

# Die Hanse

Auteur: Tom Schoeps

Uitgegeven door Laurin, 1993

Een knap verzamelspel waarbij samenwerken noodzakelijk is voor 3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

---

## Doel:

Alle schepen vertrekken uit Lübeck en zijn met zout geladen. Elke koopvaarder heeft een magazijn die met welbepaalde goederen moet gevuld worden. Door planning en onderhandeling probeert elke speler zijn opslagplaats als eerste volledig te vullen.

## Spelmateriaal:

### *a) het speelbord:*

- Het speelbord toont het belangrijkste deel van de handelsregio van 'De Hanze', nl. de Noord- en Oostzee met de daaromheen liggende landen.
- De boten mogen enkel bewegen op de zeshoekige watervelden in de Noord- en Oostzee.
- Er is een scheiding aangebracht tussen de Noord- en Oostzee ten noorden van Denemarken. (Deze grenslijn is heel belangrijk tijdens het spel!)
- Beide zeeën zijn ook d.m.v. een kanaal met elkaar verbonden. Dit kanaal ligt tussen Hamburg en Wismar en is 4 vakjes lang
- In de smalle zeestraat "Der Sund" (= 'Sont' tussen Denemarken en Zweden) kan tijdens het spel een blokkade ontstaan. Op deze plaats is een cirkel getekend waarin de blokkadesteen kan geplaatst worden.
- Tijdens het spel kunnen t.g.v. een storm alle schepen in de "Helgoländer Bucht" (voor de Noordzee) of de "Lübecker Bucht" (voor de Oostzee) gedreven worden. (Deze beide velden bevinden zich in de onmiddellijke omgeving van Zuid-Denemarken.)
- Vanop Helgoland (in de Noordzee), Rügen of Gotland (beide in de Oostzee) kunnen piratenschepen vertrekken.
- Op het Scandinavisch schiereiland zijn drie kaartvelden getekend: leg bovenaan links de verdekte stapel havenkaarten, bovenaan rechts komt de aflegstapel. Op het onderste veld komt telkens de geldige windkaart.
- Bovenaan links is het omruilschema aangeduid.
- Elke haven waar men goederen kan omruilen is door een wapenschild, de naam, een havenveld en het lokale handelsproduct aangeduid. Deze omruilhavens zijn: Bergen, Bremen, Danzig, London, Lübeck, Nowgorod en Stockholm.

## *b) de productkaartjes:*

- Er zijn 144 productkaartjes verdeeld in 7 soorten. Op de voorkant is het producttype getekend, op de keerzijde staat de puntenwaarde van het kaartje (zie ook de overzichtstabel hiernaast!).
- De zoutkaartjes hebben geen puntenwaarde en zijn gratis in Lübeck te verkrijgen.
- Sorteert alle kaartjes per soort en leg ze in een verdeckte stapel (= cijfers niet zichtbaar) bij de overeenkomstige haven.

## *c) de speelkaarten:*

- Sorteert de 64 kaarten per soort: 6 kaperbrieven, 6 privilegekaarten en 48 havenkaarten. Elke speler krijgt één kaperbrief en één privilegekaart. (Overblijvende kaarten van deze types worden niet gebruikt!)
- De overige kaarten (= havenkaarten) worden opgedeeld in 'windkaarten', 'nieuwe goederen' en 'overige kanskaarten' (de rest). Van elk van deze 3 stapels krijgt elke speler nu 1 kaart (eerst elke stapel goed schudden).
- Trek nog een windkaart en leg deze open op het overeenkomstige vak op het speelbord.
- Meng alle overblijvende kaarten van deze 3 stapels en vorm 1 nieuwe verdeckte stapel bovenaan het speelbord.

## *d) de magazijnkaarten:*

- Er zijn 10 verschillende magazijnkaarten.
- Elke speler trekt zo'n kaart en legt deze open voor zich neer. Deze magazijnkaart toont de opgave die elke speler moet vervullen: Elke speler moet de aangeduide 6 goederen verzamelen.
- Éénmaal een productschijfje op de magazijnkaart ligt, kan het niet meer opnieuw gebruikt worden. (Andere producten dan aangeduid mogen niet op de kaart geplaatst worden!)
- Alle magazijnen bevinden zich in Lübeck. Dit is de starthaven van alle spelers. Elke speler zal dus geregeld terug naar Lübeck moeten varen om goederen uit te laden en om zout terug in te laden.

## *e) de boten:*

- Elke speler kiest een kleur en neemt het bijpassende bootje en de twee bijbehorende halve bootkaarten.
- Het piratenschip en het ronde blokkadeschijfje worden voorlopig opzij gelegd.
- Iedereen plaatst zijn bootje nabij de haven van Lübeck.
- Elke speler heeft 2 delen van zijn schip en geeft daarvan de voorsteven (= de rechterhelft) af aan zijn linkerbuur. Elke speler heeft nu een boot uit twee kleuren voor zich liggen en vult deze met 6 zakken zout (= maximale laadcapaciteit).

# Spelverloop:

## a) vertrekpunt:

- Alle boten vertrekken met 6 zakken zout op reis vanuit Lübeck.
- De jongste speler begint. Daarna volgen de andere spelers in wijzerzin.

## b) bewegingen:

- Wie aan de beurt is, verplaatst de 2 schepen waarvan hij een helft heeft. De volgorde van verplaatsen evenals het doel bepaalt hij volledig zelf. Hij mag daarbij in een cirkeltje varen of ter plaatse blijven.
- De schepen varen enkel op de zeshoekige vakken (zeevelden, havens of kanaalvelden).
- Op zee verplaatst een boot zich maximaal evenveel vakjes als aangegeven op de openliggende windkaart. Deze kaart geldt voor alle spelers. De plaats van het startveld van de boot geeft daarbij aan welk van beide getallen van toepassing is. Het eventueel overschrijden van de grens tussen Noord- en Oostzee heeft geen invloed op het vaarbereik.
- Op elk vakje kan slechts één boot varen (behalve in de havens en in het kanaal). Het kan tevens gebeuren, bij het opsteken van een storm, dat meerdere boten op eenzelfde vakje in de baai van Helgoland of Lübeck moeten staan.
- Je kan wel langs of door een bezet vakje heen varen (dit vak moet wel meegeteld worden!).
- Wie een haven binnenvaart, verliest alle niet gebruikte bewegingspunten. Je kan wel uit een haven vertrekken en er terug binnenvaren binnen éénelfde beurt.
- Een schip dat het eerste kanaalveld bereikt, verliest alle overblijvende bewegingspunten. Op het kanaal vaart een boot per beurt slechts één vak vooruit. Éénmaal op het kanaal, moet het schip elke beurt blijven varen, de vaarrichting mag daarbij niet veranderd worden.

## c) bereiken van een haven:

- Zodra een boot een haven binnenvaart, mogen de twee eigenaars goederen omruilen.
- De speler die de boot binnen plaatste, doet dit als eerste. Daarna komt de andere eigenaar aan de beurt. Na alle ruilacties moet de speler die de boot in de haven plaatste, één van de drie havenkaarten uit zijn hand gebruiken.

## 1. goederen ruilen

- Elke haven biedt normaal gezien slechts één soort goederen aan. Door een havenkaart van de soort "Neue Waren in:" te gebruiken,

kan men er soms toch andere aantreffen.

- Het ruilen gebeurt altijd in een verhouding van 1:1 volgens het ruilschema bovenaan het speelbord. Ook mag men een productkaartje omruilen tegen een kaartje van dezelfde soort.
- Vooraleer te ruilen, moet de speler precies aangeven wat hij wil omruilen. Hij neemt de gewenste goederen van de overeenkomstige scheepshelpt en plaatst deze terug in de overeenkomstige herkomsthaven. Vervolgens kiest deze speler 3 kaartjes van het nieuwe product, kijkt in het geheim naar de waarde achteraan het schijfje en kiest er uiteindelijk één uit. Het gekozen productkaartje moet in de juiste scheepshelpt ingeladen worden. (De twee niet gekozen schijfjes worden terug verdekt bij de haven gelegd.)
- Opmerkingen:
  - Goederen verschuiven van de ene naar de andere scheepshelpt evenals tussen spelers onderling, is niet toegestaan.
  - Men mag meer productkaartjes van een bepaalde soort meenemen als dat men nodig heeft in zijn opslagplaats. Overtallige producten kunnen echter enkel in Lübeck (zonder ruil) uitgeladen worden. Deze productschijfjes worden dan terug in hun oorspronkelijke herkomsthaven gelegd.
  - Alle ruilacties zijn vrijwillig. Als een speler in een haven die hij zelf bereikt, geen goederen wenst om te ruilen, dan moet hij toch een havenkaart spelen.

## 2. betekenis van de havenkaarten

- Na het uitspelen en eventueel uitvoeren van de kaart, moet de speler een andere nemen van de stapel. (Is de neemstapel opgebruikt, dan wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt.) Elke speler heeft dus steeds 3 havenkaarten in zijn handen.
- Het effect van de uitgespeelde havenkaart op het spel:

### **windkaart: (20x)**

- Vervang de oude windkaart door een nieuwe. Vanaf nu geldt deze kaart voor alle spelers.
- De oude kaart wordt op de aflegstapel gelegd.

### **blokkade: (9x)**

- Leg het blokkadeschijfje op de aangeduide plaats (= 'Der Sund' of een welbepaalde haven). Geen enkel schip kan daar nu nog langs varen of aanleggen.
- Op elk moment kan er dus slechts één plaats geblokkeerd zijn.
- Boten die op de te blokkeren plaats staan, worden door de speler die de blokkadekaart uitspeelde, naar een aangrenzend veld verplaatst.

### **nieuwe waren: (12x)**

- In de aangeduide havens zijn bijkomende goederen verkrijgbaar. Plaats deze producten bij de aangeduide havens.
- Neem hiervoor de nodige schijfjes (verdekt) weg uit de overeenkomstige thuishavens.

### ***piraten (= Vitalienbrüder): (3x)***

- Plaats het piratenschip op de aangegeven plaats (= Gotland, Rügen of Helgoland).
- De speler die de piratenkaart uitspeelde, verplaatst nu het kaperschip evenveel velden als aangegeven op de kaart. Komt de piratenboot op een bezet vakje, dan entert hij en vervallen de overblijvende bewegingspunten.
- Een speler moet niet automatisch het dichtstbijzijnde schip enteren.
- Enteren betekent dat het getroffen schip 2 goederen verliest. De 'piraat'-speler mag daarbij 2 schijfjes naar keuze wegnemen uit de twee scheepshelften van de getroffen kleur (uit elke helft 1 of beide uit dezelfde helft). Deze gekaapte goederen worden terug in hun thuishaven gelegd.
- Pas op: het piratenschip entert hoe dan ook! Als de eerste speler er niet in slaagt om een boot te enteren, dan zet zijn linkerbuur de beweging verder en krijgt 1 verplaatsingspunt meer dan aangeduid op de kaart. Dit gaat zo door tot er een boot getroffen wordt.
- Het piratenschip mag op elk zeeveld varen. Het kan dwars door blokkades heen varen en in havens terecht komen! Alleen het kanaal en de haven van Lübeck zijn verboden terrein voor de kapers.
- Komt het piratenschip op een veld terecht waar meerdere schepen liggen, dan moet de 'kaper'-speler één van de aanwezige schepen uitkiezen en plunderen. (Er wordt steeds slechts één schip geënterd.)
- Zodra 1 schip geplunderd werd, wordt de piratenboot terug naast het speelbord geplaatst.

### ***Hansetag in Lübeck: (2x)***

- Alle spelers moeten dringend terug naar Lübeck varen met minstens 1 van hun 2 boten. Dit moet gebeuren tijdens de tweede ronde na het uitspelen van deze havenkaart. De speler die het kaartjes uitspeelde, begint de eerste ronde en beëindigd de tweede ronde. Tussenin komen de andere spelers aan beurt. Deze speler heeft op deze manier dus twee kansen om Lübeck te bereiken! Bereikt een speler reeds in de eerste ronde de haven van Lübeck, dan geldt dit niet als aanwezigheid tijdens de tweede ronde! De haven moet in de tweede ronde bereikt worden!

- Wie er niet in slaagt om Lübeck tijdens de tweede ronde te bereiken, verliest 1 goederenschijfje uit zijn magazijn. Zijn linkerbuur kiest uit welk schijfje weggenomen moet worden. Dit schijfje wordt opnieuw in de oorspronkelijke thuishaven gelegd.

### **Storm: (4x)**

- Alle boten in de getroffen zee moeten naar de aangeduide plaats.
- Op die plaats mogen er dan ook meerdere boten op hetzelfde vak staan.
- Moet een schip naar de dichtstbijzijnde 'open haven', dan is dit de dichtstbijzijnde haven zonder blokkade. (Ook de weg naar die haven mag niet geblokkeerd zijn!) Zijn meerdere havens precies even ver, dan kiest de speler die de stormkaart heeft uitgespeeld.

### **d) terugkeer naar Lübeck:**

- Zodra een schip terug in Lübeck aankomt, mogen beide partners hun goederen (geheel of gedeeltelijk) ontschepen. De lege plaatsen op het schip worden dan weer opnieuw met zout gevuld. De uitgeladen goederen worden in het eigen magazijn geplaatst of, indien overbodig, terug in de oorspronkelijke thuishaven gelegd.
- Goederen die eenmaal in het magazijn liggen, kunnen ze er niet meer weggenomen worden. Uitzondering: indien je te laat kwam op de Hansetag!

### **e) speciale kaarten: Privilegekaart en Kaperbrief (1x per speler)**

- De speler kiest zelf of en wanneer hij deze kaarten gebruikt. Deze kaarten kunnen enkel op het einde van een afgewerkte (eigen of willekeurige) speelbeurt ingezet worden. Als meerdere spelers dit op hetzelfde moment willen doen, gebeurt dit in uurwijzerzin. De speler die als laatste een schip verplaatst heeft, begint.
- Elke kaart heeft 3 mogelijke uitwerkingen. Slechts één daarvan kan uitgevoerd worden. Éénmaal uitgespeeld, wordt de kaart uit het spel genomen.
- Een 'privilegekaart' biedt volgende mogelijkheden:
  - ofwel een extra beurt voor één van de eigen schepen (deze speler mag dan onmiddellijk een eigen boot verplaatsen, goederen omruilen (door beide eigenaars!) én een havenkaart spelen!)
  - ofwel een blokkade opheffen (de blokkadesteen wordt dan naast het speelbord gelegd)
  - ofwel een havenkaart spelen (ook al heb je op dat moment geen eigen schip in een haven liggen)
- Een 'kaperbrief' biedt volgende mogelijkheden:
  - ofwel een extra piratenvaart (plaats het piratenschip op één van de 3 eilandjes naar keuze, verplaats het (maximaal) 6 vakjes, enter, enz. - zie

bij 'kapers')

- ofwel een blokkade opheffen (idem als hierboven)
- ofwel een havenkaart spelen (idem als hierboven)
- Heeft een speler één of beide speciale kaarten niet gebruikt tijdens het spel, dan brengt dit 1,2 of 3 bonuspunten op (zie puntentelling).

## *f) einde van het spel:*

- Zodra het magazijn van een speler correct gevuld is, mogen alle andere spelers nog éénmaal spelen.
- Daarna worden de punten geteld:
- Maak de som van alle punten op de goederenschijfjes.
- Eventuele bonuspunten:
  - 5 punten voor de speler die als eerste zijn magazijn kon vullen
  - 3 punten voor de speler die de andere helft bezit van het laatste schip dat gebruikt werd om het eerste magazijn volledig te vullen
  - 2 punten voor elke speler die zijn kaperbrief niet gebruikt heeft
  - 1 punten voor elke speler die zijn privilegekaart niet gebruikt heeft
- De speler die uiteindelijk de meeste punten verzamelde, wint het spel.



---

Date Last Modified: 27-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief