

Hansa
Abacus Spiele, 2004
SCHACHT Michael
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Hansa

Een tactisch handelsspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

Spelidee

De spelers kruipen in de rol van koopman en wedijveren voor de hegemonie in de Hanzesteden van de 14de eeuw. Ze doorkruisen met een gemeenschappelijk handelsschip de Oostzee, steeds op zoek naar gunstige gelegenheden om waardevolle goederen te verwerven.

In de verschillende steden wordt een netwerk uitgebouwd van vestingen die bestaan uit marktkramen. Daardoor kan je als koopman de goederen doorverkopen op het meest geschikte moment, waardoor je macht en prestige toeneemt.

De speler die, aan het einde van het spel, de meeste vestingen bezit en de grootste winst uit de verkoop van goederen heeft gemaakt, wint het spel.

Spelmateriaal

78 goederenfiches

4x één vat, 5x twee vaten en 4x drie vaten in 6 kleuren



4x



5x



4x



achterkant

4 grote geldbuidels

in de kleuren wit, grijs, paars en oranje



60 marktkramen

telkens 15 in de kleuren wit, grijs, paars en oranje



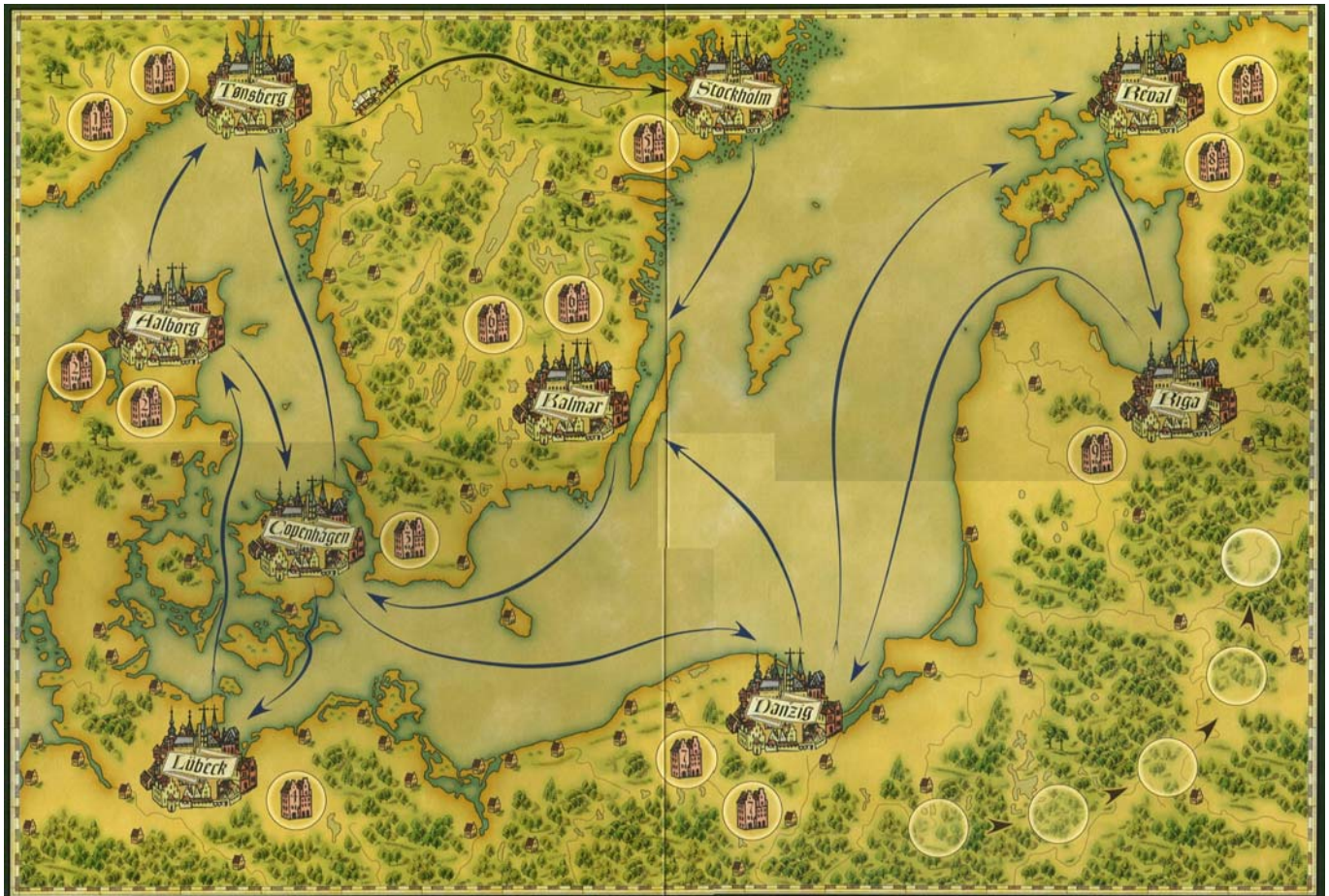
22 daalders



1 handelsschip



1 speelbord



Het speelbord toont de Oostzee met de negen belangrijke Hanzesteden. De steden kunnen alleen worden verbonden door de donkerblauwe routes die het handelsschip kan volgen.

Spelvoorbereiding

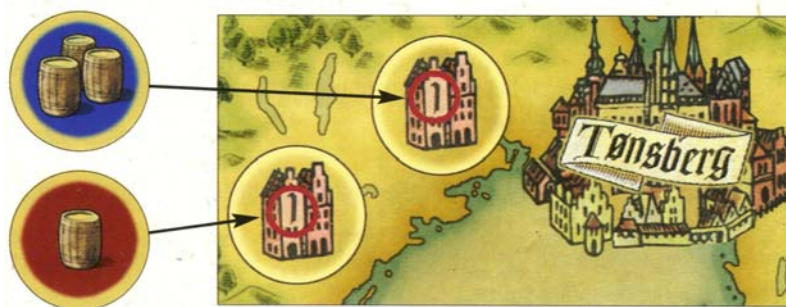
Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd.

In een spel met **twee spelers** worden **alle goederenfiches van 2 kleuren niet gebruikt** en terug in de doos gelegd.

In een spel met **drie spelers** worden **alle goederenfiches van 1 kleur niet gebruikt** en terug in de doos gelegd.

In een spel met **vier spelers** worden **alle goederenfiches gebruikt**.

Alle goederenfiches worden **verdekt zeer grondig gemixt**. Op het speelbord zijn naast iedere stad 1 of 2 cirkels met een pakhuis afgebeeld. Op elk pakhuis wordt een goederenfiche blootgelegd.



Voorbeeld

Men begint steeds bovenaan links in Tønsberg bij de pakhuisen met het nummer 1 (in het voorbeeld rood omrand) en men vult op die manier, in opklimmende volgorde, alle pakhuisen tot en met het pakhuis nummer 9 in Riga.

De resterende goederenfiches worden verdekt **verdeeld in 5 stapels** die ongeveer even hoog zijn.
Deze stapels worden **verdekt op de vijf voorraadvelden** gelegd in de hoek rechtsonder op het speelbord.

Het **handelsschip** wordt in de stad **Copenhagen** gezet.



De **daalders** worden, als bank, naast het speelbord klaargelegd.



Iedere speler ontvangt:

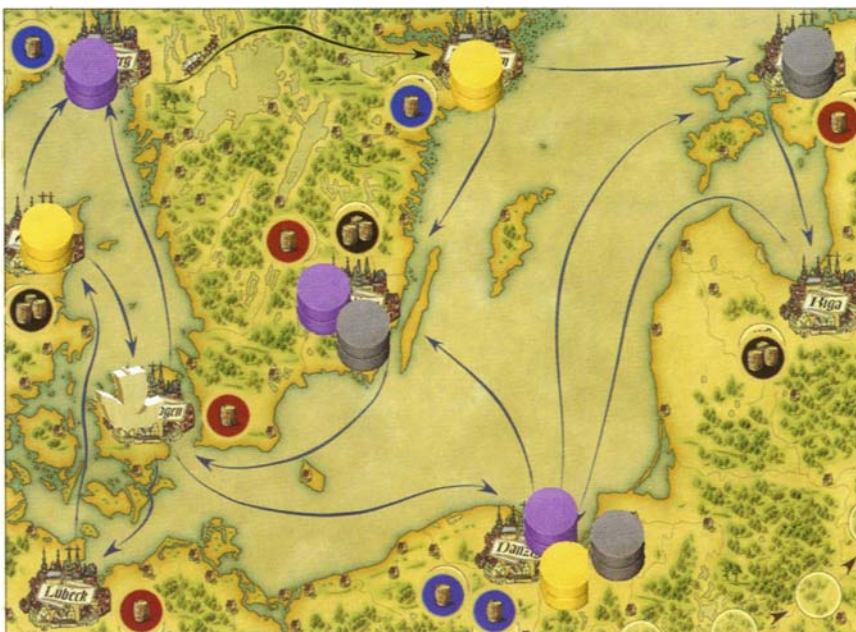
- **15 marktkramen** in één kleur als voorraad.
- De **geldbuidel** van dezelfde kleur. Op de geldbuidel wordt in de loop van het spel het baar geld van de speler gelegd.
- **3 daalders** uit de bank die op de geldbuidel worden gelegd.

De spelers **bepalen zelf** wie het spel mag beginnen.

Opmerking

Voor het einde van het spel is het wel belangrijk om te onthouden welke speler het spel is begonnen.

Startopstelling



Vóór het begin van het eigenlijke spelverloop plaatsen de spelers hun eerste marktkramen in steden naar keuze, met uitzondering van de stad Copenhagen.

Tijdens de startopstelling mag in deze stad nog geen marktkraam worden geplaatst.

De startspeler begint het spel. Hij plaatst **2 marktkramen** van zijn voorraad **in één stad naar keuze**.

De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee. Om een beter overzicht te bewaren worden de kramen van dezelfde speler op elkaar gestapeld.

Nadat elke speler 2 marktkramen in een stad naar keuze heeft geplaatst, volgt de tweede ronde van de startopstelling. Opnieuw plaatst iedere speler **twee marktkramen in een stad waarin hij zelf nog geen marktkramen heeft gezet**. Er mogen uiteraard in deze stad wel marktkramen van een medespeler staan.

Tot slot volgt er nog een **derde ronde** die weer verloopt volgens **hetzelfde principe**. Na de derde plaatsingsronde is de startopstelling voltooid.

Spelverloop

De startspeler begint met zijn **beurt** die uit **4 fases** bestaat. Daarna is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt. Een **speelbeurt** bestaat uit de volgende **4 fases**:

⇒ **Fase 1: Inkomen verwerven**

⇒ **Fase 2: Pakhuizen vullen**

⇒ **Fase 3: Acties doorvoeren**

⇒ **Fase 4: Belasting en tol betalen**

Fase 1: Inkomen verwerven

Aan het begin van zijn speelbeurt ontvangt de speler **3 daalders** als inkomen. Deze inkomsten legt hij op zijn geldbuidel.

Fase 2: Pakhuizen vullen

Als er pakhuizen zijn waarop geen goederenfiches liggen, dan **mag** de speler deze pakhuizen nu vullen. Dit is is niet meer mogelijk in fase 3 en 4.

Om pakhuizen te mogen vullen, moet de speler **1 daalder aan de bank** betalen.

Hij neemt dan de goederenfiches één voor één van het eerste voorraadveld waarop nog fiches liggen en hij legt die open op de lege pakhuizen. Uiteraard moet ook hier de **volgorde** van de pakhuizen (van 1 tot en met 9) worden **gerespecteerd**.

Als een voorraadstapel, bij het vullen van de pakhuizen, is uitgeput dan neemt de speler de goederenfiches van de volgende voorraadstapel.

Opmerking

Als een speler besluit om pakhuizen te vullen dan moet hij alle lege pakhuizen vullen.

De speler mag dus afzien van de mogelijkheid om de pakhuizen te vullen. Als **alle pakhuizen** echter **leeg** zijn, dan **moet de speler** de pakhuizen **vullen**.

Fase 3: Acties doorvoeren

Er zijn **drie mogelijke acties**:

➤ Handelswaren kopen

➤ Marktkramen bouwen

➤ Handelswaren verkopen

Vóór, tijdens en na de acties mag de speler het handelsschip verplaatsen.

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

De speler mag **in die stad maar 1 actie** doorvoeren !

Als de speler nog een actie wil doorvoeren dan moet hij eerst het schip naar een andere havenstad verplaatsen.

De speler mag in zijn beurt **zoveel acties doorvoeren als hij zelf** wil op voorwaarde dat hij de acties ook kan betalen.

De speler mag de **volgorde waarin hij de acties uitvoert zelf bepalen** en hij mag **een zelfde actie ook meermaals** uitvoeren.

Voorbeeld

Anne is aan de beurt. Het schip staat in Lübeck en daar voert zij een actie uit. Daarna verplaatst ze het handelsschip naar Aalborg en voert ook daar een actie uit. Daarna verplaatst ze het handelsschip naar Copenhagen. In Copenhagen voert ze geen actie uit maar vaart gewoon door naar Danzig waar ze wel een actie uitvoert.

Anne heeft de regels gevolgd en in geen enkele stad meer dan één actie uitgevoerd.



Het handelsschip bewegen

Het schip kan enkel worden bewogen in de richting van de pijl op de vastgelegde routes.

De verplaatsing van een stad naar de eerstvolgende stad kost 1 daalder die in de bank moet worden betaald.

De speler mag het schip in deze derde fase zo vaak verplaatsen als hij wil (vóór, tijdens en na zijn acties) op voorwaarde dat hij de verplaatsingen kan betalen.

Voorbeeld

Het handelsschip ligt in Copenhagen. Van hieruit kan het naar Danzig, Lübeck of Tønsberg worden verplaatst. Het kan niet naar Aalborg of naar Kalmar omdat daarvoor de pijlen in de verkeerde richting wijzen. Er bestaat geen verbinding naar andere steden.

Opmerking 1

Het is mogelijk dat het schip in dezelfde beurt opnieuw dezelfde stad aandoet. In dit geval mag de speler daar opnieuw een actie doorvoeren.

Opmerking 2

Het verplaatsen van het schip telt niet als actie in een stad.



Opmerking

Van Tønsberg naar Stockholm worden de goederen over het land vervoerd. Het schip wordt gewoon in Stockholm geplaatst. Dit kost ook één daalder.

De acties in detail

Handelswaren kopen

De speler neemt **1 goederenfiche uit een pakhuis** van de havenstad waarin het schip op dat moment ligt. De speler legt deze fiche open, goed zichtbaar voor alle spelers, vóór zich neer.

Hij betaalt voor de fiche **1 daalder** aan de speler die als enige de meeste marktkramen in die stad heeft.

- Als nog **geen enkele speler een marktkraam** in deze stad heeft, dan betaalt de speler de daalder **aan de bank**.
- Als er **meerdere spelers de meeste** marktkramen hebben, dan betaalt de speler de daalder ook **aan de bank**.
- Als **de speler zelf de meeste** marktkramen heeft, ontvangt hij de goederenfiche **gratis**.

Uiteraard is het niet toegestaan om de beide goederenfiches in een stad in één keer te kopen omdat dit zou betekenen dat er twee acties in één stad worden doorgevoerd.

Marktkramen bouwen

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

De speler mag **niet betalen met daalders**. Hij moet betalen met een goederenfiche die open vóór hem ligt. Deze fiche wordt definitief uit het spel verwijderd.

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

Als een speler niet genoeg marktkramen in zijn voorraad heeft, dan bouwt hij zoveel nieuwe marktkramen als hij nog in zijn voorraad heeft.

In elke stad mag elke speler een **onbeperkt aantal** marktkramen bezitten.

Om een beter overzicht te bewaren, worden de marktkramen van dezelfde speler in een stad op elkaar gestapeld.



Voorbeeld

Speler Geel is aan de beurt. Hij heeft een goederenfiche met 1 vat en een goederenfiche met 2 vaten open vóór zich liggen en het schip ligt in de havenstad Danzig.

In deze havenstad heeft speler Grijs 4 marktkramen en speler Geel heeft er 2 marktkramen. Speler Geel geeft zijn fiche met 2 vaten af en hij legt twee nieuwe gele marktkramen in deze stad. Hij heeft er nu net zoveel als speler Grijs.

Speler Geel had natuurlijk graag mijn zijn tweede fiche nog een kraam gebouwd in deze stad zodat hij er meer zou hebben dan speler Grijs. Dit is echter niet toegestaan omdat dat dan zijn tweede actie in deze stad zou zijn.

Handelswaren verkopen

De speler kan alleen handelswaren verkopen **in een havenstad** waarin hij **minstens één marktkraam** bezit. Om handelswaren te kunnen verkopen heeft hij **2 of meer goederenfiches van dezelfde kleur** nodig.

De speler mag **tegelijktijd fiches in meerdere kleuren** verkopen. Hij moet dan wel van elk van die kleuren **minstens 2 fiches** verkopen.

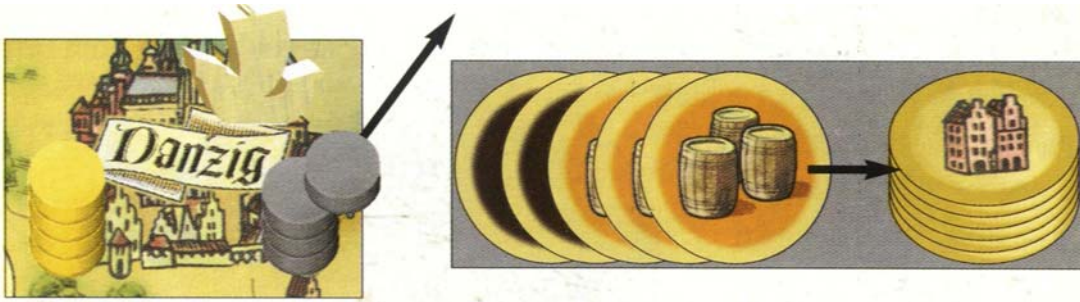
MARKTKRAMEN AFBREKEN

Als de speler goederenfiches in een stad verkoopt, dan moet hij in deze stad **één van zijn marktkramen afbreken** en terug in zijn voorraad leggen. Het speelt hierbij geen rol hoeveel goederenfiches hij heeft verkocht.

GOEDERENFICHES OMDRAAIEN

Verkochte goederenfiches worden omgedraaid en blijven tot aan het einde van het spel verdekt voor de speler liggen. De speler heeft zich nu verzekerd van deze fiches, maar kan deze fiches ook niet meer gebruiken voor andere doeleinden.

Het verkopen van handelswaren kost uiteraard geen daalders, maar het levert ook geen daalders op. Aan het einde van het spel levert **elk vat op een verkochte goederenfiche** (die omgedraaid ligt) **1 zegepunt** op.



Voorbeeld

Speler Grijs is aan de beurt en hij verkoopt in de stad Danzig 3 oranje goederenfiches en 2 bruine goederenfiches die open vóór hem op de tafel liggen. Hij draait deze vijf fiches om en hij breekt nu één marktkraam af in Danzig.

GOEDERENFICHES VERLIEZEN

De **andere spelers kunnen** door een verkoop **goederenfiches verliezen** als ze openliggende fiches in de zojuist verkochte kleuren bezitten.

Iedere speler verliest **één openliggende fiche in elk van de zojuist verkochte kleuren**.

Deze fiches worden definitief uit het spel verwijderd.

Als een speler meerdere fiches van een af te geven kleur bezit dan mag hij zelf kiezen welke fiche hij afgeeft.



Voorbeeld

Speler Grijs heeft zonet oranje en bruine goederen verkocht. Speler Geel heeft 2 oranje en 1 bruine goederenfiche open vóór zich liggen. Hij moet nu één van de oranje fiches afgeven (hij kiest voor de fiche met de minste vaten) en de bruine fiche.

Speler Paars bezit 1 bruine fiche en moet deze fiche afgeven.

Fase 4: Belasting en tol betalen

Als de speler al zijn gewenste acties heeft uitgevoerd, moet hij **in sommige omstandigheden** nog belasting en tol betalen.

De speler mag **hoogstens 3 daalders** en **hoogstens 3 openliggende goederenfiches** vóór zich hebben liggen. Als de speler er meer bezit, dan moet hij de overtollige daalders en goederen afgeven. De speler mag zelf kiezen welke fiches hij afgeeft.

De overtollige goederenfiches verdwijnen volledig uit het spel. De overtollige daalders gaan terug naar de bank.

Opmerking

Alleen in de vierde fase moet de speler belasting en tol betalen. **Op alle andere momenten in het spel is het de speler toegestaan om meer dan 3 daalders en meer dan 3 openliggende goederenfiches te bezitten.**

SPEELBEURT BEËINDIGEN

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



Speler Grijs ontvangt zijn inkomsten. Daarna besluit hij om de pakhuizen te vullen en hij betaalt daarvoor 1 daalder. Het schip bevindt zich in de havenstad Copenhagen. Hij koopt daar een goederenfiche voor 1 daalder die hij aan speler Paars betaalt. Voor de prijs van 1 daalder verplaatst hij het schip naar Tønsberg en hij koopt daar opnieuw een goederenfiche. Omdat de speler in de stad Tønsberg zelf de meeste marktkramen heeft, ontvangt hij de goederenfiche kosteloos. Voor de prijs van 1 daalder verplaatst hij het schip over land naar Stockholm. In Stockholm voert hij geen actie uit en hij verzet het schip voor 1 daalder verder naar Reval. Hij zet zijn openliggende goederenfiche met 3 vaten in om daar

3 marktkramen te bouwen. De speler hoeft geen belasting of tol te betalen en hij beëindigt zijn speelbeurt.

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

Einde van het spel

Het spel **eindigt** als een speler pakhuizen vult en hij daarvoor de **laatste voorraadstapel** moet aanspreken.

De lopende speelronde wordt nog uitgespeeld, zodat **iedere speler even vaak aan de beurt** is geweest.

Voorbeeld

In een spel met drie spelers is speler 1 begonnen. Later in het spel vult speler 2 de pakhuizen. Hij moet de laatste voorraadstapel aanspreken. Nadat speler 2 zijn beurt heeft beëindigd, is speler 3 nu nog aan de beurt. Hij speelt zijn beurt nog helemaal uit zodat alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest.

Daarna is de lopende speelronde afgelopen en volgt de waardering.

Waardering

Iedere speler telt nu zijn behaalde zegepunten op.

- Elke **onverkochte goederenfiche** (openliggende fiche) levert **1 zegepunt** op.
- Elke **verkochte goederenfiche** (verdekte fiche) levert **1 zegepunt** op **plus 1 extra zegepunt voor elk vat dat op de fiche staat afgebeeld**.
Een fiche met 1 vat levert dus 2 punten op, een fiche met 2 vaten levert 3 punten op en een fiche met 3 vaten levert 4 punten op.
- Elke **stad** waarin men **minstens 1 marktkraam** bezit, levert **2 zegepunten** op.
Als iemand in een stad het **monopolie** heeft (als enige marktkramen bezit) dan levert dit zelfs **4 zegepunten** op.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Als er meerdere spelers zijn met de meeste zegepunten dan wint van die spelers de speler met de meeste marktkramen op het speelbord. Als er dan nog een gelijke stand heerst, dan zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld

Spelers Grijs, Paars en Geel bezitten allen marktkramen in Copenhagen. Zij ontvangen elk 2 zegepunten.

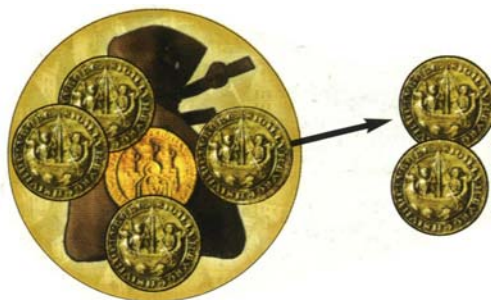
In Kalmar ontvangt speler Geel zelfs 4 zegepunten voor zijn ene marktkraam omdat hij daar het monopolie heeft (als enige marktkramen bezit).

De geldbuidel

Hansa biedt de spelers een waaier aan handelingsmogelijkheden. Als een speler in het midden van zijn speelbeurt vaststelt dat hij eigenlijk liever een andere actie had gekozen, dan is het soms zeer moeilijk om de gewijzigde planning nog bij te sturen. Daarom is het van het grootste belang dat iedere speler zijn speelbeurt zorgvuldig plant en pas daarna de gewenste acties uitvoert.

De geldbuidel kan daarbij van dienst zijn. Als een speler geld besteedt om een actie uit te voeren, dan schuift hij het geld van de buidel af.

Pas als hij alle acties naar tevredenheid heeft uitgedacht, betaalt hij het geld aan de bank of aan de medespelers.



Tactische tips

- ⇒ Goederenfiches heeft men enerzijds nodig om zegepunten te behalen en anderzijds heeft men ze nodig om marktkramen te bouwen. Voor een speler die geen marktkramen bouwt zal het in het verloop van het spel steeds maar moeilijker worden om handelswaaren te kunnen verkopen. Bovendien zal hij geen mogelijkheden hebben om handelswaaren kosteloos te bemachtigen of extra geld (van de medespelers) te verdienen.
- ⇒ Ook al kost het vullen van de pakhuizen 1 daalder, soms is het zeer nuttig om voor deze actie te opteren.
- ⇒ Het sparen van daalders biedt uiteraard meer mogelijkheden en meer flexibiliteit in de volgende speelbeurt.
- ⇒ Het is eveneens van het allergrootste belang waar men het schip aan het einde van zijn speelbeurt achterlaat. Dit beïnvloedt in grote mate de mogelijkheden van de volgende speler.
- ⇒ Men dient er ook goed op te letten welke speler het geld incasseert bij het kopen van de handelswaaren.

OVERZICHT ACTIES

INKOMSTEN	+ 3 daalders	
PAKHUIZEN VULLEN	- 1 daalder	Totale kosten.
SCHIP VERPLAATSEN	- 1 daalder	Per verplaatsing van stad naar stad.
HANDELSWAREN KOPEN (1 goederenfiche per stad)	- 1 daalder	Te betalen aan de bank of aan een medespeler . Kosteloos als men zelf de meeste marktkramen bezit in die stad.
MARKTKRAMEN BOUWEN (1 kraam per vat)	- 1 fiche	Kost geen daalders !
HANDELSWAREN VERKOPEN (minstens 2 fiches per kleur)	- 1 kraam	Kost geen daalders en de andere spelers verliezen 1 fiche van dezelfde kleur.
BELASTING EN TOL		Maximum 3 daalders en 3 openliggende fiches behouden.

OVERZICHT ZEGEPUNTEN

Elke openliggende goederenfiche:	1 zegepunt
Elke verkochte goederenfiche:	1 zegepunt
+ per afgebeeld vat op deze fiche:	1 zegepunt
Elke stad met minstens 1 marktkraam:	2 zegepunten
Elke stad met een monopolie:	4 zegepunten

hansa

