

Hanze

Een tactisch handelsspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar

SPELMATERIAAL



78 handelswarenfiches
(4x 1 vat, 5x 2 vaten en
4x 3 vaten in 6 kleuren)



4 geldbuidels



1 handelsschip



60 marktkramen (in elk van
de 4 spelerskleuren 15 stuks)



22 Daalders



1 speelbord, dat de Oostzee laat zien met negen belangrijke Hanzesteden. De steden zijn door de donkerblauwe routes van het handelsschip met elkaar verbonden.

HET SPELIDEE

De spelers wedijveren om de economische macht in de Hanzesteden van de 14^e eeuw. Ze doorkruisen de Oostzee met een gemeenschappelijk handelsschip, steeds op zoek naar buitenkansjes om goedkoop elders gewilde handelswaren te bemachtigen. Daarnaast bouwen ze een netwerk van marktkramen in de steden. Hierdoor kunnen de handelswaren gunstig verkocht worden, waardoor de macht van de koopman verder wordt uitgebreid. De speler, die aan het einde van het spel de meeste vestigingen bezit en de grootste winst uit de verkoop van handelswaren heeft behaald, wint het spel.

DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- * Het speelbord wordt op tafel gelegd.
- * **Met 2 spelers** worden alle handelswarenfiches van twee kleuren niet gebruikt.
- * **Met 3 spelers** worden alle handelswarenfiches van één kleur niet gebruikt.
- * **Met 4 spelers** worden alle handelswarenfiches gebruikt.

De handelswarenfiches worden gedekt gemengd.

Naast elke stad op het speelbord zijn 1 of 2 cirkels met een pakhuis afgebeeld. Op elk pakhuis wordt één handelswarenfiche gelegd en omgedraaid (zie voorbeeld 1).

De resterende handelswarenfiches worden verdeeld in 5 ongeveer even hoge stapels en gedekt op de 5 voorraadvelden in de hoek rechtsonder op het speelbord gelegd (zie voorbeeld 2).

- * Het schip wordt in Kopenhagen gezet.
- * De Daalders worden in de bank naast het speelbord gelegd.
- * Iedere speler ontvangt:
 - 15 marktkramen in één kleur als voorraad;
 - de geldbuidel in dezelfde kleur. Hierop wordt in de loop van het spel het geld van de speler gelegd;
 - 3 Daalders uit de bank die hij op zijn geldbuidel legt.

- * De spelers spreken af wie er begint. Opmerking: voor het einde van het spel is het belangrijk om te onthouden wie er is begonnen.



Voorbeeld 1: Men begint linksboven in Tønsberg bij de pakhuizen met nummer "1" (op de afbeelding rood omcirkeld) en vult vervolgens de overige pakhuizen in volgorde tot en met nummer "9" in Riga.

Voorbeeld 2: In de hoek rechtsonder op het speelbord zijn 5 voorraadvelden afgebeeld. Op deze velden worden de resterende handelswarenfiches gedekt gestapeld. De volgorde van deze handelswarenstapels is tijdens het spel van belang en is aangegeven door middel van pijlen tussen de stapels: linksonder bevindt zich de voorste stapel, de stapel rechtsboven is de achterste.



STARTOPSTELLING

Voor het begin van het eigenlijke spel plaatsen de spelers hun eerste marktkramen in steden naar keuze, behalve in Kopenhagen. Tijdens de startopstelling mogen daar geen marktkramen worden geplaatst.

De startspeler begint. Hij zet 2 marktkramen uit zijn voorraad in één stad naar keuze. De overige spelers volgen met de wijzers van de klok mee. Voor een beter overzicht worden de kramen van een speler op elkaar gestapeld.

Nadat elke speler 2 marktkramen heeft geplaatst, volgt een tweede ronde. Iedere speler plaatst opnieuw 2 marktkramen in een stad, waarin hij zelf nog geen marktkramen bezit. Er mogen wel marktkramen van medespelers aanwezig zijn. Ten slotte volgt er volgens hetzelfde principe nog een derde ronde. Na de derde ronde is de startopstelling afgesloten.

→ Zie voorbeeld 3

HET SPELVERLOOP

De startspeler begint met zijn beurt, die uit 4 fasen bestaat. Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

FASE 1: INKOMSTEN

Aan het begin van zijn beurt ontvangt de speler 3 Daalders. Deze inkomsten legt hij op zijn geldbuidel.

FASE 2: PAKHUIZEN

Als er pakhuizen zijn, waar geen handelswarenfiches liggen, mag de speler deze nu vullen. Dit is in fase 3 en 4 niet toegestaan.

Om pakhuizen te vullen, moet de speler 1 Daalder aan de bank betalen. Hij neemt dan één voor één de handelswarenfiches van het voorste veld, waarop nog fiches liggen (in de afbeelding rechts het eerste veld), en legt deze open op de lege pakhuizen. Hij moet daarbij de nummervolgorde (van laag naar hoog) van de pakhuizen aanhouden.

Als een voorraadstapel bij het vullen wordt uitgeput, gaat de speler gewoon met de volgende stapel verder.

Belangrijk: als een speler besluit te vullen, moet hij alle lege pakhuizen vullen.

De speler mag afzien van het vullen van pakhuizen. Als alle pakhuizen echter leeg zijn, moet de speler vullen.

FASE 3: ACTIES

Er zijn drie mogelijke acties:

- * Handelswaren kopen
- * Marktkramen bouwen
- * Handelswaren verkopen

Voor, na en tussen de acties mag de speler het schip verzetten.

De speler mag uitsluitend een actie uitvoeren in de stad waar het schip op dat moment ligt.

De speler mag in deze stad slechts 1 actie uitvoeren! Als hij nog een actie wil uitvoeren, moet hij het schip eerst naar een andere stad verzetten.

De speler mag in zijn beurt zoveel acties uitvoeren als hij wil en kan betalen.

Hij mag de volgorde, waarin hij de acties uitvoert, zelf bepalen en dezelfde actie ook meermaals uitvoeren.

→ Zie voorbeeld 4

De speler mag ervan afzien om acties uit te voeren.



Voorbeeld 3: Zo zou een startopstelling bij 3 spelers eruit kunnen zien.

Tip: onervaren spelers kunnen hun marktkramen bij de startopstelling beter op het speelbord verspreiden.



Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel, het leukste dagje uit voor spellenliefhebbers. 10.000 m² kijken, spelen en kopen voor de hele familie. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. Informatie, reis- en hotelarrangementen: www.spellenspektakel.nl

Voorbeeld 4: Hester is aan de beurt. Het schip staat in Lübeck en daar voert ze een actie uit. Daarna vaart ze het schip naar Aalborg en voert daar een actie uit. Daarna vaart ze het schip naar Kopenhagen, voert daar geen actie uit, maar vaart meteen door naar Danzig, waar ze een actie uitvoert. Ze heeft dus, zoals voorgeschreven, in geen enkele stad meer dan één actie uitgevoerd.

Schip verzetten: Het schip vaart uitsluitend in de richting van de pijl op de vastgelegde routes. De vaart van een stad naar de eerstvolgende stad kost 1 Daalder, te betalen aan de bank. → Zie voorbeeld 5



De speler mag het schip in de 3^e fase zo vaak verzetten (voor, na of tussen zijn acties) als hij wil en kan betalen.

De acties in detail

HANDELSWAREN KOPEN

De speler neemt 1 handelswarenfiche uit een pakhuis van de stad, waarin het schip op dat moment ligt en legt deze, voor iedereen goed zichtbaar, open voor zich neer.

Hij betaalt voor het fiche 1 Daalder aan de speler, die als enige de meeste marktkramen in de stad heeft.

- * Als niemand een marktkraam in die stad heeft, gaat de Daalder naar de bank.
- * Hebben meerdere spelers er de meeste marktkramen, gaat de Daalder ook naar de bank.
- * Heeft de speler er zelf de meeste marktkramen, dan krijgt hij het handelswarenfiche kosteloos.

Het is niet toegestaan om beide handelswarenfiches in een stad in één keer te kopen, omdat dit zou betekenen dat men twee acties in dezelfde stad zou uitvoeren.

MARKTKRAMEN BOUWEN

De speler mag in de stad, waar het schip op dat moment ligt, in één keer 1, 2 of 3 marktkramen bouwen.

Dit kost hem 1 handelswarenfiche, dat open voor hem ligt. Het fiche wordt uit het spel genomen. Het is niet mogelijk om met Daalders te betalen.

De speler mag nu zoveel nieuwe marktkramen in de stad zetten als er vaten op het fiche zijn afgebeeld.

Als een speler niet genoeg marktkramen in zijn voorraad heeft, bouwt hij er zoveel als hij kan.

Elke speler mag in elke stad een onbeperkt aantal marktkramen bezitten.

Voor een beter overzicht worden per stad de marktkramen van dezelfde speler op elkaar gestapeld.

→ Zie voorbeeld 6

HANDELSWAREN VERKOPEN

De speler kan uitsluitend handelswaren verkopen in een stad, waar hij tenminste één marktkraam bezit. Daartoe heeft hij 2 of meer handelswarenfiches in dezelfde kleur nodig.

Hij mag ook tegelijkertijd fiches in meerdere kleuren verkopen. Hij moet dan echter van elk van deze kleuren minstens 2 fiches verkopen.

Marktkraam afbreken: als de speler handelswarenfiches in een stad verkoopt, moet hij daar één van zijn marktkramen afbreken en terug in zijn voorraad leggen. Het is daarbij niet van belang hoeveel fiches hij heeft verkocht.

Fiches omdraaien: verkochte handelswarenfiches worden omgedraaid en blijven tot het einde van het spel gedekt voor de speler liggen. Hij heeft zich nu van deze fiches verzekerd. Hij mag omgedraaide fiches ook niet meer voor andere doeleinden gebruiken.

Het verkopen van handelswaren kost natuurlijk geen Daalders. Het levert echter ook geen Daalders op. Daarentegen levert elk vat op een verkocht handelswarenfiche aan het einde van het spel 1 overwinningpunt op.

→ Zie voorbeeld 7a.

Verliezen: de andere spelers kunnen door een verkoop handelswaren verliezen, als ze openliggende fiches in de zojuist verkochte kleuren bezitten. Iedere andere speler verliest één openliggend fiche in elk van de zojuist verkochte kleuren. Deze fiches worden uit het spel genomen. Als een speler meerdere fiches in een af te geven kleur bezit, mag hij kiezen welke hij inlevert.

→ Zie voorbeeld 7b

Voorbeeld 5: het schip bevindt zich in Kopenhagen. Hiervandaan kan zij naar Danzig, Lübeck of Tønsberg varen. Zij kan niet naar Aalborg of naar Kalmar, omdat de pijlen in de verkeerde richting wijzen. Er bestaat geen verbinding naar andere steden.



Opmerking: Van Tønsberg naar Stockholm worden de waren per karavaan over land vervoerd. Plaats het schip gewoon in Stockholm.

Opmerking: het is mogelijk dat het schip in één beurt opnieuw dezelfde stad aandoet. De speler mag daar in dat geval opnieuw een actie uitvoeren.

Opmerking: het verzetten van het schip telt niet als actie in een stad.

Voorbeeld 6: Geel is aan de beurt. Er ligt een handelswarenfiche met 1 vat en een met 2 vaten open voor hem en het schip bevindt zich in Danzig. Grijs heeft daar 4 kramen en geel 2. Hij levert het fiche met de 2 vaten in en heeft nu net zoveel kramen als Grijs.



Geel had graag nog meer kramen gebouwd met zijn tweede fiche om dan meer kramen te bezitten dan Grijs. Dat is echter niet toegestaan, omdat dat dan zijn tweede actie in deze stad zou zijn.



Voorbeeld 7a: Grijs is aan de beurt en verkoopt in Danzig 3 oranje handelswarenfiches en 2 bruine, die open voor hem liggen. Hij draait deze om en breekt één marktkraam in Danzig af.



Voorbeeld 7b: Geel heeft 2 oranje en 1 bruin openliggend fiche. Door de hiervoor beschreven verkoop van Grijs verliest Geel zowel een oranje als een bruin fiche. Lila bezit 1 bruin openliggend fiche en moet deze inleveren.

FASE 4: BELASTING EN TOL

Als de speler al zijn gewenste acties heeft uitgevoerd, moet hij soms belasting en tol betalen.

Hij mag hoogstens 3 Daalders en hoogstens 3 openliggende handelswarenfiches voor zich hebben liggen. Als hij er meer bezit, moet hij overtollige Daalders en fiches inleveren. Hij mag zelf bepalen welke overtollige fiches hij afgeeft.

De overtollige fiches verdwijnen uit het spel. Overtollige Daalders gaan naar de bank.

Opmerking: de speler hoeft uitsluitend in de 4^e fase van zijn beurt belasting en tol te betalen. Op alle andere momenten tijdens het spel is het hem toegestaan om meer dan 3 Daalders en 3 openliggende fiches te bezitten.

SPEELBEURT BEËINDIGEN

Na het betalen van belasting en tol is de beurt van de speler afgelopen. Zijn linkerbuurman is nu aan de beurt.

→ Voorbeeld 8 toont enkele mogelijke acties.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een speler pakhuizen vult en hij daartoe de laatste voorraadstapel aanbreekt. De huidige speelronde wordt nog uitgespeeld, zodat iedere speler even vaak aan de beurt is geweest.

→ Zie voorbeeld 9.

TELLING

Iedere speler telt nu het aantal overwinningpunten, dat hij heeft behaald:

- * Elk onverkocht (openliggend) handelswarenfiche levert 1 punt op.
- * Elk verkocht (gedekt) fiche levert 1 punt op plus zoveel punten als er vaten op het fiche zijn afgebeeld. Een fiche met 1 vat levert dus 2 punten op, een fiche met 2 vaten 3 punten en een fiche met 3 vaten 4 punten.
- * Elke stad, waarin men minstens 1 marktkraam bezit, levert 2 punten op. Als iemand in een stad als enige marktkraam bezit, krijgt hij voor deze stad zelfs 4 punten (monopolie).

→ Zie voorbeeld 10.

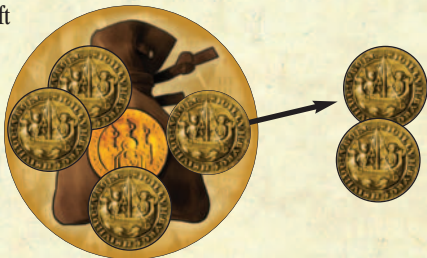
De speler met de meeste punten wint het spel.

Als meerdere spelers een gelijk aantal punten hebben, wint de speler met de meeste marktkramen op het speelbord. Als het dan nog altijd gelijk is, delen deze spelers de overwinning.

DE GELDBUIDEL

Hanze biedt de spelers ontelbare handelingsmogelijkheden. Als de speler midden in zijn beurt vaststelt, dat hij hiervoor liever een andere actie had gekozen, kan het soms moeilijk zijn om inmiddels uitgevoerde acties terug te draaien. Daarom dient een speler zijn beurt eerst zorgvuldig te plannen en pas daarna alle gewenste acties uit te voeren.

De geldbuidel kan daarbij van dienst zijn. Als een speler geld besteedt om een actie uit te voeren, dan schuift hij het gebruikte geld van de buidel af. Pas als hij alle acties naar tevredenheid heeft uitgedacht, betaalt hij het geld aan de bank of de spelers.



Auteur en grafisch ontwerp: Michael Schacht

Vertaling: Daniël Hogetoorn - Eindredactie: Erwin Broens, Michael Bruinsma

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG

Uitgever en distributie: 999 Games B.V.

Postbus 32, NL 1380 AA Weesp

Klantenservice: 0900 - 999 00 00

www.999games.nl

Dit spel bevat kleine onderdelen; houd ze weg bij kleine kinderen.



Voorbeeld 8: Grijs neemt zijn inkomsten.

Hij beslist om pakhuizen te vullen en betaalt daarvoor 1 Daalder. Het schip bevindt zich in Kopenhagen. Hij koopt daar een handelswarenfiche voor 1 Daalder, die hij aan Lila betaalt.

Voor 1 Daalder verzet hij het schip naar Tønsberg en koopt daar weer een fiche. Aangezien hij daar zelf de meeste marktkramen heeft, krijgt hij het fiche kosteloos. Hij verzet het schip voor 1 Daalder

over land naar Stockholm. Daar voert hij geen actie uit en hij verzet het schip voor 1 Daalder verder naar Reval. Hij zet zijn openliggende fiche met 3 vaten in om daar 3 marktkramen te bouwen. Hij hoeft geen belasting en tol te betalen en beëindigt zijn beurt.

Geel is nu aan de beurt en ontvangt zijn inkomsten. Hij voert geen acties uit en spaart het geld voor zijn volgende beurt.

Voorbeeld 9: In een spel met 3 personen is speler 1 begonnen. Later in het spel vult speler 2 pakhuizen. Daarbij wordt de laatste voorraadstapel aangebroken. Nadat speler 2 zijn beurt heeft beëindigd, is speler 3 aan de beurt. Hij speelt zijn beurt nog beleemaal uit. Daarna is de huidige speelronde afgelopen en volgt de telling.



Voorbeeld 10: Grijs, Geel en Lila bezitten marktkramen in Kopenhagen (links). Elk van hen ontvangt 2 punten.

In Kalmar (rechts) krijgt Geel zelfs 4 punten voor zijn marktkraam, omdat hij daar als enige marktkraam bezit.

Tactische overwegingen:

- * Handelswarenfiches heeft men enerzijds nodig om overwinningpunten te behalen, anderzijds om marktkramen te bouwen. Voor een speler, die nooit marktkramen bouwt, zal het in de loop van het spel steeds moeilijker worden om handelswaren te verkopen. Bovendien zal hij geen mogelijkheden hebben om handelswaren kosteloos te bemachtigen of "extra geld" te verdienen.
- * Ondanks dat het opvullen van pakhuizen 1 Daalder kost, is het toch vaak zeer nuttig.
- * Het sparen van Daalders zorgt voor meer flexibiliteit in de volgende beurt.
- * Men moet goed overwegen, waar men het schip aan het einde van de beurt achterlaat. Het beïnvloedt de mogelijkheden van de volgende speler.
- * Men dient erop te letten, wie het geld incasseert bij het kopen van handelswaren.

OVERZICHT

Inkomsten	+3 Daalders	
Pakhuizen vullen	-1 Daalder	Totale kosten
Schip verzetten	-1 Daalder	per vaart van stad naar stad
Handelswaren kopen (1 handelswarenfiche per stad)	-1 Daalder	te betalen aan speler/bank; kosteloos als men zelf de meeste marktkramen heeft
Marktkramen bouwen (1 kraam per vat)	-1 fiche	kost geen Daalders!
Handelswaren verkopen (min. 2 handelswarenfiches per kleur)	-1 kraam	Kost geen Daalders! Andere spelers verliezen 1 fiche van dezelfde kleur
Belasting en tol		max. 3 Daalders en 3 fiches behouden