

Hansa Teutonica - KSR

Ablauf einer Runde (im Uhrzeigersinn):

Die Spieler sind solange reihum an der Reihe, bis eine von 3 Möglichkeiten eintritt:

- ⇒ Ein Spieler (muss nicht der aktive sein) hat ≥ 20 Punkte erreicht. Mit dem Ende der Aktion, bei welcher dieser Zustand auftritt, endet das Spiel sofort.
- ⇒ Es kann kein Bonusmarker nachgezogen werden. Das Spiel endet mit der auslösenden Aktion, die noch zu Ende gespielt, sofort.
- ⇒ In der 10. Stadt sind alle Niederlassungen besetzt. Das Spiel endet mit der auslösenden Aktion, die noch zu Ende gespielt wird, sofort.

- Der Spieler am Zug DARF alle Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft durchführen.
- Jede Aktion muss vollständig ausgeführt werden, bevor ein Spieler eine weitere Aktion wählt.
- 2 Aktionen bis 5 Aktionen (höchste freigelegte Stufe bei "actions") ausführen.
- Es besteht keine Pflicht, die mögliche Anzahl an Aktionen auszuführen.

1) Einnahmen (höchste freigelegte Stufe zählt):

Aus Kasse gemäß Stufe 3 / 5 / 7 / C = alle eig. Händlersteine nehmen und in eigenen Vorrat legen. Händlersteine sind Händler (Klötzchen) und Großhändler (Scheibe) der eigenen Farbe.

2) Genau einen eigenen Händlerstein einsetzen:

1 Händlerstein aus eigenem Vorrat auf beliebigen freien Verbindungspunkt einer Handelsroute platzieren.

3) 1 gegnerischen Händlerstein verdrängen UND 1 eigenen an dessen Stelle einsetzen:

- Einen gegnerischen Händlerstein verdrängen UND einen eigenen einsetzen. Das kostet einen weiteren Händlerstein in die Kasse bzw. 2 für verdrängten Großhändler.
- Der verdrängte Spieler darf sofort seinen verdrängten Händler plus 1 weiteren Händlerstein aus der Kasse bzw. seinen verdrängten Großhändler plus 2 weitere Händler aus der Kasse auf angrenzenden Handelsrouten platzieren. Falls besetzt: dann auf daran angrenzend
- Hat der verdrängte Spieler nicht ausreichend Steine in der Kasse, darf er aus dem Vorrat nehmen. Falls auch dort Steine fehlen, darf er bereits auf Handelsrouten eingesetzte Steine verwenden.

4) Eigene Händlersteine auf dem Spielbrett umsetzen:

2 bis 5 eigene Händlersteine (je nach höchster freigelegter Stufe auf Liber Sophie) von Verbindungspunkten beliebiger Handelsrouten entfernen und auf freie Verbindungspunkte beliebiger Handelsrouten (auch einer einzelnen) wieder einsetzen.

5) Eine Handelsroute einrichten:

Bedingung: Alle Verbindungspunkte zwischen zwei Städten müssen von Händlersteinen genau eines Spielers besetzt sein. Nun a) und b) UND eine/keine Aktion c1..c3 ausführen. Falls keine Aktion c1..c3 genutzt: Alle Händlersteine dieser Route in die Kasse geben.

a) Prestigepunkte (PP) sofort vergeben:

Wer in einer der beteiligten Städte die meisten Niederlassungen (NL) besetzt hat = 1 PP, in beiden Städten = 2 PP. Bei Patt: höherwertige (Farbe!) Niederlassung ist im Vorteil.

b) Bonusmarker nehmen:

- Ist neben der Handelsroute ein Bonusmarker platziert, legt der Spieler diesen offen vor sich.
- Nach Abschluss dieser Aktion kann der Bonusmarker jederzeit im eig. Zug genutzt werden*.
- Nach Abschluss aller seiner Aktionen platziert der Spieler für jeden erhaltenen Marker einen neuen auf dem Spielplan. Bedingungen: Auf der gewählten Handelsroute darf sich kein Bonusmarker und kein Händlerstein befinden. Mind. 1 Niederlassung muss in einer der angrenzenden Städte noch frei sein.

c1) Niederlassung besetzen:

- Der Spieler entfernt alle seine auf der Handelsroute befindlichen Händlersteine und legt sie bis auf einen in die Kasse.
- Dieser eine Stein darf die niedrigste freie Niederlassung einer der beiden angrenzenden Städte besetzen. Der Spieler muss das Privilegium (Farbe) dafür haben.

- Keine freie Niederlassung darf übersprungen werden.
- Bei einigen Niederlassungen (siehe Symbol dort) kann sofort 1 PP gewonnen werden. Wird die letzte freie Niederlassung einer Stadt besetzt, muss sofort der Stein auf der Leiste für Städte mit vollbesetzten Niederlassungen um 1 Feld weiter geschoben werden.
- Ist dadurch die 10. Stadt voll besetzt, endet das Spiel sofort.
- Auf einer quadratischen Niederlassung muss immer ein Händler und auf einer runden ein Großhändler platziert werden. Der eingesetzte Stein muss von einer Handelsroute sein.
- Ist nach Besetzen einer Niederlassung eine durchgehende Kette von Niederlass. (egal von wem) von der Stadt Stendal zur Stadt Arnheim eingerichtet, ist eine Ost-West-Verbindung erstellt und der Spieler erhält sofort 7 / 4 / 2 PP als Erster / Zweiter / Dritter, dem das gelingt.

c2) Eigenschaft weiterentwickeln:

- Zeigt eine der beiden angrenzenden Städte ein Piktogramm der 5 Eigenschaften des Spielertableaus, darf der Spieler die entsprechende Eigenschaft weiterentwickeln anstatt eine Niederlassung zu besetzen. Die Stadtnamen der Städte mit Piktogramm sind weiß.
- Dazu legt er alle auf der Handelsroute befindlichen Händlersteine in die Kasse.
- Der Spieler entfernt den am weitesten links befindlichen Händler bzw. Großhändler von dieser Eigenschaft und legt den Händlerstein in seinen Vorrat. Der verbesserte Wert darf sofort genutzt werden.

c3) Sonderprestigepunkte:

- Wird die Handelsroute zwischen den Städten Coellen und Warburg eingerichtet, darf der Spieler anstatt eine Niederlassung zu besetzen, einen Großhändler auf ein noch unbesetztes Prestigepunktfeld setzen. Der Großhändler muss zuvor auf der Handelsroute gewesen sein.
- Die restlichen Händlersteine kommen in die Kasse.
- Die entsprechende Privilegienfarbe muss der Spieler bereits freigelegt haben, jedoch muss hier keine Reihenfolge beim Besetzen der Siegpunktfelder beachtet werden. Der Großhändler bleibt bis zum Spielende auf diesem Feld liegen, um dann PP zu erhalten.

Spielende:

Tritt eine der anfangs erwähnten Bedingungen ein, endet das Spiel sofort. Wertung folgt.

Addiere zu den bereits auf der PP-Leiste festgehaltenen Punkten noch folgende:

- ☒ Jede vollständig entwickelte Eigenschaft = 4 PP (nicht für Netzwerk)
- ☒ Gesammelte Bonusmarker bringen

#	1	2-3	4-5	6-7	8-9	10 u.m.
PP	1	3	6	10	15	21

- ☒ 7 - 11 PP für Sonderprestigepunktfelder in Coellen einnehmen.
- ☒ Jede Stadt werten. Wer dort die meisten Niederlassungen hat = 2 PP je Stadt. Patt: höherwertige Niederlassung ist im Vorteil.
- ☒ Jeder Spieler sucht sein größtes Netzwerk an Niederlassungen. Jede Niederlassung eines Spielers zählt dazu, wenn sie zu anderen eigenen Niederlassungen benachbart ist. Die Zahl der Niederlassungen wird mit der größten freigelegten Zahl der Eigenschaft "Prestigepunkte Netzwerk" multipliziert.

Wer nun die meisten PP hat, ist Gewinner. Bei Patt gibt es mehrere Sieger.



Farbwertigkeiten (niedrig ... hoch)
weiss - orange - rosa - schwarz

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.12.09
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

In einer Partei zu zweit gelten Regeländerungen.
*kostet keine Aktion