

Geschiedenis

1 tweezijdig spelbord (voorzijde 4-5 spelers, achterzijde 2-3 spelers)

135 Handelaren (houten blokjes – 27 per spelerskleur)

20 Kooplieden (houten schijfjes – 4 per spelerskleur)

16 Bonus Markers:
5x Extra Kontor,
2x Wissel Kontor
2x 3 extra acties,
2x 4 extra acties
3x ontwikkel vaardigheden
2x verwijder HoutHandelaar

5 panelen in de vorm van een schrijftafel

1 “afgewerkte stad” pion (zwart houten blokje)

1 pion voor het 2-speler spel

4 soldaten om het spelbord in provincies te verdelen bij het 2-speler spel

Spelregels

Hanzestadverbond of, in het Latijn, Hansa Teutonica, zijn alternatieve namen voor de Duitse Hanze, een samenwerkingsverband tussen handelsgilden en (later) tussen Duitse steden aan de Oostzee. Steden die zich aansloten bij de Hanze noemde men Hanza-steden. De Duitse Hanze groeide en floreerde vanaf het midden van de 12e eeuw. Tot aan de tweede helft van de 14e eeuw waren er geen formele regels om toe te treden, er was geen centrale instantie die alles controleerde, geen stad of gilde werd gedwongen om lid te worden of te blijven. Daardoor is het bijna onmogelijk om precies te weten welke steden tot de Duitse Hanze behoorden in die periode, maar alles tezamen waren er zo'n 200 steden die rechtstreeks of onrechtstreeks betrokken waren bij de “Hansa Teutonica”.

In dit spel trachten spelers om hun aanzien als handelaar in de Duitse Hanze te verhogen en dit door het vergaren van Prestige Punten. Dit kan gebeuren op verschillende manieren. Zo kan het verwezenlijken van een netwerk van Kontors (buitenlandse handelsposten) in nieuwe Hanzasteden even waardevol zijn als het verbeteren van de handelsvaardigheden.

Spelers kiezen verscheidene acties tijdens hun beurten. Eigen handelaars mogen ingezet of verplaatst worden op het spelbord, handelaars van andere spelers mogen verwijderd worden. Als een speler met zijn handelaren een ganse handelsroute kan bezetten tussen 2 steden dan mag deze speler een nieuwe Kontor plaatsen. Maar spelers kunnen er ook voor kiezen om in plaats daarvan hun handelsvaardigheden te ontwikkelen in bepaalde steden, waardoor ze hun mogelijkheden vergroten. De winnaar wordt diegene met de meeste Prestige Punten

Materiaal:

1 tweezijdig spelbord



5 panelen in schrijftafelvorm



4 soldaten



16 Bonus Markers



en de volgende houten speelstukken:

135 handelaren (houten blokjes, 27 per spelers kleur)

20 Kooplieden (houten schijfjes – 4 per spelers kleur)

1 “afgewerkte stad” pion (zwart houten blokje), 1 pion voor het 2 speler spel

Spelbord:

Op het spelbord staat een willekeurige selectie van Hanza-steden met tot 4 Kontors (buitenlandse handelsposten, huizen met vierkante of ronde velden in het wit, oranje, roze en zwart). Handelsroutes met 2 tot 4 stappen (dorpen, huissymbolen) verbinden deze steden. Vijf steden (Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen en Halle) hebben pictogrammen van handelsvaardigheden die kunnen ontwikkeld worden als een handelsroute verwezenlijkt wordt. In 1 stad (Coellen) kunnen er Prestige Punten verdiend worden. Tabernas (Latijn voor taverne) begrenzen de handelsroute van Osnabrück naar Bremen, van Lüneburg naar Perleberg en van Hildesheim naar Goslar.



- Lijst van steden met afgewerkte Kontors
- Hanze-stad
- Kontor
- Handelsroute
- Vrij veld
- Taverne (met Bonus Marker)
- Stad met handelsvaardigheden
- Stad met Prestige Punten
- Prestige Punten Scoreveld

Startopstelling

De volgende 3 Markers worden geschud en willekeurig, open, op de drie Tavernes geplaatst: 1 x Verwijder Houthandelaar / 1 x Wissel Kontor / 1x Extra Kontor

Plaats de Markers met het grijze pijltje naar de respectievelijke handelsroute, dit maakt het duidelijk welke Marker tot welke Handelsroute behoort. De resterende Bonus Markers worden ook geschud en gedekt naast het spelbord gelegd. Elke speler kiest een kleur en neemt een paneel van dat kleur bij hem/haar. Vervolgens, neemt hij alle 27 handelaars (houten blokjes) en 4 kooplieden (houten schijfjes) van z'n kleur. Een vuistregel is dat kooplieden mogen gebruikt worden in plaats van handelaars (behalve indien anders vermeld), maar niet omgekeerd (een handelaar is geen koopman). Soms wordt het woord "versterking" gebruikt als ze allebei mogen gebruikt worden.

De velden op het Handelsvaardighedenspoor op het schrijftafelpaneel, worden gevuld met de handelaars en kooplieden – de vierkante met de blokjes, en de ronde met de schijfjes (het Liber Sophiae spoor). Alleen het eerste veld (uiterst links, bleke schijn) op elk spoor wordt leeg gelaten. Wanneer een vaardigheid wordt ontwikkeld tijdens het spel, dan wordt er op het desbetreffende spoor een handelaar of koopman weggenomen (dit betekent dat wanneer spelers er voor kiezen om te ontwikkelen er meer handelaars en kooplieden tot hun beschikking zullen komen). De figuren op het meest rechtse vrije veld geeft aan welke vaardigheden een speler bezit, Bijv. De startvaardigheden zijn 1 Prestige Punt per Kontor, 2 acties per beurt, basis privileges, twee versterkingen verplaatsen gedurende een actie, en drie nieuwe versterkingen.



Elke speler plaatst een houten blokje (wordt scorepion in zijn kleur) op het "nul" veld van het Prestige Punten spoor, en het zwarte "afgewerkte steden" blokje plaats je op het "nul" veld van het "afgewerkte steden" spoor.

De startspeler wordt willekeurig bepaald. Hij of zij neemt 5 handelaars en de beschikbare koopman (de andere 3 blijven op het Liber Sophiae spoor op de schrijftafel) van z'n stock en plaatst ze in z'n persoonlijke voorraad. Met de wijzers van de klok mee mag elke volgende speler steeds 1 extra handelaar in z'n persoonlijke voorraad plaatsen (bijv., de tweede speler neemt 6 handelaren, de derde 7,...). Tijdens het spel moeten handelaars en koopmannen toegewezen worden van de stock naar de persoonlijke voorraad. Dus moeten de stock en de persoonlijke voorraad strikt gescheiden blijven.

Tip: spelers kunnen hun stock boven de schrijftafel bewaren en hun persoonlijke voorraad eronder.

Plaats op de drie Tavernes



	Voorraad	Stock
Startspeler	○ / 5 □	6 □
Speler 2	○ / 6 □	5 □
Speler 3	○ / 7 □	4 □
Speler 4	○ / 8 □	3 □
Speler 5	○ / 9 □	2 □

Schrijftafel:

Op de schrijftafels staan pictogrammen afgebeeld van de 5 acties die spelers kunnen kiezen tijdens hun beurt (zie onderaan "Spelvolgorde" voor details), ook een tinnen plateau (waar spelers hun Bonus Markers kunnen plaatsen) en 5 handelsvaardigheid sporen, die het huidige ontwikkelingsniveau van die vaardigheid tonen (hoe minder symbolen bedekt hoe meer ontwikkeld die vaardigheid is). De 5 vaardigheden zijn



Clavis Urbis (sleutel van de stad)

(1, 2, 2, 3, 4): De speler z'n algemene standing in de Duitse Hanze. Op het einde van het spel, wordt de speler zijn grootste netwerk van verbonden Kontors geteld. De ontwikkelde sleutel heeft aan hoeveel Prestige Punten per stad, uit dat netwerk, je ontvangt.



Actiones (acties)

(2, 3, 3, 4, 4, 5): De speler mag in z'n beurt zoveel acties uitvoeren als het uiterst rechtse open pictogram op het actiespoor. In het begin zijn dit dus 2 acties per beurt, maar dit kan stijgen naar 5 naarmate het spel vordert. Net ontwikkelde acties mogen direct gebruikt worden.



Privilegium

Privilegium primum (Latijn voor basisprivileges, witte huizen), minus (gemiddelde privileges, oranje huizen), maius (hogere privileges, roze huizen), and maximus (hoogste privileges, zwarte huizen) geeft dus aan welke huizen in een stad door een speler mogen gebruikt worden om een Kontor te bouwen. zie ook "Een handelsroute maken".



Liber saphia (boek met kennis)

(2, 3, 4, 5) geeft aan hoeveel handelaars en koopmannen de speler mag verplaatsen (niet in het spel brengen) op het spelbord tijdens 1 actie.



Bursa (geldzak)

(3, 5, 7, C): Het aantal handelaars (houten blokjes) en koopmannen (houten schijfjes) dat een speler van z'n stock naar z'n persoonlijke voorraad mag brengen in 1 actie. "C" staat voor het Latijnse woord "cuncti", wat betekent "alles" of "volledig" -dus, de speler mag al z'n handelaars en kooplieden uit z'n stock naar z'n persoonlijk voorraad brengen. Opgelet: Handelaars en kooplieden uit de stock moeten eerst overgezet worden naar de persoonlijke voorraad vooraleer ze kunnen gebruikt worden door de speler!

Acties:

1. Toewijzen handelaar(s) en kooplieden
2. Handelaar of koopman in het spel brengen
3. Handelaar of koopman uit het spel halen
4. Verplaatsen van handelaars en kooplieden
5. Een handelsroute verwezenlijken

Elke actie mag meer dan één keer uitgevoerd worden per beurt

Twee acties per beurt aan de start van het spel (Actiones)

Kan oplopen tot 5 acties per beurt

Volgorde van spelen :

Spelers voeren hun beurt opeenvolgend in wijzerszin uit. Elke speler voert zoveel acties uit als z'n huidige handelsontwikkeling toelaat (huidige plek op "Actiones") alvorens z'n beurt eindigt. De speler kan kiezen uit volgende acties:

1. Toewijzen handelaar(s) en kooplieden
2. Een handelaar of koopman in het spel brengen
3. Een handelaar of koopman uit het spel halen
4. Verplaatsen van handelaars en kooplieden
5. Een handelsroute verwezenlijken

Acties mogen uitgevoerd worden in willekeurige volgorde en meerdere keren gebruikt worden. Maar elke actie moet afgerond zijn vooraleer de volgende actie kan gekozen worden (je kan geen "deeltjes" van een actie bewaren voor later in je beurt). Spelers mogen aan het begin van het spel 2 acties kiezen dit kan oplopen tot kiezen van 5 acties door ontwikkelen van "Actiones" (onthoud dat spelers net bijverdiende acties direct mogen gebruiken). Spelers hoeven niet al hun mogelijke acties te gebruiken

1. Toewijzen Handelaars en Kooplieden

Verplaats zoveel handelaars en kooplieden van je stock naar je persoonlijke voorraad zoals aangegeven door het "Bursa" spoor op je schrijftafel (drie, vijf, zeven of alles). Onthoud dat spelers alleen de versterkingen uit de persoonlijke voorraad mogen gebruiken. Indien er niet genoeg versterkingen over zijn in je stock, neem dan de rest in je persoonlijke voorraad.

2. Een handelaar of koopman in het spel brengen

Plaats een handelaar of koopman uit je persoonlijke voorraad op het spelbord. Deze mag geplaatst worden op gelijk welke vrije (niet bezet door een andere handelaar of koopman) plek op een route tussen 2 steden (andere velden op die handelsroute mogen bezet zijn door eigen versterkingen of die van andere spelers). Handelaars en kooplieden kunnen niet in een stad geplaatst worden, dit is voorbehouden voor Kontors.

3. Een handelaar of koopman uit het spel halen

Vervang de handelaar of koopman van een andere speler op een route tussen 2 steden door één uit jouw persoonlijke voorraad, plaats als betaling 1 versterking van je persoonlijke voorraad naar je stock als betaling, bij het wegnemen van een handelaar. Verplaats 2 versterkingen naar je stock bij het weghalen van een koopman (Uiteraard kun je geen versterkingen wegnemen als je niet kunt betalen. De benadeelde speler plaatst de weggenomen versterking plus 1 man extra (2 als het gaat om een weggehaalde koopman) van z'n stock op een leeg veld van een aangrenzende route. "Aangrenzend" betekent dat er maar 1 stad staat tussen het veld waar de versterking vandaan komt en waar de versterking herplaatst wordt. Noot: Deze regel geldt "per versterking" Bijv. 1 versterking mag herplaatst worden op een route voorbij de stad, hierbij 1 kant van de route afsluitend, terwijl een andere versterking herplaatst wordt op een route aan de andere kant van de stad. Alleen als "alle" aangrenzende velden bezet zijn, mag een veld bezet worden met 2 steden tussen, enz. Als de speler onvoldoende versterkingen in stock heeft, mag hij versterkingen uit z'n persoonlijke voorraad nemen (Als dat ook onvoldoende blijkt mag hij versterkingen nemen die reeds op het spelbord staan)

De benadeelde speler hoeft in deze fase geen versterkingen uit z'n stock of persoonlijke voorraad te halen als hij dat niet wil. Maar hij mag deze versterkingen ook niet "bewaren" in z'n persoonlijke voorraad, ook niet de verwijderde koopman/handelaar (deze moet op het spelbord herplaatst worden).

Noot: Het is mogelijk om een koopman te vervangen door een handelaar



4. Verplaatsen van een handelaar of koopman

Beweeg je eigen handelaars en kooplieden rond op het spelbord. Je mag er zoveel verplaatsen als aangegeven door het "Liber Sophiae"-spoor op je schrijftafel (2 versterkingen aan het begin maar dit kan oplopen tot 5 als je dit spoor verder ontwikkelt). Je mag bij deze actie geen handelaars of kooplieden uit je persoonlijke voorraad inbrengen en je mag geen versterkingen van een andere speler wegnemen (je mag wel de positie van 1 van je handelaren wisselen met die van één van je kooplieden op het bord).

Noot: Je kan geen Kontors verplaatsen tussen steden of versterkingen plaatsen in steden.

Plaats 3, 5, 7 of alle versterkingen van je stock in je persoonlijke voorraad

Plaats een manschap op een handelsroute

Vervang een versterking van een andere speler door een eigen versterking

Wegnemen handelaar kost 1 versterking

Wegnemen koopman kost 2 versterkingen

Verwijderde versterking plus één (twee) versterking(en) uit de stock gaan naar een aangrenzende route

Herschik 2 tot 5 eigen versterkingen op het spelbord (Liber Sophiae)

Vestig een nieuwe handelsroute

Voorwaarde: alle velden van de handelsroute zijn bezet met eigen versterkingen

- a) verdienen van Prestige punten,
- b) je krijgt een bonus marker (indien beschikbaar), en
- c) een Kontor, een ontwikkeling, of extra prestige punten.

Prestige punten (PP) voor aangrenzende steden.

Neem Bonus Marker indien beschikbaar

5. Vestigen van een handelsroute

Als alle velden van een handelsroute tussen 2 steden bezet zijn door alleen maar jouw handelaars en/of kooplieden dan kan je een nieuwe handelsroute vestigen (dit is een actie, dit gebeurt niet automatisch). Als je voor deze actie kiest dan:

- a) verdien je Prestige punten,
- b) krijg je een Bonus Marker (indien beschikbaar), en
- c) een Kontor, een ontwikkeling, of extra Prestige punten.

a) Prestige Punten: Als er reeds een Kontor gevestigd is in één van de aangrenzende steden, dan krijgt de controlerende speler van die stad een Prestige punt ("aangrenzend" betekent de steden die die handelsroute aan beide zijden afsluiten). Verplaats de scorepionnen van de desbetreffende spelers vooruit op het Prestigepuntenspoor. Zet 1 pion 2 punten vooruit als één speler beide steden controleert. De speler die een stad controleert is diegene met de meeste Kontors in die stad. Er kunnen geen Prestige punten verdiend worden voor een stad zonder Kontor. Bij een gelijk aantal Kontors wordt de controlerende speler diegene met het hoger gewaardeerde huis (huis meer naar rechts). Als een speler 20 Prestige punten of meer bereikt, eindigt het spel meteen. Meer hierover bij "Einde van het spel" hoofdstuk.

Noot: Prestige punten worden onafhankelijk van andere acties toegekend.

(je kan een nieuwe handelsroute vestigen, prestige punten worden toegekend, en je beurt eindigen).



b) Bonus Marker: Tijdens het klaarzetten van het spel werden 3 Bonus Markers op de 3 Tavernes, gelegen langs enkele handelsroutes, geplaatst. Sla deze stap over indien er geen Bonus Marker ligt op de route die juist gevestigd werd.

Indien er wel een Bonus Marker ligt op de handelsroute die net gevestigd werd, neem deze Marker en leg hem open voor jou. Je mag deze nu gebruiken in één van je beurten. Voor een gedetailleerde uitleg over de Markers, zie "Bonus Markers" aan het eind. Het gebruik van een Bonus Marker telt niet als actie. Bonus Markers mogen maar éénmaal gebruikt worden en moeten daarna gedekt omgedraaid worden. Hou ze wel bij, want op het einde van het spel verdien je er Prestige punten mee (zie "Eindtelling van Prestige Punten, sectie C). Trek een nieuwe Bonus Marker en leg hem gedekt zonder te kijken op de tinnen plaat van je schrijftafel. Als er geen Marker meer kan getrokken worden eindigt het spel meteen. Zie hoofdstuk "Einde van het spel" om dan verder te gaan.

Voordat de volgende speler z'n beurt start, kijk je naar de gedekte Bonus Marker(s) op je schrijftafel, plaats ze op een route naar keuze (er dient geen Taverne aan de route te liggen). Je plaatst dus een nieuwe Marker voor elke Marker die jij verkreeg tijdens jouw beurt (er moeten 3 Bonus Markers op het spelbord liggen voor de volgende speler z'n beurt begint). Je mag je pas getrokken nieuwe Marker niet tijdens je beurt op het spelbord leggen (opdat je een "extra-actie Marker" niet zou gebruiken om een pas gelegde Marker te nemen). De nieuwe Marker mag op elke route geplaatst worden, rekening houdend met:

- Er ligt nog geen Bonus Marker aan de route.
- Er ligt nog geen handelaar of koopman op de route (dwz alle velden zijn leeg).
- Tenminste 1 aangrenzende stad heeft een nog een vrije Kontorplaats.

c) Bouwen van een Kontor, een ontwikkeling, of extra prestige punten

Normaal gezien kan je een nieuwe Kontor bouwen in 1 van de 2 steden verbonden door de handelsroute die je net gevestigd hebt. Maar afhankelijk van de stad, kun je er ook voor kiezen om een handelsvaardigheid te ontwikkelen of Prestige punten te verdienen.

I) Kontor

Plaats één van je handelaars en/of kooplieden van de pas gevestigde handelsroute in het laagst beschikbare huis van een aangrenzende stad van jouw keuze. Alle andere handelaars en kooplieden van de afgewerkte route gaan weer in je stock (niet in de persoonlijke voorraad). "Aangrenzend" betekent 1 van de 2 steden die de route begrenzen. "Laagst" betekent het uiterst linkse huis dat nog niet bezet is door een handelaar of koopman. Je mag geen huizen overslaan en aan volgende voorwaarden moet voldaan worden:

- Huizen met vierkante velden vereisen een handelaar, de ronde velden een koopman. Bijv. als je een koopman nodig hebt om een Kontor op te richten maar je hebt enkel handelaars dan kun je die Kontor niet oprichten
- Je moet een voldoende ontwikkeld Privilegium hebben. Bijv. om een oranje huis te bezetten, moet je minstens "Privilegium minus" hebben.
- Je moet de Bonus Marker "extra Kontor" hebben als er geen lege plek meer beschikbaar is (zie "Bonus Markers" voor details).

Als het huis waar je handelaar geplaatst wordt een gouden munt bevat, dan krijg je meteen een Prestige punt (verplaats je scorepion omhoog op het "Prestige punten spoor"). Als je versterking de laatste plek in een stad bezet (alle huizen zijn bezet nu), verplaats de "afgewerkte stad" pion een plaatsje omhoog. Als deze pion 10 bereikt is het spel meteen afgelopen. Zie "Einde van het spel" hoofdstuk om vandaar verder te gaan.

Noot: Zelfs als je niet aan de voorwaarden voldoet om een Kontor te bouwen, of alle plekken zijn bezet dan nog mag je een handelsroute vestigen. Iemand zal Prestige Punten krijgen (zie sectie a), en eventueel kun je een "Bonus Marker" krijgen (zie sectie b).

Als je een "Kontor netwerk" verwezenlijkt tussen Arnheim en Stendal krijg je Prestige punten. Een "Kontor netwerk" betekent dat er een ononderbroken ketting van aaneengesloten steden is die elk tenminste 1 van jouw handelaars en kooplieden bevat. De eerste speler die dit verwezenlijkt krijgt 7 Prestige punten, de tweede speler 4, en de derde 2 Prestige punten (verplaats de scorepionnen op het Prestigespoor). Noot: Je hoeft geen controle te hebben over de stad (zie sectie a), je moet er alleen een Kontor gevestigd hebben.

Als een speler 20 punten of meer bereikt, eindigt het spel meteen. Ga naar hoofdstuk "Einde van het spel" om van daaruit verder te gaan.



II) Ontwikkeling: Als één van de aangrenzende steden Groningen, Stade, Lübeck, Göttingen, of Halle is, dan mag je in plaats van het plaatsen van een Kontor ook de handelsvaardigheid van die stad op je schrijftafel ontwikkelen. Plaats al je handelaars en kooplieden van de gevestigde route terug in je stock en neem de handelaar (Clavis Urbis, Actiones, Liber sophiae, Bursa) of koopman (Liber Sophiae) van je schrijftafel en plaats hem in je persoonlijke voorraad. De handelsvaardigheid die je ontwikkelt hangt af van de stad (Bursa in Lübeck, enz). De waarde van het vrijgekomen veld op je schrijftafel heeft het nieuwe ontwikkelingsniveau aan (het kan dat deze waarde dezelfde is dan vorige niveau). De nieuwe waarde mag meteen gebruikt worden, dit betekent dat een ontwikkelde extra actie (Actiones) in deze beurt nog mag gebruikt worden.

III) Prestige Punten: Als je een handelsroute vestigt tussen Coellen en Warburg, mag je ipv het plaatsen van een Kontor ook een koopman van die route plaatsen op een leeg veld op het "Prestige Punten vak" naast Coellen (de andere versterkingen gaan weer naar je stock).

Je moet wel het gepaste niveau hebben op het Privilegiumspoor om dat specifieke veld te bezetten. Bijv. Je moet Privilegium maius ontwikkeld hebben om het roze veld te bezetten en 9 prestige punten bij te krijgen op het einde van het spel.

Noot: De aangegeven Prestige punten krijg je niet meteen, pas op het einde van het spel. Deze punten hebben dus geen invloed op de "Einde van het spel"voorwaarden waarover verder gesproken. Noot: Een verschil met het plaatsen van Kontors is dat de geplaatste kooplieden niet in volgorde hoeven geplaatst te worden en er dus velden mogen overslaan worden.

Plaats een versterking uit de handelsroute in een aangrenzende stad.

Ontwikkel een handelsvaardigheid

Verdien Prestige Punten



Einde van het spel:

20 of meer Prestige Punten

Bonus markers zijn uitgeput

Tien steden zijn afgewerkt

Prestigepunten toegekend tijdens het spel enkel voor gecontroleerde steden wanneer een route wordt gevestigd, huizen met gouden munt en netwerk van Oost naar West

Prestige punten:

Prestige Punten verdiend tijdens het spel (0-27 PP)

Volledig ontwikkelde vaardigheid (each 4 PP)

Bonus Markers
1 Bm: 1PP
2 tot 3 Bm: 3 PP
4 tot 5 Bm: 6PP
6 tot 7 Bm: 10 PP
8 tot 9 Bm: 15 PP
10 + Bm: 21 PP

Prestige Punten vak bij Coellen (7 / 8 / 9 / 11 PP)

Elke gecontroleerde stad (2PP)

Kontor-netwerk



Einde van het spel:

Het spel kan eindigen op 3 manieren:

•Een speler haalt 20 Prestige Punten of meer. De actie die hiertoe leidde mag afgerond worden, daarna eindigt het spel. Noot: Het kan zeker voorvallen dat diegene die z'n actie nog mag afwerken niet diegene is die 20 punten haalde. Dit kunnen 2 verschillende spelers zijn. Noot: De speler mag z'n actie nog afronden, niet z'n beurt.

•Er is geen Bonus Marker meer beschikbaar om op het bord te leggen (onthoud dat je je bonus markers bijhoudt, zelfs na gebruik, je krijgt er punten voor, zie hieronder). Dit gebeurt dus wanneer je een nieuwe bonus marker mag trekken op het einde van een "Vestigen van een handelsroute"-actie, niet op het einde van je beurt, wanneer je de nieuwe bonus marker op het bord mag leggen. Noot: Nogmaals, de actie wordt nog afgerond niet de beurt!

•De "afgewerkte stad" pion heeft het laatste "IO" veld bereikt. De actie die hiertoe leidde wordt afgerond, daarna eindigt het spel.

•Onthoud dat tijdens het spel enkel Prestige punten worden verdiend bij het vestigen van een handelsroute (punten verkregen voor de spelers die 1 of 2 van de aangrenzende steden controleren), wanneer een Kontor wordt gevestigd op een huis met een gouden munt op afgebeeld en wanneer Arnheim en Stendal verbonden zijn door een Kontor-netwerk. Alle andere mogelijkheden om prestige punten te verdienen worden later bijgezet op het scorespoor en tellen dus niet mee voor de "Einde van het spel" bepaling (zoals o.a. de prestige punten bij Coellen).

Optellen van de Prestige punten:

Prestige Punten kunnen op 2 manieren opgeteld worden, ofwel door de punten bij te houden op het "Prestige Punten spoor", of door het gebruik van onze spreadsheet die je kan downloaden van onze website www.argentum-verlag.de.

A)

Uiteraard houd je de Prestige Punten die je verdiend hebt tijdens het spel.

B)

Ontvang 4 Prestige Punten voor elke handelsvaardigheid die je ontwikkelde tot het maximum (dwz. er staat geen handelaar of koopman meer op dat specifieke ontwikkelspoor van je schrijftafel) uitgezonderd voor "Clavis urbis".

C)

Ontvang Prestige Punten voor je verzamelde Bonus Markers, volgens volgende tabel:

1 BM - 1 Pt; 2 tot 3 BM - 3 Pt; 4 tot 5 BM - 6 Pt;

6 tot 7 BM. - 10 Pt; 8 tot 9 BM. - 15 Pt; 10 of meer BM. - 21 Pt.

D)

Ontvang Prestige Punten zoals aangegeven op het Prestige Punten vak aan de stad Coellen. Je koopman(nen) werden daar geplaatst tijdens het spel, maar je krijgt nu pas, bij de eindafrekening de Prestige Punten.

E)

Elke stad wordt gescoord: De speler die een stad controleert (zie 5(a) om meer te weten over "controleren") krijgt 2 Prestige Punten per stad die hij controleert.

F)

Tel het aantal Kontors in je grootste netwerk op het spelbord. Deze Kontors staan dus in steden die rechtstreeks met elkaar verbonden zijn (dwz er zit enkel de handelsroute tussen). Vermenigvuldig dit aantal met het hoogst ontwikkelde cijfer op het "Clavis urbis" spoor op jouw schrijftafel. Dit totaal tel je op bij je Prestige Punten.

Winnaar van het spel:

De speler met de meeste Prestige Punten wint het spel. In geval van een gelijkspel winnen er meerdere spelers het spel.

Bonus Marker:

Er moeten altijd 3 Bonus Markers op het spelbord liggen bij het begin van een speler zijn/haar beurt. Als Bonus Markers van het bord worden genomen, worden ze vervangen op het einde van die speler z'n beurt. Zie 5(b) voor details. De volgende Bonus Markers spelen mee:

Extra Kontor:

Met deze marker mag je de regels voor het plaatsen van een Kontor in een stad negeren. Je mag een handelaar of koopman ipv op het meest linkse vrije veld op een stad, links naast een stad plaatsen wanneer je een handelsroute vestigt (Bijv. als een stad is volgebouwd, of je Privilegiumspoor is onvoldoende ontwikkeld, kan je met gebruik van deze marker toch nog een Kontor bouwen in die stad).

De enige voorwaarde is dat er minstens al 1 huis bezet is in de stad (gelijk door welke speler). Daarna gaat het spel verder en deze Kontor wordt een volwaardige Kontor, hij is alleen minder waard dan een "gewone" Kontor bij het bepalen welke speler een stad controleert (zie sectie 5a voor meer uitleg). Een 2e "Extra Kontor" mag links van de eerste worden gebouwd. Noot: Een "Extra Kontor" mag niet gekozen worden wanneer je de Bonus marker "Wisselen Kontor" gebruikt (zie hieronder).

Wisselen Kontor:

Verwissel in 1 stad 2 Kontors in aangrenzende velden. Je hoeft geen rekening te houden met de vorm van een veld (dwz dat je een handelaar van een vierkant veld naar een rond veld mag verplaatsen). Je hoeft ook geen rekening te houden met de ontwikkeling van je Privilegium. Dat wil zeggen dat je een Kontor in een "roze huis" mag plaatsen ook al heb je maar ontwikkeld tot Privilegium minus.

Extra Acties (+3 / +4):

Afhankelijk van welke bonus marker je gebruikt, krijg je 3 respectievelijk 4 extra acties in je beurt.

Ontwikkel een handelsvaardigheid:

Ontwikkel gelijk welke handelsvaardigheid door de meest linkse handelaar (in geval van Liber Sophiae een koopman) te verwijderen van 1 van je 5 ontwikkelsporen op je schrijftafel en plaats deze in je persoonlijke voorraad.

Verwijder drie versterkingen:

Verwijder 3 handelaars of kooplieden van andere spelers van het spelbord. Deze versterkingen keren terug naar die speler(s) zijn/hun persoonlijke voorraad. Noot: Versterkingen mogen enkel weggenomen worden van de routes niet uit de steden.

Vervang bonus markers op het einde van je beurt.

Kies een route zonder bonus markers en versterkingen en met 1 vrije plek voor een Kontor in 1 van de aangrenzende steden. Gebruik van een bonus marker is geen actie

Gebruik bij vestigen handelsroute



Verwissel 2 Kontors in aangrenzende huizen



Extra Acties (+3 / +4):



Ontwikkel een handelsvaardigheid



Verwijder drie versterkingen van het spelbord



2-speler spel:

Zelfde regels, behalve

Spelbord verdeeld in provincies, handelsroutes en 4 soldaten zijn de grenzen.

Verplaats de extra pion kostenloos over 1 of 2 grenzen voor of na je beurt.

De extra pion onbeperkt verplaatsen tijdens je beurt, kost je één actie.

Het plaatsen of wegnemen van een versterking en het vestigen van een handelsroute vereisen de aanwezigheid van de pion in die provincie.

Regels voor 2-speler spel:

Het spelbord wordt verdeeld in provincies. De grenzen worden bepaald door de handelsroutes en soldaten die geplaatst worden tussen Osnabrück en Münster, tussen Münster en Dortmund, tussen Lüneburg en Bruinswiek en tussen Bruinswiek en Goslar.

Een extra pion komt in het spel, deze pion beweegt over het spelbord van provincie naar provincie. Spelers mogen de pion over 2 grenzen verplaatsen (handelsroutes of soldaten) voor of na hun acties (Bijv. voor de eerste actie of na de laatste actie) zonder enige kost of verlies van acties. Spelers mogen deze pion tijdens hun acties ook verplaatsen naar gelijk welke provincie, maar dan wel voor de kost van 1 actie.

Acties "Handelaar of koopman in het spel brengen", "Handelaar of Koopman uit het spel halen" en "Vestigen van een handelsroute" mogen alleen uitgevoerd worden als deze pion in die provincie staat (dwz de pion moet aan de binnenkant van die route staan welke nu een grens vormt voor die provincie). Er zijn geen beperkingen voor de actie "Verplaatsen Handelaars of Kooplieden".

Voor het spel start mag 1 speler deze pion in gelijk welke provincie plaatsen. De andere speler wordt startspeler.



Niet te vergeten:

- Bij het vestigen van een nieuwe handelsroute, worden alle handelaars en kooplieden terug in de stock geplaatst (behalve de versterking die wordt gebruikt als nieuwe Kontor in een stad).
- Spelers die de stad controleren aan weerszijden van een zopas gevestigde handelsroute verdienen elk onmiddellijk een Prestige Punt.
- Nieuwe Bonus Markers worden op het spelbord geplaatst na een speler z'n beurt.
- Wanneer een nieuwe Kontor het laatste vrije veld van een stad bezet, verplaats dan de "afgewerkte stad" pion één omhoog.
- Bij het ontwikkelen van een handelsvaardigheid plaats je de versterking in je persoonlijke voorraad.
- Als je de versterking van een andere speler af het spelbord haalt vergeet dan niet om één (twee) versterking(en) van je persoonlijke voorraad in je stock te plaatsen en de benadeelde speler krijgt één (twee) versterkingen uit z'n stock en mag deze samen met de verwijderde versterking op het spelbord plaatsen.
- Het vestigen van een nieuwe handelsroute kost 1 actie (het gebeurt niet automatisch bij het bezetten van alle velden van een route).

Tips van ervaren Kooplieden:

Het spel biedt verschillende mogelijkheden om Prestige Punten te verdienen. Meestal ontdek je deze mogelijkheden na het spel enkele keren gespeeld te hebben. Als je deze op eigen houtje wilt ontdekken, stop dan nu met lezen en begin te spelen. Diegene die toch wat tips kunnen gebruiken, vinden hieronder misschien wat zinvols.

Uiteraard is het uitbouwen van het aantal acties zeer interessant, maar de andere vaardigheden zijn minstens even belangrijk, indien goed gebruikt. Het hangt van het verloop van het spel af hoe belangrijk een vaardigheid wordt.

Als je het "Liber Sophiae"-spoor ver ontwikkeld hebt is het interessant om vaak weggehaald te worden, daardoor heb je veel versterkingen op het bord staan en hoef je niet steeds je persoonlijke voorraad aan te vullen en nieuwe versterkingen op het bord te plaatsen.

Je kan veel Prestige Punten verdienen op het einde van het spel door een groot Kontor-netwerk uit te bouwen (hierdoor kan het wel gebeuren dat je tekort hebt aan versterkingen als je je handelsvaardigheden niet voldoende ontwikkelt).

Spring verstandig om met je koopmannen op handelsroutes, zodat je ze bij de hand hebt wanneer je een Kontor vestigt of bij het "Prestige Puntenvak" bij Coellen.

Bonus markers hebben dubbel voordeel: Ze bezorgen je speciale acties, en ze tellen als Prestige Punten op het einde van het spel.

Heb aandacht voor de strategie van je tegenspelers, indien je hen teveel kansen biedt en zaken laat liggen hoef je je na afloop niet af te vragen waarom hun strategie goed werkte en ze al die Prestige Punten sprokkelde. Elke strategie is maar zo krachtig als de tegenspeler die het toeliet.

De eerste ontwikkeling van een vaardigheid is altijd haalbaar en over 3 acties beschikken is iets om naar uit te kijken.

De auteur zou graag de vele testspelers bedanken, vooral Matthias Beer, Uli Bruhn, Martin Munzel, de Göttingen Spieleskreis, Richard van Vugt en GamePack.nl en spelgroepen in en rond Keulen.

De uitgever en z'n team willen graag alle testspelers bedanken, vooral non-stop testers Thomas Reh, Markus Rosner en Sabine Detsch en alle mensen die de regels lazen, vooral de mensen van Cliquenabendl en Daniela Reh.

Extra dank naar Andreas Odenthal en Katrin Berens-Ottmaier voor hun steun op verschillende vlakken.

Veel dank ook naar de testspelers van Herner Spieleswahnsinn en „Münster spielt Brett“.

En niet te vergeten een warme dankjewel voor Hippodice Spieleverein waar dit spel de finale haalde in de spel-auteur competitie (onder de naam „Wettstreit der Händler“).

© 2009 Argentum Verlag
Brabanter Straße 55 50672 Köln

Author: Andreas Steding • Illustration: Dennis Lohausen • Redaktion: Klaus Ottmaier
Nederlandse Vertaling: Thomas Verstraete ;)