

ANDREAS STEDING

Hansa Teutonica

DIE OST-ERWEITERUNG

Nur in Verbindung mit HANSA TEUTONICA spielbar

9 Karten • 1 Spielplan • Spielregel

Verschluckbare Kleinteile! Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren. CE



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, sollten Teil des eigenen Netzwerks werden. Die Spieler müssen sich neuen Herausforderungen stellen, um ihr Ansehen als erfolgreichste/r Kaufmann oder Kauffrau zu bestätigen.

Teil 1: Die Kartenerweiterung

Diese Erweiterung kann nur in Verbindung mit dem Originalspielplan von Hansa Teutonica benutzt werden. Die neun Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt eine Karte, die er bis zum Spielende vor seinen Mitspielern geheim hält. Die restlichen Karten werden in dieser Partie nicht benötigt.

Auf jeder Karte stehen drei Städtenamen. Die Namen der oberen beiden Städte kommen auf zwei weiteren Karten vor (Mitspieler können diese somit ebenfalls auf ihrer Karte stehen haben), die dritte Stadt ist nur auf dieser Karte vertreten. Die Münzensymbole auf der kleinen Karte zeigen die Lage der drei Städte an.

Bei Spielende bekommen die Spieler jeweils einen Prestigepunkt pro auf der Karte verzeichneten Stadt, in der sie mit mindestens einer Niederlassung vertreten sind (also maximal drei). Gelingt es einem Spieler sogar, in allen drei aufgeführten Städten die meisten Niederlassungen bzw. bei einem Gleichstand die höherwertige (also weiter rechts gelegene) Niederlassung besetzt zu haben, so bekommt er einen zusätzlichen Bonus von fünf Prestigepunkten. In solch einem Fall bringt die Karte insgesamt acht zusätzliche Prestigepunkte bei Spielende ein.

Teil 2: Der neue Spielplan

Es wird das Material für die Spieler (Holzwürfel und -scheiben und die Schreibtische), die Bonusmarker und der schwarze Zählstein für voll besetzte Städte aus dem Grundspiel benötigt. Sämtliche Regeln des Grundspiels und die Spielvorbereitung bleiben unverändert.

Der neue Spielplan enthält folgende neue Elemente:

Stadt Waren:

bietet gleich zwei Eigenschaften zum Weiterentwickeln an. Wenn eine der drei nach Waren führenden Handelsrouten eingerichtet wird, kann man entsprechend c2) (s. Regel S. 7) eine der beiden Eigenschaften weiterentwickeln. Man darf also entweder eine Niederlassung entsprechend den Regeln besetzen oder die Eigenschaft Actiones oder die Eigenschaft Einnahmen weiterentwickeln.

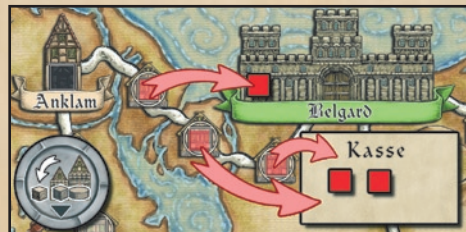




(Gelb-) Grüne Städte:

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 kann normaler Weise keine Niederlassung gegründet werden. Dies ist nur möglich wenn

- beim Einrichten einer an eine (gelb-) grüne Stadt angrenzenden Handelsroute ein Bonusmarker „zusätzliche Niederlassung“ verwendet wird. Mit diesem kann man einen Händlerstein dieser Handelsroute in einer unbesetzten grünen Stadt platzieren. Befindet sich bereits mindestens ein Händlerstein in dieser Stadt, so muss der neu hinzu kommende links von allen bereits platzierten eingesetzt werden.
- beim Einrichten der Seehandelsroute der dauerhafte Bonusmarker „Grüne Stadt besetzen“ genutzt wird (Beschreibung s.u.).



Weiterhin bringen auch diese (gelb-) grünen Städte dem Spieler, der die meisten Niederlassungen in einer solchen Stadt hat bzw. bei Gleichstand die am weitesten rechts platzierte besitzt, beim Einrichten einer angrenzenden Handelsroute und bei Spielende Prestigepunkte ein und kann Teil eines Netzwerks sein. Sobald ein Händlerstein in einer (gelb-) grünen Stadt platziert wurde, zählt diese als voll besetzt und der Zählstein auf der Leiste für Städte mit voll besetzten Niederlassungen muss um ein Feld weiter geschoben werden.



Seehandelsroute:

Die Seehandelsroute stellt die kürzeste Verbindung zwischen den Städten Leipzig und Danzig und somit der Ost-West-Verbindung dar. Diese benötigt jedoch zwingend pro Route einen oder zwei Großhändler. Beim Einrichten dieser Routen kann man dafür den Vorteil der dauerhaften Bonusmarker nutzen. An diese Routen darf jedoch kein Bonusmarker gelegt werden (an diesen Routen liegt ja bereits ein dauerhafter Bonusmarker!).

Dauerhafte Bonusmarker:

Den vier Seehandelsrouten ist jeweils ein dauerhafter Bonusmarker zugeordnet. Wer eine solche Route einrichtet, darf nach Vergabe der Prestigepunkte und nach einem eventuellen Besetzen einer Niederlassung (also am Ende dieser Aktion) den dauerhaften Bonusmarker verwenden (sofort und nur dann!).



Zwei beliebige Händlersteine versetzen:

Der Spieler darf zwei beliebige Händlersteine (eigene und die von Mitspielern) auf dem Spielplan versetzen (in Anlehnung an Aktion 4 „Eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen“, nur dass hier auch fremde versetzt werden dürfen.). Man darf beispielsweise einen fremden Händlerstein von einem Verbindungspunkt wegsetzen und an dessen Stelle einen eigenen platzieren.



Eigenschaft Privilegium weiterentwickeln:

Wird diese Route eingerichtet, darf der Spieler seine Eigenschaft Privilegium entsprechend den Regeln weiterentwickeln (kein Unterschied zum Entwickeln der den Städten zugeordneten Eigenschaften).



(Gelb-) Grüne Stadt besetzen:

Wird diese Route eingerichtet, darf der Spieler eine beliebige (gelb-)grüne Stadt mit einem Händlerstein aus dem Vorrat besetzen. Wichtig dabei: Der eingesetzte Händlerstein wird immer rechts von eventuell sich bereits in der Stadt befindlichen Niederlassungen platziert.



Zwei Händlersteine einsetzen:

Wird diese Route eingerichtet, darf der Spieler zwei beliebige Händlersteine dieser Route auf dem Spielplan neu auf beliebigen Verbindungspunkten einsetzen anstatt sie in die Kasse zurücklegen zu müssen.

© 2010 Argentum Verlag

Brabanter Straße 55 • 50672 Köln • www.argentum-verlag.de

Autor: Andreas Steding • Grafik: Dennis Lohausen • Realisation: Klaus Ortmaier