

Die Hanse

Vorbereitung s. Kurzregel OR

Spielerzug:

1. **Bewegung** eines der beiden zur Hälfte eigenen Schiffe.

beliebig, kann auch stehen bleiben oder im Kreis fahren
maximale Anzahl Felder s. aktuelle Windkarte – Startfeld
maßgebend

außer im Nordostseekanal muß immer genau ein Feld weitergezogen werden, Richtungswechsel nicht erlaubt

Nur in Häfen und NO-Kanal mehrere Schiffe pro Feld erlaubt!

Falls im **HAFEN** gelandet:

- a) Warentausch eigene Schiffshälfte – pro Ware drei Tauschwaren ansehen, eine davon in Laderaum
- b) Warentausch des Partners, s. o.
- c) Aktiver Spieler **muß** Hafenkarte spielen (alle Karten außer Kaperbrief und Privilegien sind Hafenkarten)

2. Alle Spieler können **Kaperbrief oder Privilegien spielen**. Nach Einsatz kommen diese Karten aus dem Spiel.

Bei mehreren Karten Abhandlung in Reihenfolge, beim aktiven Spieler beginnend.

3. **Bewegung** des anderen zur Hälfte eigenen Schiffes – Ablauf s. o.

4. Alle Spieler können **Kaperbrief oder Privilegien spielen** – Details s.o.

ALLGEMEIN

- **Neue Waren** werden immer zufällig vom Herkunftshafen genommen.
- **Piraten** starten, falls nicht anders angegeben, wahlweise in Gotland, Rügen oder Helgoland.

Initialisierender Spieler zieht die Piraten, nächster Spieler mit einem Punkt mehr etc. bis eine Kogge erreicht und geplündert wird – insgesamt 2 Waren nach Wahl des Spielers aus einem oder beiden Laderäumen (Waren zurück in Herkunftshafen).

Blockade gilt nicht, nur Lübeck und NO-Kanal tabu!

- **Blockade** immer nur an einem Ort, Marker entsprechend verschieben.
- In **Lübeck** Waren in Speicher umladen, überzählige zurück in Herkunftshafen. Waren im **Speicher** können normalerweise nicht wieder entfernt werden.