Hansa Teutonica
Big Box

Ein Strategiespiel für 3-5 gewiefte Handelsleute ab 12 Jahren von Andreas Steding

Spielübersicht

Deutsche Hanse (lateinisch: Hansa Teutonica) ist die Bezeichnung für eine mittelalterliche Vereinigung niederdeutscher Kaufleute. Städte, die sich dem Kaufmanns- und Städtebund der Hanse anschlossen, bezeichnet man als Hansestädte.

Dieser Verbund war sehr lose und wurde mit keinem Vertrag beschlossen. Deswegen ist schwer anzugeben, welche Städte genau zur Hanse gehörten, zumal der Zeitpunkt der Betrachtung sehr entscheidend ist. So gab es insgesamt rund 200 Orte, die zu irgendeinem Zeitpunkt direkt oder indirekt der Städtehanse angehörten.

Ihr versucht, euer Ansehen als Kaufleute zu Zeiten der Hanse zu mehren. Dazu gibt es auf unterschiedliche Art und Weise Gelegenheit: In möglichst vielen Städten Niederlassungen zu gründen oder gar ein zusammenhängendes Netzwerk aufzubauen, kann genauso Erfolg versprechend sein, wie die eigenen Händlereigenschaften zu verbessern.

Ihr führt während eures Zuges 2-5 Aktionen durch. So könnt ihr eure Händler auf dem Spielplan einsetzen, versetzen oder gar gegnerische Händler verdrängen. Gelingt es euch dabei, alle Verbindungspunkte zwischen 2 Städten zu besetzen, könnt ihr eine Handelsroute einrichten und eine Niederlassung gründen. Bei manchen Städten dürft ihr, anstatt eine Niederlassung zu besetzen, eine eurer Eigenschaften weiterentwickeln. Dadurch könnt ihr im weiteren Spielverlauf besser agieren.

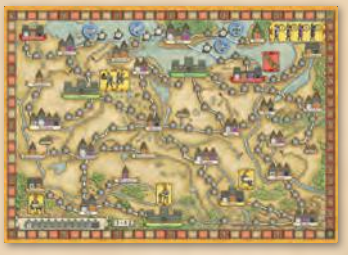
Es gewinnt am Ende, wer die meisten Prestigepunkte sammeln konnte.

Spielmaterial

3 Spielpläne



Spielplan „Die Hanse“
(Vorderseite 4-5 Spieler,
Rückseite 3 Spieler)



Spielplan „Die östliche Hanse“
(3-5 Spieler)



Spielplan „Britannia“
(Vorderseite 4-5 Spieler,
Rückseite 3 Spieler)



5 Spielertableaus
(in 5 Spielerfarben)



1 Wertungsblock



20 Großhändler
(Holzscheiben,
4 pro Spielerfarbe)



135 Händler
(Holzwürfel,
27 pro Spielerfarbe)



1 schwarzer Holzwürfel
(für die Leiste „Städte mit
voll besetzten Niederlassungen)

für erfahrene Kaufleute:

zusätzliches Material für Partien mit dem Spielplan „Die Hanse“

15 Bonusmarker – 3 in Gold (+2 Blanko-Bonusmarker)



4x
zusätzliche
Niederlassung



3x
Niederlassungs-
tausch



2x
3 Händlersteine
versetzen



2x
1 Eigenschaft
weiterentwickeln



2x
+3 Aktionen



2x
+4 Aktionen



6 Plättchen „Gunst des Kaisers“

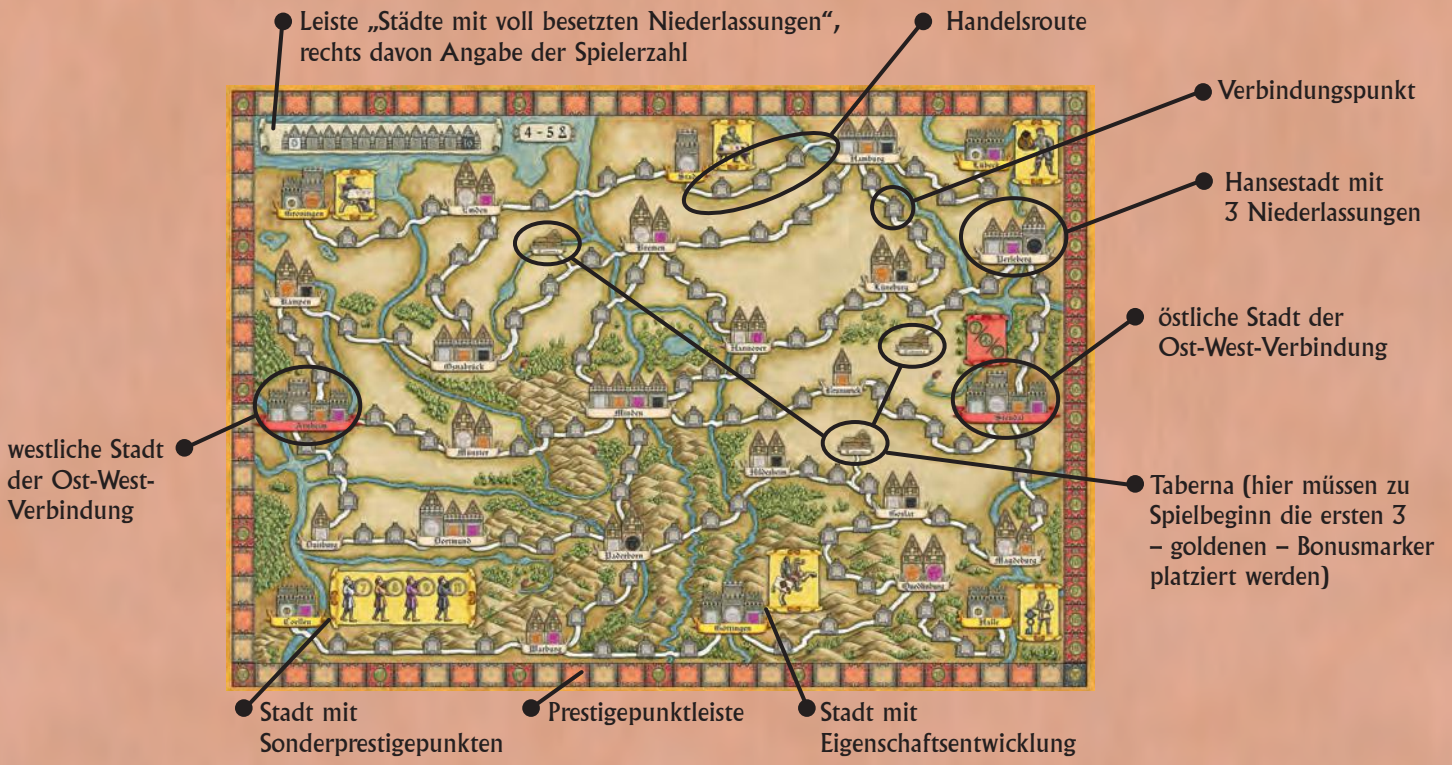


9 Auftragskarten

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **https://www.pegasus.de/ersatzteilservice.** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team

Der Spielplan

Auf dem Spielplan sind Hansestädte mit 1 bis 4 Niederlassungen (eckig oder rund in 4 Farben) abgebildet. Handelsrouten mit 2 bis 4 Verbindungspunkten verbinden diese Städte. In 5 Städten (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen und Halle) sind auf Schriftrollen Piktogramme bestimmter Eigenschaften eingezeichnet, die durch das Einrichten einer angrenzenden Handelsroute weiterentwickelt werden können. In einer Stadt (Coellen) können Sonderprestigepunkte gewonnen werden, 2 Städte (Stendal, Arnheim - Name auf rotem Banner) sind für eine Ost-West-Verbindung von Bedeutung. Zusätzlich ist neben 3 Handelsrouten jeweils 1 Taverne (lat. Taberna) abgebildet. Hier werden zu Spielbeginn die ersten 3 – durch goldene Farbe hervorgehoben – Bonusmarker platziert.
Schließlich sind eine Prestigepunktleiste und eine Leiste für „Städte mit voll besetzten Niederlassungen“ (d. h. alle Niederlassungen einer Stadt sind mit Händlersteinen besetzt) eingezeichnet.



Die Schreibtische der Spieler – die Spielertableaus

Der Schreibtisch ist in mehrere Bereiche unterteilt (siehe Abbildung auf der rechten Seite unten):

Der Teller am oberen Rand in der Mitte dient zur Ablage noch zu platzierender Bonusmarker.

Am unteren Rand sind die 5 zur Auswahl stehenden Aktionen in Form kleiner Piktogramme dargestellt.

Die 5 Eigenschaftsbereiche nehmen den größten Teil des Schreibtisches ein. Je nach Entwicklungsstand eröffnen dir die Eigenschaften verbesserte Handlungsoptionen.

Zu Spielbeginn steht dir jeweils nur der am weitesten links stehende (kleinste), von keinem Händlerstein besetzte Wert einer jeden Eigenschaft zur Verfügung. Um Eigenschaften weiterzuentwickeln, musst du Handelsrouten zu Städten mit dem entsprechenden Piktogramm einrichten.

Folgende 5 Eigenschaften gibt es (in Klammern die jeweiligen Werte):

Stadtschlüssel
(Prestigepunkte Netzwerk: 1, 2, 2, 3, 4): Am Spielende bringt dir jede Niederlassung des größten eigenen Netzwerks Prestigepunkte entsprechend der höchsten freigelegten Zahl ein (Details siehe Auswertung der Prestigepunkte Punkt F auf Seite 7).

Actiones
(2, 3, 3, 4, 4, 5): Diese Eigenschaft zeigt an, wie viele Aktionen dir pro Zug zur Verfügung stehen.

Privilegium
(primum - weiß, minus - orange, maius - rosa, maximum - schwarz): Die durch das Weiterentwickeln dieser Eigenschaft freigelegten Farben zeigen an, welche Niederlassungen du in den Städten mit deinen Händlersteinen besetzen darfst. Die Wertigkeit der Niederlassungen steigt von weiß nach schwarz an (wichtig bei Gleichständen – Details siehe Aktion „E) 1 Handelsroute einrichten” auf Seite 4).

Liber sophiae
(2, 3, 4, 5): Dieser Zahlenwert gibt an, wie viele Händlersteine du bei der Aktion „D) Eigene Händlersteine auf dem Spielplan umsetzen“ versetzen darfst (siehe Seite 4).

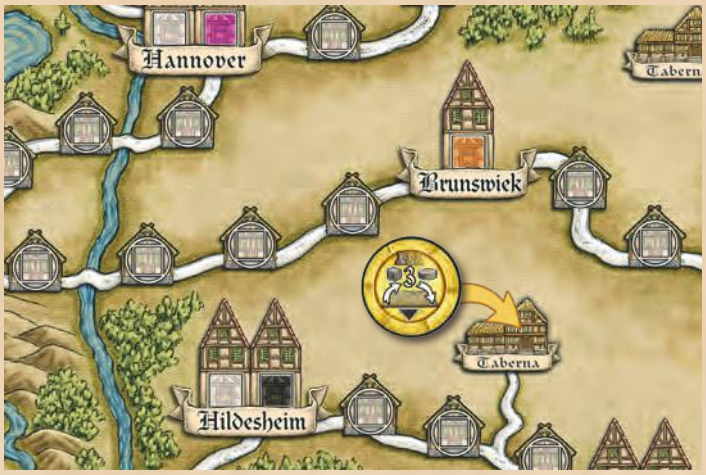
Geldbeutel
(Einnahmen: 3, 5, 7, C): Dieser Zahlenwert gibt an, wie viele Händlersteine du bei der Aktion „A) Einnahmen“ aus der Kasse nehmen darfst (siehe Seite 4). C steht für das lateinische Wort cuncti und bedeutet alle. Hast du das C freigelegt, darfst du somit bei der Aktion „A) Einnahmen“ alle eigenen Händlersteine aus der Kasse in deinen Vorrat nehmen.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan eurer Wahl in der Mitte eurer Spielfläche aus. (Für die ersten Partien empfehlen wir den Spielplan „Die Hanse“.)

Nehmt die 3 goldenen Bonusmarker und platziert sie zufällig neben den 3 mit einer Taberna markierten Handelsrouten. Der kleine Pfeil auf den Tellern dient der eindeutigen Zuordnung zu einer Handelsroute.





Mischt die restlichen Bonusmarker und legt sie verdeckt neben dem Spielplan als Vorrat bereit.

Platziert den schwarzen Holzwürfel auf Feld 0 der Leiste „Städte mit voll besetzen Niederlassungen.“

Als nächstes wählt jeder von euch eine Farbe. Entsprechend dieser Farbe erhält jeder:

- 1 Schreibtisch
- 27 Händler (Holzwürfel)
- 4 Großhändler (Holzscheiben)

Hinweis: In der Anleitung werden Händler und Großhändler zusammen als Händlersteine bezeichnet. Immer wenn von Händlersteinen die Rede ist, kann sowohl ein Händler als auch ein Großhändler verwendet werden. In den Regelpassagen, in denen dies nicht zutrifft, werden die Begriffe Händler und Großhändler verwendet.

Legt nun 3 Großhändler auf die runden Felder der Eigenschaft *Liber sophiae* eures Schreibtisches, 15 Händler auf die quadratischen Felder der anderen 4 Eigenschaften. Lasst dabei die weißlich unterlegten, jeweils am weitesten links gelegenen Felder jeder Eigenschaft frei. Die dort abgebildeten Zahlenwerte geben euch den jeweiligen Startwert der Eigenschaften an (bei allen Schreibtischen gleich).



Platziert 1 eurer Holzwürfel als Anzeiger eurer Prestigepunkte auf Feld 0 der Prestigepunktleiste.

Bestimmt einen Startspieler und verteilt dann die restlichen Händlersteine wie folgt:

Jeder von euch nimmt sich den übrig gebliebenen Großhändler in seinen Vorrat. Zusätzlich nimmt sich der Startspieler 5 Händler, der jeweils nächste Spieler im Uhrzeigersinn immer 1 Händler mehr (d. h. der zweite Spieler nimmt sich 6 Händler, der dritte 7 Händler etc.) in seinen Vorrat. Legt die übrigen Händler in eine von euch allen gut erreichbare Kasse (siehe auch Tabelle). Steine aus der Kasse müsst ihr zuerst in euren Vorrat holen, bevor ihr sie einsetzen könnt.

	Vorrat	Kasse
Startspieler	5 □ + 1 ○	6 □
Spieler 2	6 □ + 1 ○	5 □
Spieler 3	7 □ + 1 ○	4 □
Spieler 4	8 □ + 1 ○	3 □
Spieler 5	9 □ + 1 ○	2 □



Spielablauf

Ihr seid im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis 1 von 3 möglichen Endbedingungen eintritt (siehe Spielende Seite 7). Bist du am Zug, stehen dir folgende 5 Aktionen zur Auswahl:

A) Einnahmen
B) 1 eigenen Händlerstein einsetzen
C) 1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen
D) Eigene Händlersteine auf dem Spielplan umsetzen
E) 1 Handelsroute einrichten

Zu Spielbeginn darfst du nur 2 Aktionen pro Zug durchführen. Durch das Weiterentwickeln der Eigenschaft *Actiones* kannst du bis zu 5 Aktionen pro Zug erhalten.

Bist du am Zug, darfst du die Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl und dieselbe Aktion auch wiederholt durchführen. Du musst aber jede Aktion vollständig ausführen, bevor du eine weitere Aktion (oder dieselbe erneut) wählst.

Die einzelnen Aktionen im Detail:

A) Einnahmen

Mit dieser Aktion darfst du je nach Entwicklung deiner Eigenschaft *Geldbeutel* bis zu 3, 5, 7 oder alle (falls du das C freigelegt hast) eigenen Händlersteine aus der Kasse in deinen Vorrat nehmen.

Details: Sind nicht ausreichend Händlersteine in der Kasse, nimm nur die dort vorrätigen. Nur in deinem Vorrat befindliche Händlersteine darfst du mit Aktion B) auf dem Spielplan einsetzen.

B) 1 eigenen Händlerstein einsetzen

Mit dieser Aktion darfst du 1 Händlerstein aus deinem Vorrat auf einem freien – nicht von einem eigenen oder gegnerischen Händlerstein besetzten – **Verbindungspunkt einer Handelsroute einsetzen.**

Details: Auf anderen Verbindungspunkten dieser Handelsroute dürfen jedoch eigene und/oder gegnerische Händlersteine liegen. Führst du diese Aktion wiederholt in einem Zug aus, darfst du jedes Mal neu entscheiden, auf welcher Handelsroute du 1 Händlerstein einsetzt.

C) 1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen

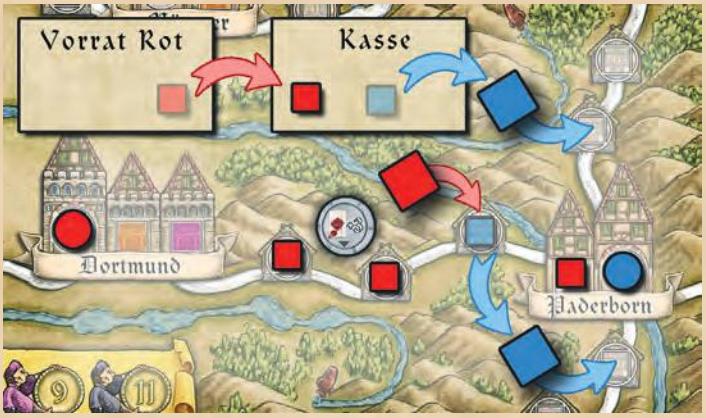
Mit dieser Aktion verdrängst du 1 gegnerischen Händlerstein von einem Verbindungspunkt einer Handelsroute und setzt an dessen Stelle 1 eigenen Händlerstein ein. Verdrängst du einen Händler, musst du als Gebühr 1 weiteren Händlerstein in die Kasse zahlen; verdrängst du einen Großhändler, musst du 2 weitere Händlersteine in die Kasse abgeben.

Hast du nicht genügend Händlersteine im Vorrat, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Der Mitspieler muss sofort seinen verdrängten Händler plus 1 weiteren Händlerstein aus der Kasse bzw. seinen verdrängten Großhändler plus 2 weitere Händlersteine aus der Kasse auf freien Verbindungspunkten angrenzender Handelsrouten seiner Wahl platzieren.

Details: Der Mitspieler darf diese Händlersteine auf einer einzelnen oder auch beliebig verteilt auf verschiedenen angrenzenden Handelsrouten einsetzen. Sind auf allen direkt angrenzenden Handelsrouten alle Verbindungspunkte belegt, muss er eine an diese Handelsrouten angrenzende wählen.

Sollte der Mitspieler keine Händlersteine mehr in der Kasse haben, darf er Händlersteine aus seinem Vorrat zum Einsetzen verwenden. Hat er auch im Vorrat keine Händlersteine, darf er bereits auf Handelsrouten eingesetzte eigene Händlersteine benutzen. Er darf jedoch den verdrängten Händlerstein plus den/die aus der Kasse nicht in den eigenen Vorrat nehmen, sondern muss diese **sofort vor der nächsten Aktion des aktiven Spielers** (oder vor dem Ende des Zuges des aktiven Spielers, falls diesem keine weitere Aktion zur Verfügung steht) auf Handelsrouten einsetzen. Er darf auf die zusätzlichen Händlersteine aus der Kasse oder dem Vorrat verzichten.



Spieler Rot verdrängt einen Händler von Spieler Blau auf der Handelsroute zwischen Dortmund und Paderborn. Dafür muss Spieler Rot zusätzlich 1 seiner Händlersteine aus dem Vorrat in die Kasse geben. Spieler Blau erhält hingegen aus der Kasse 1 Händlerstein und setzt dann beide Händlersteine auf – in diesem Beispiel 2 verschiedene – angrenzende Handelsrouten.

D) Eigene Händlersteine auf dem Spielplan umsetzen

Mit dieser Aktion darfst du je nach Entwicklungsstand deiner Eigenschaft *Liber Sophiae* 2 bis 5 eigene Händlersteine von Verbindungspunkten 1 oder mehrerer Handelsrouten entfernen und auf freien Verbindungspunkten 1 oder mehrerer Handelsrouten wieder einsetzen.

Details: Auf diese Weise darfst du auch die Position deiner Händlersteine nur vertauschen. (Z. B. darfst du einen Händler von einem Verbindungspunkt entfernen und einen von einem anderen Verbindungspunkt genommenen Großhändler an dessen Stelle einsetzen.) Im Zuge des Umsetzens darfst du keinen gegnerischen Händlerstein verdrängen.

E) 1 Handelsroute einrichten

Du darfst diese Aktion nur wählen, falls alle Verbindungspunkte einer Handelsroute zwischen 2 Städten **von deinen Händlersteinen besetzt sind.** So eine Handelsroute wird nicht automatisch eingerichtet, sobald du alle Verbindungspunkte einer Handelsroute besetzt hast, sondern du musst dafür diese Aktion durchführen.

Wählst du diese Aktion aus, **führe in der vorgegebenen Reihenfolge die folgende Schritte durch – 1) und 2) immer (soweit möglich) und sofern du möchtest 1 der 3 Alternativen von 3):**

1) Prestigepunkte vergeben
2) Bonusmarker nehmen
3a) Niederlassung besetzen
3b) Eigenschaft weiterentwickeln
3c) Sonderprestigepunkte erhalten

1) Prestigepunkte vergeben

Prüfe zunächst für jede Stadt, die an die einzurichtenden Handelsroute angrenzt, ob sie von einem Spieler kontrolliert wird. **Der Spieler, der in einer Stadt die meisten Niederlassungen besetzt hat** – bei Gleichstand derjenige, der die höherwertige, weiter rechts gelegene Niederlassung besetzt –, kontrolliert die Stadt und **bekommt sofort 1 Prestigepunkt.** Kontrolliert 1 Spieler beide angrenzenden Städte, erhält er sofort 2 Prestigepunkte auf der Prestigepunktleiste. Bewege dazu den Holzwürfel des jeweiligen Spielers auf der Leiste entsprechend viele Felder vorwärts. Hat nun einer von euch 20 oder mehr Prestigepunkte, endet das Spiel nach dieser Aktion sofort.

Details: Diese Prestigepunktvergabe ist unabhängig davon, ob und in welcher der beiden Städte du eine Niederlassung besetzen wirst (wie unter 3a) beschrieben). Du darfst eine Handelsroute auch einrichten, nur um Prestigepunkte zu kassieren (oder einem Mitspieler für ein beschleunigtes Spielende zuzuschanzen) oder einen Bonusmarker zu erhalten (siehe „2) Bonusmarker nehmen").



Spieler Rot richtet die Handelsroute zwischen Dortmund und Paderborn ein. Zunächst prüft er für beide angrenzenden Städte, ob sie von Spielern kontrolliert werden.
In Dortmund ist bislang 1 Niederlassung von Spieler Rot selbst besetzt. Somit erhält er 1 Prestigepunkt.
Auch in Paderborn hat Spieler Rot 1 Niederlassung besetzt, aber ebenso Spieler Blau. Da Spieler Blau die höherwertige, weiter rechts gelegene Niederlassung besetzt hat, erhält hier Spieler Blau 1 Prestigepunkt.

2) Bonusmarker nehmen

Falls neben dieser Handelsroute ein Bonusmarker liegt, nimm diesen und lege ihn offen links neben deinem Spielertableau ab. **Du darfst den Bonusmarker einmalig nach Abschluss dieser Aktion jederzeit während deines Zuges einsetzen** – also noch in diesem oder einem späteren Zug. **Das Einsetzen eines Bonusmarkers kostet dich keine Aktion.** Lege den Bonusmarker nach einmaligen Nutzen verdeckt rechts neben deinem Spielertableau ab. Am Spielende erhältst du für alle deine Bonusmarker (offene und verdeckte) Prestigepunkte.

Nimm sofort 1 neuen Bonusmarker aus dem Vorrat und lege ihn verdeckt auf dem Teller deines Schreibtisches ab. (Gibt es im Vorrat keinen weiteren Bonusmarker, endet das Spiel nach dieser Aktion sofort.) Du musst ihn am Ende deines Zuges auf dem Spielplan platzieren. Zum Platzieren eines Bonusmarkers darfst du eine beliebige Handelsroute auswählen. Dabei gelten folgende 3 Einschränkungen:

- Auf dieser Handelsroute darf sich kein Bonusmarker befinden.
- Auf dieser Handelsroute darf sich kein Händlerstein befinden.
- Zumindest 1 Niederlassung muss in einer der beiden angrenzenden Städte noch unbesetzt sein.

Weitere Details zu den Bonusmarkern findet ihr auf Seite 8 und 9.



Nun nimmt sich Spieler Rot den Bonusmarker „+3 Aktionen", der neben der Handelsroute liegt. Nach Abschluss dieser Aktion („1 Handelsroute einrichten") darf er diesen Bonusmarker in einem seiner Züge nutzen, also auch noch in diesem Zug.
Weiters muss er 1 Bonusmarker aus dem Vorrat nehmen und verdeckt auf seinen Teller legen. Am Ende seines Zuges – also auch erst nachdem er den Bonusmarker „+3 Aktionen" genutzt hat (falls er dies sofort in diesem Zug tun möchte) – muss er diesen auf dem Spielplan unter Beachtung der 3 Einschränkungen platzieren.

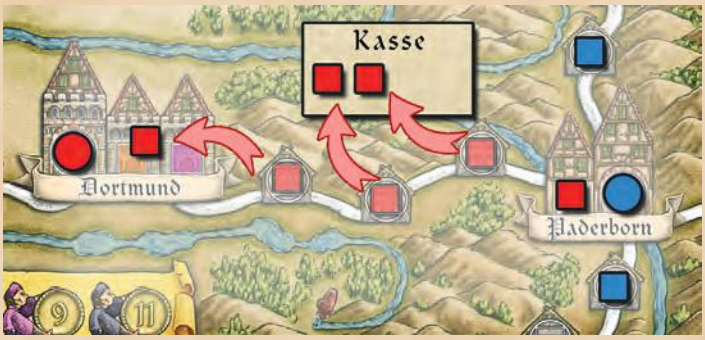
Aus den folgenden 3 Optionen (3a, 3b, 3c) darfst du nur 1 auswählen, du darfst aber auch auf das Ausführen dieses Schrittes verzichten. Tust du Letzteres, lege alle deine auf dieser Handelsroute befindlichen Händlersteine zurück in die Kasse.

3a) Niederlassung besetzen

Entferne alle deine auf dieser Handelsroute befindlichen Händlersteine und lege sie – bis auf 1 – zurück in die Kasse.

Besetze mit dem 1 Händlerstein die am weitesten links gelegene, freie Niederlassung in einer der beiden angrenzenden Städte.

Details: Das bedeutet, dass du keine freie Niederlassung überspringen darfst und somit immer die niedrigste, freie Niederlassung besetzen musst. Als niedrigste Niederlassung gilt die weiße. Die Wertigkeit einer Niederlassung steigert sich über orange und rosa bis zu schwarz. Um eine höhere als eine weiße Niederlassung zu besetzen, musst du dich in der Eigenschaft *Privilegium* entsprechend weiterentwickelt haben.
Des Weiteren muss auf einer quadratischen Niederlassung immer ein Händler und auf einer runden Niederlassung ein Großhändler platziert werden. Um einen Händlerstein den Regeln entsprechend in einer Niederlassung einzusetzen, muss sich dieser zuvor auf der Handelsroute befunden haben und darf nicht aus dem Vorrat genommen werden.



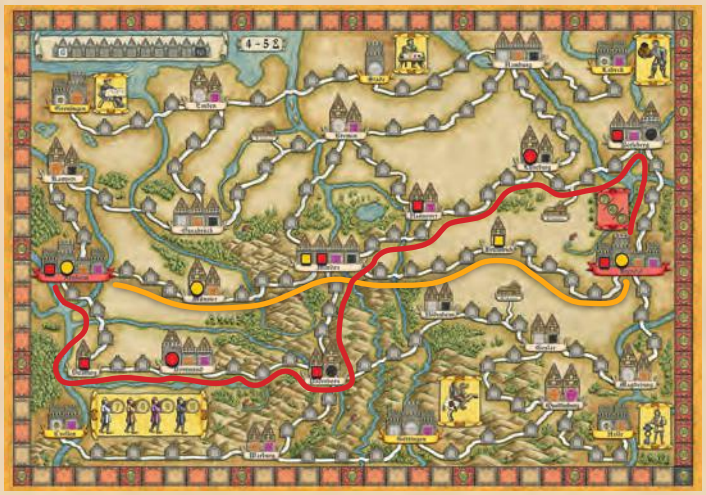
Spieler Rot möchte nun in Dortmund eine weitere Niederlassung besetzen. Zunächst legt er 2 der 3 Händler von der Handelsroute zurück in die Kasse, den verbliebenen platziert er auf der orangen Niederlassung. Dies darf er, da er die Eigenschaft Privilegium *bereits bis zum Privileg maius – rosa – entwickelt hat. Er könnte somit mit seinem Händler sogar die Niederlassung ganz rechts besetzen; da aber keine freie Niederlassung übersprungen werden darf, muss er seinen Händler in der orangen Niederlassung platzieren.*

Weitere Details: Bei 6 Niederlassungen (Groningen, Stade, Lübeck, Coellen, Warburg und Halle) auf der 3 Personen Spielplanseite und bei 4 (Groningen, Lübeck, Coellen und Halle) auf der 4-5 Personen Spielplanseite kannst du einmalig **sofort** 1 Prestigepunkt gewinnen. Dies ist durch eine goldene Münze mit der Ziffer 1 gekennzeichnet. Hat nun einer von euch 20 oder mehr Prestigepunkte, endet das Spiel nach dieser Aktion sofort.
Besetzt du die letzte freie Niederlassung einer Stadt, schiebe sofort den schwarzen Holzwürfel auf der Leiste „Städte mit vollbesetzten Niederlassungen" um 1 Feld weiter. Ist dadurch die 10. Stadt voll besetzt, endet das Spiel nach dieser Aktion sofort. Sind alle Niederlassungen einer Stadt besetzt, kann in dieser Stadt kein weiterer Händlerstein mehr platziert werden (Ausnahme: Bonusmarker „Zusätzliche Niederlassung"; siehe Seite 8).
Selbst wenn beide angrenzenden Städte einer Handelsroute keine freien Niederlassungen mehr besitzen, darf weiterhin eine Handelsroute eingerichtet werden, zum Beispiel um Prestigepunkte für die angrenzenden Städte zu erhalten.

Ost-West-Verbindung
Gelingt es dir, mit dem Besetzen einer Niederlassung eine **durchgehende Kette von Niederlassungen von der Stadt Stendal zur Stadt Arnheim** einzurichten, so hast du eine Ost-West-Verbindung hergestellt und erhältst sofort die folgenden Prestigepunkte:

Gelingt es dir als Erster, erhältst du 7 Prestigepunkte, als Zweiter bekommst du 4 und als Dritter noch 2 Prestigepunkte (s. a. Banner oberhalb von Stendal). Hat nun einer von euch 20 oder mehr Prestigepunkte, endet das Spiel nach dieser Aktion sofort.

Ohne Bedeutung dafür sind die Länge dieser Kette und die Positionen deiner Niederlassungen in den Städten. Ebenso ohne Bedeutung ist, ob du die Städte dieser Kette kontrollierst oder nicht.



2 Beispiele für mögliche Ost–West–Verbindungen; Gelb zeigt die kürzest mögliche Ost–West–Verbindung an.

3b) Eigenschaft weiterentwickeln

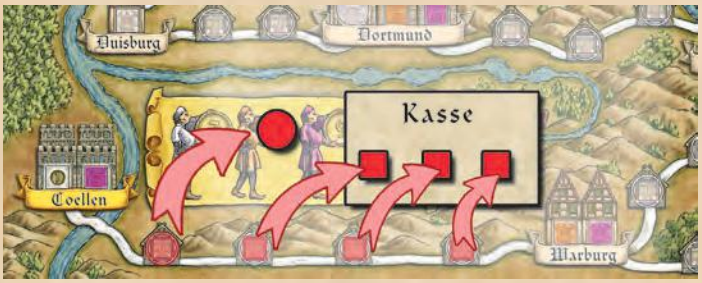
Weist eine der beiden angrenzenden Städte ein Piktogramm der 5 Eigenschaften (*Stadtschlüssel / Actiones / Privilegium / Liber Sophiae / Geldbeutel***) auf, darfst du die entsprechende Eigenschaft weiterentwickeln, anstatt eine Niederlassung zu besetzen.** Lege zunächst alle auf der Handelsroute befindlichen Händlersteine zurück in die Kasse, dann **entferne den am weitesten links befindlichen Händler (***Stadtschlüssel, Actiones, Privilegium, Geldbeutel***) bzw. Großhändler (***Liber sophiae***) von dieser Eigenschaft und lege diesen Händlerstein in deinen Vorrat.**

Details: Ab sofort darfst du den verbesserten Wert dieser Eigenschaft nutzen. Hast du hiermit bei der Eigenschaft *Actiones* die erste 3 oder 4 bzw. die 5 freigelegt, darfst du bereits in diesem Zug eine Aktion mehr durchführen (auch dann, wenn dies bei Nutzung eines Bonusmarkers „+3/+4 Aktionen" erfolgt).

3c) Sonderprestigepunkte erhalten

Richtest du die Handelsroute zwischen den Städten Coellen und Warburg ein, darfst du, anstatt eine Niederlassung zu besetzen, 1 Großhändler auf 1 der 4 Felder mit Sonderprestigepunkten (7, 8, 9, 11) setzen.

Details: Dieses Feld muss unbesetzt sein und der Großhändler zuvor auf der Handelsroute platziert gewesen sein; lege die restlichen auf dieser Handelsroute befindlichen Händlersteine zurück in die Kasse.
Du musst hier jedoch nicht das am weitesten links gelegene Feld besetzen, du darfst also auch freie Felder überspringen. Aber du musst die entsprechende Privilegienfarbe (Farbe der Figur, die das Fass mit der Zahl im Feld trägt) bereits freigelegt haben. Der Großhändler bleibt bis zum Spielende auf diesem Feld liegen. Erst dann erhältst du die Prestigepunkte.



Spieler Rot richtet die Handelsroute zwischen Coellen und Warburg ein. Seine Eigenschaft Privilegium *hat er bis zum Privileg minus – orange – entwickelt. Er entschließt sich, seinen Großhändler von der Handelsroute auf das orange Feld mit 8 Sonderprestigepunkten zu setzen.*
Stattdessen hätte er auch mit einem Händler von der Handelsroute die orange Niederlassung in Warburg oder die weiße Niederlassung in Coellen (für die er zusätzlich 1 Prestigepunkt bekommen hätte) besetzen können.
Die restlichen 3 Händler legt Spieler Rot zurück in die Kasse.



Spielende

Eine Partie *Hansa Teutonica* kann auf 3 Arten enden, alle treten während einer Aktion „E) 1 Handelsroute einrichten" ein. Der Spieler am Zug führt dann diese Aktion noch zu Ende durch, jedoch verfallen seine restlichen Aktionen und kein weiterer Spieler kommt mehr an die Reihe. Die 3 Arten des Spielendes sind:

- **Einer von euch erreicht 20 oder mehr Prestigepunkte** auf der Prestigepunktleiste – dies muss nicht der Spieler am Zug sein.
- Der Spieler am Zug müsste einen Bonusmarker nachziehen, um diesen am Ende seines Zuges auf dem Spielplan zu platzieren. **Der Vorrat an Bonusmarkern ist jedoch aufgebraucht.** Den gerade vom Spielplan genommenen Bonusmarker darf der Spieler nicht mehr einsetzen!
- Durch das Besetzen einer weiteren Niederlassung sind in der 10. Stadt alle Niederlassungen besetzt. **Der schwarze Holzwürfel hat auf der Leiste „Städte mit voll besetzten Niederlassungen" das letzte Feld** (Feld 10) **erreicht.**

Zur Erinnerung: Während des Spiels erhaltet ihr Prestigepunkte nur beim Durchführen der Aktion „E) 1 Handelsroute einrichten" für

- die Kontrolle über die angrenzenden Städte,
- für das Besetzen bestimmter Niederlassungen,
- für eine fertiggestellte Ost-West-Verbindung.

Alle anderen Prestigepunkte wertet ihr erst nach Spielende aus.

Auswertung der Prestigepunkte
Es gibt 2 Möglichkeiten, die Auswertung der Prestigepunkte durchzuführen:

entweder mittels der auf dem Spielplan abgebildeten Prestigepunktleiste ODER mittels des Wertungsblocks.

Folgende 6 Kategorien liefern euch Prestigepunkte (PP) – zählt alle diese Punkte zusammen, um den Gewinner einer Partie zu ermitteln:

A) PP am Spielende

Die während des Spiels von dir erzielten und auf der Prestigepunktleiste festgehaltenen Punkte sind deine ersten Punkte.

B) PP für vollständig entwickelte Eigenschaften

Für jede Eigenschaft, die du vollständig entwickelt hast (es liegt dort kein Händlerstein), erhältst du je 4 Prestigepunkte. (*Ausnahme:* Für eine voll entwickelte Eigenschaft *Stadtschlüssel* gibt es keine Prestigepunkte.)

C) PP für gesammelte Bonusmarker

Für gesammelte Bonusmarker (egal ob während des Spiels genutzt oder nicht) bekommst du Prestigepunkte wie folgt:

Anzahl Bonusmarker	Prestigepunkte
1	1
2 oder 3	3
4 oder 5	6
6 oder 7	10
8 oder 9	15
10 oder mehr	21

D) SonderPP in Coellen

Hast du in Coellen mittels Großhändler 1 oder mehrere Felder besetzt, erhältst du nun diese Sonderprestigepunkte.

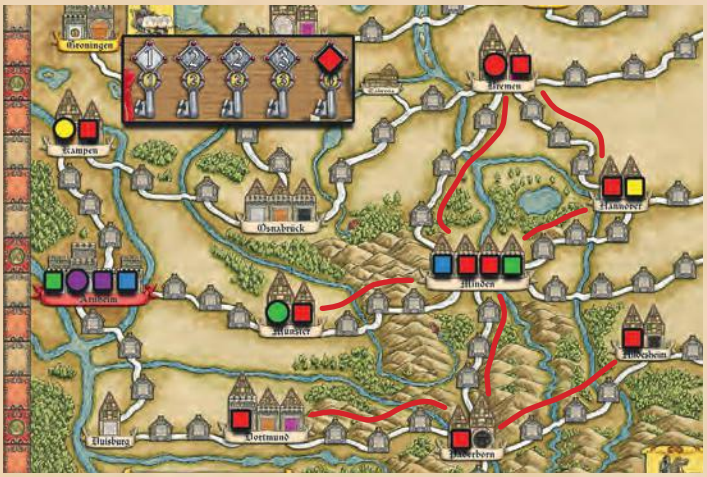
E) PP für Städte

Nun werden alle Städte gewertet. Du erhältst für jede Stadt, die du kontrollierst (in der du also die meisten Niederlassung besetzt hast), 2 Prestigepunkte. (Niederlassungen, die du mittels Bonusmarker „zusätzliche Niederlassung" links von der niedrigsten Niederlassung platziert hast, zählen zur Gesamtzahl dazu.) Haben mehrere von euch die meisten Niederlassungen in einer Stadt, bekommt derjenige von euch die 2 Punkte, der die höherwertige und somit weiter rechts gelegene Niederlassung in der Stadt besetzt hat. (Pro Stadt erhält somit immer nur 1 Spieler diese 2 Punkte.)

F) PP für Netzwerk

Suche zum Abschluss der Auswertung dein größtes Netzwerk an Niederlassungen. Zu einem solchen Netzwerk zählen all die Städte, in denen du eine Niederlassung besetzt hast und die jeweils angrenzend zueinander sind. Mit anderen Worten: Wähle eine Stadt, in der du mindestens 1 Niederlassung hast – diese ist/sind die erste/n Niederlassung/en deines Netzwerks. Gehe von dieser Stadt über die angrenzenden Handelsrouten zur jeweils nächsten Stadt. Zähle in diesen Städten deine Niederlassungen zu deinem Netzwerk hinzu. Wiederhole von den Städten ausgehend, in denen du mindestens 1 Niederlassung besetzt hast, den vorhergehenden Schritt. (Selbstverständlich können die Niederlassungen einer Stadt höchstens 1x zu deinem Netzwerk hinzugezählt werden.)

Multipliziere schließlich die Zahl der sich in diesem Netzwerk befindlichen Niederlassungen mit der größten freigelegten Zahl deiner Eigenschaft *Stadtschlüssel*. Addiere auch diese Prestigepunkte zu den bislang erhaltenen hinzu.



Spieler Rot hat ein Netzwerk über 7 Städte aufgebaut, in denen er insgesamt 9 Niederlassungen besetzt hat. (Die Niederlassung in Kampen zählt nicht dazu, da diese nicht angrenzend zu einer anderen Stadt aus diesem Netzwerk liegt.) Da er seine Eigenschaft Stadtschlüssel *bis zur 3 entwickelt hat, erhält er pro Niederlassung in diesem Netzwerk 3 Prestigepunkte – in Summe somit 27 PP.*

Derjenige von euch, der nun die meisten Prestigepunkte vorweisen kann, gewinnt diese Partie. Bei einem Gleichstand liegt von den am Gleichstand Beteiligten vorne, wer seine Eigenschaft *Actiones* weniger weit entwickelt hat, bei einem erneuten Gleichstand, wer über sein Netzwerk mehr Punkte gemacht hat. Herrscht immer noch ein Gleichstand, belegen alle daran Beteiligten dieselbe Platzierung.

Bonusmarker

Zu Beginn deines Zuges müssen immer 3 Bonusmarker auf dem Spielplan liegen. Richtest du eine Handelsroute ein, neben der ein Bonusmarker liegt, nimm diesen und lege ihn offen links neben dein Spielertableau (siehe auch Seite 5 „E) 1 Handelsroute einrichten - 2) Bonusmarker nehmen“). Danach ziehst du sofort 1 neuen Bonusmarker nach und legst ihn verdeckt (also mit der Tellerseite, die Brot und Fleisch mit Soße zeigt) auf den leeren Teller deines Schreibtisches. (Dies soll eine Erinnerungsstütze sein, damit du am Ende deines Zuges nicht vergisst, den oder die neuen Bonusmarker zu platzieren.) Ist der Vorrat an Bonusmarkern aufgebraucht, endet nach dieser Aktion das Spiel sofort. (Den gerade genommenen Bonusmarker darfst du nicht mehr einsetzen!)

Zum Abschluss deines Zuges platzierst du für jeden genommenen Bonusmarker 1 neuen auf dem Spielplan. (Dieses Platzieren erfolgt auch erst nach dem Einsetzen eines +3 oder +4 Aktionen Bonusmarkers.) Drehe dazu den/die Bonusmarker zunächst um. Zum Platzieren darfst du eine beliebige Handelsroute auswählen, mit folgenden 3 Einschränkungen:

- Auf dieser Handelsroute darf sich kein Bonusmarker befinden.
- Auf dieser Handelsroute darf sich kein Händlerstein befinden.
- Zumindest 1 Niederlassung muss in einer der beiden angrenzenden Städte noch unbesetzt sein.



Als Hilfestellung für das eindeutige Zuordnen eines Bonusmarkers zu einer Handelsroute dient der kleine dunkelgraue Pfeil auf jedem Teller.

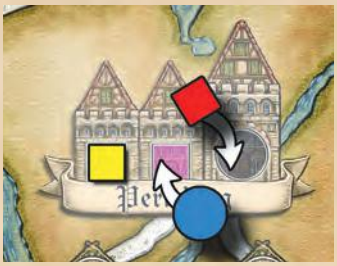
Du darfst Bonusmarker jederzeit während deines Zuges einsetzen, jedoch nicht in derselben Aktion, in der du ihn genommen hast. Das Einsetzen eines Bonusmarkers kostet keine Aktion. Nach dessen einmaliger Verwendung drehe den Bonusmarker um und lege ihn rechts neben dein Spielertableau. Dort bleibt er bis zum Spielende liegen. Am Spielende zählen alle deine Bonusmarker Prestigepunkte, unabhängig davon, ob sie offen oder verdeckt vor dir liegen.

Hier folgt nun eine Übersicht mit Erläuterungen zu allen Bonusmarkern:

Niederlassungstausch (3x)



Mit Nutzung dieses Bonusmarkers darfst du die Position der Händlersteine von 2 benachbarten, besetzten Niederlassungen einer Stadt tauschen. Einer der beiden Händlersteine muss dir gehören. Dabei spielen die Form des geforderten Händlersteins und die Farbe des benötigten Privilegs der beiden betroffenen Niederlassungen keine Rolle. Somit dürfen auch ein Händler und ein Großhändler die Niederlassungen tauschen. Ebenfalls darfst du dabei Niederlassungen besetzen, für die du das Privileg noch nicht entwickelt hast.



Spieler Rot nutzt einen Bonusmarker „Niederlassungstausch“, um in Perleberg die Niederlassung mit Spieler Blau zu tauschen. Dies darf er tun, obwohl er bei der Eigenschaft Privilegium *die schwarze Farbe noch nicht freigelegt hat und obwohl diese Niederlassung einen Großhändler fordert.*

1 Eigenschaft weiterentwickeln (2x)



Dieser Bonusmarker gewährt dir, 1 Eigenschaft deiner Wahl weiterzuentwickeln, indem du den am weitesten links gelegenen Händlerstein von dieser Eigenschaft entfernst und in deinen Vorrat legst (wie bei Aktion E) Schritt 3b) „Eigenschaft weiterentwickeln“).



Spieler Rot nutzt den Bonusmarker „1 Eigenschaft weiterentwickeln“. Er nimmt den am weitesten links gelegenen Großhändler von seiner Eigenschaft Liber sophiae herunter und legt ihn in seinen Vorrat. Wählt er in seiner nächsten Aktion „D) Eigene Händlersteine auf dem Spielplan umsetzen“, dürfte er bereits 3 seiner Händlersteine umsetzen.

Zusätzliche Niederlassung (4x)



Bei der Aktion „E) 1 Handelsroute einrichten - 3a) Niederlassung besetzen“ darfst du durch Einsatz dieses Bonusmarkers die Regeln zum Besetzen einer Niederlassung wie folgt ändern:

Lege 1 deiner auf der Handelsroute platzierten Händlersteine links neben die eingezeichneten Niederlassungen in 1 der beiden an die Handelsroute angrenzenden Städte und gründe somit eine zusätzliche Niederlassung. **Einzige Voraussetzung** ist, dass zumindest die **niedrigste Niederlassung** bereits von einem beliebigen Spieler (auch von dir selbst) **besetzt sein muss.**

Im weiteren Verlauf zählt jede zusätzliche Niederlassung bei Wertungen wie jede andere. Ihre Wertigkeit ist nur niedriger als die des Privilegium primum. Falls weitere „zusätzliche Niederlassungen“ in dieser Stadt gegründet werden sollten, werden diese immer links von der zuvor gegründeten zusätzlichen Niederlassung platziert.

Den Bonusmarker „Niederlassungstausch“ darfst du nicht auf solche zusätzlichen Niederlassungen anwenden.



Spieler Rot richtet eine Handelsroute zwischen Bremen und Hannover ein. In Schritt 3a) der Aktion entscheidet er sich, eine Niederlassung in Hannover zu besetzen. Da dort bereits alle Niederlassungen besetzt sind, setzt er einen Bonusmarker „Zusätzliche Niederlassung“ ein und platziert so einen Händler der Handelsroute links neben den sich bereits in der Stadt befindlichen. Somit ist auch Spieler Rot nun in dieser Stadt mit einer Niederlassung vertreten.

+3/4 Aktionen (2x)



Dieser Bonusmarker gewährt dir 3 bzw. 4 zusätzliche Aktionen, unabhängig davon, wie viele du gemäß der Eigenschaft *Actiones* ausführen darfst.

3 Händlersteine versetzen (2x)



Mit Nutzung dieses Bonusmarkers darfst du in Summe bis zu **3 Händlersteine von Mitspieleren deiner Wahl** (also keine eigenen!) **von Verbindungspunkten 1 oder mehrerer Handelsrouten entfernen und auf freie Verbindungspunkte 1 oder mehrerer Handelsrouten wieder einsetzen.** Die Händlersteine dürfen 1 oder bis zu 3 verschiedenen Mitspielern gehören.

Auf diese Weise darfst du auch die Positionen von Händlersteinen nur vertauschen. (Ein Großhändler wird von einem Verbindungspunkt entfernt und ein an anderer Stelle weggenommener Händler kann an dessen Stelle positioniert werden.)

Im Zuge des Versetzens darfst du keinen Händlerstein verdrängen.

Hinweis: Dem Spiel liegen 2 Blanko-Bonusmarker bei. Ihr könnt diese für eigene Ideen verwenden.



Was gerne vergessen wird

- Eine Handelsroute einzurichten, ist eine eigene Aktion.
- Bei der Aktion „E) 1 Handelsroute einrichten“ müssen die Händlersteine der Handelsroute in die Kasse zurückgelegt werden; falls eine Niederlassung in einer angrenzenden Stadt besetzt werden soll, muss ein Händlerstein von dieser Handelsroute eingesetzt werden.
- Beim Einrichten einer Handelsroute bekommen die Spieler, die die angrenzenden Städte kontrollieren, Prestigepunkte.
- Am Ende eines Zuges müssen eventuell neue Bonusmarker auf dem Spielplan platziert werden.
- Nachdem eine Handelsroute eingerichtet und eine Niederlassung besetzt wurde, muss kontrolliert werden, ob die Leiste „Städte mit voll besetzten Niederlassungen“ aktualisiert werden muss.
- Wenn eine Eigenschaft weiterentwickelt wird, kommt der von der Eigenschaft entfernte Händlerstein in den eigenen Vorrat.
- Bei der Aktion „C) 1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen“ muss der Spieler, der einen gegnerischen Händlerstein verdrängt, 1 (bei einem Händler) oder 2 (bei einem Großhändler) weitere seiner Händlersteine aus seinem Vorrat in die Kasse legen. Danach erhält der Spieler, der verdrängt wurde, ebenso viele Händlersteine aus der Kasse.
- Großhändler sind fast immer wie Händler zu behandeln, nur in folgenden 3 Situationen nicht:
  - beim Verdrängen kosten / bringen sie mehr Händlersteine,
  - Niederlassungen verlangen Händler oder Großhändler,
  - für die Sonderprestigepunkte in Coellen können nur Großhändler eingesetzt werden.

Tipps für einen guten Einstieg

- In den ersten 2-3 Partien empfehlen wir eine Spielerzahl von 3-4 Spielern, um die angegebene Spielzeit nicht zu überschreiten. In erfahrenen Runden lassen sich auch zu fünft in etwa die 90 Minuten einhalten.
- Wir empfehlen, durch lautes Mitzählen die einzelnen Aktionen der Spieler anzusagen.
- Dieses Spiel bietet sehr viele verschiedene Wege, Prestigepunkte zu sammeln. Erst nach einer ersten Partie wird man einen vagen Überblick haben, wie vielfältig die Optionen sind ...



Zusätzliches Material für den Spielplan „Die Hanse“ für erfahrene Kaufleute

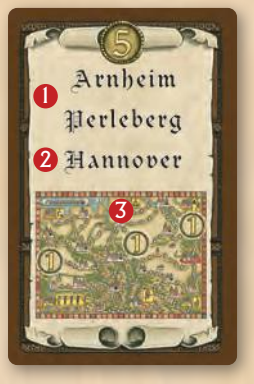
Habt ihr erste Erfahrungen mit *Hansa Teutonica* gesammelt, könnt ihr die folgenden beiden zusätzlichen Elemente – Auftragskarten und „Gunst des Kaisers“ – einzeln oder auch zusammen bei einer Partie mit dem Spielplan „Die Hanse“ hinzufügen.

Auftragskarten

Selbst im Städtebund der Hanse genossen nicht alle Städte gleiches Ansehen bei den nach Macht und politischem Einfluss strebenden Kaufleuten. Deshalb versuchten sie alle, bei einer überschaubaren Anzahl von Städten die größte Anzahl an Niederlassungen zu besetzen, um für sich das meiste Prestige zu erringen.

Mischt in der Spielvorbereitung die 9 Karten. Ihr erhaltet alle verdeckt 1 Karte, haltet diese bis zum Spielende vor euren Mitspielern geheim. Legt nicht verteilte Karten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Am Spielende bekommst du jeweils **1 Prestigepunkt pro auf deiner Karte verzeichneten Stadt**, in der du mit mindestens 1 eigenen Niederlassung vertreten bist (also maximal 3 Prestigepunkte). Gelingt es dir sogar, **in allen 3 genannten Städten jeweils die meisten Niederlassungen** (bzw. bei einem Gleichstand die höherwertige, also weiter rechts gelegene) besetzt zu haben, so **bekommst du einen zusätzlichen Bonus von 5 Prestigepunkten**. In solch einem Fall bringt dir die Karte insgesamt 8 zusätzliche Prestigepunkte am Spielende ein.



Auf jeder Karte stehen 3 Städtenamen. Die Namen der beiden zuerst genannten Städte kommen auf 2 weiteren Karten vor ❶ (Mitspieler können diese somit ebenfalls auf ihrer Karte stehen haben), die dritte Stadt ist nur auf dieser Karte vertreten ❷. Die Münzensymbole auf der kleinen Abbildung darunter zeigen die Lage der 3 Städte auf dem Spielplan an ❸.

Gunst des Kaisers

Die Kaufleute der Hanse gewannen durch regen Handel und Expansion stetig an Macht und politischem Einfluss. Für hohe Summen kauften sie besondere Genehmigungen und Privilegien direkt beim Kaiser und unterstanden rechtlich damit allein ihm. Von Abgaben an regionale Fürsten und Herzöge waren die Hansemitglieder dadurch befreit.

Mischt in der Spielvorbereitung alle Plättchen „Gunst des Kaisers“ verdeckt. Deckt dann zufällig so viele Plättchen auf und legt sie neben den Spielplan, wie Spieler in dieser Partie mitspielen. Sie bilden die Auslage, die ihr in dieser Partie erwerben könnt. Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Zu Beginn deines Zuges darfst du dich entscheiden, auf alle deine Aktionen in diesem Zug zu verzichten. Stattdessen drehe dann 2 deiner noch nicht eingesetzten Bonusmarker auf die Rückseite und lege sie beide rechts neben dein Spielertableau (sie zählen somit am Spielende bei der Berechnung der Prestigepunkte für Bonusmarker mit), um 1 Plättchen „Gunst des Kaisers“ deiner Wahl aus der Auslage zu erwerben. Du darfst nur 1 „Gunst des Kaisers“ pro Zug erwerben.

Lege die erworbene „Gunst des Kaisers“ offen vor dir ab. 4 der Plättchen gewähren dir einen dauerhaften Vorteil während des Spiels, 2 bringen dir zusätzliche Prestigepunkte am Spielende ein:

Während des Spiels



Immer wenn du verdrängt wirst, darfst du deine Händlersteine auf freien Verbindungspunkten von **Handelsrouten deiner Wahl** einsetzen anstatt auf angrenzenden Handelsrouten.



Dir steht ab sofort 1 Aktion mehr pro Zug zur Verfügung. (So ist es möglich, mehr als 5 Aktionen pro Zug durchführen zu können.)



Immer wenn ein anderer Spieler die Aktion „Einnahmen“ ausführt, darfst du 1 Händlerstein aus der Kasse nehmen und in deinen Vorrat legen.



Immer wenn einer deiner Händler verdrängt wird, erhältst du 2 Händlersteine aus der Kasse anstatt 1.

Am Spielende



Du erhältst am Spielende für jede Stadt, in der du die meisten Niederlassungen besetzt hast, 2 zusätzliche Prestigepunkte, also in Summe 4 anstatt 2.



Du erhältst am Spielende für jede voll entwickelte Eigenschaft 7 Prestigepunkte anstatt 4. (Für eine voll entwickelte Eigenschaft *Stadtschlüssel* erhältst du unverändert keine Prestigepunkte.)



Alternative Spielpläne

Alternativ zu Partien mit dem Spielplan „Die Hanse“ könnt ihr auch einen der beiden anderen Spielpläne verwenden:

„Die östliche Hanse“ oder **„Britannia“**
Beide Spielpläne weisen neue Elemente auf und spielen sich daher anders.

Spielplan „Die östliche Hanse“

Die Hanse dehnt sich in die östlichen Regionen Europas aus. Neue Verbindungen müssen geknüpft werden; nun spielen auch Seerouten, die verstärkt Großhändler benötigen, eine wichtige Rolle. Selbst Städte, die nicht zur Hanse gehören, sollen Teil des eigenen Netzwerks werden. Stellt euch neuen Herausforderungen, um euer Ansehen als erfolgreiche Kaufleute zu bestätigen.

Führt die Spielvorbereitung für eine Partie mit dem Spielplan „Die östliche Hanse“ unverändert durch – legt nur den Spielplan „Die östliche Hanse“ anstelle des Spielplans „Die Hanse“ aus. Für diesen Spielplan gibt es nur 1 Spielplanseite, die für 3-5 Spieler geeignet ist. Um eine Ost-West-Verbindung herzustellen, müsst ihr auf diesem Spielplan eine durchgehende Kette von Niederlassungen von Lübeck nach Danzig einrichten. Sonderprestigepunkte könnt ihr in Königsberg erhalten.

Sämtliche Regeln des Spielplans „Die Hanse“ gelten unverändert.

Der Spielplan weist folgende neue Elemente auf:

Stadt Waren



Diese Stadt bietet 2 Eigenschaften zum Weiterentwickeln. Wenn du 1 der 3 nach Waren führenden Handelsrouten einrichtest, darfst du entweder 1 der beiden Eigenschaften (*Actiones* oder *Geldbeutel*) weiterentwickeln oder alternativ 1 Niederlassung entsprechend der Regeln für (gelb-)grüne Städte (siehe nächster Absatz) besetzen.

(Gelb-)Grüne Städte



Die Städte Belgard, Waren und Dresden sind keine Hansestädte und sind durch ein grünes (Belgard), bzw. gelb-grünes (Waren, Dresden) Banner gekennzeichnet. In diesen Städten darfst du keine Niederlassung wie üblich besetzen. Du darfst dort eine Niederlassung nur gründen, wenn du

- entweder beim Einrichten der Seehandelsroute den dauerhaften Bonusmarker „(Gelb-)Grüne Stadt besetzen“ nutzt (siehe Erläuterung unten)
- oder beim Einrichten einer an eine (gelb-)grüne Stadt angrenzenden Handelsroute einen Bonusmarker „Zusätzliche Niederlassung“ verwendest. Mit diesem darfst du 1 Händlerstein der Handelsroute in einer (gelb-)grünen Stadt platzieren – auch wenn sich in der Stadt noch kein Händlerstein befindet. Befindet sich bereits mindestens 1 Händlerstein in dieser Stadt, so musst du den neu hinzukommenden links von allen bereits platzierten Händlersteinen einsetzen.

Sobald ihr 1 Händlerstein in einer (gelb-)grünen Stadt platziert habt, zählt diese als voll besetzt. Bewegt dann entsprechend den Zählstein auf der Leiste für Städte mit voll besetzten Niederlassungen um 1 Feld weiter.

Betrachtet die (gelb-)grünen Städte bei der Vergabe von Prestigepunkten wie jede andere Hansestadt (beim Einrichten einer Handelsroute, am Spielende bei der Auswertung von E) und F)), auch können sie Teil einer Ost-West-Verbindung sein.

Seehandelsrouten

Seehandelsrouten weisen 2 Besonderheiten auf:

1. Zum Einrichten einer solchen Route benötigst du 1 oder 2 Großhändler. (Diese Verbindungspunkte sind mit einem Schiffchen anstelle eines Häuschens hinterlegt und weisen nur einen Kreis für einen Großhändler und kein Quadrat für einen Händler auf.)
2. Dafür erhältst du dann den Vorteil eines dauerhaften Bonusmarkers (siehe unten).

An Seehandelsrouten darfst du keinen Bonusmarker legen – es liegt dort bereits ein dauerhafter Bonusmarker.



Zusätzlich stellt die Seehandelsroute die kürzeste Verbindung zwischen den Städten Lübeck und Danzig, also der Ost-West-Verbindung dar.

Dauerhafte Bonusmarker

Den 4 Seehandelsrouten ist jeweils 1 dauerhafter Bonusmarker zugeordnet. Jedes Mal, wenn du eine dieser Seehandelsrouten einrichtest, darfst du am Ende dieser Aktion den dauerhaften Bonusmarker der entsprechenden Route nutzen – sofort und nur dann.

Hinweis: Da du dauerhafte Bonusmarker nicht erhältst, bekommst du für diese am Spielende auch keine Prestigepunkte.

Erläuterungen zu den 4 dauerhaften Bonusmarkern:



2 beliebige Händlersteine versetzen:
Richtest du diese Route ein, darfst du bis zu 2 Händlersteine deiner Wahl (eigene und/oder die von Mitspielern) von Verbindungspunkten von 1 oder 2 Handelsrouten entfernen und auf freie Verbindungspunkte von 1 oder 2 Handelsrouten wieder einsetzen. Ein Positionstausch der beiden Händlersteine ist erlaubt.



Eigenschaft *Privilegium* weiterentwickeln:
Richtest du diese Route ein, darfst du deine Eigenschaft *Privilegium* entsprechend der üblichen Regeln weiterentwickeln.



(Gelb-)Grüne Stadt besetzen:
Richtest du diese Route ein, darfst du 1 Händlerstein aus deinem Vorrat in einer (gelb-)grünen Stadt deiner Wahl platzieren. Wichtig dabei: Setze den Händlerstein immer rechts von eventuell sich bereits in der Stadt befindlichen Niederlassungen ein.



2 Händlersteine einsetzen:
Richtest du diese Route ein, darfst du 2 Händlersteine dieser Route – anstatt sie zurück in die Kasse zu legen – auf dem Spielplan auf freien Verbindungspunkten einsetzen.

Spielplan „Britannia“



eine Stadt in England



eine Stadt in Wales



eine Stadt in Schottland

Führt die Spielvorbereitung für eine Partie mit dem Spielplan „Britannia“ unverändert durch – legt nur den Spielplan „Britannia“ anstelle des Spielplans „Die Hanse“ aus. Auf der Spielplanseite für 3 Spieler seht ihr England und Wales, auf der Seite für 4-5 Spieler kommt zusätzlich noch Schottland hinzu. Handelsrouten in England sind weiß unterlegt, in Wales braun und in Schottland blau. Die Städtenamen in Wales sind zusätzlich mit braun und in Schottland mit blau hinterlegt. Die Aufteilung in diese 3 Länder ist auf diesem Spielplan spielerisch relevant – siehe unten.

Als Ost-West-Verbindung gilt es auf diesem Spielplan, eine durchgehende Kette von Niederlassungen von Oxford nach York einzurichten. Sonderprestigepunkte könnt ihr in Plymouth erhalten.

Sämtliche Regeln des Spielplans „Die Hanse“ gelten bis auf folgende Ausnahmen unverändert:

- Das Spiel endet sofort, sobald nach einer Aktion „E) 1 Handelsroute einrichten“ in einer 8. (statt 10.) Stadt alle Niederlassungen besetzt sind (siehe auch entsprechende Leiste).
- Das Platzieren neuer Bonusmarker unterliegt 2 zusätzlichen Einschränkungen – die der Grundregel gelten unverändert:
  - Ihr dürft Bonusmarker nicht auf Seehandelsrouten mit dauerhaftem Bonusmarker platzieren.
  - Ebenso dürft ihr Bonusmarker nicht auf Handelsrouten in Wales (braun hinterlegt) und Schottland (blau hinterlegt) platzieren.

Der Spielplan weist folgende neue Elemente auf:

Die Länder England, Wales und Schottland

Innerhalb Englands darfst du nach den üblichen Regeln die Aktionen „B) 1 eigenen Händlerstein einsetzen“ und „C) 1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen“ durchführen. Um in Wales und Schottland diese Aktionen durchführen zu dürfen, benötigst du jedoch eine Erlaubnis:



Cardiff (Wales)
Besitzt du die höchstwertige, also am weitesten rechts gelegene Niederlassung in Cardiff, darfst du 1x pro Zug
- die Aktion „1 Händlerstein einsetzen“

ODER
- die Aktion „1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen“

in Wales durchführen.



Carlisle (Schottland – nur bei 4-5 Spieler)
Besitzt du die höchstwertige, also am weitesten rechts gelegene Niederlassung in Carlisle, darfst du 1x pro Zug
- die Aktion „1 Händlerstein einsetzen“

ODER
- die Aktion „1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen“

in Schottland durchführen.



London (England)
Besitzt du die höchstwertige, also am weitesten rechts gelegene Niederlassung in London, darfst du 1x pro Zug
- die Aktion „1 Händlerstein einsetzen“

ODER
- die Aktion „1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen“

in Wales **oder** Schottland (letzteres nur auf der Spielplanseite für 4-5 Spieler) durchführen.

Hinweis: In London kannst du die Eigenschaft *Privilegium* weiterentwickeln – deshalb weist das Banner des Städtenamens 2 (Spielplanseite für 3 Spieler) bzw. 3 (Spielplanseite für 4-5 Spieler) Farben auf.

Anmerkungen: Jede der 3 Städte gibt genau 1x die Erlaubnis für 1 der beiden Aktionen. Das bedeutet: Besitzt du in Cardiff und London jeweils die höchstwertige Niederlassung, hast du 2x die Erlaubnis für diese Aktionen in deinem Zug (2x in Wales oder je 1x in Wales und Schottland).
Du darfst immer auf diese Erlaubnis verzichten und diese Aktionen in England durchführen.

Bei der Aktion C) gilt: Verdrängte Händlersteine dürfen immer nur auf Verbindungspunkte angrenzender Handelsrouten desselben Landes oder Englands eingesetzt werden.

Du benötigst keine besondere Erlaubnis bei der Aktion „D) Eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen“, du musst aber Folgendes berücksichtigen:

- Händlersteine in England darfst du nur auf freie Verbindungspunkte in England umsetzen.
- Händlersteine in Wales darfst du nur auf freie Verbindungspunkte in Wales oder England umsetzen.
- Händlersteine in Schottland darfst du nur auf freie Verbindungspunkte in Schottland oder England umsetzen.

Du benötigst in Wales und Schottland keine besondere Erlaubnis für die Aktion „E) 1 Handelsroute einrichten“. Es spielt für diese Aktion auch keine Rolle, welche Farbe die Handelsroute besitzt (also welchem Land sie zugeordnet ist) und welchen Ländern die beiden angrenzenden Städte zugeordnet sind. Somit kannst du die Handelsroute zwischen Conway und Chester oder zwischen Chester und Carlisle oder zwischen Chester und Hereford einrichten, um in Chester eine Niederlassung zu besetzen oder die Eigenschaft *Actiones* weiterzuentwickeln.

Einschränkung des Bonusmarker „3 Händlersteine versetzen“:
Nutzt du diesen Bonusmarker, darfst du die Händlersteine nur innerhalb eines Landes versetzen (z. B. muss ein Händlerstein aus England nach dem Versetzen immer noch in England sein). Ein Positionstausch der Händlersteine (innerhalb desselben Landes) ist erlaubt.

Seehandelsrouten

Seehandelsrouten weisen 2 Besonderheiten auf:

1. Zum Einrichten einer solchen Route benötigst du 1 oder 2 Großhändler. (Diese Verbindungspunkte sind mit einem Schiffchen anstelle eines Häuschens hinterlegt und weisen nur einen Kreis für einen Großhändler und kein Quadrat für einen Händler auf.)
2. Dafür erhältst du dann bei 2 (4-5 Spieler) bzw. 3 (3 Spieler) von 5 Seehandelsrouten den Vorteil eines dauerhaften Bonusmarkers.

Dauerhafte Bonusmarker

Den 2 Seehandelsrouten im Südosten Englands und zusätzlich der Handelsroute zwischen der Isle of Man und Carlisle auf der Spielplanseite für 3 Spieler ist jeweils 1 dauerhafter Bonusmarker zugeordnet. Jedes Mal, wenn du eine dieser Seehandelsrouten einrichtest, darfst du am Ende dieser Aktion den dauerhaften Bonusmarker der entsprechenden Route nutzen – sofort und nur dann.

Hinweis 1: An diese 2 bzw. 3 Routen darfst du keinen Bonusmarker legen – es liegt dort ja bereits ein dauerhafter Bonusmarker.

Hinweis 2: Da du dauerhafte Bonusmarker nicht erhältst, bekommst du für diese am Spielende auch keine Prestigepunkte.

Erläuterungen zu den dauerhaften Bonusmarkern:



2 beliebige Händlersteine versetzen
Richtest du diese Route ein, darfst du bis zu 2 Händlersteine deiner Wahl (eigene und/oder die von Mitspielern) von Verbindungspunkten von 1 oder 2 Handelsrouten entfernen und auf freie Verbindungspunkte von 1 oder 2 Handelsrouten wieder einsetzen. Dabei darfst du die Händlersteine nur innerhalb eines Landes versetzen (z. B. muss ein Händlerstein aus England nach dem Versetzen immer noch in England sein). Ein Positionstausch der beiden Händlersteine (innerhalb desselben Landes) ist erlaubt.



2 Händlersteine einsetzen
Du darfst 2 eigene Händlersteine aus der Kasse (falls dort keine sind aus deinem Vorrat, falls auch dort keine sind vom Spielplan) nehmen und auf freie Verbindungspunkte in Wales und/oder Schottland einsetzen.

Auswertung: zusätzliche Prestigepunkte für Schottland und Wales

Wer am Spielende die meisten Städte in Wales kontrolliert, bekommt 7 Prestigepunkte, der Zweite 4 und der Dritte 2 (s. a. Schriftrolle am linken Rand zwischen Conway und Pembroke).

Du kontrollierst eine Stadt, wenn du dort die meisten Niederlassungen besetzt hast (bei Gleichstand entscheidet wie üblich die höherwertige, also weiter rechts gelegene).

Beherrscht du gleich viele Städte wie mindestens 1 Mitspieler, zählt eure Niederlassungen in Wales. Wer nun mehr Niederlassungen vorweisen kann, erhält die höhere Anzahl an Prestigepunkten. Bei erneutem Gleichstand addiert die Prestigepunkte der am Gleichstand beteiligten Plätze und teilt sie durch die Anzahl der am Gleichstand beteiligten Spieler. Rundet das Ergebnis gegebenenfalls ab.

Beispiel: 2 Spieler haben je 2 Städte und dieselbe Anzahl an Niederlassungen in Wales. Jeder bekommt (7 + 4) / 2 = 5 Prestigepunkte. Der nächste Spieler erhält 2 Prestigepunkte.

Gibt es danach Spieler, die keine Stadt in Wales beherrschen, können diese dennoch Prestigepunkte erhalten. Vergleicht dafür die Anzahl der Niederlassungen dieser Spieler in Wales. Wer mehr Niederlassungen vorweisen kann, erhält die höhere Anzahl an Prestigepunkten.

Spieler ohne Niederlassung in Wales können keine Prestigepunkte bekommen.
Verwendet ihr den Wertungsblock, tragt diese Punkte zusätzlich in der Zeile „PP für Städte“ ein.

Führt auf dem Spielplan für 4-5 Spieler zusätzlich eine entsprechende Wertung für Schottland durch.



Die Isle of Man gehört hier sowohl zu Wales als auch zu Schottland (siehe auch Farben des Banners) und zählt entsprechend bei beiden Wertungen mit.

Auf der nächsten Seite steht euch eine Kurzanleitung zur Verfügung.

Impressum

Autor: Andreas Steding
Illustrationen: Dennis Lohausen
Grafikdesign: Jens Wiese
Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Fridberg, Deutschland.

© 2020, 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de
/pegasusspiele
Pegasus Spiele

Kurzanleitung

Spielvorbereitung

Wählt 1 Spielplan.

Nehmt die 3 goldenen Bonusmarker und platziert sie zufällig neben den 3 mit einer Taberna markierten Handelsrouten.

Platziert den schwarzen Holzwürfel auf Feld 0 der Leiste „Städte mit voll besetzen Niederlassungen."

Nehmt euch je 1 Schreibtisch und platziert 15 Händler (Würfel) und 3 Großhändler (Scheiben) darauf.

Legt die restlichen Händlersteine (=Händler und Großhändler) wie folgt in eurem Vorrat bzw. in der Kasse bereit:

	Vorrat	Kasse
Startspieler	5 □ + 1 ○	6 □
Spieler 2	6 □ + 1 ○	5 □
Spieler 3	7 □ + 1 ○	4 □
Spieler 4	8 □ + 1 ○	3 □
Spieler 5	9 □ + 1 ○	2 □

Spielablauf

A) Einnahmen



Mit dieser Aktion darfst du je nach Entwicklung deiner Eigenschaft Geldbeutel bis zu 3, 5, 7 oder alle (falls du das C freigelegt hast) eigenen Händlersteine aus der Kasse in deinen Vorrat nehmen.

B) 1 eigenen Händlerstein einsetzen



Mit dieser Aktion darfst du 1 Händlerstein aus deinem Vorrat auf einem freien – nicht von einem eigenen oder gegnerischen Händlerstein besetzten – Verbindungspunkt einer Handelsroute einsetzen.

C) 1 gegnerischen Händlerstein verdrängen plus 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen



Mit dieser Aktion verdrängst du 1 gegnerischen Händlerstein von einem Verbindungspunkt einer Handelsroute und setzt an dessen Stelle 1 eigenen Händlerstein ein. Verdrängst du einen Händler, musst du als Gebühr 1 weiteren Händlerstein in die Kasse zahlen; verdrängst du einen Großhändler, musst du 2 weitere Händlersteine in die Kasse abgeben.

Der Mitspieler muss sofort seinen verdrängten Händler plus 1 weiteren Händlerstein aus der Kasse bzw. seinen verdrängten Großhändler plus 2 weitere Händlersteine aus der Kasse auf freien Verbindungspunkten angrenzender Handelsrouten seiner Wahl platzieren.

D) Eigene Händlersteine auf dem Spielplan umsetzen



Mit dieser Aktion darfst du je nach Entwicklungsstand deiner Eigenschaft *Liber Sophiae* 2 bis 5 eigene Händlersteine von Verbindungspunkten 1 oder mehrerer Handelsrouten entfernen und auf freien Verbindungspunkten 1 oder mehrerer Handelsrouten wieder einsetzen.

E) 1 Handelsroute einrichten



Du darfst diese Aktion nur wählen, falls alle Verbindungspunkte einer Handelsroute von deinen Händlersteinen besetzt sind.

Wählst du diese Aktion aus, führe in der vorgegebenen Reihenfolge die folgende Schritte durch – 1) und 2) immer (soweit möglich) und sofern du möchtest 1 der 3 Alternativen von 3):

1) Prestigepunkte vergeben
Wer in den beiden angrenzenden Städten jeweils die meisten Niederlassungen besetzt hat – bei Gleichstand derjenige, der die höherwertige, weiter rechts gelegene Niederlassung besetzt –, bekommt sofort 1 Prestigepunkt.

2) Bonusmarker nehmen
Falls neben dieser Handelsroute ein Bonusmarker liegt, nimm diesen und lege ihn offen links neben deinem Spielertableau ab. Du darfst den Bonusmarker einmalig nach Abschluss dieser Aktion jederzeit während deines Zuges einsetzen. Das Einsetzen eines Bonusmarkers kostet dich keine Aktion. Nimm sofort 1 neuen Bonusmarker aus dem Vorrat. Du musst ihn am Ende deines Zuges neben einer Handelsroute platzieren. Dabei gelten folgende 3 Einschränkungen:

- Auf der Handelsroute darf sich kein Bonusmarker befinden.
- Auf der Handelsroute darf sich kein Händlerstein befinden.
- Zumindest 1 Niederlassung muss in einer der beiden angrenzenden Städte noch unbesetzt sein.

3a) Niederlassung besetzen
Besetze mit 1 Händlerstein von der Handelsroute die am weitesten links gelegene, freie Niederlassung in einer der beiden angrenzenden Städte.

Ost–West–Verbindung
Gelingt es dir, je nach Spielplan eine durchgehende Kette von Niederlassungen von Stendal nach Arnheim / von Lübeck nach Danzig / von Oxford nach York einzurichten, so hast du eine Ost-West-Verbindung hergestellt. Gelingt dir dies als Erster, erhältst du 7 Prestigepunkte, als Zweiter bekommst du 4 und als Dritter noch 2.

3b) Eigenschaft weiterentwickeln
Weist eine der beiden angrenzenden Städte ein Piktogramm der 5 Eigenschaften auf, darfst du die entsprechende Eigenschaft weiterentwickeln.

3c) Sonderprestigepunkte
Auf dem Spielplan „Die Hanse" / „Die östliche Hanse" / „Britannia" darfst du in Coellen / Königsberg / Plymouth 1 Großhändler auf 1 der 4 Felder mit Sonderprestigepunkten setzen.

Spielende

Eine Partie kann auf 3 Arten enden. Der Spieler am Zug führt dann diese Aktion noch zu Ende durch, jedoch verfallen seine restlichen Aktionen und kein weiterer Spieler kommt mehr an die Reihe.

- Einer von euch erreicht 20 oder mehr Prestigepunkte.
- Der Vorrat an Bonusmarkern ist aufgebraucht.
- Der schwarze Holzwürfel hat auf der Leiste „Städte mit voll besetzten Niederlassungen" das letzte Feld (Feld 10 bzw. Feld 8 auf dem Spielplan „Britannia") erreicht.

Für eine Zusammenfassung, wofür ihr am Spielende Prestigepunkte erhaltet, nehmt bitte den Wertungsblock zur Hand.