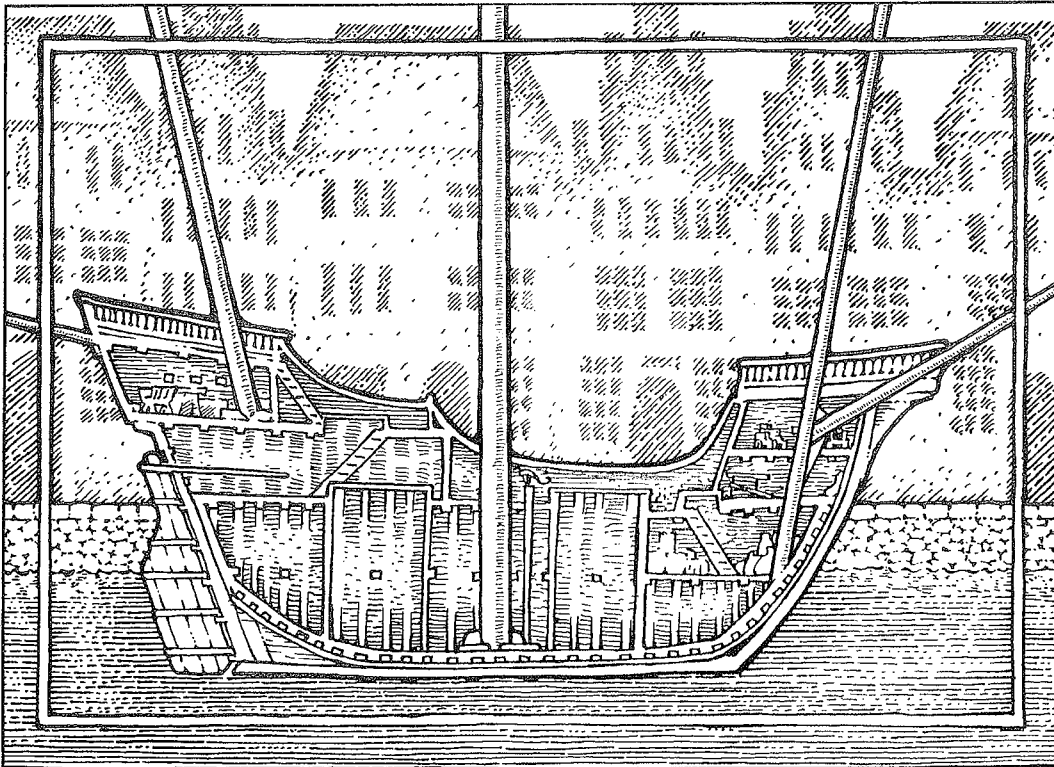
Jeder Mitspieler sucht sich nun eine farbige Schiffsfigur aus (der Jüngste beginnt).



**Schiffsladeräume.** Zu jeder Schiffsfigur gibt es eine zweiteilige Laderaumtafel in der gleichen Farbe. Der Schiffsladeraum ist halbiert, und in jede Hälfte passen bis zu drei Warensteine.

Die Spieler nehmen sich die beiden farblich zur Spielfigur passenden geteilten Laderäume, anschließend werden die Schiffe in Lübeck (oder in der Nähe der Stadt) auf den Spielplan gestellt. Als letzten Schritt der Vorbereitung geben alle Kauffahrer ihrem linken Nachbarn den Bug ihres





Schiffsladeraums (die rechte Hälfte der geteilten Karte).

Somit ist nun jeder Spieler jeweils zur Hälfte an genau 2 Koggen gleichberechtigt beteiligt. Ein Spieler hat nun zum Beispiel nur einen roten Heck- und einen blauen Bugladeraum vor sich

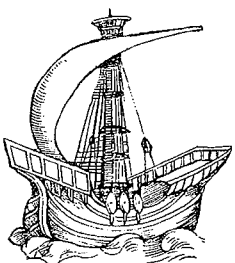
liegen. Das heißt, er darf, wenn er am Zug ist, sowohl die rote als auch die blaue Schiffsfigur auf dem Spielplan bewegen.

Dann belädt jeder Spieler die vor ihm liegenden Laderäume mit insgesamt 6 Salz-Warensteinen (3 pro Hälfte).

## Spielziel



Alle Hansekoggen starten von Lübeck aus und sind mit Salz beladen. Jeder Kauffahrer hat einen Speicher, welcher mit passenden Waren gefüllt werden muß. Durch günstige Planung der Schiffsrouten und sinnvollen Warentausch versuchen die Spieler, ihren eigenen Speicher möglichst schnell zu füllen und dabei viele Punkte zu erzielen.



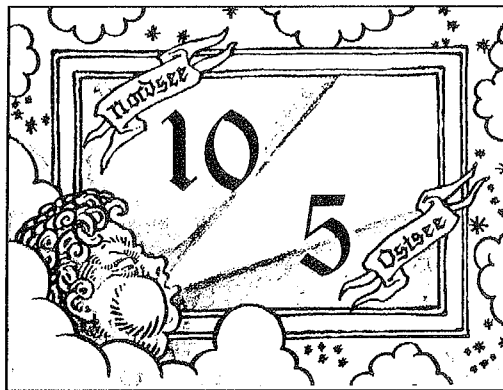
# Spielablauf



**S**tart. Jeder Mitspieler füllt die beiden vor ihm liegenden Laderaumhälften mit jeweils drei Salzwarensteinen (= maximale Ladekapazität). Sämtliche Hansekoggen beginnen ihre Reise in Lübeck. Der jüngste Mitspieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

**Bewegung.** Derjenige Kauffahrer, der am Zug ist, bewegt die beiden Koggen, an denen er jeweils zur Hälfte beteiligt ist. Die Reihenfolge, in der er die beiden Schiffe zieht, bleibt dabei ihm allein überlassen - ebenso wie der Kurs, den er einschlägt! Der Kauffahrer kann also auch im Kreis segeln oder auf der Stelle verharren.

Die Koggen dürfen nur auf die Felder gezogen werden, die als Sechseck dargestellt sind. Hierbei



handelt es sich entweder um Meeresfelder, Häfen oder die Kanalstrecke zwischen Nord- und Ostsee.

Auf dem Meer segelt ein Schiff höchstens soviel Felder weit, wie die momentan gültige Windkarte anzeigt. Diese liegt offen auf dem Spielplan aus, und ihre Werte gelten für alle Mitspieler. Die Werte werden nach Nord- und Ostsee unterschieden. Die maximale Reichweite eines Schiffes wird durch das Meer bestimmt, in dem es sei-

nen Zug beginnt: Startet es in der Nordsee, so gilt der Nordsee-Wert der Windkarte, auch wenn der Zug in der Ostsee endet. Entsprechend wird natürlich auch auf der Ostsee verfahren.

Auf einem Meeresfeld darf immer nur eine Kogge stehen. Nur in den Häfen und in der Kanalstrecke dürfen sich mehrere Koggen zur gleichen Zeit aufhalten. In der Helgoländer bzw. Lübecker Bucht darf mehr als eine Kogge stehen, wenn sie ein Sturm (siehe Hafenkarten) dorthin treibt. Man darf Schiffe jedoch überholen, das übersprungene Feld zählt dabei mit.

Läuft ein Schiff in einen Hafen ein, verfallen die restlichen Bewegungspunkte. Es ist jedoch erlaubt, in einem Zug aus einem Hafen auszulaufen und im selben Zug wieder in den gleichen Hafen zurückzukehren.

**Hinweis:** Die Hansestädte Hamburg und Wismar gelten in diesem Spiel nicht als Hafen. Sie stellen lediglich die Ein- bzw. Ausfahrt in die Kanalstrecke dar.

Auf der Kanalstrecke bewegen sich alle Schiffe nur um genau ein Feld pro Zug weiter. Die Werte der Windkarte haben hier keine Gültigkeit, und mögliche Restpunkte verfallen, sobald man in den Kanal einfährt. Das heißt, die Bewegung endet automatisch auf dem ersten Kanalfeld. Während der gesamten Kanaldurchfahrt dürfen die Koggen ihre Fahrtrichtung nicht ändern. Ein Spieler muß, wenn er an der Reihe ist und eine seiner Koggen sich im Kanal befindet, diese um ein Feld weiterziehen. Aussetzen, um damit vielleicht seinen Partner zu ärgern, ist nicht erlaubt.

**Häfen.** Sobald eine Kogge einen Hafen erreicht, können beide Partner nacheinander ihre Tauschgeschäfte abwickeln. Es beginnt immer derjenige Spieler, der die betreffende Kogge eben in den Hafen gezogen hat. Dieser Spieler muß nach Abschluß aller Tauschgeschäfte eine Hafenkarte ausspielen.

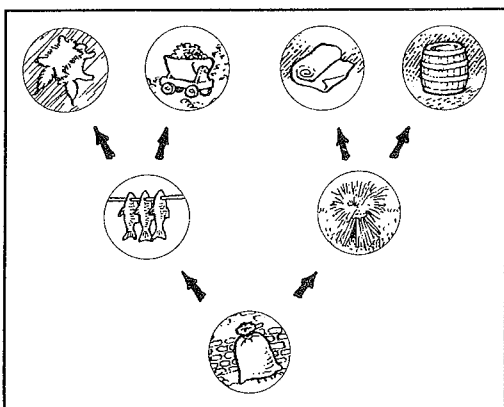
**Tauschgeschäfte.** Jede Hafenstadt bietet normalerweise nur eine Warensorte an. Ausnah-

Hafen	Ware	Werte
Lübeck	Salz	0
Bergen	Stockfisch	1-3
Danzig	Getreide	1-3
Bremen	Bier	2-4
London	Tuche	2-4
Nowgorod	Pelze	2-4
Stockholm	Erze	2-4

men hiervon ergeben sich durch das Ausspielen der Hafenkarten „Neue Waren“ (siehe dort).

Um die im Hafen angebotenen Waren eintauschen zu können, muß man die richtigen Waren dabei haben. Es wird immer im Verhältnis 1:1 getauscht, streng nach dem folgenden Schema:

Das Lübecker Salz kann gegen Stockfisch aus Bergen oder Getreide aus Danzig getauscht werden. Stockfisch kann gegen Erze oder gegen Pelze weitergetauscht werden, Getreide kann gegen Tuche oder Bier eingetauscht werden. Außer-



dem kann auch stets eine Ware wieder gegen andere Steine der gleichen Sorte getauscht werden (also Getreide gegen Getreide, Stockfisch gegen Stockfisch usw.).

Bei einem Tauschgeschäft sagt der Spieler vorher deutlich die Menge und Art der Ware an, die er wegtauschen möchte. Diese nimmt er dann aus seiner Laderaumhälfte der Kogge, die gerade in den Hafen gezogen ist, und legt sie wieder an ihren Herkunftshafen auf dem Spielplan zurück. Für jeden abgelegten Stein darf er sich nun von

der Warensorte, die man dafür eintauschen darf, drei beliebige Steine geheim umdrehen, deren Rückseite mit dem Warenwert anschauen und sich davon einen nehmen. Die ausgewählten Waren legt er nun verdeckt in den Laderaum seiner Kogge ab. Anschließend legt er die restlichen Warensteine wieder mit der Zahl nach unten auf dem Spielplan ab.

**Achtung!** Die Übertragung von Waren zwischen den Schiffen oder von Kaufmann zu Kaufmann ist nicht erlaubt! Man darf jedoch mehr Waren einer Sorte eintauschen als man eigentlich in seinem Speicher braucht, sei es um die Gefahr der Plünderung zu verringern oder um einfach eine größere Auswahl zu haben. Solche überzähligen Waren dürfen in Lübeck, und nur dort, ausgeladen und an die Armen verteilt werden, d.h. diese Warensteine werden dann einfach wieder an ihren Herkunftshafen auf dem Spielplan gelegt.

Alle Tauschgeschäfte sind freiwillig. Man darf also durchaus auch Häfen anlaufen, ohne dort Waren zu tauschen. Auf jeden Fall wird aber eine Hafenkarte ausgespielt.

**Ausspielen einer Hafenkarte.** Nach Abschluß der Tauschgeschäfte beider Partner muß der am Zug befindliche Spieler eine seiner drei Hafenkarten, die er auf der Hand hält, ausspielen. Nachdem die Anweisungen der Karte befolgt wurden, legt der Spieler diese ab und zieht eine neue Karte nach, so daß er insgesamt wieder drei Hafenkarten auf der Hand hält.

Ist der Stapel verbraucht, werden die abgelegten Karten erneut gemischt und verdeckt auf das leere linke Kartenfeld gelegt.

Alle Hafenkarten beeinflussen immer das ganze Spiel und können auf alle Mitspieler direkt oder indirekt Auswirkungen haben. Im folgenden sind die einzelnen Hafenkarten mit ihren Auswirkungen aufgelistet.

**Windkarte.** Die neue Windkarte wird offen auf dem Spielplan ausgelegt. Die alte Windkarte wird auf dem Ablagestapel abgelegt. Ab sofort gelten für alle Mitspieler die neuen Bewegungs-

reichweiten. Auf jeder Windkarte stehen immer zwei Zahlen. Die eine gilt für Schiffe, die ihren Zug in der Nordsee beginnen, die andere gilt für diejenigen, welche in der Ostsee ihren Zug anfangen. Überschreitet eine Kogge die Grenze zwischen Nord- und Ostsee während ihrer Bewegung, so gilt für sie weiterhin die Bewegungsreichweite, mit der der Zug begonnen wurde.

**Blockade.** Beim Ausspielen einer solchen Karte wird entweder ein Hafen oder der Sund für Handelsschiffe gesperrt. Um dies zu markieren, wird der Blockadestein auf die entsprechende Stelle des Spielplans gelegt: einer der sieben Häfen oder „Der Sund“. Da es nur einen Blockadestein gibt, kann auch immer nur ein Ort zur gleichen Zeit gesperrt sein.

Ein blockierter Hafen darf von keinem Schiff mehr angefahren werden. Ist der Sund blockiert, kann keine Hansekogge mehr auf diesem Weg von der Nordsee zur Ostsee gelangen oder umgekehrt. Man muß in diesem Fall den „langsamen“ Weg durch den Kanal wählen.

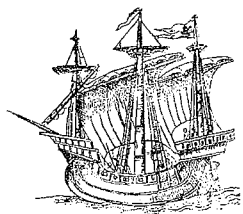
Sollten sich beim Ausspielen dieser Karte gerade eine oder mehrere Koggen auf dem blockierten Feld befinden, werden sie auf die benachbarten Felder gestellt. Der Ausspieler der Karte entscheidet gegebenenfalls, welches Schiff er wohin stellt. Dabei muß er natürlich berücksichtigen, daß nur jeweils ein Schiff auf einem Meeresfeld Platz hat.

**Neue Waren.** Es werden zusätzliche Warensteine in einer Hafenstadt angeboten, die es dort normalerweise nicht gibt. Man nimmt die auf der Karte genannten Waren verdeckt und ohne sich die Werte anzuschauen vom jeweiligen „Ursprungshafen“ und legt sie zur betreffenden Stadt.

**Vitalienbrüder.** So nannte man die gefürchteten Piraten in Nord- und Ostsee. Wer eine solche Karte ausspielt, nimmt das Piratenschiff und setzt es auf das angegebene Startfeld. Startfelder

können nur die Inseln Gotland und Rügen in der Ostsee oder Helgoland in der Nordsee sein. Anschließend zieht er das Piratenschiff um die auf der Karte genannte Punktzahl. Trifft er dabei auf ein Feld, auf welchem eine Hansekogge steht, wird diese automatisch geplündert. Dies bedeutet, daß ein Piratenschiff keine Kogge überspringen darf, es würde dieses Handelsschiff natürlich sofort überfallen. Man darf jedoch den Piraten um ein Schiff herumziehen, vielleicht möchte man z.B. nicht unbedingt seine eigene Kogge plündern!

Bei einer Plünderung nimmt derjenige Spieler, der den Piraten gerade bewegt hat, zwei Waren aus den geteilten Laderäumen der überfallenen Kogge. Dabei hat er freie Auswahl, welche Waren er plündert, und ob er jedem der beiden Partner je eine Ware wegnimmt, oder gar einem Spieler zwei Waren aus dem Laderaum entfernt. Die beiden Waren werden anschließend wieder



zurück auf den Spielplan an ihren Herkunftshafen gelegt.

Sollte der Spieler, der die Vitalienbrüder-Karte ausspielt, keine Hansekogge erreichen, geht der Zug an seinen linken Nachbarn im Uhrzeigersinn weiter. Dieser Spieler hat nun einen Bewegungspunkt mehr für das Piratenschiff zur Verfügung als sein Vorgänger! Dann wird wie oben beschrieben weiter verfahren. Erreicht auch der zweite Spieler keine Schiffsfigur, geht der Zug weiter, und der nächste hat nun wiederum einen Bewegungspunkt mehr zur Verfügung als sein

Vorgänger. Dies geschieht solange, bis eine Hansekogge erreicht und geentert wurde.

Das Piratenschiff darf alle Meeresfelder befahren. Blockaden gelten nicht für die Vitalienbrüder, und sie können sogar in einen Hafen einlaufen und dort eine Hansekogge plündern. Allein die Kanalstrecke und der Hafen von Lübeck sind für Piraten tabu!

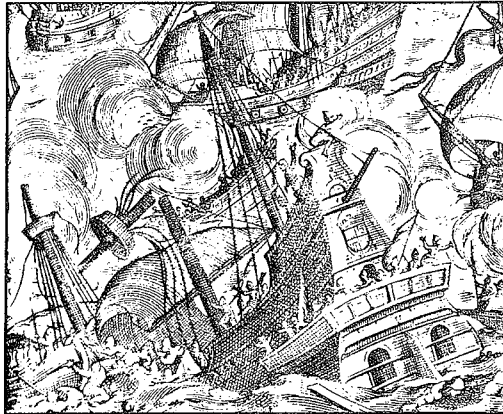
Sollte der Fall eintreten, daß das Piratenschiff auf mehrere Koggen stößt, sei es in einem Hafen oder nach einem Sturm in der Lübecker oder Helgoländer Bucht, darf der Spieler, der gerade an der Reihe ist, sich die Kogge aussuchen, die geplündert wird. In jedem Fall wird aber immer nur genau ein Schiff überfallen.

Nachdem die schrecklichen Vitalienbrüder ihr Werk verrichtet haben, wird das Piratenschiff wieder beiseitegelegt, und die Runde geht dort weiter, wo sie unterbrochen wurde.

**Hansetag in Lübeck.** Irgendwann in der zweiten Runde nach dem Auspielen dieser Karte müssen alle Spieler mit mindestens einer ihrer beiden Koggen in Lübeck gewesen sein. Die Runde fängt bei demjenigen an, der diese Karte ausgespielt hat. Und sie endet auch mit diesem Spieler! (Dies bedeutet, daß der Auspieler der Hansetag-Karte die zweite Runde beginnt und, nachdem alle anderen Mitspieler einmal an der Reihe waren, auch wieder beendet. Er hat also als einziger zwei Chancen, Lübeck zu erreichen!)

Erreicht ein Mitspieler nicht den Hansetag in Lübeck in der zweiten Runde, so muß ihm sein linker Nachbar einen beliebigen Warenstein aus dem heimischen Speicher entfernen, sozusagen als Bußgeld. Der Nachbar entscheidet, welcher Stein entfernt wird, darf sich aber nicht die Werte der Waren im Speicher ansehen. Wer zu dem Zeitpunkt noch keinen Warenstein im eigenen Speicher hat, gibt natürlich auch keine Ware ab. Achtung! Ist ein Spieler nur in der direkt folgenden Runde, also der ersten Runde nach der Hansetag-Karte in Lübeck, zählt dies nicht für die Anwesenheitspflicht!

**Sturm.** Wenn eine dieser Karten ausgespielt wird, werden alle betroffenen Koggen auf hoher See (das sind alle Schiffe entweder auf der Nord- oder der Ostsee) sofort auf das angegebene Feld gesetzt. Dies können für die Nordsee die Hel-



goländer Bucht oder für die Ostsee die Lübecker Bucht sein. Hier darf dann ausnahmsweise mehr als eine Kogge stehen.

Die Schiffe können jedoch auch, je nach ausgespielter Karte, sofort in den nächsten offenen Hafen getrieben werden. Als offen gilt jeder Hafen, der nicht blockiert ist. Auch der Weg dorthin darf nicht blockiert sein. Bei gleichen Entfernungen zum nächsten Hafen entscheidet derjenige Spieler, der die Karte ausgespielt hat, in welchen Hafen die betreffende Kogge versetzt wird.

**Lübeck.** Sobald eine Hansekogge nach Lübeck zurückkehrt, dürfen beide Partner ihre Ladung ganz oder teilweise in den eigenen Speicher abladen. Überzählige Ware kann hier wieder abgegeben werden. Freie Laderäumeplätze können dann wieder mit Salz aufgefüllt werden.

Waren, die einmal im Speicher liegen, dürfen nicht mehr ausgetauscht werden. Nur als „Buße“ im Falle eines verpaßten Hansetages kann überhaupt noch eine Ware wieder aus dem Speicher entfernt werden.

**Privilegienkarte und Kaperbrief.** Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler eine

Privilegienkarte und einen Kaperbrief. Ob und wann er eine dieser Karten ausspielt, entscheidet der Spieler selbst.

Die Karten dürfen eingesetzt werden, wenn der Zug einer eigenen oder auch einer fremden Kogge gerade beendet wurde, einschließlich der Tauschgeschäfte und dem Ausspielen einer Hafenkarte.

Wollen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig eine Privilegienkarte oder einen Kaperbrief einsetzen, so werden die Karten nacheinander im Uhrzeigersinn abgehandelt, beginnend mit dem Spieler, der als letzter seine Kogge bewegen durfte.

Jede Karte bietet verschiedene Möglichkeiten, von denen man sich nur jeweils eine aussuchen darf. Einmal ausgespielt, müssen Privilegienkarte und Kaperbrief abgelegt werden.

Die Privilegienkarte bietet folgende drei Möglichkeiten:

1. Ein Extrazug mit einer eigenen Kogge. Derjenige Spieler, der seine Privilegienkarte ausspielt, darf sofort eine seiner beiden Koggen ziehen; einschließlich aller Aktionen, die sich daraus ergeben könnten, wie z.B. Tauschgeschäfte und dem Ausspielen einer Hafenkarte.

2. Wegräumen einer beliebigen Blockade. Der Blockadestein darf vom Spielplan genommen werden. Er erscheint erst wieder bei einer neuen Blockade.

3. Ausspielen einer Hafenkarte. Hier darf eine der Hafenkarten, die man auf der Hand hält, ausgespielt werden, auch wenn man gerade kein Schiff in einen Hafen gezogen hat.

Setzt ein Kauffahrer seine Privilegienkarte nicht ein, bekommt er bei der Endabrechnung den Bonuswert dieser Karte (1 Punkt) gutgeschrieben.

Der Kaperbrief beinhaltet folgende drei Möglichkeiten:

1. Ein Piratenzug. Der Spieler darf das Piraten-

schiff auf einer der drei Inseln Gotland, Helgoland oder Rügen nach eigenem Belieben einsetzen. Anschließend darf er den Piraten bis zu 6 Felder weit bewegen. Erreicht er hierbei keine Hansekogge, ist sein linker Nachbar mit einem Zugpunkt mehr an der Reihe, also einer Reichweite von 7 Feldern. Die Piratenrunde geht solange weiter, bis eine Hansekogge geentert wird, wobei sich die Bewegungsreichweite bei jedem Spielerwechsel um 1 erhöht.

2. Wegräumen einer beliebigen Blockade. Der Blockadestein darf vom Spielplan genommen werden. Er erscheint erst wieder bei einer neuen Blockade.

3. Ausspielen einer Hafenkarte. Hier darf eine der Hafenkarten, die man auf der Hand hält, ausgespielt werden, auch wenn man gerade kein Schiff in einen Hafen gezogen hat.

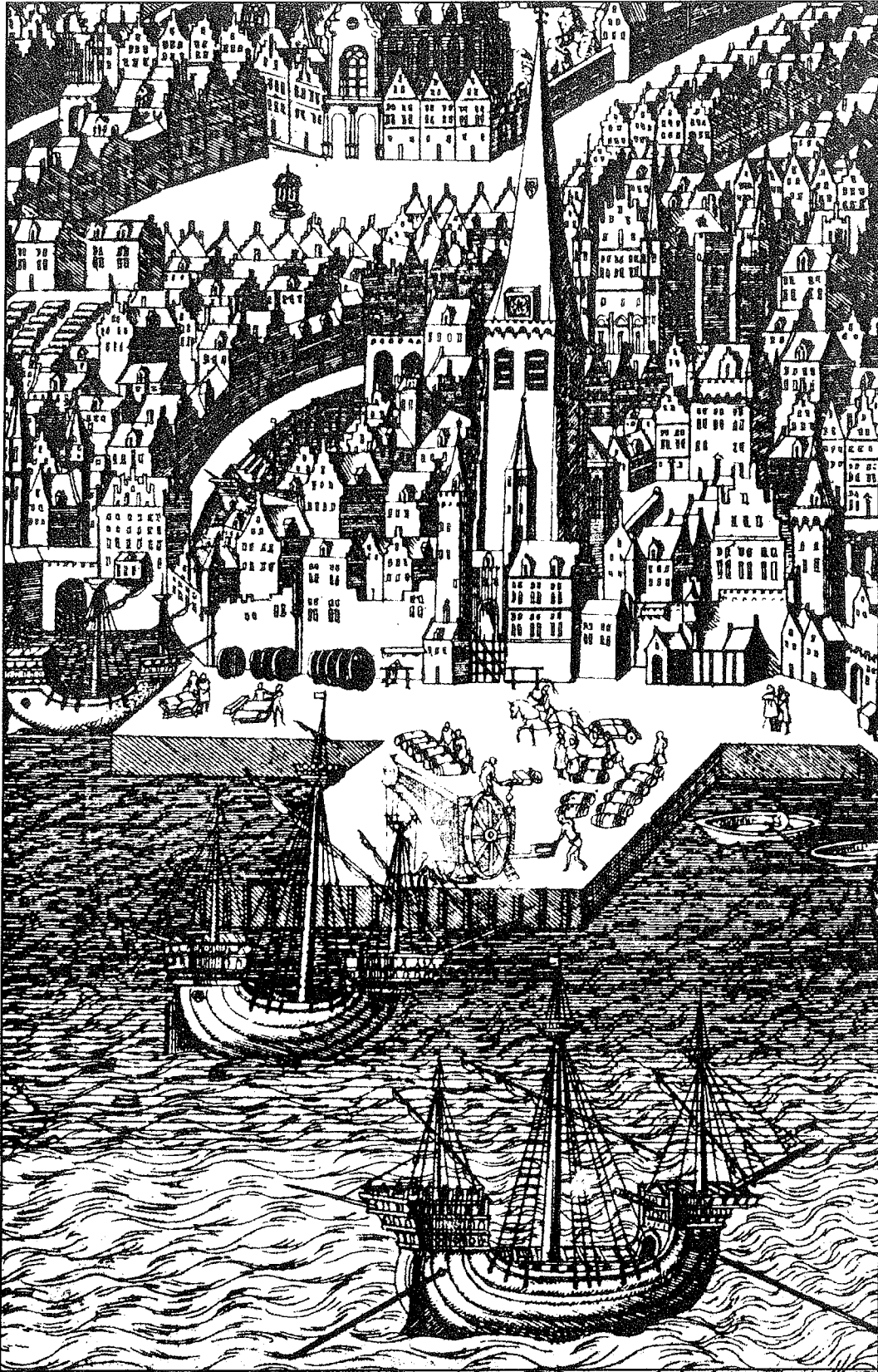
Setzt ein Kauffahrer seinen Kaperbrief nicht ein, bekommt er bei der Endabrechnung den Bonuswert dieser Karte (2 Punkte) gutgeschrieben.

**Speicher.** Sobald der Speicher eines Spielers korrekt und vollzählig mit Waren gefüllt ist, haben alle anderen Mitspieler noch reihum einen Spielzug. Dann werden die Punkte eines jeden Kauffahrers ermittelt.

Zunächst werden die Werte der Warensteine im eigenen Speicher addiert. Dann bekommt derjenige Kaufmann, der seinen Speicher zuerst gefüllt hatte, eine Prämie von 5 Punkten. Derjenige Partner von ihm, der an der Kogge beteiligt war, mit welcher der erste Speicher komplett gefüllt wurde, bekommt eine Prämie von 3 Punkten. Für nicht ausgespielte Privilegienkarten und Kaperbriefe erhält man zudem den aufgedruckten Bonuswert.

Alle Punkte werden zusammengezählt, und der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.





# Anhang



ie Hanse. Die Entwicklung und Entstehung der Hanse ist untrennbar mit der Stadt Lübeck verbunden.

Die Wichtigkeit dieser Stadt für die Entwicklung der Hanse läßt sich durchaus mit dem Verhältnis von Rom zum Römischen Reich vergleichen.

Mit dem beginnenden Seehandel auf der Ostsee schlossen sich Kaufleute zusammen, um das be-



trächtliche Risiko solcher langen Fahrten zu verringern. Eine der ersten kaufmännischen Organisationen dieser Art war die „Genossenschaft der Gotland besuchenden Kaufleute des Römischen Reiches“ (universi mercatores Imperii Romani Gotlandiam frequentantes).

Nach und nach entstanden immer mehr örtliche Interessengemeinschaften, die überall dort zu finden waren, wo der Handel und der Transport zum ei-

nen gewisse Gefahren barg und wo zum anderen gute Geschäfte zu erwarten waren. Zu den ersten größeren Warengeschäften gehörte der Tausch von Getreide aus den deutschen Gebieten gegen Stockfisch aus Bergen. Dann folgten recht bald



Pelze und vor allem Wachs aus Nowgorod, wo man ebenfalls auf das Getreide angewiesen war. Parallel zu dieser Entwicklung veränderte sich auch die Organisationsform von Kaufmannshanse hin zur Städtehanse. Im Zuge der Besiedlung der Ostgebiete und der vielfachen Ortsgründungen an der Ostseeküste wuchs auch die Zahl der



Städte, die dem Lübecker Beispiel folgend Rechtsformen und Organisationsstrukturen der Kaufleute übernahmen.

Die vielen Gemeinsamkeiten der einzelnen Städte und die Überschneidung von Politik und Wirtschaft innerhalb einer Stadt (viele angesehene Kaufleute waren zugleich Ratsmitglieder oder gar Bürgermeister) dehnten die hansische Organisationsform schließlich auch auf das gesamte städtische Leben und die Städteverbindungen untereinander aus.

Waren zu Beginn die Kaufmannsverbindungen eher örtlich begrenzt, entwickelte sich die Hanse bald zu einem Städtebund weiter, welcher auf dem Höhepunkt seiner Macht durchaus auch versuchte, in der Politik mitzuspielen. Als Beispiel sei hier nur der Krieg zwischen Dänemark und der Hanse aufgeführt.

**Vitalienbrüder.** Die Vitalienbrüder waren Piraten in Nord- und Ostsee im 13. und 14. Jahrhundert.

Als Margarethe von Dänemark in den Jahren 1389 - 1392 Stockholm belagerte, versorgten sie die Stadt mit Lebensmitteln, sog. Vitalien. Später gingen z.B. die mecklenburgischen Fürsten während des Krieges gegen Dänemark und



Schweden dazu über, Freibeuter von überall her anzuheuern und mit Kaperbriefen auszurüsten. Kaper bedeutet denn auch nichts anderes, als auf eigene Rechnung und Verantwortung an der Seite einer kriegführenden Partei in den Krieg zu ziehen.

Diese Piraten wurden jedoch bald genug auch eine ernsthafte Bedrohung der hanseatischen Kauffahrer. So daß Anfang des 14. Jahrhunderts eine Flotte aus Lübeck und Hamburg gegen die Vitalienbrüder ausgesandt wurde,

um die Piraten niederzuwerfen. Die übriggebliebenen Freibeuter wurden zunächst zerstreut, erschienen aber kurze Zeit später erneut. Diesmal unter



der Führung von Klaus Störtebeker, Gödecke Michels und Magister Wigbold.

Im Jahre 1401 wurden die Vitalienbrüder und ihre Führer bei Helgoland von einer Hamburger Flotte geschlagen, und Störtebeker und Michels als Gefangene nach Hamburg gebracht, wo sie 1402 hingerichtet wurden. Entgegen der landläufigen Ansicht waren die „Bunte Kuh“ und auch Simon von Utrecht nicht daran beteiligt.

### Die Schiffe der Hansezeit.

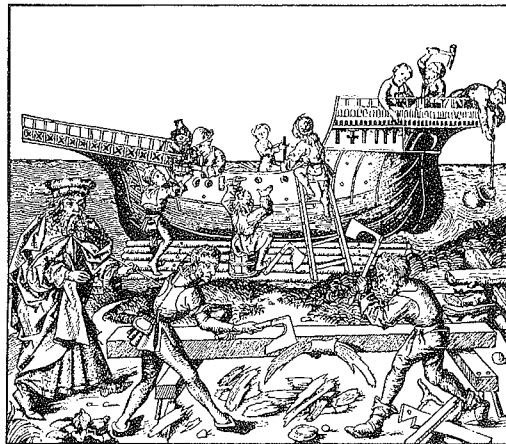
Die Kogge war das Universalschiff zu Beginn der Hanse in Nord- und Ostsee. Sie war eine Weiterentwicklung der Knorre, dem Frachtschiff der Wikinger. Man zog ein geschlossenes Deck ein und brachte achtern und vorne sog. Kastele an, die zur besseren Verteidigung dienten. Rekonstruktionen ergaben als Maße für die Kogge eine Länge (über alles) von ca. 27 m, eine Breite von ca. 7 m und einen Tiefgang von 3 m. Die Kogge hatte ähnlich wie die Wikingerschiffe einen Mast mit einem rechteckigen Rahsegel.

Gegen Ende des 14. Jahrhunderts ging man dazu

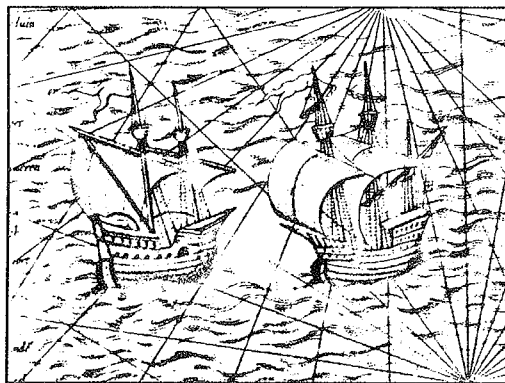
über, die Takelage um zwei zusätzliche Masten zu erweitern. Gleichzeitig wurden die Kastele verfestigt und zu Unterkünften erweitert. Achtern für den Kapitän und die Steuerleute und im Vorschiff für die Mannschaft.

Diese Weiterentwicklung nannte man Holk. Dieser Schiffstyp ist auf den Spielmaterialien dargestellt worden, weil er sehr häufig in Darstellungen und Veröffentlichungen zu finden ist und von seiner Form her als typisch für die Hansezeit angesehen wird. Die Bezeichnung „Kogge“ für dieses Schiff ist jedoch nicht korrekt.

Zu dieser Zeit fand auch verstärkt ein Ideenaustausch über Schiffsbau und -konstruktion zwischen Nord- und Südeuropa statt. Man benutzte im Mittelmeerraum beispielsweise eine andere



Art des Baus von Schiffsrümpfen. Im Unterschied zu den nordeuropäischen Koggen und Holks war das Mittelmeerschiff selbsttragend konstruiert. Über einem „Skelett“ aus Spanten wurden die Schiffsplanken „auf Stoß“ ange-



bracht. Diese Art wurde Kraweelbauweise genannt. Der neue Schiffstyp hieß daher auch Kraweel. Diese etwas tragfähigere und mithin auch leistungsfähigere Bauweise wurde im nordeuropäischen Raum übernommen, während man im Süden gern die Rahsegel (rechteckiges Quersegel) der Hanseschiffe übernahm, weil die heimischen dreieckigen Lateinersegel für die immer größer werdenden Schiffsbauten nicht mehr ausreichten. Der sich daraus ergebende neue Schiffstyp, Karacke genannt, machte die langen Entdeckungsfahrten der Spanier und Portugiesen in die „Neue Welt“ erst möglich.

**Zur Nautik.** Die Darstellung des Spielplans entspricht weitgehend der damaligen Zeit.

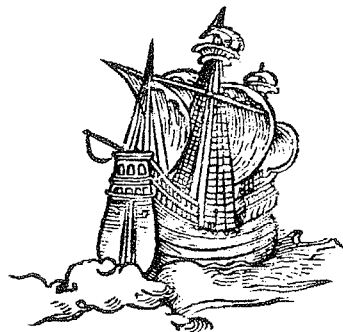
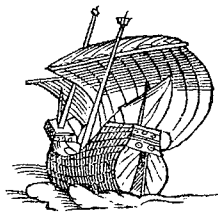
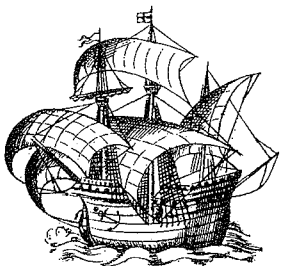
Man erkennt hier ein sternförmig verlaufendes Gitternetz mit einer Kompaßrose in der Mitte des Plans. Zur Zeit der Hanse behalf man sich in Europa, indem man einzelne handgemalte Seekarten von Häfen, Flußmündungen und Meeresengen umständlich und meistens auch sehr ungenau zu einer großen Karte zusammenfügte. Diese Einzelkarten waren von vielen verschiedenen Lotsen, Kapitänen und Navigatoren in mühevoller Kleinarbeit erstellt worden. Dann übertrug man Peilungen von zwei oder

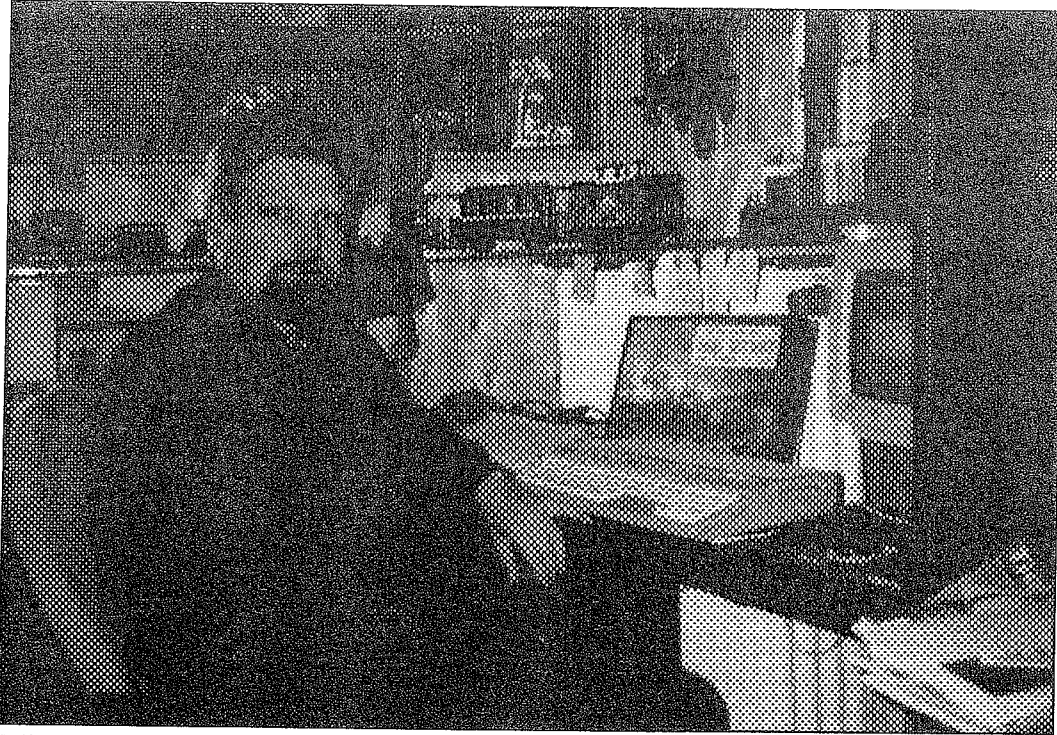
mehr markanten Landpunkten, sogenannten Kompaßpunkten, in diese Karte und ergänzte die Linien gemäß den entsprechenden Kompaßablesungen bis das Gitternetz vollständig war.

Mit diesen Karten, einem Zirkel und einem Lineal konnte der Navigator diejenigen Gitterlinien bestimmen, die ungefähr parallel zum Kurs des Schiffes zwischen der aktuellen Position und dem Zielhafen lagen. Die Zurückverfolgung dieser Linie bis zum Kompaßpunkt (in der Mitte der Karte), lieferte dann die Kompaßablesung, der der Navigator mit seinem Schiff zu folgen hatte. Erst ab 1569, als es Mercator in Deutschland gelang, eine winkelgetreue Kartenprojektion zu erstellen, war man in der Lage, anhand der neuen Seekarten die Position genau zu bestimmen. Der Kompaß war übrigens schon länger in Europa bekannt. Die ältesten Quellen datieren auf das Jahr 1190.

**Zur Heraldik.** Die Wappen der einzelnen Städte auf dem Spielplan entsprechen der heute gebräuchlichen Form. Diese Darstellung wurde wegen der Wiedererkennbarkeit gewählt.

Wir bedanken uns ganz herzlich für die sachkundige Unterstützung und Beratung bei der Fa. Wappen Kroells, Eggenstein.





**Tom Schoeps.** Im Februar 1988 trat ich mit meinem ersten veröffentlichten Spiel (Ronda Magica) ins Rampenlicht der Spielwelt. „Die Hanse“ ist inzwischen mein elftes Spiel, das in einer Schachtel veröffentlicht wurde. Dazu kommen noch einige Spiele, die in Heften erschienen. Nach meiner Biographie befragt: Baujahr 1951, außen herum etwas unhandlich (200 cm lichte Höhe), verdiene meine Brötchen nicht spielend, sondern im Schweiß meines Angesichts an einem Hamburger Gymnasium. Und ich habe eine tolle Familie, die mir beim Spieletesten fleißig hilft.

Meine Kinder treten in meine Fußstapfen, entwickeln auch schon eigene Spiele. Das Kinderspiel „Strippensalat“ ist eine gemeinsame Spielentwicklung, sozusagen meine und Jan Schoeps' erste Teamarbeit.

Nach meinem eigenen Lieblingsspiel befragt, muß ich sagen: „Ganz eindeutig „Die Hanse“. An keinem anderen Spiel habe ich so lange gearbeitet und an jedem Detail getüftelt und gefeilt.“ Auf das Thema ist eigentlich Henning gekommen. Er sammelt alte Comic-Filme und dazu die

verschiedensten Projektoren, um die Filme auch stilecht vorführen zu können. Als diese berühmte Ente wieder einmal ein schreckliches Wasserabenteuer zu bestehen hatte (das Schiff schwankte wild hin und her, die Gischt fegte über das Deck, und Donald wäre fast ertrunken), sagte Henning: „Wollen wir nicht mal ein Hansespiel machen?“ Von diesem Augenblick an hat uns das feuchte Element nicht mehr losgelassen. Unser Spiel sollte natürlich einen echten historischen Hintergrund haben. Was haben wir nicht alles für Spielmechanismen aufeinandergetürmt: massenweise Hansestädte, Lübsche Taler, dutzende diverser Warensorten, komplizierte Schiffsrouten und viele andere herrliche historische Spielideen ergaben allerdings ein völlig unverdauliches Brettspielmonster. Dann begann eine schreckliche Zeit, als wir uns mit blutendem Herzen Stück für Stück von liebgewonnenen Regeln und Details verabschieden mußten, um uns einer spielbaren Fassung zu nähern. Ich saß viele Nächte hindurch über den Plänen und Karten. Während mancher Ferien, während die anderen die Sonne genossen, saß ich über „Hanse“ und

überarbeitete und testete das ganze Spielsystem immer wieder und wieder. Was nun daraus geworden ist, kann sich sehen lassen, finde ich. Ein relativ einfach zu lernendes, aber durchaus kein simples Spiel.

Wichtig war allen Beteiligten, daß der typische Charakter des Themas „Hanse“ unbedingt erhalten bleiben mußte.

Einige Spieldetails sollen im folgenden die historische Dimension unterstreichen.

Aus Vorsicht kauften sich die Hansekaufleute ihre Schiffe gemeinsam mit Compagnons. So war der Schaden bei einem Schiffsuntergang leichter zu tragen. In unserem Spiel ist das genauso: Keiner besitzt seine Schiffe ganz allein, und wenn sich daraus widerstreitende Interessen ergeben, so ist das nur im Sinne eines abwechslungsreichen Spielverlaufs! Es kommt vor, daß ein Hanseschiff im Spiel plötzlich die Route wechselt, weil der andere Spieler in seinem Zug die Kogge in eine andere Richtung zieht. Auch in der rauhen Wirklichkeit der Hansekauffahrer kam es oft genug vor, daß der Kurs des Schiffes geändert wurde. Möglicherweise hatte die Besatzung, deren vornehmste Aufgabe es z.B. sein sollte, schweres englisches Tuch in London einzukaufen, erfahren, daß es in Bremen frisches Bier gab. Da war man schnell einig, erst einmal dort vor Anker zu gehen, „um die Vorräte zu ergänzen“. Außerdem gab es damals im ganzen Nord- und Ostseeraum, zu Beginn der Hanse, keine richtigen Seekarten, geschweige denn einen Kompaß, so daß Fahrten, wenn man sie ab und zu fern der Küste wagte, zu einem wirklichen Navigationsabenteuer wurden. Der in jenen Tagen vielfach praktizierte Tauschhandel, wichtige Ereignisse, wie Störtebekers Enthauptung, die Hansetage, die Freibeuter (auch Vitalienbrüder genannt) und die ausgewählten Hansestädte sind wichtige Elemente in unserem Spiel. Sogar den kleinen Kanal zwischen Nord- und Ostsee, der auf dem Spielplan vorkommt, hat es eine Zeitlang wirklich gegeben.

**☒ Hier noch einige Spieltyps.** Man täusche sich nicht: „Die Hanse“ ist ein Konkurrenzspiel, auf den Wettbewerb ausgerichtet, schließlich will jeder ganz alleine gewinnen! Aber das geht nur gemeinsam mit anderen, denn man darf nicht übersehen, daß man auf seine Compagnons angewiesen ist und sich vorerst nur mit ihnen zusammen dem Ziel nähern kann. Wer sich frühzeitig mit seinen Partnern zerstreitet, wer schon gleich auf Konfrontationskurs geht und sich bei jedem Angebot dickköpfig querlegt, wird dieses Spiel wohl kaum gewinnen können. Daher sollte man zumindest in der Anfangsphase konziliant und kooperationsbereit mit seinen Partnern umgehen. Später ist noch genug Zeit für gut eingefädelte Intrigen. Es spricht natürlich nichts dagegen, in fremde Bündnisse und Partnerschaften Zwietracht zu säen, sei es, daß man andere Spieler auf die versteckten Attacken ihrer Partner lautstark aufmerksam macht, oder daß man sie durch dezente Hinweise auf vermeintliche Spielvorteile dazu bringt, die Kooperation mit ihrem Partner zu vernachlässigen.

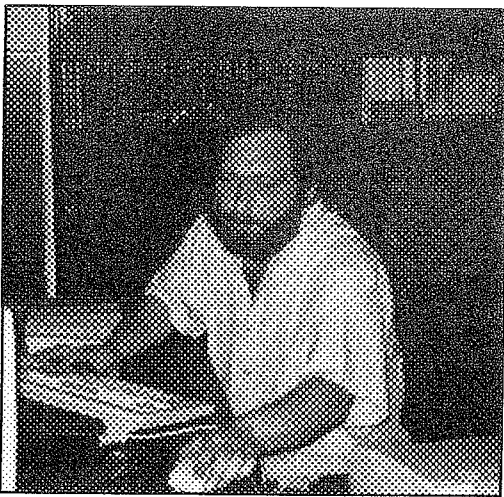
„Die Hanse“ ist eigentlich kein Verhandlungsspiel, trotzdem lohnt es sich, die Schiffrouten mit dem Partner abzustimmen, denn dann kommt man schnell voran und damit dem Spielziel entsprechend näher. Es kann durchaus sinnvoll sein, die Mitspieler auf Spielvorteile eines anderen Kauffahrers aufmerksam zu machen, um damit von sich selbst abzulenken.

Für eine sinnvolle Routenplanung ist es wichtig, sich die Tauschverhältnisse und die für den Tauschhandel notwendigen Wege einzuprägen. Die Hafenkarten sollte man möglichst gezielt und bewußt einsetzen. So kann man versuchen, erst mit einer Kogge einen Hafen zu erreichen, um dann mit einer Hafenkarte den Zug der zweiten Kogge zu beeinflussen. Manchmal ist es zu diesem Zweck sogar angebracht, einen am Weg liegenden Hafen anzulaufen, an dem man eigentlich nicht tauschen will, oder seine Privilegienkarte für einen Extrazug zu opfern. Gegen Spiel-

ende ist es wichtig zu erkennen, wann ein Mitspieler möglicherweise eine versteckte Siegchance hat, um dies noch rechtzeitig zu verhindern, vielleicht mit der Hilfe der anderen Kauffleute.

Für einen Sieg bei „Die Hanse“ braucht man diplomatisches Geschick, einen Überblick über die eigenen taktischen Möglichkeiten und die der anderen Spieler und etwas Glück.

*Tom Schoeps*



**Henning Sachse.** Ich bin 40 Jahre alt und in Hamburg geboren. Nach 10 Jahren Schule folgte eine Lehre als Fotograf und andere verschiedene Tätigkeiten. 1989 verkaufte ich meinen Laden und bin seitdem freischaffend

tätig. Seit drei Jahre widme ich mich intensiver dem Spiele Erfinden.

Das Spiel „Die Hanse“ ist mein erstes veröffentlichtes Spiel. Weitere Spiele von mir sind gerade bei verschiedenen Verlagen in der Testphase.

Durch meine Lebensgefährtin, die selber Spiele sammelt und in der Spielwarenbranche tätig ist, bin ich erst zum Spielen und dann zum Spiele Erfinden gekommen. Die Hilfe, die mir durch sie zuteil wird, ist unbezahlbar, hat aber auch ihre Schattenseiten. Komme ich mit einer neuen Spielidee zu ihr, so ist es nicht leicht zu verkraften zu hören: „Das Spiel gibt es schon.“

Mein erstes Spiel SULKY war die große Enttäuschung. Ich hatte dieses Spiel fertig und wollte es einem Verlag anbieten. Als ich dann zum erstenmal nach Göttingen kam (in Göttingen findet jährlich ein Spieleautorentreffen statt, Anm. d. Red.), lag dort meine Spielidee schon produziert aus. Inzwischen sind acht neue Spiele fertig und weitere 27 in Arbeit. Zwei Spiele davon waren an einem Tag fertig, und an anderen habe ich bis zu einem Jahr gearbeitet.

Meine Hobbies sind Lesen (Geschichts- und Naturwissenschaft), Malen (Aquarelle und Federzeichnungen) und kreatives Kochen der Japanischen, Chinesischen und Deutschen Küche.

Das Sammeln von alten Zeichentrickfilmen in allen Formen ist eine meiner Leidenschaften. Zur Freude unserer Gäste.







*H. Sachse*

# Kurzregel

## Vorbereitung

Die Warensteine werden nach ihrer Art sortiert und zu den Häfen mit gleichem Symbol gelegt. Eine Windkarte wird zufällig ausgewählt und offen auf den Spielplan gelegt. Die Hafenkarten werden in Windkarten, Neue Waren und übrige Karten sortiert, gemischt, und jedem Spieler wird von jeder Sorte eine Karte verdeckt ausgeteilt.

Jeder Spieler erhält:

-  einen Kaperbrief und eine Privilegienkarte
-  eine Windkarte, verdeckt
-  eine Hafenkarte „Neue Waren“, verdeckt
-  eine von den restlichen Hafenkarten, verdeckt
-  eine Schiffsfigur mit den dazugehörigen Laderaumhälften
-  einen Speicher


Die Spieler reichen ihrem jeweils linken Nachbarn den Bug ihres Laderaumes.

## Start


Alle Koggen starten in Lübeck vollbeladen mit Salz (3 pro Laderaumhälfte).


Der Jüngste beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## Bewegung

 Erster Schiffszug, mit höchstens der Bewegungsreichweite der aktuellen Windkarte; wird dabei ein Hafen angelaufen:

1. freiwilliges Tauschgeschäft des gerade aktiven Spielers
2. freiwilliges Tauschgeschäft seines Partners
3. Ausspielen einer Hafenkarte durch den aktiven Spieler (Pflicht)

 Möglichkeit für alle Mitspieler jetzt einen Kaperbrief oder eine Privilegienkarte auszuspielen. Bei mehreren ausgespielten Karten werden alle Karten nacheinander reihum abgehandelt, beginnend mit demjenigen, der die Schiffsfigur gerade bewegt hatte.





 Zweiter Schiffszug, es wird genau wie beim ersten Zug verfahren.

## Spielende

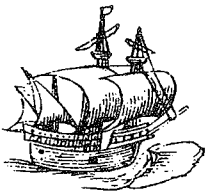
Ist der erste Speicher gefüllt, haben alle anderen Spieler reihum noch einen kompletten Spielzug.

## Endabrechnung

Es werden zusammengezählt:

-  die Werte aller Warensteine eines Spielers
-  Prämien: Der Spieler mit dem zuerst gefüllten Speicher erhält 5 Punkte, sein Partner auf der Kogge, mit deren Ladung dieser Speicher gefüllt wurde, erhält 3 Punkte.
-  Bonuswerte: Für eine Privilegienkarte, die man noch nicht ausgespielt hat, erhält man 1 Punkt, für einen nicht ausgespielten Kaperbrief gibt es 2 Punkte.
-  Der Kauffahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat gewonnen.





**LAURIN**  
Verlags- & Vertriebs GmbH

