

# **Handbuche**weiterung und Tipp-Sammlung zum

## **Patrizier II - AddOn**

### **„Aufschwung der Hanse“**

## **Vorwort und Hinweis zur Benutzung:**

Die hier eingetragenen Erfahrungen und Werte entsprechen den gesammelten Erfahrungen vieler Spieler, die mit dem Spiel gut vertraut sind. Sie sind weder von Ascaron in Auftrag gegeben noch initiiert worden, sondern begründen sich auf reiner Privatinitiative und kamen anlässlich eines ebenso privat organisierten Contest zustande.

Sollte der Spieler in dem einen oder anderen Fall abweichende Erfahrungen machen, so zeigt dies nur, dass das Spiel sehr vielfältig ist.

Dieses Handbuch erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit für jedes Spiel mit Patrizier 2 – add on bzw. Patrizier 2 - Gold.

Das Handbuch ist weiterhin offen und wird weiter fortgeschrieben!  
Neue Beiträge sind ausdrücklich erwünscht.

Für Fragen, Anregungen, Änderungen, Ergänzungen bitte das Forum <http://17395.forum.onetwomax.de/area=27> nutzen

oder eine mail an [josch88@yahoo.de](mailto:josch88@yahoo.de)

Vielen Dank an alle Zulieferer, Poster, Tippgeber und diskussionsfreudige Nutzer aus dem Patrizier 2-Forum.

Die Tippsammlung umfasst derzeit die Forumbeiträge bis einschließlich zum 19.9.2004.

<b>1</b>	<b>Die Welt der Hanse.....</b>	<b>8</b>
1.1	Die Karten.....	8
1.1.1	Standardkarte.....	8
1.1.2	Selbst editierte Karten.....	8
1.2	Die Gebäude.....	9
1.2.1	Öffentliche Gebäude.....	9
1.2.1.1	Die Kneipe .....	9
1.2.1.2	Das Gildenhau.....	16
1.2.1.3	Das Rathaus .....	18
1.2.1.4	Das Arsenal .....	21
1.2.1.5	Der Darlehensgeber.....	22
1.2.1.6	Die Kirche .....	24
1.2.1.7	Die Markthalle.....	26
1.2.1.8	Das Badhaus .....	26
1.2.1.9	Die Schule.....	27
1.2.1.10	Die Münze .....	27
1.2.1.11	Das Spital und die Kapelle .....	27
1.2.1.12	Das Denkmal .....	27
1.2.1.13	Der Brunnen .....	28
1.2.1.14	Die Straße .....	28
1.2.1.15	Die Scheune .....	28
1.2.1.16	Die Werft .....	29
1.2.1.17	Der Waffenschmied.....	30
1.2.1.18	Der Hafenmeister .....	31
1.2.2	Eigene Gebäude.....	31
1.2.2.1	Das Kontor.....	31
1.2.2.2	Die Betriebe .....	33
1.2.2.3	Die Wohnhäuser.....	33
1.2.2.4	Die Lagerhäuser.....	34
1.3	Die Städte .....	34
1.4	Der Stadtausbau .....	35
1.4.1	Strategien .....	35
1.4.2	Bauplatzoptimierung .....	38
1.4.2.1	Alte Schule .....	39
1.4.2.2	Türkisches Baurecht.....	41
<b>2</b>	<b>Der Handel .....</b>	<b>45</b>
2.1	Manueller Handel.....	45
2.2	Kontorhandel mit Verwalter .....	45
2.3	Stadt-Handel durch Kapitän.....	46
2.4	Handeln im Mittelmeer und in Amerika.....	47
2.4.1	Expeditionen zur Entdeckung .....	48
2.4.2	Expeditionen für Verträge.....	50

2.4.3	Expeditionen für Handel .....	50
2.5	Autorouten .....	51
2.5.1	Einstellen einer Autoroute .....	51
2.5.2	Effektive Autorouten am Anfang des Spiels .....	53
2.5.3	Effektive Autorouten im späteren Spielverlauf .....	54
2.5.3.1	Überschüsse in Zielstädten: Was tun? .....	54
2.6	Ein- und Verkaufspreise.....	57
2.7	Die Scheffeltaktik.....	58
3	Produktion .....	61
3.1	Welche Stadt produziert was?.....	62
3.2	Betriebsarten.....	63
3.2.1	Rohstoffe und Rohstoffbetriebe.....	63
3.2.1.1	Sägewerk/Holz.....	63
3.2.1.2	Eisenschmelze/Eisenerz.....	63
3.2.1.3	Hanfhof/Hanf .....	63
3.2.1.4	Getreidehof/Getreide .....	63
3.2.1.5	Schafzucht/Wolle .....	63
3.2.1.6	Weingut/Wein .....	64
3.2.1.7	Imker/Honig .....	64
3.2.2	Fertigerzeugnisse und veredelnde Betriebe .....	64
3.2.2.1	Pechkocher/Pech .....	64
3.2.2.2	Ziegelei/Ziegel .....	64
3.2.2.3	Werkstatt/Eisenwaren.....	65
3.2.2.4	Salzsiede/Salz .....	65
3.2.2.5	Brauerei/Bier .....	65
3.2.2.6	Fischer/Fisch & Tran.....	65
3.2.2.7	Viehzucht/Fleisch & Leder .....	66
3.2.2.8	Jagdhütte/Felle.....	66
3.2.2.9	Weberei/Tuch .....	66
3.2.2.10	Töpferei/Keramik.....	66
3.2.3	Baukosten und Betriebskosten der verschiedenen Betriebe .....	66
3.2.4	Produktionsbesonderheiten .....	68
3.2.4.1	Effektive und ineffektive Produktion .....	68
3.2.4.2	Produktionsbonus .....	68
3.2.4.3	Reduzierte Winterproduktion .....	68
3.2.4.4	Städtische Produktion .....	69
3.3	Einstieg in die Produktion und Grundsatzfragen zur Produktion .....	69
3.3.1	Erfordernis an Flotte, Kapital und Arbeitskraft.....	69
3.3.2	Welche Betriebe man als erstes bauen sollte .....	70
3.3.3	Sicherstellung der Rohstoffversorgung .....	70
3.3.4	Betriebsauslastung .....	71
3.3.5	Produktionsmenge und Expansion.....	71

3.3.6	Handhabung ineffektiver Produktionen.....	72
3.4	Produktionsketten auf der Standardkarte .....	73
3.4.1	Allgemein.....	73
3.4.2	Produktionsketten .....	73
3.4.2.1	Produktionsketten.....	77
3.5	Herstellungspreise .....	78
4	Die Bevölkerung.....	79
4.1	Welche Warenbedürfnisse haben die Bürger? .....	79
4.2	Unzufriedenheit der Bürger .....	80
4.3	Unzufriedenheit der Stadtwache .....	80
5	Die Seefahrt .....	82
5.1	Schiffe.....	82
5.2	Kapitäne.....	85
5.3	Bewaffnung der Schiffe.....	85
5.4	Orlog-Schiffe und Konvois .....	86
5.5	Der Seekampf.....	87
5.5.1	Allgemeines.....	87
5.5.2	Die Flucht mit Handelsschiffen .....	87
5.5.2.1	Die Kapitulation.....	88
5.5.3	Kampf gegen Piratenkonvois .....	88
5.5.3.1	Das Entern von Piratenschiffen .....	89
5.5.3.2	Piratenaufkommen.....	89
5.5.3.3	Eskorte und Patrouille.....	89
5.5.4	Kampf gegen Piratennester .....	90
5.6	Piraterie .....	91
5.6.1	Generelle Tipps.....	91
5.6.2	Kampf als Pirat gegen Handelsschiffe.....	92
5.6.2.1	Enterung von Schiffen, die noch über Bewaffnung verfügen.....	92
5.6.3	„Auftragspiraten“ - bzw. „Piraten anheuern“ .....	92
5.6.4	Piraten-Resozialisierung.....	94
5.6.5	Konvoischiff verweigert stillschweigend Weiterfahrt .....	95
5.6.6	Stadtplünderung.....	95
5.7	Sonstiges.....	97
6	Karriere .....	98
6.1	Maßnahmen zur Steigerung der Beliebtheit (allgemein).....	98
6.1.1	Öffentliches Ansehen.....	98
6.1.1.1	Familie gründen .....	98
6.2	Allgemeine Aufstiegskriterien .....	99
6.3	Ratsherr .....	100
6.4	Patrizier.....	100
6.5	Bürgermeister .....	100
6.6	Eldermann .....	100

6.6.1	Landwegebau.....	101
6.6.2	Einnahme eines Piratennests.....	102
6.6.3	Vernichten eines berüchtigten Piraten.....	103
6.6.4	Gründung und Aufbau einer Hansenederlassung.....	104
6.6.4.1	Besonderheiten einer Niederlassung.....	104
6.6.4.2	Welche Städte kann man bauen und was produzieren sie?.....	105
6.6.4.3	Vorbereitungen zum Bau einer Niederlassung.....	106
6.6.5	Stadt zu „neuem Glanz verhelfen“.....	109
6.7	Beziehungen zum Landesfürsten.....	110
7	Spielstrategien.....	112
7.1	Für den Anfang.....	112
7.1.1	Startjahr und Schwierigkeitsgrad.....	113
7.1.1.1	Modifikationen Schwierigkeitsgrad.....	113
7.1.1.2	Wahl der Heimatstadt.....	113
7.1.1.3	Sonstige Einstellungen vor Spielbeginn.....	114
7.1.2	Startstrategie.....	114
7.1.2.1	Als reiner Händler.....	114
7.1.2.2	Als Händler und Pirat.....	115
7.1.2.3	Brutalstart mit Plünderungen.....	116
7.1.2.4	Beispielhafte Startstrategien.....	116
7.2	Für den weiteren Verlauf.....	119
7.3	Sonstige.....	119
7.4	Endphase/Maximalausbau.....	120
8	Handelsstrategien.....	121
8.1	Dezentrales System.....	121
8.1.1	Ringsystem.....	121
8.1.2	Netzwerkssystem.....	121
8.2	Zentrales System.....	122
8.2.1	Ein-Zentrallager-System.....	123
8.2.2	Zwei-Zentrallager-System.....	124
8.2.3	Mehr als zwei Zentrallager.....	124
9	FAQ – oft gestellte Fragen zu P2-AddOn.....	126
9.1	Negativ-Beispiel: Wie es zu meiner Schiefelage kam.....	126
9.2	Worauf ist zu achten, wenn ich meine Stadt überprüfe.....	127
9.3	Ich habe mehrere Millionen Goldstücke, warum werde ich nicht Ratsherr/Patrizier?.....	127
9.4	Reparaturintervalle verkürzen.....	127
9.5	Mein Schiff nimmt Holz aus Oslo mit und lässt den Tran liegen?.....	128
9.6	Wie und wo begleiche ich Strafen oder Kosten für den Ausbau der Stadtmauer?.....	128
9.7	Wo kann ich Gewürze kaufen?.....	128
9.8	Schnellüberprüfung.....	129
9.9	Wie finde ich meine Schiffe schneller wieder?.....	129

10	Verzeichnis der Tabellen .....	130
11	Index	131
12	Special Thanks .....	134

# 1 Die Welt der Hanse

---

## 1.1 Die Karten

### 1.1.1 Standardkarte

Beim Start eines neuen Spiels bekommt man unter dem Punkt Spieleinstellungen zunächst einmal die Standardkarte angeboten. Sofern man keine editierten Karten geladen hat, ist das auch schon die einzige Karte, die zur Auswahl steht. Noch vor dem eigentlichen Start kann man viele weitere Einstellungen vornehmen, die dann die Startsituation sowie das Spielgeschehen auf unterschiedliche Weise beeinflussen, wie z.B. Heimatstadt, Startkapital, Piraten- oder Landesfürstaktivitäten, Schwierigkeitsgrad usw. Die meisten Voreinstellungen begleiten den Spieler über das ganze Spiel und können nicht mehr rückgängig gemacht werden (siehe auch 7.1.1).

Die Standardkarte umfasst anfangs stets 24 Städte, die als Hansestädte oder Hansekontore bzw. Hansefaktoreien dargestellt werden. Im Add-On ist der Unterschied zwischen diesen drei Stadttypen nicht mehr so bedeutend. Zwar können die Hansekontore nach wie vor nicht zur Heimatstadt gewählt werden und die Hansefaktoreien zudem auch noch keine Gilde haben, aber man kann in allen Städten Gebäude errichten: Somit wird der Totalausbau der Hanse ermöglicht. Leider ist es jedoch nicht möglich, im späteren Verlauf in die Städte der Hansekontore bzw. -faktoreien umzuziehen.

Die Verteilung der zu produzierenden Waren ist auf der Standardkarte immer gleich. So könnt Ihr z.B. in Stettin immer effektiv Bier, Fisch, Getreide, Hanf und Salz und weniger effektiv Holz herstellen.

### 1.1.2 Selbst editierte Karten

Selbst editierte Karten können mit Patrizier 2 Add-On oder der Gold-Edition nach Belieben erstellt werden. Wobei aber gleich schon zu Anfang gesagt werden muss: Karten von unter 12 und mehr als 31 Städten sind in der Vergangenheit nicht ohne Fehler erstellt worden oder waren in der Praxis unspielbar. Dass heißt, diese Karten sind nicht "bugfrei" und beinhalten kleine/große Fehler, bzgl. des weiteren Ausbaus der Hanse.

Neuester Stand: Man hat eine Möglichkeit entdeckt, spielbare Karten mit 40 Städten zu erstellen. Allerdings musste hierzu erst ein anderer Karteneditor, der vom Karteneditor erstellte Dateien verändern kann, benutzt werden. Es wird vermutet, dass es wichtig ist, weniger Produktionsmöglichkeiten zu vergeben, als es mit dem Standard-Editor möglich ist. Solche speziellen Karten werden vom gelieferten Editor zwar nicht erstellt, aber sie werden von ihm glücklicherweise erkannt und akzeptiert, so dass die Integration dieser Karten in das Spiel kein Problem darstellt.

Link zum besagten Tool, das nach seinem Programmierer auch als Brasileiro-Tool bekannt ist, inkl. einiger anderer Sachen als Zip-Paket:

<http://www.rjosephs.de/tippsamm/brasileiro.ZIP>

Bekannte Fehler, die auf Karten mit mehr als 31 Städten oder sehr kleinen Karten auftreten können, sind:

- keine Bürgermeisterwahl
- keine Eldermannwahl
- die letzten, 70 Last Holke, können nicht gebaut werden
- falsche Berechnung in der Statistik, bzgl. Einwohnerzahl der Städte; des Unternehmenswertes etc.
- keine oder nur wenige Kapitäne zu finden
- Abstürze nach einer bestimmter Spielzeit

Eigene Karten können im Karteneditor erstellt werden. Zu finden im Patrizier 2-Ordner.

Wird dieses Programm aufgerufen, öffnet sich dieses mit einem weißen Fenster und einigen Buttons, die Auswahlliste. Zum Erstellen ist der Button "NEU", also eine neue Karte erstellen, anzuklicken. Sofort wird die Frage gestellt, mit wie viel Städten eine Karte erstellt werden möchte. Wichtig hierbei ist, dass dies schon vorher eine Überlegung wert ist, denn bei nachträglicher Änderung müssen auch die zu produzierenden Waren wieder neu verteilt werden. Ist die Anzahl, z.B. 20 (Standard) eingegeben und bestätigt, öffnet sie die Hansekarte mit ihren 40 Städten. Um nun eine größere/kleinere Stadtanzahl zu erreichen, wird der "Bearbeitungsbutton" mit der Funktion "Stadtanzahl ändern" geklickt. Hier kann mittels Tastatur eine Zahl (empfehlenswert 12-31) eingegeben werden.

Die Städte werden dann per linker Maustaste ausgewählt. (Lenkbar ist die Karte mit der rechten Maustaste) Es müssen immer 12 Hansestädte ausgewählt werden. Wenn man in der Kartendarstellung auf den Namen der Stadt klickt und der Cursor dahinter aktiviert ist, so kann man sogar einen Phantasienamen – z.B. Josephstadt - eingeben.

Ist eine Stadt ausgewählt, können mit Doppelklick die Waren zugeordnet werden (auch wieder zurück). Ebenso kann das Stadtbild verändert werden, da einige Städte es erlauben, durch eine weniger zerklüftete Landschaft und weniger Wasserflächen mehr Bauplätze zu nutzen, was letztendlich dem Totalausbau besonders dienen kann.

Sind alle Einstellungen erfolgreich erstellt worden, muss die Karte nun noch in die "Maps" im Patrizier 2-Ordner exportiert werden.

Wird das Spiel gestartet, kann nun unter Spieleinstellungen die Karte ausgewählt werden.

## **1.2 Die Gebäude**

### **1.2.1 Öffentliche Gebäude**

#### **1.2.1.1 Die Kneipe**

Die Kneipe beherbergt verschiedene Menschen mit verschiedenen Anliegen. Viele Aufgaben aller Art, lukrative oder riskante, gefährliche oder gar illegale, erwarten dich hier. Besuche möglichst oft die Kneipen in allen Hansestädten, insbesondere in belagerten Städten.

Im Folgenden sind die verschiedenen Menschen mit Ihren Anliegen aufgeführt.

### **Matrosen**

In jeder Kneipe der Hansewelt, und zwar nur dort, kann man Matrosen anheuern. Matrosen lassen sich nur auf Schiffe anheuern: eine Vorratshaltung ist nicht möglich. Das jeweilige Schiff muss folgende Voraussetzung erfüllen:

- die maximale Besatzung ist noch nicht erreicht und
- Platz für die Matrosen muss vorhanden sein: auf vollbeladene Schiffe kann man nur Mindestbesatzung anheuern.

Die Anzahl der anwesenden Matrosen ist von der Anzahl der Bettler in der Stadt abhängig.

Wenn man sehr viele Matrosen entlässt, spricht sich das schnell und überall herum: man wird für ein paar Wochen keine oder nur kaum Matrosen finden, die anheuern wollen.

### **Pirat**

Ein weiterer Besucher der Kneipe ist der Pirat, welchen man mit der Plünderung der Konkurrenzschiffe beauftragen kann. Wenn man diesem Piraten ein eigenes Schiff überlässt, ist er bereit, 35 % bis 65 % der Beute abzutreten. Dabei bleibt der Spieler selbst von Angriffen des beauftragten Piraten verschont.

Das zu überlassende Schiff muss bereits im dementsprechenden Hafen vor Anker liegen und es darf kein Kapitän am Bord sein. Je besser das Schiff bewaffnet ist, desto erfolgreicher sind die Raubzüge und desto länger steht der Pirat mit seinen Diensten zur Verfügung. Man kann keine Konvois, sondern nur Einzelschiffe dem Piraten „schenken“. Ist ein Schiff an Piraten vergeben, so kann man es nur durch Angriff und Entern wieder zurückholen.

Man kann sich entscheiden, ob der Pirat im ganzen Hanseraum oder nur vor der jeweiligen Stadt jagen soll. In diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, die Schiffe mit eindeutigen Namen zu versehen (z.B. Pirat Stockholm o.ä.). Damit vermeidet man, eigene Piraten anzugreifen und hat einen besseren Überblick über die Erträge, die der jeweilige Pirat zusammenraubt.

Da schon ein harmloses Gespräch mit einem Piraten zu einer Anklage führen kann, sollte man vor der Kontaktaufnahme mit dem Piraten vergewissern, dass keine Stadtwache in der Nähe der Kneipe patrouilliert und der neugierige Stadtschreiber mit Gehrock und schwarzem Hut nicht aus dem Rathaus rauskommt.

Wird der angeheuerte Pirat auf See aufgebracht, kann es sein, dass er seinen Auftraggeber verrät. Dies wird eine Anklage mit zum Teil sehr hohen Strafkosten und einen großen Ansehensverlust nach sich ziehen.

Trotz der Gefahr, angeklagt zu werden, ist Auftragspiraterie ein durchaus lukratives Geschäft (siehe auch 5.6.3).

### **Einbrecher**

Es gibt auch die Möglichkeit, einen Einbrecher zu engagieren, der die Konkurrenz beraubt.

Der Dieb kann entweder den Bruch machen (jedoch ist der Gewinn durch diese Aktion meist geringer als die Kosten des Diebes), einen Bruch versuchen und es nicht schaffen

oder er kann auch von der Stadtwache gestellt werden, was wiederum eine Anklage nach sich ziehen kann.

Diese Option ist es jedoch nur im Multiplayer-Modus sinnvoll. Spielt man allein, wird der Einbrecher immer geschnappt.

Jeder Kontakt mit dem Einbrecher ist höchst illegal.

### **Informant**

Wie schon sein Name verrät, bekommt man bei diesem Herr für einen kleinen Obolus verschiedene Informationen.

Am häufigsten berichtet der Informant über Mangel- und Überschusswaren in diversen Städten.

Außerdem erfährt man, wo sich der meistgesuchte Pirat aufhält. Dies kann sehr von Nutzen sein, wenn man in Rahmen des Eldermannauftrages einen ganz bestimmten Piraten jagen soll (siehe 6.6.3).

Falls man im Nebenraum der Kneipe einen Stück einer Schatzkarte erhält, kann man beim Informanten die fehlenden Kartenausschnitte kaufen, die den Weg zu einem versteckten Schatz weisen. An der Höhe der verlangten „Kleinigkeit“ kann man erkennen, ob der Informant einem ein Kartenstück oder nur Informationen verkaufen will. Ist der Preis wesentlich höher, als der Durchschnitt, handelt es sich um ein Kartenstück: gleich zuschlagen. Sollte die Karte noch nicht deutlich genug sein, dann schnell weitere Informanten aufsuchen, bevor jemand anderer es tut. Meist ist der Preis für ein Kartenstück dreimal so hoch wie für eine „normale“ Information. (weiteres hierzu siehe *Schatzkarte*)

### **Auftragshändler**

Diese Person trifft man nur dann, wenn man sich vorher über Aushang im Rathaus einen Warenlieferungsauftrag einholt (siehe 1.2.1.3). In der Kneipe der zu beliefernden Stadt befindet sich auch der Händler, der namentlich genannt wird. Er nimmt die Waren entgegen und zwar nur genau so viel, wie es im Auftrag gewünscht ist. Sobald der Deal abgeschlossen ist oder der vorgegebene Termin nicht eingehalten wird, verschwindet er.

### **Händler**

Manchmal sieht man auch nur einen einfachen Händler in der Kneipe, der verschiedene Waren zu günstigen Preisen anbietet. Meistens sind es die Waren, die in der Stadt effektiv produziert werden oder gerade im Überschuss vorhanden sind, überwiegend Holz und Getreide.

### **Reisender**

Manchmal sitzt ein Reisender in der Kneipe und möchte bis zu einem bestimmten Zeitpunkt in eine bestimmte Stadt gebracht werden. Dieser Dienst ist ihm eine gute Summe – die er genau nennt - wert. Netter Auftrag für leer herumfahrende Schiffe.

### **Kapitän**

Kapitäne sitzen in der Kneipe und heuern auf jedem Schiff ohne Kapitän an. Sie werden immer wieder gebraucht: für Autorouten, Kampfschiffe, Auslieger, Piraterie oder Expeditionen...Man sollte möglichst jeden Kapitän aufnehmen, den man anheuern kann. Selbst

wenn man momentan eigentlich genug Kapitäne hat, ist es besser, er fährt in eigenen Konvois als in denen der Konkurrenz! Außerdem erhöht sich sein Können mit Zeitablauf, so dass man später gute Kapitäne zur Auswahl hat.

Je nach dem, welche Aufgaben der Kapitän zu erfüllen hat, entwickeln sich seine spezifische Fähigkeiten, d.h. ein Kapitän, dessen Schiff immer wieder in Seeschlachten verwickelt wird, gewinnt schneller an Kampferfahrungen und einer, der eine Handelsroute abfährt, wird schneller zum erfolgreichen Händler. Allerdings gewinnt merkwürdigerweise selbst ein Kapitän eines Ausliegerschiffes über die Spielmonate hinweg, obwohl er nur im Hafen seinen Dienst versieht, gleichermaßen in allen Kategorien an Erfahrung.

Gute Chancen zur Beschaffung eines Kapitäns hat man vor allem in den Flusstädten Köln, Thorn und Nowgorod. Es kann vorkommen, dass mehrere Kapitäne gleichzeitig im Hanseraum vorzufinden sind. Es kommt aber immer mindestens einer in irgendeiner Stadt vor. (siehe auch 5.2) In jeder neu gegründeten Stadt sitzt ein Kapitän.

Es empfiehlt sich, immer zwei bis drei Schniggen zurückzuhalten, die man auf Kapitänsuche schicken kann.

**Tipp:** Für die kapitänsuchende Schniggen, wenn möglich, einfache Kneipenaufträge wie Reisender oder Kurier (siehe *Nebenraum*) aufnehmen - so verdient man nebenbei noch etwas Geld.

**Achtung:** Während man viele Matrosen feuern muss, um als Arbeitgeber zu unbeliebt für andere Matrosen zu werden, reicht die Kündigung eines Kapitäns aus, um sich hanseweit alle Matrosen für eine Weile zu vergraulen.

### **Waffenhändler**

Der Waffenhändler verkauft vier Arten von Waffen, nämlich Schwerter, Bögen, Armbrüste und Musketen. Diese Waffen werden ausschließlich für die Stadtwache benötigt; für Matrosen sind sie unbrauchbar.

Nur als Bürgermeister kann man ungestraft mit dem Waffenhändler in der Heimatstadt und als Eldermann hanseweit reden und handeln. Ansonsten kann jeder Kontakt mit ihm zu einer Anklage führen.

Im weiteren Spielverlauf kann man bei Städten, in denen sich die Stadtwache beklagt, dass sie unterbesetzt sei, folgenden Kniff anwenden: Da es der Stadt wahrscheinlich in erster Linie an den entsprechenden Waffen fehlt, können die Mannen gar nicht ausgerüstet werden. Also kauft man die Bögen, Armbrüste in anderen Städten, karrt sie zu der Stadt und verkauft sie dort an den Waffenhändler, wo sie nun auch dem Bürgermeister zur Verfügung stehen.

Es besteht ein merkwürdiger, aber dennoch sehr interessanter Zusammenhang zwischen dem Waffenhändler und dem Waffenschmied (es gibt sogar Gerüchte, dass es eine und derselbe Person ist):

Solange der Waffenschmied mindestens eine Einheit der o.g. Waffenarten zu bieten hat, trifft man auch den Waffenhändler in der Kneipe. Die angebotene Waffenarten und –mengen sind bei den beiden immer identisch, deren Preislisten unterscheiden sich aber gewaltig: Der Waffenhändler verlangt nahezu doppelte Preise. (Ist auch verständlich: Er fragt ja einen nicht nach dessen Titel und Verwendungszweck der Waffen und seine Bierchen muss er auch noch bezahlen).

Derjenige Spieler, der mind. Bürgermeistertitel hat, etwas Taschengeld braucht und dem eine Klickorgie nichts ausmacht, könnte folgendes tun:

Beim Waffenschmied alle Handwaffen bis auf eine einzige Einheit aufkaufen, zum Waffenhändler gehen und ihm alles verkaufen. Beim Rückkehr zum Waffenschmied sieht man alle gerade in der Kneipe verkaufte Waffen wieder, und zwar zum halben Preis! ...so, und jetzt wieder von vorne. Noch interessanter wird es, wenn man sich die Waffen hanseweit besorgt (das macht man eh sehr oft), alles zusammenträgt und diese anschließend dem Waffenhändler vertickt.

### **Nebenraum**

Im Nebenraum der Kneipe tummeln sich allerhand finstere Gestalten mit mehr oder weniger legalen Anliegen. Die Unterhaltung mit diesen Menschen ist risikolos.

Es handelt sich um Personen mit folgenden Anliegen:

#### **Patrouille**

Bei diesem Auftrag muss man mit einem Orlogschiff bestimmte Städte abfahren. Der Auftraggeber nennt immer nur die nächste Zielstadt per Mitteilung. Er verspricht immer guten Lohn und einen Bonus für jeden besiegten Angreifer. Aus der Höhe des Bonus lässt sich die Stärke des zu erwartenden Angriffs ableiten:

- ◆ bis ca. 1700 GS Schnigge
- ◆ bis ca. 3600 GS Kraier
- ◆ bis ca. 5400 GS Holk

Man sollte möglichst schnell auf die Zielstadtmeldungen reagieren, sonst wird der Auftrag entzogen. Man führt diesen Auftrag möglichst mit einem bewaffneten Kraier / Kogge mit Kapitän durch. Es besteht sogar eine Chance, mehrmals angegriffen zu werden. Führt man den Auftrag allerdings mit zu stark bewaffneten Schiffen wird man seltener angegriffen, so dass dann der Bonus meistens nicht zu Tragen kommt.

Achtung: Der Auftraggeber sucht sich in der Regel das bestbewaffnete Schiff aus! Wenn es dumm läuft, wird man aufgefordert, mit einem nicht dafür vorgesehenen Schiff die Patrouille abzufahren; deswegen den Auftrag erst dann annehmen, wenn keine besserbewaffneten Schiffe im Hafen sind. Schiffe, die im Autohandel unterwegs sind, werden allerdings niemals ausgewählt.

#### **Eskorte / Flüchtiger**

Ein Reisender möchte in eine bestimmte Stadt fliehen. Nimmt man ihn auf, so wird man praktisch immer angegriffen. Hervorragender Auftrag, um die eigene Flotte zu erweitern. Auch hier lässt sich aus der Höhe der Belohnung die zu erwartende Angriffsstärke ableiten. (s.o.).

Hier sucht sich der Auftraggeber ebenso das am stärksten bewaffnetes Schiff, dafür kann er aber längere Umwege und Verzögerungen (bis ca. 2 Wochen) dulden.

Wenn möglich, den Kampf manuell ausführen und den Angreifer entern: Neben dem versprochenen Bonus gewinnt man zusätzlich auch noch ein Schiff. Im nächsten Hafen sollte man sofort die Mannschaft und die Bewaffnung überprüfen und bei Bedarf vervollständigen. Gut gerüstete Konvois werden fast nie angegriffen, so sollte man sich am besten mit

einem einzigen Schiff begnügen und das sollte auch nicht unbedingt ein hochgerüsteter Holk sein.

**Tip 1:** Manchmal kommt es vor, dass man im Nebenraum sowohl Eskorte-, als auch die Patrouilleauftrag zur Auswahl hat. Wenn man sich schon sowieso auf ein Angriff vorbereitet, dann kann man beide Aufträge mit einem Schiff / Konvoi gleichzeitig erledigen. Nur die Reihenfolge muss beachtet werden: Zuerst den Patrouilleauftrag annehmen, abwarten, bis die erste Zielstadt genannt wird und erst dann die zu eskortierende Person mitnehmen: auf der Patrouillenstrecke ist meistens auch ihre Zielstadt dabei. Die Wahrscheinlichkeit, angegriffen zu werden, ist in diesem Fall natürlich sehr hoch.

**Tip 2:** Aus der Höhe der Belohnung lässt sich zwar die zu erwartende Angriffsstärke ableiten, aber nicht der Schiffstyp, der in den allermeisten Fällen entweder ein Kraier oder ein Holk ist. Den größten Einfluss auf den Schiffstyp des Angreifers scheint der Zeitpunkt, an dem die Eskorte angenommen wird, zu haben. Es gibt allerdings keine Formel, aus der man den gewünschten Typ errechnen könnte, sondern man muss es ausprobieren, d. h. vorher abspeichern und an verschiedenen Tagen jeweils den Auftrag annehmen und die Angriffe abwarten. Man wird feststellen, dass der Schiffstyp durchaus variiert, aber dass der Name des Schiffs und der des Piratenkapitäns einer Eskorte immer gleich bleiben.

Dieses Wissen nutzt vor allem zu Beginn, denn es ist wesentlich leichter mit einer ausgebauten und vollbemannten Schnigge einen Kraier zu entern als einen Holk.

## Kurier

Bei diesem Auftrag handelt es sich um Transportieren einer Person mit drei Paketen (3 Last). Hier werden ähnlich wie bei der Patrouille bestimmte Städte abgefahren. Der Auftraggeber nennt ebenso nur die nächste Zielstadt per Mitteilung. Auch hier sollte man keine längere Verzögerungen zulassen.

Das Schiff, das diesen Auftrag ausführt, kann man zusätzlich mit verschiedenen Fasswaren (z.B. Eisenwaren, Wein, Felle) in kleinen Mengen beladen und nebenbei handeln. Auch für kapitänsammelnde Schiffe ist dieser Auftrag gut geeignet.

Hier gibt es kein Risiko (Chance!!), angegriffen zu werden.

## Händler

Da wird man von einem Händler gebeten, seine Waren in eine bestimmte Zielstadt zu transportieren. Der benötigte Laderaum muss unbedingt auf einem einzelnen Schiff vorhanden sein. Sobald die Waren an Bord sind, sollte man unverzüglich lossegeln. Dieser Auftrag bringt nur sehr geringes Geld und etwas Ansehen ein, deswegen lohnt er sich nur dann, wenn man zufällig in die gewünschte Stadt fährt und noch Platz an Bord hat.

## Konkurrent

Hier bittet ein Konkurrent, einen anderen Konkurrenten zu schädigen.

Er gibt vor, dass irgendein Wicht, also ein Konkurrent, einem „ehrlichen“ Händler das Geschäft zu vermiesen drohe. Also bietet er gutes Geld für die Vernichtung eines Schiffes dieses Konkurrenten. Mit dem „ehrlichen“ Händler meint dieser Händler aber nur sich

selbst. Eine Woche nach Auftragsannahme wird sich das Opfer an den Spieler wenden und erklären, dass der Händler, dem man einen Gefallen tun wolle, lediglich die Geschäfte der Stadt ganz für sich allein haben möchte und als Gegenangebot für die Vernichtung eines Schiffes dieses anfangs als so „ehrlich“ bezeichneten Händlers das Doppelte als Belohnung bietet. Sollte man nach insgesamt zwei Wochen weder vom einen noch vom anderen ein Schiff aufgebracht haben, bekommt man die Nachricht, dass sich die beiden Feinde auf Rat ihrer jeweiligen Freunde auf eine friedliche Schlichtung ihrer gegenseitigen Probleme geeinigt haben und der Spieler selbst hat keine Konsequenzen zu befürchten.

Da die Suche nach einem bestimmten Konkurrenten recht aufwändig ist, ist über die Racheoption aufgrund mangelnder Praxis auch weniger bekannt. Man nimmt allgemein an, dass man, ähnlich wie bei Botengängen, Eskorten u. ä. mit einer vierstelligen Summe belohnt wird. Was nicht bekannt ist, sind aber die Konsequenzen von Seiten des geschwächten Konkurrenten, sollte man sich doch auf ein Komplott einlassen. Es empfiehlt sich, das Gegenangebot des Opfers abzuwarten und dann zuzuschlagen. Dadurch erhält man eine höhere Belohnung – und der eigentliche Bösewicht, der ein krummes Ding initiiert hat, kriegt eine auf die Mütze

In der Vergangenheit wurde diese Option daher auch nur als netter Gimmick betrachtet, wie sich zwei Leute miteinander streiten und sich wieder vertragen.

### **Warenkäufer**

Manchmal bittet ein Händler, eine bestimmte Menge einer bestimmten Ware in einem klaren Zeitraum zu beschaffen. Die Bezahlung ist zwar sehr gut, allerdings ist es meistens lukrativer, diese Ware selber in der Stadt zu verkaufen, da man oft eine höhere Gewinnspanne erzielen kann.

### **Piratenjäger**

Hier bittet ein Händler, ihm bei der Rache an einem Piraten zu helfen und bietet bei Erfolg der Operation unterschiedlich hohe Summen als Belohnung. Auch hier kann man an der Höhe der Prämie den Gegner abschätzen. Bei Annahme dieses Auftrages bekommt man eine Karte zugeschickt, aus der man den Aufenthaltsort des Piraten ablesen kann. Danach, möglichst ohne längere Verzögerung, schickt man ein Kampfschiff (die Wahl des Schiffes ist dem Spieler überlassen) zu dem mit einem Kreuz markiertem Ort und erledigt den Piraten.

Es kann aber vorkommen, dass ein anderes Schiff, das für diesen Auftrag nicht vorgesehen war, genau an dem Versteck des Piraten vorbeisegelt. Das Schiff wird sofort angegriffen und man hat zwei Möglichkeiten: den Piraten besiegen oder fliehen. Im letzten Fall wird das Schiff des Piraten sichtbar und kann von irgendeinem eigenen Schiff verfolgt und angegriffen werden.

### **Lagermieter**

Diese Person möchte gerne Lagerraum für mehrere Wochen anmieten. Er nennt das Volumen, das er benötigt. Dies sind meist mehrere Hundert Last. Der Preis, den er bezahlt, beträgt immer 5 GS pro Last und Woche. Da der Preis, wenn man selbst Lagerraum an-

mieten muss, bei 1 GS pro Last und Tag bzw. 7 GS pro Woche liegt, ist der Auftrag schon rentabel, wenn man genügend Lagerraum für etwas mehr als 2/7 des geforderten Platzes für mehrere Wochen übrig hat. Da die meisten Spieler sich jedoch mit dem Bau von Lagerhäusern stark zurückhalten, ist dies wohl ein sehr selten angenommener Auftrag.

### **Schatzkarte**

Diese Person verkauft für ca. 1000 – 2500 GS den ersten von neun Teilen einer Schatzkarte. Die weiteren Teile kann man bei den Informanten (siehe bei *Informant*) in der gesamten Hanse kaufen. Das erste Teil reicht jedoch auch schon, d.h. der Punkt, an dem der Schatz zu finden ist, ist bereits aktiviert. Wenn man also bereits erkennen kann wo, kann man den Schatz bereits finden. Natürlich ist es umso lohnender, je weniger Teile man kaufen muss. Die Größe eines Schatzes beträgt etwa 20.000 bis 27.000 GS.

Eine Sammlung von Schatzkarten befindet sich unter:

<http://www.rjosephs.de/tippsamm/schatz.html>

<http://www.rjosephs.de/tippsamm/schatz2.html>

### **Schmuggler**

Diese Person möchte „Pakete“ in eine andere Stadt geschmuggelt haben. Nach Annahme des Auftrags hat man 10 Tage Zeit ein passendes Schiff in den Hafen zu bringen, und dann weitere 10 Tage um die „Pakete“ zum Zielhafen zu bringen. Achtung: Die „Pakete“ werden auf das erstbeste Schiff geladen, auch auf Autoroutenschiffe, und zwar ohne weiteren Brief. Die Warnung vom Auftraggeber, die „Pakete“ mit vielen normalen Waren zusammen auf ein Schiff zu laden, sollte ernst genommen werden. Als Belohnung winkt eine vierstellige Summe, z.B. für 12 „Pakete“ 1800 GS. Sollte die Sache allerdings auffliegen, gibt es vom Auftraggeber nichts, da die „Pakete“ dann beschlagnahmt werden; zusätzlich wird man angeklagt.

Da dieser Auftrag nur recht wenig einbringt und das Risiko hoch ist, sollte man es sich zweimal überlegen, ob man ihn wirklich annehmen möchte.

## **1.2.1.2 Das Gildenhaus**

### **Beitritt**

Die Mitgliedschaft in der Gilde ist vor allem wichtig, um einen gesellschaftlichen Aufstieg von Kaufmann zu Fernkaufmann zu schaffen. Ohne Gildeneintritt ist kein Aufstieg möglich.

Um bestimmte Aktivitäten in der Gilde betreiben zu können, muss man zuallererst Mitglied werden. Der Beitrag, den man entrichten muss, hängt von dem Unternehmenswert und dem Ansehen ab, ist jedoch nie höher als 75.000 Goldstücke.

## **Versteigerung**

Versteigerungen können nur von Mitgliedern der ortsansässigen Gilde organisiert werden. Es können Schiffe, Wohnhäuser oder Betriebe angeboten werden.

Wenn man selbst etwas versteigern will, muss man bei Betrieben darauf achten, ob sie sich innerhalb oder außerhalb der Stadtmauer befinden, da sich dies drastisch auf den Preis auswirkt. Bei Schiffen muss man auf den Zustand der Schiffe achten, da sich dies ähnlich wie bei den Betrieben, jedoch weit nicht so drastisch, auf den Verkaufspreis auswirkt.

### **Tipp:**

Bevor ein Schiff zum Versteigern freigegeben wird, sollte man sämtliche Ladung, Bewaffnung und vor allem Besatzung vom Schiff entfernen. Dabei sollte man die Besatzung nicht entlassen, sondern auf ein anderes Schiff umladen. Die Waren und Waffen an Bord des Schiffes haben keinen Einfluss auf die Verkaufspreise und die mit dem Schiff „verkaufte“ Mannschaft betrachtet ihren Arbeitgeberwechsel als Kündigung.

### **Tipp2:**

Man kann das Versteigern zum Ausbeuten der Konkurrenten benutzen, indem man ihnen Schiffe versteigert und sich diese später, nachdem sie den Hafen verlassen haben, per Angriff wieder zurückholt. Dieser sog. Leasingervice kann sogar noch erweitert werden, indem man Schiffe in sehr schlechtem Zustand versteigert, die die Konkurrenz dann zunächst repariert, bevor sie zurückgeliefert werden.

Weit wichtiger ist die Versteigerungsfunktion, wenn man etwas von seinen Konkurrenten ersteigern will.

Dabei hat man die Gelegenheit, sehr günstig Gebäude bzw. Schiffe zu ersteigern. Der Kaufpreis ist manchmal wesentlich niedriger, als wenn man beim Eigenbau zahlen müsste.

Sobald eine Versteigerung angekündigt ist, kann man mit einem Häkchen sichergehen, dass man einen Tag vorher daran erinnern wird.

## **Versteigerungssaal**

Der Versteigerungssaal öffnet nur am Versteigerungstag. Man kann hier in vorgegebenen Schritten um die angebotenen Schiffe oder Gebäude mitsteigern.

Andere Funktionen erfüllt dieser Raum nicht.

## **Konvois**

Hier werden alle öffentliche Konvois ausgeschrieben, die sich zurzeit auf See befinden oder bald auslaufen werden.

Es ist detailliert angegeben, wie stark der Konvoi bewaffnet ist und wie viele Matrosen sich darauf befinden. Weiterhin wird die Zahl der Schiffe, die sich dem Konvoi angeschlossen haben, die Start- und Zielstadt, und der Auslauftermin angegeben.

Hier kann man sich Informationen darüber holen, welche Konvois man am besten plündern bzw. welchen man sich am besten anschließen kann.

Ab und an geht auch die Konkurrenz auf Expedition ins Mittelmeer. In seltenen Fällen kann man bei den öffentlichen Konvois sogar nachlesen, dass ein Konvoi „auf Expedition“ ist.

### **Mitglieder**

Hier kann man sich Informationen über die Mitglieder der Gilde holen.

Es wird der Familienstand, das Alter, die Schiffsanzahl, die Anzahl der Kontore und der Rang angegeben sowie die Stadt, in der das Mitglied das höchste Ansehen genießt.

Diese Funktion hat in erster Linie ausschmückenden Charakter und sonst keinen Sinn, informiert einen aber auch indirekt über den sich abzeichnenden Auf- oder Abstieg der Konkurrenz.

Interessant zu wissen ist auch, dass wenn jemand überall das gleiche Ansehen hat, was am leichtesten ist, wenn man nirgendwo Ansehen hat, angeblich in Edinburgh das höchste Ansehen haben soll, was aber auf das tatsächliche dortige Ansehen keine Auswirkung hat. Edinburgh gilt für das Programm eben als erstbeste Stadt.

### **Warenumschlagsplätze**

In dieser Funktion wird eine Karte über die Warenumschlagsplätze und Indianerdörfer gezeigt, welche bereits vom Spieler selbst und von der Konkurrenz entdeckt worden sind.

Weiterhin wird hier auch aufgeführt, was man in den Städten des Mittelmeeres und Amerikas verkaufen bzw. kaufen kann.

Außerdem wird auf dieser Karte auch gezeigt, welche Gebiete bereits erfolglos nach Orten abgesucht wurden. Diese sind als helle Flecken auf der Karte sichtbar.

### **Verträge**

Hier werden die geschlossenen Verträge mit Warenumschlagsplätzen ausgeschrieben, ihr Ablauftermin und die Menge bzw. Restmenge der Ware, die für einen bestimmten Preis gekauft oder verkauft werden kann.

Wie diese Verträge zustande kommen, ist unter Punkt 2.4.2 nachzulesen.

## **1.2.1.3 Das Rathaus**

### **Aushang**

Im Aushang werden immer von einzelnen Städten dringend benötigte Waren ausgeschrieben, die bis zu einem bestimmten Termin geliefert werden müssen. Die Preise stehen schon vorher fest und sind sehr gut. Auch wenn man nicht den Auftrag annimmt, kann man in der betreffenden Stadt normalerweise diese Ware zu einem lukrativen Preis verkaufen.

Auch Waren, die der Landesfürst der jeweiligen Stadt verlangt, sind hier ausgeschrieben. Die Gewinnspanne beim Landesfürsten ist zwar nicht sehr hoch, jedoch ist sein Ankaufspreis fix und bietet bei unendlich großen Warenmengen einen sehr guten Gewinn im Vergleich zu den individuellen Preisen des Hansegebietes. So kann man auf einen Schlag Hunderte Lasten Fisch für einen guten Preis von je 450 bis 512 GS auf einen Schlag absetzen und gleichzeitig seine Lagerkosten runterschrauben. Direktes Handeln mit dem Landesfürst ist nur in der Heimatstadt und in den eigenen Niederlassungen möglich. Wenn

man seine Lagerbestände reduzieren will, dann findet man beim Landesfürst einen dankbaren Abnehmer (mehr dazu siehe 6.7).

Es kann auch passieren, dass man keine Aufträge bekommt. Dies kann Aufgrund niedrigen Ansehens oder Nichteinhaltung von früheren Aufträgen der Fall sein. Es dauert dann einige Wochen, bis man wieder das notwendige Vertrauen gewinnt und weitere Aufträge annehmen kann. Außerdem dauert es am Anfang auch einige Wochen, bis die Städte einem überhaupt einen Erstauftrag überlassen, je nachdem wie man in den vielen Städten sich als Händler einen Namen gemacht hat. Hier muss man eben Geduld haben.

Die an eine Stadt zu liefernden Waren werden von einem Auftragshändler in der Kneipe dieser Stadt angenommen (siehe auch Punkt 1.2.1.1).

### **Auslieger**

Der Auslieger ist ein Schiff zur Bewachung des Hafens, das vom Spieler gestellt werden kann. Neben einem geringen Entgelt von der Stadt, trägt der Auslieger einer enormen Ansehenssteigerung in dieser Stadt bei.

Bietet sich an, um Ansehen zu gewinnen, überzählige Schiffe einer Bestimmung zuzuführen oder als „Parkmöglichkeit“ für Kapitäne, die auch an Erfahrung gewinnen, wenn sie nur im Hafen liegen. Der Auslieger muss immer ein einzelnes Schiff sein- Konvois als Auslieger zu stellen ist nicht möglich.

Dieses Schiff muss bestimmte Voraussetzungen erfüllen: Zustand 50% oder besser, mindestens 20 Matrosen und ein Kapitän an Bord haben und eine ausreichende Bewaffnungsstärke aufweisen. Am Anfang, wenn die Stadt noch klein ist, reicht die Prämie kaum aus, um die Mannschaft des Ausliegers zu bezahlen. Mit dem Wachstum der Stadt wachsen auch Anforderungen an den Auslieger, sowie auch die Prämie dafür. Solange die Stadt mit dem Auslieger zufrieden ist, ändert sich an der Höhe der Prämien nichts. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, den Auslieger nicht gleich maximal zu bewaffnen, sondern nur soviel, dass die momentanen Anforderungen erfüllt werden.

Wenn die Stadt von Piraten angegriffen wird, was eigentlich recht selten passiert, muss der Auslieger, gemeinsam mit den Türmen, die Stadt verteidigen. Nach der Schlacht steht der Auslieger der Stadt nicht mehr zu Verfügung und muss erneut gestellt werden.

Wenn man den Auslieger ablösen will (z.B. um mit besseren Waffen auszurüsten), selektiert man dieses Schiff und gibt ihm irgendein Ziel auf der Seekarte.

Für eine kreative Nutzung des Ausliegers siehe *Der Ausliegertrick* in Kapitel 5.6.6

### **Stadtinfo**

In der Stadtinfo sind der aktuelle Bürgermeister und die Kandidaten für die nächste Bürgermeisterwahl, aufgelistet nach ihrem Ansehen, zu sehen. Hier werden auch die Termine für die nächsten Bürgermeisterwahlen veröffentlicht.

Des weiteren kann man ab dem Rang des Rats Herrn bei der Funktion „Stadtinfo“ Anträge stellen: zum Mauerausbau, zur Erhöhung der Stadtverteidigung, zur Erhebung einer Sondersteuer und zur Änderung des Prozentsatzes der Kopfsteuer der Bürger.

Eine Senkung des Steuersatzes trägt dabei signifikant zur Zufriedenheit der Bürger bei.

Nach einem gestellten Antrag wird zu einem fest gesetzten Termin im Sitzungssaal darüber abgestimmt.

### **Hanseinfo**

Der Hanseinfo sind zu entnehmen, ähnlich wie bei der Stadtinfo, welcher Bürgermeister gerade als Eldermann regiert. Weiterhin ist wiederum eine Auflistung der Kandidaten nach ihrer Beliebtheit vorhanden.

Hier wird auch angezeigt, wann die nächste Eldermannwahl ist bzw. auch wann der nächste Hansetag stattfindet.

### **Sitzungssaal**

Im Sitzungssaal wird immer abgestimmt, mag es nun eine Sitzung des Stadtrates, einer Stadt oder gar ein Hansetag sein.

Bei Sitzungen des Stadtrates haben der Eldermann drei Stimmen, Bürgermeister zwei Stimmen, Patrizier und Ratsherren je eine Stimme.

Im Sitzungssaal wird immer dann zusammengetreten, wenn etwas Außerordentliches auf dem Plan steht oder wenn Wahlen sind.

Man kann seiner Stimme mehr Gewicht verleihen, indem man die anderen Ratsherren, Patrizier oder Bürgermeister im Badehaus besticht (siehe 1.2.1.8).

### **Stadtkasse**

In der Stadtkasse treffen die gesamten Gelder zusammen, die dann vom Bürgermeister der Stadt verwaltet werden.

Die Gelder fließen zusammen aus Steuern, Sondersteuern, Ausgaben für Türme und Mauern, Spenden (Abhebungen durch Bürgermeister), Bezahlung der Miliz, Auslieger usw.

Man sollte darauf achten, dass die Kasse stets genug Geld beinhaltet, falls etwas von äußerster Dringlichkeit ansteht, wie etwa, dass man sich Freikaufen muss am Anfang der Belagerung, um nicht die Betriebe außerhalb der Stadtmauer zu gefährden. Notfalls sollte man als Bürgermeister der Stadt mit einer Finanzspritze aus eigenem Vermögen helfen.

Außerdem sehen es die Bürger gerne, wenn die Kasse prall gefüllt ist und es der Stadt gut geht.

### **Eldermannbüro**

Das Eldermannbüro liegt in der Heimatstadt des amtierenden Eldermanns.

Man kann sein Büro aber erst nach einer persönlichen Einladung des Eldermannes betreten. Diese Einladung erhält man, sobald man selbst das erste Mal zum Bürgermeister gewählt wurde, aber erst wenn man auch genügend Ansehen hat.

Hier können diverse Aufträge angenommen werden. Diese sind

- ◆ Gründung einer Niederlassung
- ◆ Ausbau eines Landweges
- ◆ Aufpöppelung einer bestehenden Stadt
- ◆ Angriff auf ein Piratennest
- ◆ Zerstörung eines Piraten.

(mehr dazu siehe 6.6)

Wenn man selbst der Eldermann ist, kann man auch darüber entscheiden, ob man einen Hansetag halten will. Dazu muss jedoch das Gesuch eines Händlers oder einer Stadt eintreffen. Diese Gesuche sind immer gegen Städte gerichtet.

Man wird nun von einem Bürgermeister einer Stadt beraten. Wenn man seinen Anweisungen folgt, wird der Hansetag wahrscheinlich den von ihm gewünschten Ausgang nehmen, d.h. die betroffene Stadt wird mit unterschiedlich hohem Bußgeld, im schlimmsten Fall sogar mit Boykott oder Blockade bestraft. Die beiden letzten Entscheidungen sind natürlich die härtesten, insbesondere wenn man in dieser Stadt selbst produziert. Deswegen sollte man, wenn schon eine Strafmaßnahme der Stadt droht, ein Bußgeld statt Boykott / Blockade als Aktion vorschlagen. Somit vermeidet man längere Produktions- und Versorgungsausfälle.

### **Ratskeller**

Der Ratskeller hat keine Bedeutung für den Verlauf des Spiels. Es ist lediglich ein Bonus, um den Spielspass noch mehr auskosten zu können.

#### **1.2.1.4 Das Arsenal**

Das Arsenal kann man erst betreten, wenn man Bürgermeister einer Stadt ist. Im Arsenal wird die Miliz geregelt.

Hier können Stadtwache, Bogen-, Armbrust- und Musketenschützen eingestellt werden, die nach kurzer Ausbildung ihre Dienste antreten.

Jede neue Einheit erfordert 20 Bettler und 5 berufsspezifische Waffen. Die dafür benötigten Waffen können beim Schmied oder beim Waffenhändler in der Kneipe gekauft werden.

Es sind max. 40 Einheiten von Soldaten jeder Art gegeben. Falls man die Truppen erweitern will, beantragt man dies im Ratshaus. Jedoch werden zusätzliche Kontingente nur dann freigeschaltet, wenn die Miliz für die Bevölkerung nicht mehr ausreicht. Es muss auch bedacht werden, dass diese Truppen Geld kosten, was man ganz besonders bei Milizen der eigenen Niederlassungen beachten muss.

Trotzdem sollte man nicht an der Miliz sparen, insbesondere, wenn in der Stadtkasse sehr viel Geld ist. Denn ausreichende Miliz verleiht der Stadtbevölkerung einen gewissen Sicherheitsgefühl und erweckt Vertrauen an ihren Bürgermeister.

Je nach Schlagkraft der verschiedenen Truppen sind auch die Kosten entsprechend. Von Stadtwache, Bogenschütze, Armbrustschütze und Musketenschütze steigen die Kosten der Miliz.

Man muss eine ausgewogene Variante finden, wie man die Miliz anlegt. Man braucht Truppen, die auf der Mauer stehen und die Belagerer mit Geschossen attackieren, ebenso wie die Stadtwache, die später dann einen Ausfall machen kann und die Gegner damit in die Flucht schlagen muss.

Am effektivsten sind natürlich die Musketenschützen, die sehr schnell und präzise die gegnerischen Truppen fertig machen. Um jedoch durch die Katapulte der Gegner einen nicht allzu großen Verlust an Musketen- bzw. Bogen- oder Armbrustschützen zu erleiden, sollte man auch eine schlagkräftige Stadtwache haben, die im richtigen Moment ausfällt und die Gegner vertreibt. Dieser Ausfall ist beim Abgesandten der Stadtwache am Tor zu beantragen.

Jedoch liegt auch die Aufteilung der Truppen im Auge des Betrachters.

Es gibt Hinweise von Spielern, dass es nicht sinnvoll ist, nur und ausschließlich Musketenschützen auszubilden, da dann deren Vorteil offenbar nicht zum Tragen kommt, weil in jenem Fall zwar die Bogenschützen des Gegners leicht niedergemacht werden, aber die normalen Fußsoldaten auf der Mauer auch eine Doppelfunktion haben: Sie schütten den ersten Angreifern auf den Sturmleitern Pech über die Montur. Schließlich werden sie ja auch bei dem finalen Ausfall benötigt. Da können die Musketenschützen nicht helfen.

### **1.2.1.5 Der Darlehensgeber**

#### **Darlehen aufnehmen**

In dieser Funktion kann man vom Darlehensgeber Geld ausleihen und später, je nach Höhe und Laufzeit der Kredite, muss man es mit einem gewissen Prozentsatz Zinsen zurückzahlen.

Je länger und größer das Darlehen, umso niedriger sind die zu zahlenden Zinsen. Entsprechen höher werden die Zinsen bei kürzeren und kleineren Darlehen.

Dies soll aber keinen falschen Eindruck erwecken: Die inklusive Zinsen zurückzuzahlenden Summen sind natürlich bei großen und langen Darlehen höher, nur der Zinssatz ist niedriger.

Es gibt aber dennoch eine Obergrenze, die etwa bei 30.000 Goldstücken liegt. Höhere Beträge können nicht aufgenommen werden.

Es können bis zu drei Darlehen gleichzeitig aufgenommen werden.

Dabei werden in den verschiedenen Städten unterschiedliche Darlehen angeboten.

Das erste Darlehen zu Spielbeginn wird angeboten nachdem das erste Schiff den Hafen verlassen hat, daher kann es lohnend sein, wieder zurück zu fahren, um ein paar mehr Waren auf die erste Fahrt mitzunehmen.

#### **Darlehen tilgen**

In dieser Funktion werden alle Schulden beim Darlehensgeber vermerkt. Schulden durch Aufnahme von Darlehen genauso wie Strafen, die man durch Verurteilungen zu bezahlen hat. Auch die Sondersteuern sowie die Kosten für die erstellten Stadtmauern müssen beim Darlehensgeber bezahlt werden. Beim Tilgen ist völlig egal in welcher Stadt man zum Darlehensgeber geht.

Nach dem Ablauf der Frist, in der man die Schulden begleichen darf, wird eine weitere Frist von 10 Tagen gewährt (nicht bei Straftaten), danach wird die Summe gepfändet. Sollte das Barvermögen nicht ausreichen, erstreckt sich die Pfändung auch auf die im Lager befindlichen Waren. Dadurch fällt das Ansehen insgesamt.

### **Tipp 1:**

Wenn man einen kleinen Kredit zurückzahlt, kann man meist sofort einen wesentlich größeren aufnehmen. Ist zu Spielbeginn oft sehr hilfreich.

### **Tipp 2:**

Rückzahlung oder Tilgung: Die entsprechende Zeile anklicken, dann erscheinen weitere Buttons und es kann die Tilgung erfolgen.

### **Darlehen vergeben**

Weiterhin besteht die Möglichkeit, dass man Darlehen an Konkurrenten vergibt. Hierbei kann der Zinssatz selbst festgelegt werden. Dieser kann zwischen sehr niedrig, niedrig, normal, hoch und sehr hoch eingestellt werden.

Falls der Konkurrent nicht in der Lage ist, das Darlehen zurückzuzahlen, erhält man eine Meldung unter „Persönliche Briefe“. Der Spieler kann innerhalb von 10 Tagen entscheiden, ob er die Schulden erlässt oder den Darlehensgeber mit der Pfändung beauftragt. Ein Schuldenerlass erhöht das Ansehen natürlich; bei einer Pfändung erhält man diverse Naturalien oder auch Schiffe. Pfändungen sind gerade in der Aufbauphase ein sehr begehrtes Mittel ist, rasch an Schiffe bzw. Grundbedarfsgüter heranzukommen

### **Vergebene Darlehen**

Hier kann man einsehen, welche Darlehen vergeben wurde, wie hoch die Rückzahlungssumme sein wird und die Laufzeit des Darlehens.

### **Anteile kaufen**

Im Mehrspieler-Modus besteht auch die Möglichkeit, Anteile eines Konkurrenten oder des eigenen Unternehmens, sofern man vorher Anteile verkauft hat, zu kaufen.

Man bekommt aber, ähnlich wie bei Aktien, Dividenden, sobald der Unternehmenswert eines Unternehmens in einem Zeitrahmen von drei Monaten steigt.

Im Einzelspiel kann man lediglich nur die vorher verkauften eigenen Anteile zurückkaufen.

### **Anteile verkaufen**

Man kann auch Anteile des eigenen Unternehmens verkaufen, sofern man will bzw. dieses Geld dringend benötigt.

Man erhält dafür gutes Geld, muss jedoch vierteljährlich Dividenden zahlen, sobald der Unternehmenswert steigt, dies tut er im 1. Quartal allein schon deshalb, weil der Anteilsverkauf den Unternehmenswert erhöht

Wenn man aber Anteile verkaufen will, sollte man das nicht am Anfang des Spiels machen, da man dafür nicht sehr viel Geld bekommt. Erst wenn der Unternehmenswert schon hoch ist, bekommt man viel Geld dafür. Dann macht es aber keinen Sinn mehr, da

man dann schon zumeist genug Geld hat und nicht dringend welches zusammenkratzen muss.

### **Tipp: Anteilhandel**

Mit dieser Methode werden die beiden oben genannten Möglichkeiten kombiniert. Der Anteilhandel setzt allerdings folgendes voraus:

1. Man hat Zugriff auf eine Stadtkasse (Heimatstadt/Niederlassung) und
2. Man verfügt über hohe Bargeldreserven (100 Millionen < x < Milliarde ), die man in einer Stadtkasse vorübergehend deponieren kann.

Es ist also eine Möglichkeit, die sich erst im mittleren Spielverlauf eröffnet. Sie erlaubt aber, mit ein paar Mausklicks und dem Know-how eine Rendite von über 10 % zu erwirtschaften, so dass die von manchen Spielern kritisierte Klickerei beim Geldverleiher wegfällt ...

Und so wird's gemacht:

1. Sämtliches Geld, das man in der Stadtkasse deponiert hat, wird abgehoben und zählt damit zum offiziellen Bestandteil des eigenen Unternehmens.
2. Nun verkauft man beim Geldverleiher einen Teil des Unternehmens; der einmalige Verkaufsanteil liegt zwischen 5 und 20%, der Gesamtverkauf kann bis zu 45% betragen.
3. Das Geld, das man Dank dieses Verkaufs bekommen hat, wird zusammen mit dem restlichen Bargeld wieder in der Stadtkasse deponiert: das eigene Unternehmen verliert also offiziell stark an Wert.
4. Kurze Zeit später kauft man die (durch Bargeldverschiebung) billiger gewordenen Anteile beim Geldgeber wieder zurück (das dazu nötige Geld ist in der Stadtkasse). Der Rückkauf ist nach 1, 2 Monaten, oft sogar früher, möglich. Nach rund einem halben Jahr, je nach verkauften Unternehmensanteilen, besitzt man wieder 100% des eigenen Unternehmens.

Der Trick ist um so effektiver, je größer der Verhältnis von Bargeld zu Unternehmenswert ist. Der Trick beruht also letztlich darin, dass man die vermeintlich negative Kursentwicklung des Unternehmens nicht nur vorausahnt, sondern sogar gezielt steuert: Insidergeschäfte zu Zeiten der Hanse.

## **1.2.1.6 Die Kirche**

### **Ausbau**

Der Ausbau dient wiederum dem Ansehen und der Verschönerung bzw. Vergrößerung der Kirche von außen.

Die Kirche wird in drei Schritten ausgebaut. Beim ersten Schritt muss man 20.000 Goldstücke zahlen, für die zweite Ausbaustufe 40.000 Goldstücke und für die dritte Ausbaustufe 60.000 Goldstücke. Wann die Kirche ausgebaut werden muss, erfährt man beim Anklicken der Stadtbewohner.

Je nachdem, in welchen Gefilden man sich befindet, haben Kirchen ein anderes Aussehen und verändern sich entsprechend auch anders durch den Ausbau. Im Osten der Hanse kriegen die Kirchen zwei seitlich liegende Verstärkungen und einen schöneren Eingang.

Im Süden entstehen ein goldenes Dach und zwei golden Türme. Im Westen entstehen zwei hohe Türme und das typisch englische Aussehen der Kirche.

Es ist variabel und auf jeden Fall sehenswert.

### **Spende**

Spenden dienen dazu, die Kirche von innen zu verschönern und um das Ansehen zu steigern. Je nachdem, wie viel gespendet wird, ändert sich die Innenansicht der Kirche.

Bei niedrigen Spenden, etwa 5.000 Goldstücke, werden Steinabbilder von verschiedenen Gestalten des Kirchenwesens an die Bündelpfeiler gestellt. Bei hohen Beträgen, etwa 10.000 Goldstücke, wird sogar ein grandioser dreiflügeliger Altar sichtbar. Allerdings, nach einiger Zeit, verschwinden all die schönen Gegenstände spurlos. Mit erneuten Spenden bekommt die Kirche neuen Schmuck.

Man kann auch größere Summen einzahlen, wodurch sich die Verschönerungen länger halten. Es ist auch möglich, nur einmal großzügig zu spenden und dann die Verschönerungen mit geringen Zahlungen von etwa 2.000 Goldstücken konstant zu halten. Diese Zahlungen müssen aber regelmäßig eingebracht werden.

### **Armenspeisung**

Eine Armenspeisung wirkt genau einen Tag lang. Wenn sie erfolgreich verläuft, wird die Zuwanderungsrate der Bettler in die Stadt um den Faktor 4.5 oder 5 erhöht

Damit sie erfolgreich verläuft, genügen bereits geringe Mengen – allerdings dann auch von allen geforderten Waren. Es gibt einen Zusammenhang mit der Stadtgröße. Für eine Stadt von 8-9000 Einwohnern genügen je 2 Fisch, 2 Fleisch und 2 Getreide sowie je 6 Bier und 6 Wein. Nicht mehr und nicht weniger. Sollten bei einer Armenspeisung allerdings eins oder mehrere Nahrungsmittel fehlen, so muss die Menge der anderen gespendeten Nahrungsmittel erhöht werden. So ist zum Beispiel die Variante mit 5 Fisch, 10 Getreide und 15 Bier bei der o.g. Stadtgröße ebenso erfolgreich und in Abhängigkeit von den Herstellungspreisen der Waren etwas preisgünstiger.

Der Pfarrer muss nach erfolgter Armenspeisung verkünden: „Eine äußerst großzügige Spende. Von überall her werden Bettler in die Stadt kommen, um von Eurer Spende profitieren zu können.“

Also notfalls vorher speichern und erst dann spenden.

Am nächsten Tag sind dann die Bettler in die Stadt eingefallen.

Wenn die Bettler erst da sind brauchen sie Arbeit, Wohnraum und Versorgungsgüter. Wird eine Stadt schlecht versorgt (z.B. kein Bier), dann verschwinden die Bettler so schnell, wie sie gekommen sind.

### **Beten**

Das Beten hat keinen Zweck, außer vielleicht das Unternehmen steckt in einer Krise. Es soll auch gegen Anklagen wegen Behauptungen die Erde sein rund (und ähnliche lächerliche Unterstellungen) schützen.

### **1.2.1.7 Die Markthalle**

In der Markthalle erhält man wichtige Informationen, die besonders für die Routenplanung und somit für die Versorgung der Stadt nützlich sind.

#### **Warenbestand**

Hier erfährt ihr den Bestand, den Einkaufs- und den Verkaufspreis aller Waren in einer Stadt.

#### **Wochenproduktion**

Neben dem aktuellen Gesamtwarenbestand kann man hier erfahren, welche Güter und wie viel von der Stadt und von den stadtansässigen Händler hergestellt werden. Komischerweise wird bei der städtischen Produktion anstatt der Wochenproduktion lediglich die Tagesproduktion angezeigt, aus welchen Gründen auch immer.

#### **Wochenverbrauch**

Hier kann wiederum der Gesamtwarenbestand, der Warenbedarf für die Bürger, für die städtischen Betriebe und der Gesamtverbrauch beobachtet werden.

Diese Angaben sind enorm wichtig, um zu erfahren, wie groß in etwa die eigene Produktion werden soll.

Um die Zufriedenheit der Bürger zu erreichen und zu erhalten, sollten die städtischen Lagerbestände den Warenbedarf für eine, besser zwei Wochen abdecken können.

Weiterhin kann man hier sehen, zu welchen Preisen die Waren zur Zeit gekauft bzw. verkauft werden.

### **1.2.1.8 Das Badhaus**

#### **Bad nehmen**

Außer der Körperpflege, dem eigentlichen Zweck dieses Gebäudes, kann man hier wichtige Kontakte mit den angesehenen Bürgern der Stadt knüpfen und diese bestechen.

Diese Funktion dient wieder nur der Erheiterung des Spielers, da man Auskunft bekommt, „man sei vom letzten Bad noch gar nicht trocken“ oder das ein Bad nach drei Wochen doch eine gute Sache sei.

Wenn man alle 2-3 Wochen badet, werden Anklagen wegen Unzucht viel seltener. Wobei anzumerken ist, das dies einige gottesfürchtige Mitspieler eher auf das regelmäßige Beten zurückzuführen ...

#### **Bestechung**

Die Bestechung ist nicht nur dann gut, wenn Verurteilungen drohen. Sie helfen auch, der eigenen Stimme bei den Stadt- und Hanseratsitzungen mehr Gewicht zu verleihen und somit die Entscheidungen zu beeinflussen.

Bestechungen, insofern es sich um Straftaten handelt, beachten, dass man bei manchen Anklagen wesentlich billiger davonkommt, wenn man sich verurteilen lässt, z.B. Behauptung wie die Erde sei rund oder man hätte Unzucht getrieben.

Hingegen, besonders wenn man einen hohen Unternehmenswert hat, sollte man Anklagen wegen Piraterie oder Kontakte mit Gesetzlosen durch Bestechung abwenden oder wenigstens die Strafe mildern. Auch bei „harmlosen“ Vergehen, wenn der Unternehmenswert hoch ist, ist eine Bestechung empfehlenswert, da die Bestechungskosten wesentlich niedriger sind als jene einer Verurteilung.

Die Höhe einer Bestechung kann stark variieren. Man sollte jedoch nicht unter 35.000 Goldstücke zahlen. Manchmal ist es notwendig, höhere Beträge (bis 50.000) zu entrichten oder auch mehrere (2-3) Personen zu bestechen.

Allerdings, haben die bestochenen Personen ein sehr kurzes Gedächtnis: nach einer abgeschlossenen Verhandlung oder einer Abstimmung können sie sich an keine Abmachung mehr erinnern.

### **1.2.1.9 Die Schule**

Mit der Errichtung einer Schule erhöht sich die Zuwanderungsrate der armen Bevölkerung um etwa 30% . Sie hebt auch das Ansehen.

### **1.2.1.10 Die Münze**

Sie erhöht die Zuwanderungsrate der Reichen in der Stadt um 50% und erhöht ebenfalls das Ansehen.

Wenn man jedoch einen Vollausbau des Hansegebiets anstrebt, sollte man die Finger von der Münze lassen, weil die maximale Stadtgröße dadurch verringert wird. (Kaufmannshäuser beherbergen weniger Einwohner als Fachwerkhäuser.)

Außerdem wollen die zusätzlichen Reichen auch versorgt werden. Wenn dies nicht möglich ist, sinkt das Ansehen natürlich.

### **1.2.1.11 Das Spital und die Kapelle**

Sie können nicht innerhalb der ersten Stadtmauer gebaut werden. Ein Spital versorgt 10.000 Einwohner und eine Kapelle 7.000 Einwohner. Beides muss gebaut werden, das eine kann man sich durch das andere nicht ersparen.

Sie erhöhen das Ansehen enorm und können den Ausbruch der Pest verhindern.

Die Bevölkerung meldet sich, wann welches Gebäude benötigt wird, wobei bei Bedarf bei der Gebäude erst der Bedarf einer Kapelle gemeldet wird.

### **1.2.1.12 Das Denkmal**

Das Denkmal erhält man nur, wenn man als Bürgermeister einer Stadt sehr weise und gut regiert. Das Abbild des Denkmals kann in Abhängigkeit von dem Ruf variieren, indem ein kriegerischer Stadtherr z.B. eine Statue mit erhobenem Schwert erhält.

Angeblich soll es die Zuwanderungsrate erhöhen, ansonsten ist das nur ein Schmuckstück der Stadt.

### **1.2.1.13 Der Brunnen**

Der Brunnen dient der Brandverhütung und Seuchenvorbeugung, verbessert den Lebensstandard im Allgemeinen. Erhöht das Ansehen. Der Bau von Brunnen verschwendet nachweislich keinen Bauplatz, da von der Stadt schon von vorne herein geplant. Ausnahme: Es kann passieren, dass eine neue Straße einen Knick um einen Brunnen herum machen muss, dadurch kann doch Bauland verloren gehen. Das Bauamt hält immer einen minimalen Abstand zwischen Gebäuden und Hauptstassen ein. In diesem ansonsten unbebaubaren Streifen werden die meisten Brunnen gebaut.

### **1.2.1.14 Die Straße**

Straßen erhöhen ebenso das Ansehen. Sie sorgen für bessere Hygiene in der Stadt und schützen vor Epidemien. Außerdem steigern sie das Wohlbefinden der Bevölkerung.

Das Fehlen von Straßen kann bei einem labilen Gleichgewicht auch zur Abwanderung der Städter führen.

Es galt lange Zeit unter Totalausbauern als unumstritten, dass man sich mit dem Bau von Straßen und Brunnen so lange wie möglich zurückhalten sollte, weil man der Meinung war, dass die Straßen sonst wertvollen Bauplätzen wegnehmen könnten. Dies stimmt aber nicht. Klar ist, dass wenn das Bauamt erst einmal eine Straße gesetzt hat (setzen und bauen sind nicht dasselbe!), diese auch nicht mehr wegzukriegen ist. Ins unbebaute Land werden keine Straßen hinein gebaut und wenn doch irgendwo im freien Feld Straßen gebaut werden, war dies von der Stadt schon von Anfang an so geplant, zumindest was den Bereich innerhalb der Erstmauer und einigen sichtbaren Stellen außerhalb dieser. Aber dies sind nur Einzelfälle. Allerdings sollte man sich ggf. doch zurückhalten, denn auch wenn eine schmale Fuge einmal gepflastert ist, geht sie nicht mehr weg, auch wenn sie vom Bauamt nicht gesetzt worden war.

Übrigens baut die Stadt ihre Straßen in einer logischen Reihenfolge von innen nach außen.

### **1.2.1.15 Die Scheune**

Sie dient dem Landhandel zwischen zwei Städten (z.B. Lübeck-Hamburg, Köln-Bremen, Thorn-Stettin, Novgorod-Ladoga).

Mit den Wagen der Scheune können maximal 10 Last bzw. 100 Fass transportiert werden. Es muss eine Bewachung gestellt werden, damit während der Reise der Transport nicht ausgeraubt wird.

Im großen und ganzen ist der Landhandel nicht lukrativ, weil kaum bis gar keine Zeit eingespart wird und nur sehr wenig transportiert werden kann. Allerdings ist die Animation mit dem von einem einzigen Pferd gezogenem Wagen eine nette Abwechslung, die in beiden Städten zu sehen ist, besonders in den Kurven.

Von Anfang an besteht eine Landverbindung zwischen Lübeck und Hamburg. Weitere Landverbindungen können lediglich im Rahmen von Eldermannmissionen gebaut werden.

### **1.2.1.16 Die Werft**

Die Werft stellt in Patrizier 2 eines der wichtigsten Gebäude für einen Händler und Seefahrer dar. Hier können Schiffe repariert, ausgebaut, in Auftrag gegeben (gebaut) oder auch namentlich umbenannt werden.

Detaillierte Angaben zu den einzelnen Schiffen, die in der Werft gebaut werden können, finden sich unter 5.1 „Schiffe“

Wichtig ist, dass es in den Hansestädten und -kontoren voll funktionstüchtige Werften gibt, in denen ihr eigene Schiffe bauen lassen könnt, während in den Faktoreien (und später auch in euren eigenen Niederlassungen) nur Reparaturdocks vorhanden sind, die den Bau von Schiffen nicht im Angebot haben.

Grundsätzlich gilt für die Werften: Ohne Baumaterial kein Neu- oder Ausbau möglich. Habt ihr also vor, eigene Schiffe in Auftrag zu geben, so sollte in der Stadt oder zumindest in eurem Kontor genügend Baumaterial vorhanden ist, i.d.R. Pech, Tuch, Holz, Hanf, Eisenwaren – was evtl. fehlt, könnt ihr genau sehen, wenn ihr auf Bauantrag klickt und ein Schiff auswählt. Alle fehlenden Materialien werden rot dargestellt.

Je besser eine Werft entwickelt ist, umso bessere Schiffe könnt ihr bauen. Anfangs stehen noch nicht alle Schiffstypen, und die vorhandenen nicht in ihrer maximalen Größe zur Verfügung. Um eine Werft zu entwickeln, ist es notwendig, sie mit so vielen Aufträgen wie möglich zu versorgen. Am besten hat sich bewährt, zu Beginn alle Schiffe (eigene, geenterte) in einer bestimmten Werft reparieren zu lassen. Mit der Zeit steigt die Erfahrung der Werft und ihr bekommt die nächsten Schiffsgrößen und später auch den Holk zum Bau angeboten.

Um diese Entwicklung zu beschleunigen, empfiehlt es sich, auch das ein oder andere Schiff selbst in dieser Werft in Auftrag zu geben (Schiffe kann man eigentlich nie genug haben). Später kann man das Prinzip auf alle Werften übertragen und so sukzessive alle Werften entwickeln.

Was man allerdings beachten sollte: Die Werft entwickelt sich definitiv sowohl bei den Reparaturen als auch bei den Bauzeiten zurück. Zwar entwickeln sich die angebotenen Schiffe von der Größe her nicht zurück, aber die Bauzeit kann wieder auf die maximale Zeit hochgehen, so als ob man noch nie ein Schiff dort gebaut hätte. Das dauert den Beobachtungen zufolge so ein Jahr oder etwas weniger. Erhält die Werft in dieser Zeit keine Aufträge oder nur Kleinkram, dann dauert es halt wieder länger. Aus diesem Grund sollten die Werften möglichst nie stillstehen. Nur so können kurze Bau- und Reparaturzeiten gesichert werden.

Zum Thema Reparieren gibt es nicht viel zu sagen. Beschädigte Schiffe werden in der Werft bzw. auf dem Reparaturdock entsprechend wieder hergestellt. Die Dauer der Reparatur hängt vom Entwicklungsgrad der Werft und der Beschädigung des Schiffes ab. Schiffe, die sich auf einer Autoroute befinden sollten automatisch repariert werden, d.h. ihr weist eine Stadt zu, in der Reparaturen erlaubt sind und der Kapitän wird sein Schiff/Konvoi ab Erreichen eines bestimmten Zustandes (unter 90%) automatisch in die Werft schicken.

In der Werft können Schiffe aber auch ausgebaut werden. Ein Ausbau ist dann erforderlich, wenn ihr die maximale Anzahl Waffen (z.B. für ein Orlogschiff) unterbringen wollt. Die Basisvariante eines Schiffes kann in max. 2 Stufen ausgebaut werden. Mit dem Ausbau verbessert sich zum einen die mögliche Bewaffnung und die Widerstandsfähigkeit, dies

geht aber ganz klar zu Lasten des Ladevermögens. Auf Dauer macht es also nur Sinn, Schiffe, die als Orlog oder sonstiges bewaffnetes Schiff unterwegs sein sollen auszubauen. Alle anderen Lastesel sollten in ihrem Urzustand belassen werden.

Die Werft hat noch ein Schmankerl zu bieten, nämlich die kostenlose und wartezeitfreie Umbenennung der Schiffe. Diese Funktion hat, von der Sortierung der Schiffsliste abgesehen, keinerlei Einfluss auf das Spiel. Jedoch kann sich hier jeder nach seinen Vorstellungen kreativ austoben und seine Schiffe entsprechend initialisieren. Einzige Beschränkung hierbei ist die Anzahl der erlaubten Zeichen für die Namen (max. 14, bei Verwendung bestimmter Zeichen auch weniger) sowie Sonderzeichen. Genauer kann man in der deutschen Sprachversion alle Grundbuchstaben, Umlaute und das Esszett sowie Plus und Minus für seine Schiffe eingeben. Die Möglichkeiten variieren natürlich von Sprachversion zu Sprachversion. Ansonsten gilt: Erlaubt ist, was gefällt.

### **1.2.1.17 Der Waffenschmied**

Beim Waffenschmied stehen zwei Button zur Wahl: Handwaffen und Schiffswaffen.

Die Handwaffen benötigt ihr, um die Stadtwache mit Schwertern, Bögen, Armbrüsten und Musketen zu versorgen. Ansonsten hat diese Waffengattung keinen weiteren Sinn. Man kann zwar auch Handel mit den Waffen treiben und diese an den Waffenhändler der Stadt verhökern, aber dabei ist Vorsicht geboten. Seid ihr noch nicht Eldermann kann dies leicht zu einer Anklage führen, zudem sind die Gewinne wohl nicht so riesig, als das sich die „Klickorgie“ lohnen würde.

Mittlerweile gibt es einige Experten, die einen Trick hinsichtlich des Waffenhandels ausnutzen. Dieser wird aber hier im Bereich der Tricks separat behandelt.

Wichtiger für den Händler ist die Schiffswaffenkategorie. Hier bietet der Waffenschmied Bliden, Werke, Kanonen und Bombarden an, die ihr dringend zur Bewaffnung eurer Schiffe im Kampf gegen Piraten und ggf. nervige Konkurrenten benötigt. Außerdem könnt ihr hier die Entermesser erstehen, die eure Matrosen dringend benötigen, wenn sie sich gegen enternde Piraten wehren bzw. selbst ein Schiff einnehmen sollen.

Im späteren Verlauf „versorgen“ einen zwar die geenterten Piraten durchaus mit genügend Waffen und Entermessern, aber zu Beginn ist der Waffenschmied sehr wichtig.

Die Werft und der Waffenschmied arbeiten eng zusammen. Erst wenn die Werft einen Bauauftrag für Kogge oder Holk erhält, fängt der Waffenschmied an, bessere Waffen - große Werke, Bombarden und Kanonen - zu bauen. Bis dahin bekommt man lediglich Bliden und kleine Werke.

Zu beachten ist in diesem Zusammenhang natürlich, dass der Schmied zur Herstellung der Waffen auf Material (hauptsächlich Eisenwaren, Leder, Holz) benötigt. Fehlen Rohstoffe, wird er die Produktion neuer Waffen einstellen. Außerdem ist seine Lagerkapazität begrenzt. Von jeder Waffengattung produziert er 20 Stück auf Lager. Wenn dann keine verkauft werden stellt er ebenfalls die Produktion ein.

Bei der Handwaffenproduktion kann man als Bürgermeister einer bestimmten Waffe Priorität zuweisen. Dann produziert der Waffenschmied nur noch diese eine Waffe und sonst nichts mehr, auch keine Schiffswaffen. Sollte eine Schmiede also trotz vorhandenem Material anscheinend nichts mehr produzieren, sollte man vielleicht schauen, ob man nicht einer Handwaffe Priorität zugewiesen hat, die man wieder deaktivieren sollte.

### **Tipp:**

Wenn man neue/bessere Waffentechnologie auf seinen Schiffen will, verkauft man alte Restbestände. Auch am Anfang die Piratenbliden. Da dann ja das Lager voll ist, wird der Schmied erst die fehlenden Waffen ergänzen. Der Waffenschmied produziert erst von allem 1. Dann bemüht er sich von allem 5 aufs Lager zu bekommen, jeweils in einer Schritten ; aus 1 wird 2, aus 3 wird 4, bis alle auf 5 sind. Ist eine Waffe auf 5, wird stattdessen bei den anderen Waffen schneller gearbeitet. Danach stockt er den Bestand auf 10 und dann alles auf 20 Stück auf.

Und wenn man Schwerter braucht, alle Handwaffen 20 mal beim Waffenschmied lassen (über Waffenhändler), außer halt der Schwerter. Nun EW+ Leder+ Holz ganz billig verkaufen (<250,<200,<40), und Schwupp die Wupp, ist das Lager des Waffenschmiedes ganz schnell voll mit Schwertern.

Geht leider nur mit Schwertern, da der Schmied die immer weiter produziert...

## **1.2.1.18 Der Hafenmeister**

Direkt am Hafen steht ein kleines Gebäude, das entfernt an einen Leuchtturm (rechteckiger Turm mit Befeuerung) erinnert. Beim Hafenmeister bekommt ihr eine komplette Übersicht aller Schiffe im jeweiligen Hafen. Damit sieht man auf einen Blick, wer gerade hier handelt. Wenn sehr viele Schiffe im Hafen liegen, werden nicht mehr alle Schiffe auf der Karte grafisch dargestellt. Obwohl das Schiff also im Hafen liegt, sieht man es nicht. Auch hier ist der Hafenmeister nützlich. Im Verzeichnis des Hafenmeisters findet man das Schiff.

## **1.2.2 Eigene Gebäude**

### **1.2.2.1 Das Kontor**

#### **Bilanz**

In der Bilanz stehen alle wichtigen Handelsdaten des Unternehmens. Unter anderem die Mieteinnahmen, Lohnkosten, Grundsteuern, Kosten des Kontorhandels, Kosten des Verwalters und sonstige Dinge.

Weiter wird auch angegeben, wie viele Betriebe und Wohnhäuser man hat, sowie die Anzahl der Arbeiter und Mieter.

Die Daten, die in der Bilanz stehen, beziehen sich nur auf die entsprechende Stadt, in der sich das Kontor befindet.

In diesem Menü kann man auch den Kontorverwalter einstellen oder entlassen.

Des weiteren wird hier auch eine Prognose für die nächste Woche dargestellt.

#### **Warenbestand**

Hier werden der Bestand, die Produktion und der Verbrauch der Betriebe angegeben.

Dies kann durchaus auch zu einem wichtigen Menü werden, da keiner die vielen Betriebe durchklicken will, um nachzusehen was verbraucht und wie viel produziert wird.

Natürlich sind auch diese Werte nur auf die Stadt, in der sich das Kontor befindet, bezogen.

### **Waffenbestand**

Hier wird angegeben, wie viele Waffen man in seinen Lagerräumen hat. Darunter befinden sich Entermesser, Schwerter, Bögen, Armbrüste, Musketen, kleine Bliden, kleine Werke, große Bliden, große Werke, Bombarden und Kanonen.

Auch diese Werte sind auf die Stadt bezogen.

### **Lager**

Hier wird angegeben, wie viel Lagerraum für die Waren, die man in der entsprechenden Stadt hat, benötigt wird, wie viel davon durch Lagerhäuser und das Kontor gedeckt wird und wie viel zusätzlich angemietet werden muss. Auch ersichtlich sind die Kosten, die durch zusätzlich angemieteten Lagerraum anfallen: Pro Last und Tag zahlt man 1 Goldstück. Auf den ersten Blick ein harmloser Betrag. Doch wenn man zusätzlich Lagerräume für 1000 Last Waren braucht, dann sind in einer Woche 7000 GS fällig... nur in dieser Stadt...

Man kann auch, sofern man will, gegen Bezahlung eine Wache für seine Lagerräume einstellen. Je nachdem, wie viele Wachen angestellt sind, sieht man die jetzige Sicherheitsstufe: „minimal“, „normal“ oder „maximal“.

Solange man in der Stadt noch keine Lagerhäuser gebaut hat, wird die Sicherheitsstufe „maximal“ angezeigt, selbst wenn man gar keine Wachen hat. Sobald aber ein Lagerhaus fertiggestellt wird, sollte man nicht sparen und sofort die Bewachung erhöhen. Denn sonst bekommt man sehr bald (1-2 Tage) die Meldung, dass in die Lagerräume eingebrochen wurde und bestimmte Waren fehlen. Seltsamerweise kann man genau diese Waren unmittelbar nach einem Einbruch auch günstig von der Stadt kaufen.

### **Persönliches**

Hier werden die Daten des Spielers angegeben.

Man kann sehen, wann man sein erstes Kontor eröffnet hat, wie alt man ist, ob und wie viele Kinder man hat, ob und mit wem man verheiratet ist, ggf. ein Bild des/der Liebsten - alles bedeutungslos, nur schmückende Infos.

Doch hier gibt es auch interessante und wichtige Informationen: Der Rang in dieser Stadt, die notwendigen Aufstiegsbedingungen für den nächsten Rang, Ansehen und Beliebtheitsgrad in der Unterwelt.

### **Umzug**

Diese Option wird erst wichtig, wenn man seine Heimatstadt wechseln möchte. In der neuen Heimatstadt, muss man bereits ein Kontor eröffnet haben. Man kann nur in die Hansestädte umziehen. Dies sind: Bremen, Danzig, Hamburg, Köln, Lübeck, Reval, Riga, Rostock, Stettin, Stockholm, Thorn und Visby.

Jedoch sollte man nicht vergessen, dass auch dies Geld kostet. Einen Umzug sollte man erst in Erwägung ziehen, wenn man auch die nötigen Geldmittel hat. Am Anfang des Spiels liegen die Umzugskosten bei rund 400.000 - 500.000 Goldstücken; spätere Umzüge kosten bis zu 1.000.000 GS. Die Umzugskosten sind ebenso an den Unternehmenswert gebunden.

Man sollte erst umziehen, wenn man in der alten Heimatstadt die Mauern vollständig ausgebaut und die Miliz auf einen guten Level gehoben hat. Man muss jedoch nach einem Umzug damit rechnen, dass der neue Bürgermeister einen Teil der Stadtwachen in der alten Heimatstadt entlässt. Auch dann, wenn man sich zur Finanzierung des Umzugs nicht aus der Stadtkasse bedient hat.

Man sollte vor einem Umzug auch darauf achten, wann die Bürgermeisterwahlen in der neuen Heimatstadt sind. Unter Umständen kann es reichen, 1-6 Tage vor der Wahl umzuziehen. Das setzt allerdings eine große Beliebtheit in der neuen Heimatstadt voraus. Wenn man bereits Eldermann ist, sollte man darauf achten, dass man bis zur nächsten Eldermannwahl auch wieder Bürgermeister wird.

Im Großen und Ganzen sind Umzüge besonders nützlich für diejenigen Spieler, die auf einen Totalausbau der Hanse hinspielen. Denn bei geschickter Organisation ist es durchaus möglich, innerhalb eines Jahres in mehreren Städten die zweite und sogar die dritte Mauer zu bauen. Geübte Spieler schaffen bei guten Ausgangsbedingungen später drei Umzüge in einem Jahr.(siehe auch *Städtehöpfen*)

### **1.2.2.2 Die Betriebe**

Zu Beginn des Spiels verfügt man selbst über keine eigenen Produktionsmöglichkeiten und ist somit für den Handel auf die Produktion der Städte/Konkurrenten angewiesen. Für den Anfang reicht das auch aus.

Mit dem Wachstum der Städte steigt deren Nachfrage nach Waren und damit deren Verbrauch, der Ausstoß der von einer Stadt produzierten Waren bleibt aber gleich. Irgendwann reicht die städtische Produktion nicht mehr aus, um den Bedarf abzudecken.

Nun ist es an der Zeit, selbst in die Produktion von Waren einzusteigen. Welche Waren in welcher Stadt effizient oder nicht effizient produziert werden können und welche Produkte sich für den Anfang am besten eignen, findet man im Punkt 3 (Produktion) genauestens erläutert.

### **1.2.2.3 Die Wohnhäuser**

Innerhalb der Hanse wird man drei Arten von Wohnhäusern finden, die je nach geographischer Lage der Stadt im Aussehen entsprechend angepasst sind.

Die drei Arten sind:

- Fachwerkhäuser
- Giebelhäuser
- Kaufmannshäuser

Den Häusern lassen sich die drei Bevölkerungsgruppen der Hanse entsprechend zuordnen. Die Armen wohnen in den Fachwerkhäusern. Die Wohlhabenden ziehen in die Giebelhäuser ein und die Reichen residieren in den Kaufmannshäusern.

Um einen schnellen Bevölkerungszuwachs bzw. eine schnelle Auslastung der eigenen Betriebe zu erreichen, sollten die Wohnhäuser für die Arbeiter vor der Inbetriebnahme einer neuen Produktionsstätte bereits fertig gebaut sein.

Wenn man ein eigenes Wohnhaus anklickt, kann man dort die Anzahl der eigenen Häuser (für jede Art) einsehen. Ebenfalls wird deren Auslastung und die Höhe der zu entrichtenden Grundsteuer und die der eingenommenen Mieten angezeigt. Weiterhin kann man auch die Höhe des Mietzinses festlegen, der für den jeweiligen Haustyp erhoben wird. Ein Klick auf ein fremdes Haus zeigt die Gesamtauslastung aller Wohnhäuser (inkl. Konkurrenz- und Stadthäuser) in Prozent.

Ab einer Auslastung von 80% oder gar höher (egal welcher Art der Wohnhäuser), sollte man unbedingt neue Häuser in Auftrag geben. Sonst droht Stagnation in der Bevölkerungszahl und es können keine Arbeitskräfte in die Betriebe gelockt werden.

#### **1.2.2.4 Die Lagerhäuser**

Sie dienen insbesondere in der Anfangsphase des Spiels der Lagerung von überschüssigen Waren. Hier werden die gekauften Waren deponiert.

Da die Kosten für „angemieteten“ Lagerraum (siehe auch Lager unter Kontor) recht schnell die vorhandenen Mittel auffressen können (in der Anfangsphase), macht es Sinn, zumindest in der Heimatstadt und der evt. vorhandenen Zentrallagerstadt zwei, drei Lagerhäuser zu errichten.

Im späteren Spielverlauf, wo die Kosten für Lagerraum keine Rolle mehr spielen und im Hinblick auf einen Maximalausbau, können die Lager getrost abgerissen und durch neue Gebäude (Wohnhäuser) ersetzt werden.

Lagerhäuser sollten gut geschützt werden. Dazu können je nach Anzahl der Lager eine bestimmte Anzahl „Wächter“ angeheuert werden, die zwar nicht für umsonst arbeiten, aber das Risiko, das Waren durch Diebstahl verschwinden, stark minimieren (siehe auch 1.2.2.1 Das Kontor → Lager).

Ein Lagerhaus fasst bis zu 200 Last Waren und kostet lediglich 280 GS Grundsteuer pro Woche. Das sind nur ein Fünftel der Mietkosten, die man sonst zur Lagerung der selben Menge bräuchte.

### **1.3 Die Städte**

Die Städte der Hanse in Patrizier II lassen sich pauschal in drei Gruppen einordnen: Hansestädte, Hansekontore und Hansefaktoreien und evtl. Hansenederlassungen, sollte man später welche gründen.

Hansestädte sind Städte mit voller Funktionsfähigkeit. Diese Städte kann der Spieler zu seiner Heimat machen, hier kann er also auch zum Bürgermeister gewählt werden, mit dem Landesfürsten in Kontakt treten und hier finden sich auch alle möglichen Gebäude, die es in einer Stadt zu finden gibt. Im Normalfall sollte es auf jeder Karte 12 Hansestädte geben.

Hansekontore unterscheiden sich von Hansestädten lediglich darin, dass man sie nicht zur Heimat machen kann und somit keine politische Karriere hinlegen kann. Ansonsten stehen sie den Hansestädten in nichts nach. Im Normalfall sollte es auf jeder Karte 4 Hansekontore geben, auf der Standardkarte sind dies historisch korrekt die Städte London, Brügge, Bergen und Nowgorod.

Hansefaktoreien bilden die dritte Gruppe der Städte im Spiel. Sie haben zu den Kontoren hinaus das Manko, dass dort keine Gilden, Badehäuser und Werften (nur Reparaturdocks) zu finden sind, sind für Hanseaten also echtes Ausland. Im Gegensatz zum rudimentären Patrizier II kann man aber in diesen Städten bauen, so dass diese Städte auch nicht mehr am Katzentisch Platz nehmen müssen.

Hanseniederlassungen sind im Add-On ein neuer Stadttypus. Im Rahmen einer Elder-mannmission (siehe 6.6.4) kann man eine neue Stadt aus dem Boden stampfen. Die Funktionen von Hanseniederlassungen sind sehr eingeschränkt. Im Wesentlichen gleicht eine Hanseniederlassung einer Hansefaktorei, lediglich mit dem Unterschied, dass es hier keinen Stadtrat gibt, sondern der Erbauer als Stadtherr auf ewig Alleinherrscher bleibt.

Tipps zur Wahl der Heimatstadt finden sich hier unter Punkt 7.1.1.2 bei den Spielstrategien.

## **1.4 Der Stadtausbau**

### **1.4.1 Strategien**

#### **Globale Planung – punktuell oder gleichmäßig?**

An dieser Glaubensfrage scheiden sich regelmäßig die Geister. Anhand der Bevorzugung der Variante erkennt man auch den Schlag des Spielers. Vor allem Anfänger konzentrieren sich zuerst darauf, ihre Heimatstadt mit allem zu versorgen was das Herz begehrt und messen ihren Spielerfolg hauptsächlich am Wohlwollen ihrer heimischen Bürger ab. Wenn man sich eine Stadt nach der anderen vornimmt, ist es auch gewiss übersichtlicher, allerdings ist das schon alles. Der Aberglaube, die Bürger der eigenen Stadt könnten es einem übel nehmen, wenn man eine andere Stadt besser versorgt als die eigene und somit als Bürgermeister abgewählt würde, ist und bleibt ein Aberglaube. Die allermeisten Städter sehen in ihrem ganzen Leben nicht viel mehr als ihre Stadt und deren Umland. Ob man jetzt hier oder dort das meiste Ansehen hat, ist eigentlich egal. Man muss aber nicht unbedingt einem Aberglauben anhängen, wenn man eher punktuell aufbaut. Der Spieler möchte es vielleicht auch eher gemächlich angehen lassen und erfreut sich an jeder Stadt, die er zur Blüte bringt. Der Totalausbau zieht sich dann zwar mehr in die Länge, aber man behält oft eine bessere Übersicht und weiß eine Stadt nach der anderen zu erobern, denn man hat Reserven durch den Gewinn aus dem Handel mit „älteren Metropolen“.

Der lange Weg kann aber auch strapaziös sein. Oft sieht man sich genötigt, seine Massenproduktion an Eisenwaren und Fellen zu exportieren, da man in der Hanse nicht genügend Abnehmer für diese Waren findet. Ein asynchroner, punktueller Aufbau hat eben die Schattenseite, dass man seine hochkonzentrierte Massenproduktion nicht so gut los wird.

Der gleichmäßige, synchrone Aufbau ist daher dem punktuellen, asynchronen Aufbau vorzuziehen. Was man sich dann natürlich abgewöhnen muss, ist der egozentrische Blick auf die eigene Heimatstadt. Der eigenen Stadt sollte es zwar gut gehen, aber jeder anderen Stadt eben auch. Der gleichmäßige Aufbau der Hanse erfordert aber natürlich ein Mindestmaß an Organisation. Wie versorge ich die Hanse richtig? Wie schaffe ich Baumaterialien am besten irgendwo hin? Dafür hat man aber auch weniger Probleme seine Waren loszuwerden und da sich das Wachstum auf alle Städte verteilt, haben die Bauämter auch weniger Stress. Es ist schneller, 30 Betriebe in zehn als in zwei Städten zu bauen. Alle

Waren lassen sich sehr gut verkaufen, wenn man die entsprechenden Einwohnerzahlen hat.

### **Lokale Planung – wie baut man eine Stadt am besten aus?**

Die Fragestellung resultiert aus einem Spannungsverhältnis zwischen zwei Optionen, die beide verantwortungsvolles Handeln für sich geltend machen wollen und beide verständlich sind. Es gibt die interne Option, also den Bau von Betrieben innerhalb der Stadtmauer, und die externe Option, den Bau von Betrieben außerhalb der Stadtmauer.

Die interne Option stellt die Belagerungsgefahr in den Mittelpunkt ihrer Gedanken. Innerhalb der Stadtmauer können Betriebe weiterlaufen wie bisher und sind nicht von den Söldnern gefährdet.

Die externe Option stellt den knappen Platz in den Mittelpunkt ihrer Gedanken. Wenn der Platz innerhalb der Mauer verbaut ist, kann man auch keine Wohnhäuser mehr bauen, was bedeutet, dass die Stadt erst wieder wachsen kann, wenn eine größere Mauer gebaut worden ist. Zudem wird ein Stadtrat einem Antrag auf Stadtmauererweiterung in den allermeisten Fällen zustimmen, wenn schon ein einziger Betrieb außerhalb der Mauer steht. Zudem baut auch die Konkurrenz die meisten Betriebe eben außerhalb der Mauer um einerseits den Stadtrat zur Mauererweiterung zu nötigen und andererseits um in der Stadt genügend Flächen für Wohnraum freizuhalten. Zudem kann man außen im Sinne der Bauplatzoptimierung weniger Unfug anstellen als innen.

Generell gilt: Je progressiver die Spielweise und je rückständiger die Entwicklung der Stadt ist, desto externer sollten die Optionen gewählt werden. Auf Deutsch heißt das, dass jemand, der weiß, wie man schnell expandiert und dies auch tut, viel mehr außerhalb der Mauer bauen soll (und muss) als jemand, dessen Spielweise noch in den Kinderschuhen steckt und sich mit durchweg wenigen Betrieben und Städten zufrieden gibt, denn progressive Spieler stecken Belagerungsschäden schneller weg als weniger progressive. Und zudem kann und soll man in eine Zweitmauer mehr hineinbauen als in eine Erstmauer und bei einer Drittmauer ist sowieso schon alles drinnen.

Auch hängt im Zweifelsfall die Option vom Wert der Betriebe ab. Billige und schnell zu bauende Betriebe wie Ziegeleien und Sägewerke sollten nicht unbedingt in einer kleinen Mauer gebaut werden, Werkstätten, Jagdhütten und Webereien schon eher.

### **Mauerbau**

Früher oder später wird jeder größere Mauern bauen wollen. Hat man die Drittmauer erst einmal gebaut, können einem Belagerungen egal sein, denn alles ist im sicheren Gefilde. Allerdings kann man auch nicht überall Bürgermeister sein und dennoch sollten überall irgendwann die Mauern gebaut worden sein, schon allein der Stadt zuliebe, aber auch wegen der eigenen Expansion.

### **Wie zwinge ich die Städte zum Mauerbau?**

Da gibt es zum Einen den Weg zur Selbsterkenntnis, also den Mauerbau aus eigener Initiative. Allerdings geht diese Initiative der Städte nur sehr zögerlich vonstatten. Bis der Stadtrat von selbst den Mauerneubau beschließt, ist entweder das Innere der

Stadt schon zu Tode gepflastert oder die Betriebe außer der Mauer kann man nicht mehr an einer Hand abzählen, d.h. meist sind 15 bis 20 Betriebe außerhalb nötig

Dann gibt es den anderen Weg, den man immer gehen sollte, wenn es möglich ist. Ist man in einer Stadt mindestens Ratsherr, wobei meist ein Gildenbeitritt und etwas Ansehen reicht und kein Stadtwechsel nötig sein muss, kann man im Rathaus der Stadt einen Antrag auf Stadtmauererweiterung stellen, worüber dann in der nächsten Stadtratssitzung abgestimmt wird. Oft reicht schon ein einziger Betrieb vor der Mauer aus, um den Rat zum Ja zu bewegen, bei zwei Betrieben ist das Ja sicher. Wenn man den Eldermannposten inne hat, ist man in jeder Stadt der Hanse, auch in den Faktoreien, antrags- und stimmberechtigt. Dies sollte man unbedingt ausnutzen.

Natürlich gibt es da noch die einfachste Option – werde Bürgermeister in einer Hansestadt und mach den Bau selbst. Dann muss man auch nichts dafür zahlen, sondern wird sogar dafür bezahlt. Aber das geht eben nur in Hansestädten.

### **Nach der Abstimmung – die Mauerbaufront**

Wichtig zu wissen ist, dass die Stadt als Nachfrager sich vom örtlichen Markt bedient und wie viel sie von den einzelnen Materialien benötigt, also muss man ggf. dafür sorgen, dass genügend Ziegel, Holz und Eisenwaren in der Stadt sind. Ein Mauerteil verschlingt 10 Lasten Ziegel, 1 Last Holz und 1 Fass Eisenwaren, ein Mauertor 25 Lasten Ziegel, 2 Lasten Holz und 2 Fässer Eisenwaren. Da die Stadt auf dem Markt nun als Nachfrager für Ziegel auftritt, lohnt sich somit auch der Verkauf bzw. ist er ab hier zwingend notwendig.

In der Baureihenfolge belegt die neue Mauer immer jede zweite Stelle, also baut die Stadt immer abwechselnd ein Mauerstück und etwas anderes in der Stadt, sollte noch etwas anderes auf der Bauliste stehen. Und wenn die Stadt belagert wird, wird der Bau natürlich unterbrochen, allerdings werden sich die Belagerer im Gegensatz zu den Betrieben davor hüten, am Mauerneubau Brandstiftung zu betreiben.

Auch wissenswert ist der Terminkalender der Stadt für den Mauerbau. Mauerteile werden immer alle 8 Tage gesetzt, beginnend mit dem 1. Januar jeden Jahres, also geht's weiter am 9. Januar, 17. Januar, 25. Januar, 2. Februar, 10. Februar usw. und an den einzelnen Stichtagen werden nicht mehr als 12 Mauerteile gesetzt und wenn ein Mauertor auf der Agenda steht, bildet es das einzige gesetzte Stück an diesem Stichtag. Von der Uhrzeit her kann man sagen, dass an den Stichtagen die Mauerbauten in den Städten, grob gesagt, von West nach Ost abgearbeitet werden. Darüber hinaus werden pro Stichtag auch nur so viele Mauerteile gesetzt, wofür auch Baumaterialien zur Verfügung stehen. Da der Preis ja einen Ausgleich zwischen Angebot und Nachfrage herstellen soll, kann man anhand des Verkaufspreises der Ziegel auch indirekt regulieren, wie schnell der Bau vonstatten gehen soll. Selbst bei erfahrenen Spielern kann der Mindestverkaufspreis für Ziegel extrem schwanken. Im Allgemeinen wird jedoch empfohlen, für den Mauerbau die Ziegel für einen Lastpreis zwischen 90 und 120 GS zu verkaufen, in manchen Fällen sind auch Preise bis 140 GS akzeptabel oder man nimmt die Sache selbst in die Hand und verkauft manuell unmittelbar vor dem Mauerbautermin eine entsprechende Menge Baumaterial, was den Vorteil hat, dass die Konkurrenz sich weniger lang an billigen Ziegeln erfreuen kann

Je nach Grundriss unterscheidet sich natürlich auch die Menge an Baumaterialien, die für eine Zweit- oder Drittmauer gebraucht werden. Als Faustregel kann man sich mer-

ken, dass man sich für eine Zweitmauer rund 150 Mauerteile und für eine Drittmauer rund 200 Mauerteile denken sollte.

### Zahltag

Wenn man in der betreffenden Stadt zum Zeitpunkt der Fertigsetzung der neuen Mauer kein Bürgermeister ist, so wird man von der Stadt dazu gezwungen, eine Art Sondersteuer an die Stadt zu zahlen, denn der Bürgermeister habe sich ja nicht zuletzt auch um den Schutz eurer Gebäude gekümmert. Der zu entrichtende Betrag kann äußerst unterschiedlich sein, und berechnet sich als die Summe der Baukosten (ohne Materialkosten) aller eigener Betriebe und Häuser, die sich in der Stadt befinden. Wenn man nur ein Kontor in der Stadt hat, muss man trotzdem mindestens 10.000 GS abdrücken und bei entsprechend mehr Gebäuden sind Summen bis über 1.000.000 GS zu entrichten. Diese Summen sind beim Darlehensgeber zu entrichten, sie werden dort einfach als Schulden aufgelistet und sind dort in der üblichen Frist von 20 Tagen zu entrichten.

Übrigens gibt es einen netten Bug im Spiel, der vielleicht sogar von den Programmieren gewollt war. Wenn die Drittmauer fertiggesetzt ist bevor die Zweitmauer fertig gemauert ist, muss man lediglich einen Betrag von 50.000 GS entrichten, was den Mauerbau sehr billig macht. Die Logik die dahinter steckt, ist rätselhaft, aber man geht davon aus, dass die Entwickler die Spieler im Mehrspielermodus vor dem finanziellen Ruin einer zu schnell fertigen Mauer bewahren wollte.

### Städtehüpfen (auch Umzugsmarathon genannt)

Da es von großem Vorteil ist, wenn man möglichst viele Mauern selbst baut, können geschickte Spieler auch versuchen, häufig umzuziehen, um in möglichst vielen Hansestädten Bürgermeister zu werden und dort in Eigenregie die Stadtmauern zu bauen. Dies setzt jedoch einige Dinge voraus: ein hohes Ansehen, um möglichst sicher in der neuen Stadt Bürgermeister zu werden, ein gutes Timing, um passend zum Wahltermin gewählt werden zu können, denn sonst verschwendet man nur Zeit und Geld, und natürlich genügend Baumaterialien für den Mauerbau.

Das Vorgehen ist dann in jeder Stadt gleich: Man baut die zweite und dritte Mauer und dann zieht man in die Stadt mit dem nächsten aussichtsreichen Wahltermin hin. Dort geht das Spielchen wieder von vorne los. Der große Vorteil des Städtehüpfens liegt darin, dass man den Mauerbau so optimal koordinieren kann und schneller fertig ist als die KI. Zudem muss man keine Abgaben für den Mauerbau zahlen, da man die Mauer ja selbst gebaut hat. Nicht so erfreulich sind jedoch die Kosten, die ein Umzug mit sich bringt. Je angesehener und wohlhabender man ist, desto teurer wird der Umzug, da die Stadt einen behalten will. In diesem Fall ist es dienlich, sich an der Stadtkasse zu bereichern, um den Umzug zu finanzieren. Die ganze Aktion setzt also auch eine Menge an Finanzkraft voraus.

## **1.4.2 Bauplatzoptimierung**

Wer auf den Maximalausbau der Hanse hinarbeitet, kennt das Problem: Oft will das Bauamt nicht so wie man selbst will. Hier treffen verschiedene Interessen aufeinander; einer-

seits möchte die Stadt genügend Straßen bauen, weil es sich in zusammengepferchten Wohnungen und Betrieben nun einmal schlecht wohnen und arbeiten lässt; andererseits möchte der Spieler so viele Häuser und Betriebe wie möglich in die Stadt bekommen. Stellenweise gibt es auch „ewig tote“ Bauflächen, die sich nie bebauen lassen, wie diese fiesen Sümpfe, aber auch Berge und stadtinterne Teiche können einen in Rage bringen. Gegen die letzteren Dinge kann man nichts machen, außer ggf. Fischer in die Teiche bauen, aber wo keine „ewig toten“ Bauflächen sind, kann man einiges machen, um das Bauamt auszutricksen.

### **Prinzip der Bauämter**

Zuerst sollte man das Prinzip kennen, nach denen die Bauämter Bauplätze vergeben und vernichten. Nach einer bestimmten Anzahl von Gebäuden in einer Reihe sieht sich das Bauamt genötigt, Baufläche für die Straßen zu reservieren. Baut man stur alles nebeneinander, kommt man meistens nicht über 2x2 Betriebe und 3x2 Häuser hinaus, denn einerseits soll kein Gebäude ohne Straßenzugang sein, was ab 3x3 Gebäuden jedoch der Fall wäre, und andererseits soll man ohne große Umwege in der Stadt von A nach B kommen, was nicht unbedingt der Fall ist, wenn man mitten in einem langen Boulevard ohne Nebenstraßen wohnt. Da die Stadt bei der Planung natürlich nicht den Besitzer der Gebäude berücksichtigt, bringt es auch nichts, auf irgendeine Weise einen KI-Betrieb abzureißen. Das Bauamt lässt dies unbeeindruckt, denn beim Amt ist jeder Ziegel gleich und einmal gesetzte Straßen bleiben auch gesetzt.

## **1.4.2.1 Alte Schule**

### **Einführung ins saubere Bauen – schiefe Kanten und Eselsohren**

Die einfachste Art Platz zu sparen ist erst einmal, nicht wild in der Gegend herumzupflastern. Es empfiehlt sich immer, ein Gebäude sauber neben das andere zu platzieren. Eine leichte Versetzung innerhalb eines Blocks ist nicht weiter tragisch, wenn sich dies nicht vermeiden lässt, allerdings sollte man beim weiteren Ausbau entweder diese Versetzung für die folgenden Blöcke ausbügeln oder den Bau der folgenden Blöcke in Harmonie mit dem „Versetzen“ bringen, d. h. die ursprüngliche Versetzung soll weitergeführt werden, damit die Blöcke hintereinander wie verzahnt wirken. Das Problem mit der Versetzung ist eher bei Betrieben als bei Häusern ausschlaggebend.

*Beste Empfehlung vor und während jeder größeren Baumaßnahme:*

***Spielstand sichern, um bei Misslingen wieder von vorne anfangen zu können!***

### **Bedeutung der Hauptstraßen beim Stadtbau**

In jeder Stadt gibt es von Anfang an drei Hauptstraßen, die vom Zentrum durch das Stadttor hinaus ins Hinterland führen. Diese stellen eine Besonderheit dar, denn an ihnen bleibt immer ein Streifen Land frei, auf den nur Brunnen gebaut werden können. Direkt an diesen Straßen findet man aus einleuchtenden Gründen auch die frühesten Bauplätze für eure Betriebe und Häuser. Man baut also von den Straßen heraus ins Landesinnere hinein.

Wenn man versucht einen Block zu bauen, sollte man dessen zweiten Betrieb sicherheits halber immer in Richtung der Hauptstraße von innen nach außen gesehen bauen. Baut

man gleich ins Landesinnere, werden oft auf einmal Nebenstraßen gesetzt, deren Logik zweifelhaft ist. Auch hier bestätigen Ausnahmen die Regel.

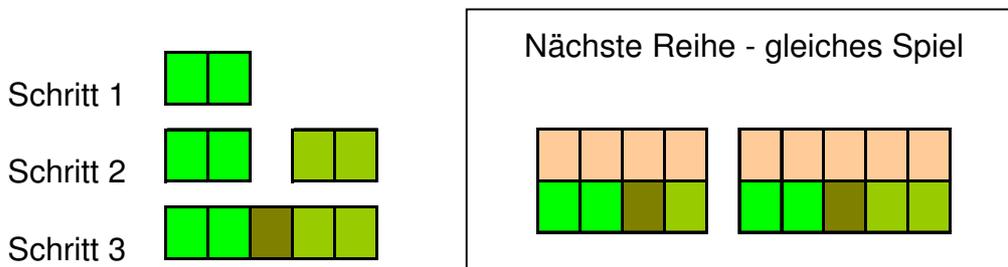
### Größere Blöcke in Einklang mit Bauamtlogik

Solange die „kritischen“ Größen beim Bauen nicht erreicht sind, wird auch die Straße noch nicht gesetzt. Es ist ja nicht so, dass man keine größeren Blöcke als die oben Genannten bauen könnte, allerdings muss man bei größeren Blöcken bestimmte Baureihenfolgen beherzigen, damit das Bauamt nicht zu früh interveniert. Größere Blöcke muss man in Patrizier II quasi als Fusion kleinerer Einheiten verstehen.

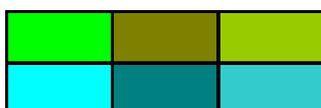
Eine Besonderheit stellt das Bauen an Mauern dar. An ihnen werden keine Straßen gebaut, so dass durch den Bau von Blöcken vor und hinter der Mauer größere Blöcke entstehen können, indem man nach dem Mauerfall den entstandenen Zwischenraum bebaut und damit die zwei Blöcke zu einem großen verbindet, dabei sollte man natürlich schon zu Beginn darauf achten, dass der Zwischenraum ein genau passendes Maß erhält.

Blöcke aus 8 (2x4) oder 10 Häusern (2x5) in Magazinanordnung, also mit den langen Seiten aneinandergeheftet, lassen sich recht einfach realisieren.

Erst sei gesagt, dass man die zweite lange Reihe einfach hinter die erste baut und dies in der gleichen Reihenfolge. Die Reihenfolge lautet so: Zuerst baut man zwei Häuser hin, dann lässt man eine Lücke für das dritte Haus frei und baut den Rest der Reihe fertig, also das vierte und ggf. das fünfte Haus. In die Lücke kann man nun das fehlende dritte Haus einfügen.

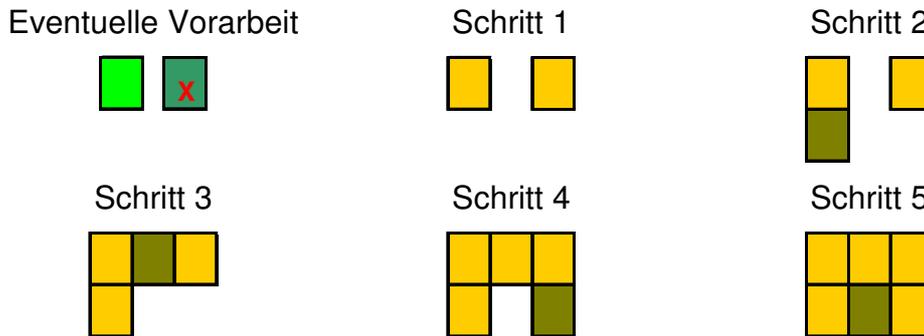


In Längsanordnung wird das Bauamt nicht erst nach drei, sondern schon nach zwei „Nachbarn“ zickig, denn im Normalfall sind die Haustüren nämlich an der schmalen Seite des Hauses zu finden. Generell lassen sich in der Längsanordnung also nur Blöcke aus 6 Häusern bauen. Doch das Prinzip ist immer noch recht einfach: Man baut in der ersten Längsreihe das erste Haus, lässt eine Lücke fürs zweite Haus aus und baut gleich das dritte Haus und am Ende wird die Lücke fürs zweite Haus geschlossen. Die zweite Längsreihe wird der ersten entsprechend angefügt.



Erst links, dann rechts, dann in der Mitte, die zweite Reihe genauso. Ob rechts oder links angefangen wird, ist natürlich egal.

Bei Blöcken aus 6 Betrieben ist die Sache schon kniffliger, denn bei Betrieben interveniert das Bauamt schon nach zwei „Nachbarn“. Die Baureihenfolge für so einen Block ist eine kleine akrobatische Kunst:



In Schritt 1 ist es die vornehmlichste Aufgabe, die beiden vorderen Ecken zu bauen. Manchmal wird es für diesen Schritt nötig sein, vom Anfangsgebäude eine Straße weit weg zu bauen und dann wieder abzureißen, um Bauland für die zweite Ecke zur Verfügung zu haben. Hat man dann aber erst einmal den Grundstein gelegt, ist der Rest einfach. Im zweiten Schritt hängen wir an eine Ecke einen „Flügel“ an, wobei es egal ist, an welche Ecke man den Betrieb hängt. Im dritten Schritt füllen wir die Lücke, im vierten Schritt wird der anderen Ecke ihr „Flügel“ angehängt und die so entstandene neue Lücke wird im fünften Schritt geschlossen. Fertig ist der Sechser. Die Reihenfolge von Schritt 4 und 5 kann allerdings auch vertauscht werden.

Natürlich gibt es auch gemischte Blöcke, also Blöcke mit Betrieben und Häusern. Meist handelt es sich hierbei um Blöcke mit zwei Betrieben und vier bis fünf Häusern. Hier werden zuerst die beiden Betriebe gebaut und dann nimmt man sich die Häuserreihe wie weiter oben genannt vor.

Sehr hilfreich sind hierbei diese Links: (Quelle: Holzwurm)

<http://www.rjosephs.de/tippsamm/bauplatzopt/bauplatzopt.html>

<http://www.rjosephs.de/tippsamm/slideshow/slideshow.html>

### 1.4.2.2 Türkisches Baurecht

Der Name „türkisches Baurecht“ rührt daher, dass ein Spieler aus der Türkei erstmals eine Stadt vorzeigen konnte, die er ohne jegliche Straßen voll ausbauen konnte. Man scherzte damals, dass in der türkischen Patrizierversion vielleicht das türkische Baurecht eingeführt wurde, das sprichwörtlich geworden ist. Tatsächlich würden viele Massenquartiere in Istanbul aus bautechnischen Mängeln einstürzen, käme es dort je zu einem Erdbeben, aber das ist eine andere Geschichte.

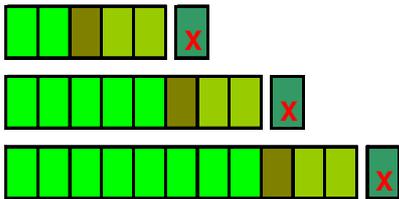
Natürlich wird nicht jeder so viel Zeit und Nerven aufbringen, eine Stadt ohne Nebenstraßen zu bauen, aber die Erkenntnisse, die daraus gewonnen wurden, sind durchaus auch für den normalsterblichen Spieler interessant zu wissen. Auch für die „alte Schule“ kann ein gelegentlicher Abriss wahre Wunder bringen.

Wichtig für das türkische Baurecht ist die Kenntnis von Straße, Gasse und Abriss.

Die *Straße* ist der große Feind des türkischen Baurechts. Das Bauamt setzt Bauflächen für Straßen fest, wenn sie es für notwendig erachtet. Sie bildet eine bauliche Grenze.



- Man reißt das 6. Haus ab und beginnt die Agenda von neuem. Die „Häuser 1 und 2“ stehen nun stellvertretend für die wachsende Kette.



Durch die Ämterfreundlichkeit zur Magazinanordnung macht das Ganze so noch mehr Spaß...

### Zweidimensionale Umsetzung – das eigentliche Türkisch

Um dies zu meistern, muss man das vorige schon kennen, allerdings ist das Austarieren großer Flächen wesentlich komplexer als bei einzelnen Reihen und daher ist die zweidimensionale Umsetzung auch eine ausschließliche Fanatikerangelegenheit!

Zuerst wird für die zu erschließende Fläche ein Rahmen gesetzt, am besten entlang schon bestehende Straßen, man will ja nicht mehr Straßen als unbedingt nötig haben. Trotz der Ecken und Richtungsänderungen wird die eindimensionale Umsetzung konsequent angewandt. Da es da natürlich zu Unregelmäßigkeiten kommen kann, gilt hier wieder wie immer der Rat abzuspeichern.

Erst wenn der Rahmen fertig ist, kommt die eigentliche Drecksarbeit. Nun muss man sich die Erschließung des Rahmeninneren Stück für Stück erarbeiten und auch hier immer das eindimensionale Grundprinzip beachten. Hier findet das Prinzip von Gasse und Abriss seine ausschweifendste Verwendung. Beim Erstellen großer Betriebsflächen helfen der Bau und Abriss von Häusern enorm, denn sie sorgen erst für die detaillierte Urbarmachung des Baulands und vor allem neigen sie weniger zur voreiligen Straßenerzeugung als Betriebe; aber bei reinen Häuservierteln verliert man äußerst schnell den Überblick.

Hier endet aber auch die detaillierte Beschreibung, denn gerade bei diesem „Wahnsinn“ hilft nichts besser als die brutale Praxis.

Eine genaue Anleitung zum Türkischen Bauen findet sich unter folgendem Link: (Quelle: Gunter)

<http://www.rjosephs.de/tippsamm/tuerk/tuerk.html>

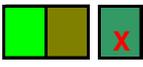
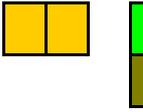
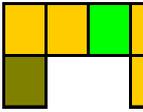
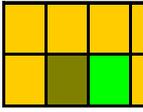
### Wem bringt das was?

Wer türkisches Baurecht anwendet, versucht damit immer das Letzte aus dem Bauland herauszuholen, um möglichst viele Einwohner in die Stadt zu bekommen. Zudem sei gesagt, dass vor allem die zweidimensionale Umsetzung äußerst zeit- und ressourcenverschwendend ist. Man braucht für diese Geschichte eine wirklich brummende Baustoffproduktion, was bedeutet, dass man für die Umsetzung am besten mehr oder weniger eine Stadt nach der anderen hochzieht anstatt alle gleichmäßig zu entwickeln. Der Spielspaß sollte nicht unter Zeit- und Nervenraub leiden.

Der normalsterbliche Patrizier braucht vom türkischen Baurecht lediglich das Prinzip verstehen, auf dem das lückenlose Bauen beruht. In geringer Dosis kann der Einsatz des Wissens solcher Dinge wirklich nützlich sein, je nachdem welches Spielziel man verfolgt.

### Einfache türkische Spielarten

Durch die Entdeckung des Türkischen ergeben sich viele neue Spielarten für Gebäudeblöcke. Als echter Fortschritt gilt bspw. der Achterblock. Hier kombiniert man das eindimensionale Türkisch mit der Sechserbauweise.

	Schritt 1: Am Anfang spricht man türkisch: 1-3-2 und 3 abreißen.
	Schritt 2: Dann wie beim Sechser gewohnt bauen: Man baut das andere Ende mit Flügel.
	Schritt 3: Lückenfüllung und zweiter Flügelbau wie beim Sechser.
	Schritt 4: Finale Lückenfüllung. Erst die Altflügelseite, dann die Neuflügelseite verbauen.

Wer flächendeckend 8er einsetzen möchte, sei jedoch gewarnt. Beim zweiten Block wird man vielleicht die Überraschung erleben, dass das Programm weitere große Blöcke verwehrt. Hier hilft es dann, Schritt 4 zunächst auszulassen.

## 2 Der Handel

---

### 2.1 Manueller Handel

Der manuelle Handel kann auf zwei Arten erfolgen:

Mit einem manuell gesteuerten Schiff oder über ein Kontor ohne Kontorverwalter.

#### Manuell gesteuertes Schiff

(keine Autoroute eingerichtet, eventuell kein Kapitän vorhanden)

Das Schiff hat Waren geladen, fährt einen Hafen an und der Spieler kann manuell mit dieser Stadt handeln. Vorteil: Der Spieler bestimmt jederzeit selbst, welche Ware zu welchem Preis eingekauft wird. Doch mit dem Wachstum der Städte wird es immer schwieriger, die Hanse komplett von Hand zu versorgen.

#### Kontorhandel ohne Verwalter

Hier können bevorzugt Schnäppchen eingekauft und die Überschusswaren verkauft werden. Bei Dauerhandel ist es zu umständlich.

### 2.2 Kontorhandel mit Verwalter

Auf Dauer wird man um die Einstellung eines Kontorverwalters (unter Kontor → Bilanz) nicht herum kommen, weil es einfach nicht mehr möglich ist, bei wachsender Hanse dauerhaft alle Kontore im Blick zu haben. Oft stellt sich die Frage, wann es ratsam ist, einen Verwalter einzustellen, da diese Kosten verursachen. Anfangs ca. 11 bis 14 GS am Tag, dann erlauben sie sich selbst immer höhere Gehälter und setzen den Spieler nur in Kenntnis davon. Deren Gehälter setzen sich aus einer Pauschale von 10 GS pro Tag zzgl. 1 GS pro eigenes Gebäude und Tag. D.h. bei 50 eigenen Gebäuden in der Stadt zahlt sich der Kontorverwalter täglich 60 Goldstücke aus.

Um nur ein paar Bier einzukaufen, wird es sich wahrscheinlich nicht lohnen, einen Verwalter einzustellen, denn der Kontorsverwalter muss ja zuerst mal seine eigenen Kosten erwirtschaften, bevor er Gewinn erzielen kann.

Beispiel:

Kommt man 1 x pro Woche nach Stockholm, kann man ca. 30 Eisenwaren für unter 310 GS kaufen.

Mit Kontorverwalter holt man pro Woche über 100 EW aus der Stadt, weil auch in Abwesenheit des Spielers billig eingekauft wird und das, ohne Werkstätten errichten zu müssen.

Die 70 zusätzlichen EW bringen ca. 6.000 Gold Gewinn- der Verwalter kostet in der gleichen Zeit ~300 Gold. Zugrunde gelegt wurde ein EK von 310 und ein VK von 400. Sobald die EKs darunter bzw. VKs darüber liegen, erhöht sich natürlich der Gewinn.

Das Spielchen macht man auch mit Keramik, Tran, Holz und Fisch. Wieder extra Gewinn.

Das war nur die Einkaufsseite.

Der Verkauf funktioniert genauso gut: Bier, Getreide, Eisenerz, Tuch, Wolle ins Kontor laden und jeden Tag verkauft der Verwalter mit maximaler Gewinnspanne.

Allerdings ist dabei auch zu bedenken, dass jede gelagerte Wareneinheit am Anfang gebundenes Kapital (und eventuell noch zusätzliche Lagerkosten) bedeutet. Die Lagerbestände sind daher möglichst schnell wieder umzusetzen, da der Bargeldbestand anfangs nur gering sein dürfte.

Eine Alternative zum Verwalter ist manueller Handel, und das jeden Tag.

## 2.3 Stadt-Handel durch Kapitän

Es gibt jedoch noch eine weitere Alternative zum Kontorsverwalter, die zumindest in den ersten paar Jahren gut ist:

Man nehme eine Schnigge (oder was sonst noch übrig ist), und richte eine Autoroute ein, die aber nur eine einzige Stadt als Zielhafen enthält. Da das Fassungsvermögen sehr eingeschränkt ist, wird nicht die ganze Warenliste auf einmal zum Einkauf und Verkauf eingestellt, sondern in mehrere Schritte eingeteilt.

Am Beispiel Stockholm:

1. Bier von Kontor einladen  
Eisenwaren, Tran kaufen  
Tuch, Eisenerz ausladen  
Getreide, Wolle verkaufen
2. Bier verkaufen  
Eisenwaren, Tran ausladen  
Tuch einladen  
Getreide, Wolle ausladen
3. Bier ausladen  
Tuch verkaufen  
Getreide und Wolle einladen  
Eisenerz kaufen

usw.

Pro Tag macht so eine Route 4 Zwischenstopps, d.h. in 4 Schritten kann die gesamte Warenliste komplett abgearbeitet werden. Dabei muss man aber beachten, dass zuerst Auslade- und Verkaufsaktionen und dann erst Einkauf und Einladen getätigt werden sollten.

Es ist zwar etwas umständlich, aber somit kann man sogar eine und dieselbe Ware (z.B. Gewürze) kaufen und verkaufen, was nicht mal der Kontorverwalter kann. Die Kosten hierfür sind wesentlich niedriger als die Verwalterkosten, da es reicht, einen Kapitän (z. Teil sogar ohne Mindestbesatzung) auf diesem Schiff zu beschäftigen. Außerdem erspart man sich manuellen Handel.

Später (wenn die Verkaufsvolumina zu hoch werden) kann diese Route als Ergänzung zum Kontorverwalter dienen, so z.B. nur als Schnäppchen-Einkauf.

**Beispiel:** Der Kontorsverwalter kann ja entweder nur ein- oder verkaufen.

Also kauft er in Köln z.B. Gewürze ein, aber dann gibt es eine Zeit lang keine Importlieferungen und die Leute hätten gerne Gewürze.

Lösung: eine Schnigge (oder 280er Kraier) mit Kapitän und Mindestbesatzung in den Hafen von Köln stellen. Kontorsverwalter kauft Gewürze, der Kapitän lädt sie vom Kontor aufs Schiff und verkauft, wenn die Preise wieder hoch sind. Dann sind die Leute zufriede-

ner und man muss nicht nachgucken, ob zufällig mal wieder Gewürze gebraucht werden. Für den Warenkreislauf ist es dann übrigens flüssiger, wenn der Kapitän die Waren einkauft und ins Kontor einlädt und der Verwalter verkauft.

Funktioniert genauso gut auch mit anderen Waren in anderen Städten.

Besonders gut funktioniert es, wenn die Konkurrenz keine Schiffe mehr hat (mehr dazu unter Kapitel 5).

## 2.4 Handeln im Mittelmeer und in Amerika

Vorab hier schon mal alle zu entdeckenden Städte im Mittelmeer mit deren angebotenen und nachgefragten Waren sowie deren Status. Im Spiel werden jeweils zwei Waren angeboten und zwei nachgefragt – die Tabelle zeigt die jeweils möglichen Waren, die Kombinationen werden zufällig pro Spiel erstellt. Die Nummerierung der Städte folgt der unten stehenden Karte.

Angebot/- Nachfrage		Status	Bier	Honig	Felle	Eisenwaren	Pech	Gewürze	Wein	Tuch	Keramik
Stadt											
1. Bordeaux		St	N		N		N		A		A
2. Santander		H	N		N		N		A		A
3. Vigo		H	N		N		N		A		A
4. Porto		St	N		N		N		A		A
5. Lissabon		St	N		N		N		A		A
6. Cadiz		St	N		N		N		A	A	
7. Valencia		St	N		N		N		A	A	
8. Barcelona		H	N		N		N		A	A	
9. Marseille		H	N		N		N		A	A	
10. Nizza		H	N		N		N		A	A	
11. Genua		St		N	N		N			A	A
12. Pisa		H		N	N		N			A	A
13. Rom		H		N	N		N			A	A
14. Neapel		St		N	N		N			A	A
15. Cosenza		St		N	N		N			A	A
16. Palermo		H		N		N	N		A		A
17. Syrakus		St		N		N	N		A		A
18. Podgorica		H		N		N	N		A		A
19. Korfu		St		N		N	N		A		A
20. Saloniki		St		N		N	N	A			A
21. Athen		St		N		N	N	A			A
22. Kandia		?		N		N	N	A			A
23. Chania		H		N		N	N	A			A
24. Neapolis		H		N		N	N	A			A
25. Beirut		H		N		N	N	A		A	

Angebot/ Nachfrage		Status	Bier	Honig	Felle	Eisenwaren	Pech	Gewürze	Wein	Tuch	Keramik
Stadt											
26. Alexandria		St		N		N	N	A		A	
27. Tobruk		H		N		N	N	A		A	
28. Tunis		H		N		N	N	A		A	
29. Cagliari		H		N		N	N		A		A
30. Algier		St		N		N	N	A		A	
31. Izmir		H		N		N	N	A			A

Tabelle 1: Angebot und Nachfrage im Mittelmeer

### 2.4.1 Expeditionen zur Entdeckung

Um im **Mittelmeer** oder in **Amerika** Handel betreiben zu können, müssen natürlich erst einmal die dahin führenden Seewege entdeckt werden, genauer gesagt Städte/Warenumschlagplätze.

Damit dies gelingt, gilt es einen Konvoi zu bilden (kann auch aus nur einem Schiff bestehen), der alle Voraussetzungen eines Orlogschiffes erfüllt – wichtig scheinen hierbei auch die Qualifikation des Kapitäns zu sein, also möglichst einen der besten Kapitäne auf Expedition schicken.

Nun wählt man diesen Konvoi an und klickt mit der rechten Maustaste auf den großen Pfeil auf der Hansekarte ganz unten links, unterhalb Englands. Daraufhin erscheint ein Fenster mit einer Landkarte des Mittelmeerraumes.

Nun klickt man entlang der Küste auf Stellen, an denen man Städte vermutet. Diese Ziele erscheinen nun im Fenster mit dem Hinweis Küste. Man kann max. 4 Ziele angeben. Anschließend stellt man den Button rechts unten auf „Entdecken“ und „Los geht's“.

Nun setzt sich das Schiff Richtung Mittelmeer in Bewegung und wird für einige Wochen oder gar Monate auf Suche gehen.

War die Expedition erfolgreich, so erhält man nach der Rückkehr des Schiffes die Nachricht, dass ein neuer Warenumschlagplatz (oder auch mehrere) entdeckt wurde. Diese kann man auf der Karte Warenumschlagplätze in jeder Gilde einsehen und ablesen, welche Angebote und welche Nachfragen in dieser Stadt herrschen.

Wichtig ist noch folgendes: Helle Kreise auf der Entdeckerkarte zeigen Stellen an, an denen bereits erfolglos gesucht wurde. Dort wird man definitiv nichts finden.

Pro Spiel können im Mittelmeer 12 Städte durch den Spieler und die Konkurrenz zusammen entdeckt werden. Insgesamt gibt es 31 Städte, wobei die zu entdeckenden in jedem Spiel wechseln.

Zu Beginn der Entdeckungsreisen sollte man schwerpunktmäßig die Westküste Europas (Frankreich, Spanien, Portugal) abfahren. Dort warten einige interessante Städte wie z.B. Vigo oder Porto, die gerne Felle abnehmen und einen vergleichsweise kurzen Weg bedeuten (und damit schnellere Rückkehr).

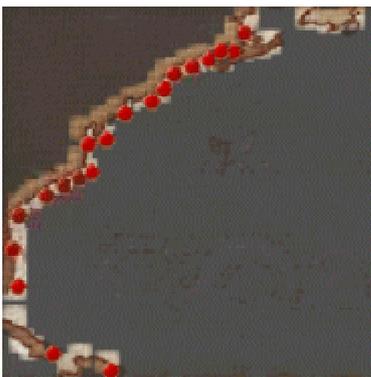


Mittelmeerkarte mit allen im Spiel möglichen Städten

*Zwischenzeitlich hat sich herausgestellt, dass die Stadt Neapolis auf zwei verschiedenen Positionen auftauchen kann. Einerseits auf Kreta wie auf Position 24 und andererseits aber auch auf der Südspitze der Peloponnes-Halbinsel südwestlich von Athen.*

Um Amerika zu entdecken, muss man in dem Expeditionsfenster auf die oberste linke Ecke der Karte (ganz am Rand) klicken und dieses als einziges Ziel auswählen. Wieder „Entdecken“ einstellen und schon kann es losgehen.

Bei der ersten Fahrt nach Übersee entdeckt man meistens nur den Kontinent und egal wo man genau in den Atlantik hineinklickt, ist es immer die Gegend um das heutige Washington DC. Um Indianerstämme zu entdecken, muss man normalerweise mindesten ein zweites Mal rüber. Mit ganz viel Glück trifft man auch schon bei der ersten Überfahrt auf einen Indianerstamm, aber das ist ein außergewöhnlicher Glücksfall. Dann analog zum Mittelmeer entlang der Küste Ziele vergeben und suchen lassen. Hier können pro Spiel drei Stämme entdeckt werden.



Ein Beispiel für eine Amerikakarte. Sie ist schon recht alt, zeigt aber schon, dass man praktisch überall sein Glück versuchen kann, wobei das besonders helle Neufundland nicht dazugehört, dafür aber Kuba und Hispaniola. Es wurden noch mehr Dörfer entdeckt und da die Dörfer keine Namen haben, lohnt es sich auch nicht, diese aufzuzählen.

Für Expeditionen nutzt man sehr oft Brügge als Stützpunkt. Dort stehen ein paar Ersatzschiffe ohne Mannschaft. Sobald ein Schiff von der Expeditionsreise zurückkehrt, wird seine Besatzung auf eines der Ersatzschiffe verschoben. Während das erste Schiff repariert wird, können weitere Expeditionen mit den Ersatzschiffen gestartet werden.

Der Vorteil ist, dass die Werft sehr schnell fit ist, die Wege ins Mittelmeer und nach Amerika kürzer sind, man weniger Besatzung braucht und dementsprechend weniger Kosten hat und man behält auch den Überblick, wo welches Expeditionsschiff ist.

## 2.4.2 Expeditionen für Verträge

Hat man erst mal Handelsniederlassungen im Mittelmeer entdeckt, macht es durchaus Sinn, nicht nur normalen Handel zu betreiben, bei dem man nie im Voraus weiß, welche Preise nun gerade bezahlt werden oder zu zahlen sind, sondern Verträge zu erfüllen, bei denen die Abnahme- oder Angebotsmengen und die zugehörigen Preise im Vorfeld bekannt sind.

Um an derartige, teilweise sehr lukrative, Verträge zu gelangen, schickt man ein Schiff (Orlog-Eigenschaften) auf Expedition. Scheinbar hat die Handelsfähigkeit des Kapitäns Auswirkungen auf die Häufigkeit geschlossener Verträge und deren Ausgestaltung, deshalb möglichst einen 5/x/x Kapitän losschicken.

Schiff auswählen und wie oben beschrieben auf Expedition schicken, allerdings ist diesmal der Button unten rechts auf „Verträge“ zu stellen.

Nun wird das Schiff die ausgewählten Häfen anlaufen und der Kapitän versucht, Handelsverträge mit ihnen auszuhandeln. Wenn er erfolgreich war, erhält man nach dessen Rückkehr eine Info, dass ein Vertrag mit bestimmten Bedingungen geschlossen werden konnte.

Wichtig: Man kann zwar pro Fahrt vier Städte anlaufen, jedoch kann pro Fahrt nur ein Vertrag geschlossen werden. Also nicht wundern.

Es gibt Verträge, bei denen die Stadt anbietet, bis zu einer bestimmten Menge eine Ware für einen festen Preis abzunehmen und Verträge, in denen die Stadt anbietet bis zu einer bestimmten Menge eine Ware zu einem festen Preis zu verkaufen.

Die Menge der angebotenen oder nachgefragten Waren richtet sich nach der Gesamtbevölkerung in der Hanse und steigt von anfänglich einigen hundert Fass auf mehrere tausend Fass Vertragsvolumen an.

Diese Verträge sind freibleibende Angebote. Man ist also nicht gezwungen, einen solchen Handelsvertrag ganz oder nur teilweise zu erfüllen, wenn man z.B. die Ware nicht im Überschuss zur Verfügung hat oder eine angebotene Ware nicht benötigt.

Allerdings sollte man beachten, dass wenn man in einer Stadt einen Vertrag besitzt und diese anläuft, der Kapitän automatisch versucht diesen Vertrag zu erfüllen, also bspw. die betroffenen Waren zu kaufen. Dies tut er selbst dann, wenn man im Expeditionsfenster zuvor diese Waren nicht ausgewählt hat!

Wenn man von den Verträgen aber Gebrauch macht, sollte man darauf achten, dass diese zeitlich begrenzt gelten und man nach dem Ablaufdatum oder nach Überschreiten der Angebotsmenge wieder den in der Stadt aktuellen Preis zahlen muss/bekommt, und dieser kann von dem im Vertrag teilweise deutlich abweichen.

In Amerika können keine solchen Handelsverträge geschlossen werden. Hier kann man auch nichts kaufen, sondern nur Eisenwaren und Wein verhöckern.

Die derzeit noch aktuellen Verträge können durch Klick auf die Gilde jederzeit eingesehen werden, auch ohne dass man in der speziellen Stadt Gildemitglied ist.

## 2.4.3 Expeditionen für Handel

Grundsätzliche Voraussetzungen wie im vorhergehenden Abschnitt beschrieben, allerdings ist es diesmal das Ziel Waren einzukaufen oder Überschüsse im Mittelmeer oder in Amerika zu Gold zu machen.

Dazu sollte man zuvor überlegen, welche Waren man verkaufen und welche man ggf. kaufen will. Danach richtet sich dann die sinnvoller Weise zu wählende Route.

Dabei sollte man sich zuvor in der Gilde unter „Warenumschlagplätze“ ein Bild machen, welche Waren von den einzelnen Städten angeboten bzw. nachgefragt werden. Dann geht es an das Beladen der Schiffe.

Wenn der Konvoi startklar ist, wählt man als Ziel wieder den Pfeil unterhalb Englands und weist mit einem Klick auf die entsprechende Stadt die Ziele zu. Der Name der Stadt sollte nun bei Ziel erscheinen.

Mit einem Klick auf Ware kann man durch aktivieren oder deaktivieren der Haken vor der in der Stadt angebotenen Ware entscheiden, ob diese bei Freiraum auf dem Schiff eingekauft werden soll. Man kann hier jedoch keine maximalen Preise oder Mengen festlegen. Wenn man dem Kapitän den Auftrag zum Kauf erteilt, so kauft er die maximale Menge, die aufs Schiff passt bzw. bis das mitgegebene oder durch vorherigen Verkauf vorhandene Geld ausgegeben ist.

Den Verkauf kann man ebenfalls nicht direkt beeinflussen. Wenn die erste angelaufene Stadt die Ware nachfragt, die man an Bord hat, so verkauft der Kapitän die maximal mögliche Menge an diese Stadt.

Bei der Menge der verkauften und erwerbenden Waren ist auch von Bedeutung, ob eine Stadt ein Stützpunkt oder nur eine Hafenstadt ist. Während man beim Verkauf der Waren bisher keine unterschiedlichen Obergrenzen feststellen konnte, sind die Obergrenzen der Einkaufsmengen unstrittig. In Hafenstädten kann man bis zu 500 Fässer je angebotene Ware kaufen, in Stützpunkten je 1000 Fässer.

Nach der Rückkehr des Konvois erhält man eine Nachricht über die erfolgreiche Expedition. In der Meldung kann man sämtliche Informationen bezüglich der Handelsaktivitäten nachsehen: Orte, Preise, Mengen, Umsätze und die Gesamtbeträge.

## **2.5 Autorouten**

### **2.5.1 Einstellen einer Autoroute**

Wenn man eine Autoroute einstellen will, selektiert man ein Schiff mit einem Kapitän an Bord und klickt im Schiffsmenü auf das Autohandel-Symbol (Waage). Danach muss man auf das Feld „Stadt“ klicken und die Stadt aus der Liste auswählen. Mit dem Klick auf Button „Waren“ erscheint eine Waren-Liste. Danach kann man die Anzahl der Waren, ihre Verkaufs- bzw. Ankaufspreise und ob man sie verkaufen will, kaufen will, in den Kontor geben oder aus dem Kontor nehmen.

Man kann bis zu 20 Städte einstellen.

Des Weiteren kann man hier einstellen, ob man das Schiff bzw. den Konvoi in einer dieser Städte reparieren möchte. Auch kann, bei Bedarf, eingestellt werden, dass ein Hafen nicht angefahren wird. Dies ist jedoch nicht nötig, wenn die Hanse einen Boykott oder eine Blockade durchführt. Der Kapitän der Autoroute wird automatisch die Stadt aus der Route streichen und nach dem Boykott oder der Blockade den Handel mit der Stadt wieder aufnehmen.

Wenn bei einer Route eine Stadt als Reparaturstadt eingegeben ist, muss man jedoch aufpassen: Der Kapitän lässt zuerst das Schiff reparieren und erst nach der Reparatur

kümmert er sich um die Ladung. Dies ist besonders ärgerlich, wenn das Schiff dringend benötigte Waren an Bord hat. Dem kann dadurch entgegengewirkt werden, indem man die entsprechende Stadt zweimal hintereinander einstellt. Beim ersten Anlaufen werden die Waren verkauft oder ins Kontor ausgeladen und für das Zweite kann dann die Reparatur und Einkaufs- bzw. Einladeanweisungen eingestellt werden.

Es gibt auch die Funktion des Speicherns. Wenn man jedoch eine Route speichert, sollte man ihr einen prägnanten Namen geben, da sonst das Suchen einer Route sich als sehr langwierig herausstellen kann.

Bei Bedarf kann man sie dann schnell laden.

Gerade zum Anfang eines Spiels kann es vorkommen, dass man einige Waren mit einer höheren Priorität befördern will als andere.

Wenn man also z.B. Holz nur noch dann mitnehmen will, wenn alle anderen Waren schon an Bord sind, gibt es folgende Möglichkeit:

Beim Einrichten der Autoroute klickt man mit der linken Maustaste auf den Button Holz und zieht den Button nach ganz unten. So kann sich jeder sehr variabel diese Liste zusammensetzen.

Es empfiehlt sich auch, bei Autorouten, die nur zwischen zwei Städten laufen und nur dem Warentransport und nicht dem Handel dienen, beim Einladen die gewünschte Menge einzustellen und bei Ausladen in der Zielstadt „maximal“ anzugeben. So braucht jeweils nur die einzuladende Warenmenge angepasst zu werden, ausgeladen wird dann alles automatisch.

Alternativ dazu kann auch bei nur zu transportierenden Waren sofort bei Ein- und Ausladen „maximal“ angegeben werden. Wenn jetzt z.B. in Danzig Bier produziert wird und dieses ins Zentrallager nach Lübeck zu transportieren ist, ist bei „Maximal“-Einstellung zwar Danzig ganz kurzfristig ohne Bier. Das stört jedoch nicht, da ja sofort aus der Produktion wieder ins Lager geschoben wird. Dann muss man nicht beim Bau von Brauereien daran denken, die Autoroute zu modifizieren.

### **Tipp**

Im Routenmenü zwischen den Städten hin- und herklicken. Was in einer Stadt blau (einladen bzw. einkaufen) ist, muss in der anderen rot (ausladen bzw. verkaufen) sein und umgekehrt.

Und wenn Routen aus einer Stadt mit Kontor in eine Stadt ohne Kontor gehen, nicht vergessen, in der Kontorstadt vorm Neubeladen komplett auszuladen:

Kontorstadt nochmals ins Routenmenü eintragen und alle Werte auf "ins Kontor ausladen max." stellen.

(Man klickt unten auf den Strich-Button und viermal auf den Zielbutton rechts daneben, dann passt es).

Man kann sich die Autoroutenerstellung etwas erleichtern, indem man zuerst eine Vorlage erstellt. Diese wird dann abgespeichert. Bei Bedarf neu laden und entsprechend anpassen. Dies ist besonders hilfreich, wenn man mit Zentrallager(n) arbeitet oder wenn man per Autoroute nur mit einer einzigen Stadt handelt, da einige Einstellungen, insbesondere am Anfang, oft identisch sind (bspw. Schnäppcheneinkäufe: komplette Warenliste auf Einkauf mit sehr niedrigen EK-Preisen setzen (siehe auch: Ein- und Verkaufspreise); oder

Zwei-Stadt-Versorgungsrouten: ZL- Stadt: alles ausladen; Zielstadt: alle Waren verkaufen oder umladen etc. – mehr dazu auch im Kap.2.5.3).

**Tipp**

Wer z. B. Piratenaktivität auf „hoch“ gestellt hat und in Ruhe seine Autoroute einrichten will, der lädt einen älteren Spielstand, arbeitet die Route in aller Seelenruhe aus, ohne dass der allgemeine Spielstand dadurch beeinflusst wird, speichert diese Route ab, lädt wieder das laufende Spiel und ruft diese Route wieder auf (die Routen werden ja getrennt vom eigentlichen Spiel gespeichert).

**2.5.2 Effektive Autorouten am Anfang des Spiels**

Wie gesagt, haben sich am Anfang des Spiels besonders kreisförmige Routen als effektiv erwiesen. Man kann diese kreisförmigen Autorouten in zwei große Bereiche gliedern und in die Nordsee- und die Ostseeroute einteilen.

Die hier dargestellten Routen gelten für die Standardkarte.

Die Einkaufs- und Verkaufspreise kann man aus Punkt 2.6 entnehmen.

Ostseeroute				
Stadt	Gekaufte Ware	Anzahl	Verkaufte Waren	Anzahl
Stockholm	Eisenwaren	40	Felle, Bier, Tuch	Max.
Visby	Tuch	25	Eisenwaren, Bier, Felle	Max.
Malmö	Tuch	25	Eisenwaren, Bier, Felle	Max.
Aalborg	Eisenerz	5	Eisenwaren, Felle, Bier, Tuch	Max.
Lübeck	Eisenwaren	40	Felle, Tuch, Bier, Eisenerz	Max.
Rostock	Hanf	6	Felle, Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.
Stettin	Bier	60	Felle, Eisenwaren, Tuch	Max.
Danzig	Bier	60	Felle, Eisenwaren, Tuch	Max.
Thorn	-	-	Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.
Riga	Felle	20	Eisenwaren, Bier, Tuch, Hanf	Max.
Reval	Eisenwaren	40	Bier, Tuch, Hanf	Max.
	Felle	20		

Nordseeroute				
Stadt	Gekaufte Ware	Anzahl	Verkaufte Waren	Anzahl
Edinburgh	Eisenwaren	30	Bier, Wein, Eisenerz	Max.
	Tuch	20		
Scarborough	Eisenwaren	30	Wein, Eisenerz	Max.
	Tuch	20		
	Bier	30		
London	Bier	30	Eisenwaren, Wein	Max.
Brügge	-	-	Eisenwaren, Tuch, Bier	Max.
Köln	Wein	30	Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.

Nordseeroute				
Gröningen	Wein	30	Eisenwaren, Bier, Tuch	Max.
Bremen	Eisenwaren	30	Wein	Max.
	Bier	30		
Hamburg	Bier	20	Wein, Eisenwaren, Tuch	Max.
Ripen	Eisenerz	10	Eisenwaren, Tuch, Bier, Wein	Max.

Tabelle 2: Beispiele für Anfangsrouten

Wahlweise kann auch noch eine Autoroute eingerichtet werden, die in Nowgorod und Ladoga Felle kauft und sie in ein Kontor einer Stadt, die sich auf der Nordseeroute befindet, transportiert. Von dort aus können die Felle vom Nordseeroutenkonvoi verteilt werden.

In beiden Routen sind die Anzahl der Waren so gewählt, dass sie meist in einem deutlichen Bedarf entsprechen. So können extrem hohe Preise für die Waren erzielt werden.

Man kann auch die Anzahl der verkauften Waren regulieren und so noch höhere Preise erzielen.

Da aber die Städte verschieden groß sind und auch dynamisch wachsen, zieht dies einen sehr großen Arbeitsaufwand nach sich.

### 2.5.3 Effektive Autorouten im späteren Spielverlauf

Später muss man, ganz besonders im Zuge der Zentralisierung der Hanse, die Routen auf kurze Distanzen umstellen (z.B. Versorgung über Zentrallager, siehe Kapitel 8.2). Die Anzahl der Schiffe, die mit Autorouten geführt werden, steigt zwar dadurch, aber es wird eine flächendeckende Versorgung gewährleistet.

Außerdem werden durch die selbstproduzierten Waren deren Kosten sehr niedrig und man kann auch in dieser Variante hohe Gewinne erzielen.

Dieses System ist überaus dynamisch im Vergleich zu der plumpen und langsamen Methode mit riesigen Autokonvois.

Weiterer Vorteil dieser Methode: Es wird ein schnelles Hansewachstum und das damit verbundene Einwohnerwachstum gesichert.

#### 2.5.3.1 Überschüsse in Zielstädten: Was tun?

Durch eine fixe Einstellung von Liefermengen kommt es mit der Zeit vor, dass in einer Stadt Unmengen an einer Ware vergammeln und man Tausende GS Lagermiete zahlt; in einer anderen Stadt wird dieselbe Ware dringend benötigt, weil das Zentrallager leerge-räumt wurde und die Überschüsse von Zielstädten nicht zurückfließen.

##### 2.5.3.1.1 1. Alternative

Anfangs ist es durchaus auch sinnvoll, da sicher nur begrenzte Schiffskapazität zur Verfügung steht, ab und an einen handgesteuerten Konvoi die Städte abfahren zu lassen und die Lagerüberschüsse einzusammeln.

### **2.5.3.1.2 2. Alternative**

Für den späteren Verlauf ist folgende Autorouten-Variante sehr nützlich und effektiv:

1. Zentrallager: alles max. ausladen
2. Zentrallager: Warenbedarf für Zielstadt einladen
3. Zielstadt: alles einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
4. Zielstadt: Warenbedarf für Zielstadt ausladen. Die Waren maximal einladen, die in der Zielstadt produziert werden

Damit erreicht man, dass alle Waren, die nach der letzten Lieferung noch übrig geblieben sind, von dem Transportkonvoi abgeholt und zurück in das Zentrallager gebracht werden. Dabei ist wichtig, dass die für die Produktion notwendigen Rohstoffe sichergestellt werden (Kontorhandel → Ware bunkern), sonst kann es während der Umladeaktionen zu kurzfristigen Produktionsunterbrechungen kommen.

Um für die Warenumschtung notwendige Laderaumkapazitäten etwas zu verringern, kann man die oben beschriebene Route noch erweitern, z.B.

1. Zentrallager: alles max. ausladen
2. Zentrallager: Warenbedarf für Zielstadt einladen
3. Zielstadt: alles max. an die Stadt verkaufen (bis zu festgelegten Preisen)
4. Zielstadt: alles einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
5. Zielstadt: Warenbedarf für Zielstadt ausladen, dann max. die Waren einladen, die in der Zielstadt produziert werden.

oder noch weiter:

1. Zentrallager: alles max. ausladen
2. Zentrallager: Warenbedarf für Zielstadt einladen
3. Zielstadt: alles max. an die Stadt verkaufen (bis zu festgelegten Preisen)
4. Zielstadt: zuerst alle Lastwaren max. ausladen, dann alle Fasswaren max. einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
5. Zielstadt: Fasswaren Bedarf ausladen, Lastwaren max. einladen (ohne Waren, die in der Zielstadt produziert werden)
6. Zielstadt: Lastwaren Bedarf ausladen; Waren, die in der Zielstadt produziert werden, max. einladen.

(hier kann man 4. und 5. tauschen, je nach Mengen der Fass- und Lastwaren)

Somit erreicht man, dass Überschüsse an den gelieferten Waren automatisch wieder im Zentrallager landen und die Waren besser verteilt werden.

Der größte Nachteil: Man benötigt viel mehr Schiffe, um alle Waren in der Zielstadt aus dem Lager an Bord aufnehmen zu können. Wenn der Konvoi dann unterwegs ist, sind

mehrere Schiffe leer. Außerdem, jeder Zwischenstopp verzögert die Laufzeit der Route um jeweils 6 Stunden.

### 2.5.3.1.3 3. Alternative

Deshalb ist es für mich einfacher, mit der Route folgendermaßen zu arbeiten:

1. Zentrallager: alles restlos ausladen, alles einladen, was gebraucht wird
2. Zielstadt: alle Waren auf max. ausladen stellen, alles max. einladen, was dort produziert wird

Dies ermöglicht mir, Überschüsse per Hand wieder zurückzuschicken, wenn ich es gerade mal sehe. Das ist eine Abwandlung der 2. Alternative, wenn eben nicht genügend Schiffskapazität zur Verfügung steht, um alle produzierten Waren auf die Schiffe zu verladen.

### 2.5.3.1.4 4. Alternative

Neben der Regulierung über die Regelversorger gibt es noch eine andere Möglichkeit, Überschüsse zu regulieren, nämlich durch große Rundenkonvois. Den Transport der regulären Stadtproduktion übernehmen weiter die normalen Regelversorger. Dieser Rundenkonvoi holt also nur die Überschüsse ab, die entstehen, wenn der Regelversorger zuviel liefert. Die Regelkonvois bleiben wie in der 3. Alternative einfach gehalten und anstelle des manuellen Ausgleichs sind nun die Rundenkonvois für den Ausgleich der Überschüsse verantwortlich.

Jeder Stadt, in der ein Ausgleich geschieht, werden zwei Stopps zugewiesen, die so aussehen:

1. Alles einladen
2. Rationierte Mengen ausladen (**denn es sollen nur Überschüsse abgeholt werden**)

Für das Zentrallager wird hingegen nur ein Stopp (ggf. zwei wegen Reparatur) benötigt, in welchem alles ausgeladen wird.

Um Platz zu sparen, können diese Stopps aber auch so aussehen, denn man muss ja nicht auch die ganze Stadtproduktion einladen:

1. Alles ausladen, was vor Ort produziert wird (das wird dann durch Regelversorger automatisch abgeholt) , und nur alles andere einladen
2. Rationierte Mengen ausladen

Wenn mit dieser Variante auf der Runde für jede Ware wenigstens eine Produktions- oder Importstadt angefahren wird, wird kein Stopp im Zentrallager benötigt.

Dieser Rundenkonvoi ist also die automatisierte Variante eines manuellen Überschusskonvois. Diese Variante ist nur bedingt geeignet, nämlich nur bei genügender Flottengröße, denn die notwendigen Schiffe für so einen Rundenkonvoi wollen erst einmal zur Ver-

fügung stehen. Außerdem sollten die Ausgleichsrunden nicht allzu groß sein, auch weil nur 20 Stops pro Autoroute möglich sind (also hier neun Städte zzgl. Zentrallager) und dieses System taugt nur für den reinen Ausgleich. Für Optionen, wie dass man bspw. eine dreifache Wochenration Getreide hinschickt und ausgleicht, um die Stadt auch bei Vereisung zu versorgen, ist dieses System gänzlich ungeeignet.

## 2.6 Ein- und Verkaufspreise

Es handelt sich hier um Preise, die in einem bereits länger laufenden Spiel aktuell verlangt wurden.

Zu Anfang des Spiels kann es durchaus erforderlich sein, z. B. den Bier-, Fisch- Getreide- und Holzpreis zu verringern, um die Einwohner bei Laune zu halten und so stets genügend Arbeitskräfte für eigene Betriebe zur Verfügung zu haben.

Es werden hier lediglich Preise/Preisspannen als Richtschnur genannt. Im Spiel hängen diese unter anderem vom Schwierigkeitsgrad und dem eigenen Handeln ab.

Ware	Einkaufspreise	Verkaufspreise
Bier	35 - 40	44 - 60
Eisenerz	900	1.200 – 1.300
Eisenwaren	320	430 – 450
Felle	850	900 – 1.400
Fisch		490 – 540
Fleisch	900	1.250 – 1.500
Getreide	90	140 – 160
Hanf	400	500 – 600
Holz	55	75 – 95
Honig	110	160 - 180
Keramik	170	230 – 250
Leder	250	300 – 340
Pech	60	100 – 120
Salz	25	33 – 50
Tran		100 – 150
Tuch	220	340 – 350
Wein	230	350 – 400
Wolle	900	1.300
Ziegel	80	130 – 140

*Tabelle 3: Einkaufs- und Verkaufspreise*

## 2.7 Die Scheffeltaktik

Die Versorgung der Hanse ist natürlich sehr wichtig. Aber zu welchen Preisen sollte man verkaufen, um die Bevölkerung ausreichend zu versorgen und dadurch die Zufriedenheit der Bürger aufrecht zu erhalten und dabei möglichst viel Gewinn zu machen?

Auf der einen Seite gibt es Grundbedarfsgüter, deren Knappheit oder gar Fehlen sehr rasch zur Unzufriedenheit der Bevölkerung beiträgt. Diese muss man in der Regel mit wenig Gewinn verkaufen. Auf der anderen Seite gibt es Güter, die weniger starke Auswirkung haben, und die man relativ teuer verkaufen kann. Dazwischen stehen Waren, die sich nur einer geringen Nachfrage erfreuen und daher kaum ins Gewicht fallen.

Natürlich ist die Nachfrage von der Bevölkerungsstruktur abhängig. Arme fragen von den einzelnen Produkten andere Mengen nach als Wohlhabende oder Reiche. Wer also mehr Reiche in seinen Städten hat, wird auch andere Gesamtgewinne einfahren können als Spieler mit mehr Armen oder Wohlhabenden. Wenn es nur um Gewinnmaximierung geht, sind die Reichen optimal. (Der Nachteil ist aber, dass ihre Kaufmannshäuser nur wenige Mieter beherbergen.)

Relativ gleich bleibt aber die Gewinnspanne, die man sinnvoll auf die einzelnen Waren draufschlagen kann. Hierbei gilt natürlich: je weniger Konkurrenz durch KI-Schiffe es gibt, umso höhere Gewinnspannen sind möglich. Nachfolgende Empfehlungen beziehen sich auf Spielstufe „Schwierigkeit im Handel = niedrig“ sowie Konkurrenz ist weitestgehend ausgeschaltet / bedeutungslos.

Die Hauptgewinnbringer im Spiel sind: Eisenwaren, Felle, Tuch und Wein. Hier sollten also die höchsten Gewinnspannen möglich sein. Dabei kann man schon ca. 100% auf die Einstandskosten draufschlagen.

**Eisenerz** verbrauchen nur jene Städte, die auch Eisenwaren produzieren können. Verkauf für mindestens 1600 GS!

Besonders **Eisenwaren** sollte man nicht zu billig verschleudern, da man davon ja auch Unmengen für die eigene Bautätigkeit benötigt. Sollten sich im späteren Spielverlauf Überschüsse ergeben, lassen sich Eisenwaren sehr gut im MM oder in Amerika verkaufen. Empfohlener VK: 450 – 500.

**Felle** werden ausschließlich von Wohlhabenden und Reichen verbraucht. Jedes Fell unter 1300 ist verschenkt, man kann auch mehr verlangen. Überschüsse wandern ins MM, wo man bis über 1200 dafür bekommt.

**Fleisch** kann in gut versorgten Städten zu 1500 bis 1600 verkauft werden und bringt durch die stattliche Nachfrage einen relativ hohen Gewinn ein.

**Gewürze** werden in so bescheidenen Mengen nachgefragt, dass sich die enorme Gewinnspanne kaum in der Bilanz niederschlägt. Kauf in den Importstädten der Nordsee zum Mindestpreis von 168 (durch einen guten Kontorsverwalter sinkt er auf ca. 150), Verkauf zu 400-500.

**Honig** zählt wegen seinem Wintermalus ebenfalls zu den weniger interessanten Gewinnbringern. Selbst wenn man um 180 verkaufen würde, ließe sich damit höchstens die Hälfte des Gewinns von Wolle oder Keramik einfahren. Preislich also eher unter dieser Marke bleiben.

**Keramik** kann man ebenfalls aus dem MM importieren und berappt dafür um die 140 aufwärts. Verkauf um mindestens 100 GS höher!

**Leder** sollte zu mindestens 350 verkauft werden

**Tran** kann bis 150 problemlos verkauft werden

**Tuch** ist in Eigenproduktion ein langwieriges Unterfangen, da die Webereien 8 Wochen und die dafür notwendigen Schaffarmen immerhin 6 Wochen Bauzeit veranschlagen. Relativ günstig bekommt man Tuch auch im MM, und zwar auch zu Preisen unter 170. Verkauft wird mit 350-400

**Wein** kann man im MM schon zu Preisen unter 180 bekommen, in der Hanse aber zu 350-400 verkaufen. Wein wird wie Felle ausschließlich von Wohlhabenden und Reichen verbraucht. Bei Überproduktion helfen die Indianer aus, die dafür nette Summen bieten.

**Wolle** ist schließlich auch noch ein netter Gewinnbringer. Verkauf nicht unter 1500!

Die Grundversorgungsgüter hingegen sollten relativ billig über den Ladentisch wandern – sie brächten ohnehin wenig Gewinn. Lieber gleich darauf verzichten und dafür bei obigen Waren kräftig draufschlagen – das macht das Kraut fett.

**Bier** kann zwar in gut versorgten Städten auch problemlos über 55 verkauft werden. Sollten die Bürger aber weniger zufrieden sein, kann hier der Preis gesenkt werden. Und zwar bis ca. 45 GS. Etwaige Überschüsse kommen ins Mittelmeer, wo man dafür zwischen 55 und 65 GS bekommt.

**Getreide** sollte zu maximal 150 verkauft werden – je billiger umso zufriedener. Finanziell rechnet es sich sowieso kaum, da der Produktionsmalus im Winter die Durchschnittskosten in die Höhe treibt.

**Fisch** verkauft man in der Gegend von 550. Über 600 ist der Preis recht schwer zu halten, die Bürger murren schnell.

**Holz** ist ebenfalls ein Hauptunzufriedenheitsfaktor, wenn zu teuer verkauft. 75-90, mehr auf keinen Fall.

**Salz** wird hanseweit so wenig verkauft, dass man es in der Bilanz völlig außer Acht lassen kann. Ein paar Fässer sollte immer in jeder Stadt auf Lager liegen. Wenn eine Stadt nicht zu Fisch- oder Fleischproduktion fähig ist, bleibt der Wochenbedarf einer 20.000 Einwohner-Stadt unter einem Dutzend Fässer. Schnurz, ob man damit 40 oder 50 GS verdient.... Aber die Bürger honorieren den niedrigen Preis.

Last but not least die restlichen Materialien: Sie werden durch die Bevölkerung kaum nachgefragt, dienen aber oft dem Schiffs- oder Betriebsbau. Man kann sie faktisch kaum handeln, weshalb der Preis dafür eher nebensächlich ist (Ziegel sind ausgenommen in der Zeit, in der die Städte ihre Stadtmauern erweitern)

**Hanf**: für den Schiffsbau sowie Fischer- und Jagdhütten notwendig, sonst unbedeutend. Daher ist es egal, ob man für 500 oder 800 verkauft.

**Pech** dient ebenfalls dem Schiffsbau und wird daher hauptsächlich von einem selbst verbraucht. Außer der Landesfürst kommt auf Besuch, dann wird man ein paar Fässer los. VK: 80-105, im Mittelmeer kann man dafür ebenfalls bis zu 100 kassieren.

**Ziegel** verkauft man zu Zeiten des Mauerbaus so billig wie möglich, damit die Mauer rasch fertig wird. Danach sollte der Preis hoch gehalten werden, damit die Konkurrenz nicht an Ziegel kommt. VK bei Mauerbau: ca. 60. Nach Mauerbau: ca 160.

### **3 Produktion**

---

Ohne Eigenproduktion macht das Spiel auf Dauer genauso wenig Sinn wie ohne Schiffe. Nur wer selbst Waren produziert, kann sich gegen die Konkurrenz durchsetzen und unabhängig vom städtischen Warenangebot hohe Gewinne erzielen, denn jede Stadt wird auch von sich aus wachsen, u. a. auch durch Betriebe der Konkurrenz, wodurch das städtische Warenangebot einer Stadt aufgrund des erhöhten Eigenbedarfs niedriger wird und die Einkaufspreise steigen. Bis auf Waffen und Gewürze kann man alle Waren selbst produzieren, die es in der Hanse zu kaufen gibt.

### 3.1 Welche Stadt produziert was?

Siehe Übersichtstabelle. Die Übersicht bezieht sich auf die Standardkarte.

	BI	EE	EW	FE	FI	FL	GT	HA	HO	HG	KE	LE	PE	SA	TR	TU	WE	WO	ZI
Stettin	X				X		X	X	O					X					
Danzig	X					X	X	X				X	X					O	
Thorn				O		X	O		X	X	X	X						X	
Riga				X	X				O	X			X	X					
Reval			X	X		O	X					O		X					
Ladoga		X		X	X		X	X	O	O								O	
Novgorod	X	O		X		X			X	O		X	X						O
Stockholm		X	X		O	O			X		O	O			X				
Visby							O	O		X	X					X		X	O
Malmö		O				X			O	O		X				X		X	O
Oslo		X		O	O				X				X		X				X
Bergen		O	X		O	X			O			X	X		X				
Edinburgh		O	X	O	X				O			O				X		O	
Scarborough	X		X			O			X			O				X		X	O
London	X	X				X	O					X				X		X	
Brügge							O	X	O		X			X				X	O
Köln						O	O		O	X	X	O					X	O	
Groningen							X	X	X		O						O		X
Bremen	X	O	X				O									X		O	X
Hamburg	X				X		X	X	O		O								
Ripen		X			O	O	O		O		X	O		X	X				X
Aalborg		X			O	X			X		O	X			X				O
Lübeck			X		X		O	O	O				X						X
Rostock						O	X	X		X	X	O		X					O
	Bier	Eisenerz	Eisenwaren	Felle	Fisch	Fleisch	Getreide	Hanf	Holz	Honig	Keramik	Leder	Pech	Salz	Tran	Tuch	Wein	Wolle	Ziegel
X = An diesen Standorten ist eine effektive Produktion gewährleistet.									O = An diesen Standorten ist nur eine niedrige Produktion möglich.										

Tabelle 4: Produktionsübersicht Standardkarte

## **3.2 Betriebsarten**

### **3.2.1 Rohstoffe und Rohstoffbetriebe**

#### **3.2.1.1 Sägewerk/Holz**

Holz ist der womöglich wichtigste Rohstoff im Spiel. Es gibt wohl kaum eine Industrie, die nicht in irgendeiner Weise auf Holz angewiesen ist. Die Werft benötigt u. a. Holz, um den Aus- und Neubau von Schiffen zu realisieren, ähnliche Abhängigkeit vom Holz hat auch der Waffenschmied und für das eigene Unternehmen ist Holz auch von nicht geringer Bedeutung. Holz wird neben anderen Rohstoffen zum Bau von Gebäuden benötigt und nicht zuletzt benötigt eine breite Palette an Betrieben Holz als Betriebsstoff. Zudem ist Holz vor allem im Winter sehr wichtig, um die Bevölkerung mit Brennholz zu versorgen. Holz ist der ultimative Schlüsselrohstoff.

#### **3.2.1.2 Eisenschmelze/Eisenerz**

Eisenerz erfüllt lediglich einen Zweck, nämlich als Werkstoff für die Eisenwarenproduktion in den Werkstätten, dazu aber später mehr. Der Bau von Eisenschmelzen ist günstig bzgl. Baustoffen und Zeit, bzgl. der Rohstoffe vor allem deswegen, weil für den Bau keine Ziegel benötigt werden.

#### **3.2.1.3 Hanfhof/Hanf**

Hanf ist auch ein nicht zu verachtender Rohstoff. Allerdings wird er hier nicht als Droge gebraucht, sondern für Bau und Versorgung von Fischern und Jagdhütten. Außerdem verschlingt der Schiffbau eine nicht unbeachtliche Menge an Hanf und nicht zuletzt der Waffenschmied ist auf Hanf angewiesen.

Im Winter (von Dezember bis Februar) ist die Produktion des Hanfhofs auf 50 Prozent der üblichen Produktion reduziert.

#### **3.2.1.4 Getreidehof/Getreide**

Die ständige Versorgung der Städte mit Getreide ist von essentieller Bedeutung, vor allem für die arme Bevölkerung, die ja auch in Betrieben arbeitet. Außerdem wird Getreide natürlich auch dazu gebraucht, Bier zu brauen.

Im Winter ist die Produktion des Getreidehofs auf zwei Drittel der üblichen Produktion reduziert.

#### **3.2.1.5 Schafzucht/Wolle**

Zwar ist Wolle am Anfang nicht unbedingt das lukrativste Handelsgut, ist aber dennoch sehr wichtig. Wolle ist nämlich ein recht teures Gut, selbst in wolleproduzierenden Städten können die Marktpreise sündhaft hoch sein. Einerseits liegt es daran, dass die Bürger schichtenübergreifend Wolle in

nicht geringem Maße verbrauchen, andererseits aber auch daran, dass in vielen Städten die lokale Wollproduktion teilweise durch die lokale Tuchproduktion verschlungen wird. Spätestens wenn man selbst in die recht lukrative Tuchproduktion einsteigt, kommt man an der Eigenproduktion von Wolle nicht mehr vorbei.

### **3.2.1.6 Weingut/Wein**

Wein ist eine der wenigen lukrativen Waren, die keine Vorprodukte benötigen. Leider ist die Möglichkeit zum Weinanbau auf sehr wenige Städte begrenzt, so dass oft ganze Regionen unter notorischem Weinmangel leiden. Daher bringt der Verkauf von Wein einen sehr hohen Profit. Das weiß aber leider auch die Konkurrenz und wenn die Konkurrenz irgendwo einen Betrieb nach dem anderen aus dem Boden stampft, dann in Städten mit effektiver Weinproduktion.

Im Winter ist die Produktion des Weingutes auf 50 Prozent der Normalproduktion reduziert.

### **3.2.1.7 Imker/Honig**

Ein weiteres Nahrungsmittel, dessen Produktion keine Vorprodukte benötigt, ist Honig. Honig scheint zwar von allen Nahrungsmitteln das unwichtigste zu sein, allerdings wird auch dieses Nahrungsmittel verbraucht und sollte zur Vollständigkeit auch produziert werden. Honig wird vor allem von Reichen und Wohlhabenden verbraucht, aber auch in geringerem Maße von den Armen.

Im Winter ist die Produktion des Imkers auf 50 Prozent der Normalproduktion reduziert.

## **3.2.2 Fertigerzeugnisse und veredelnde Betriebe**

### **3.2.2.1 Pechkocher/Pech**

Zur Pechproduktion wird Holz benötigt. Auch wenn die Bürger kein Pech verbrauchen, so sollte man doch Pech produzieren. Schließlich wird Pech vor allem für den Aus- und Neubau von Schiffen benötigt. Darüber hinaus verwenden die Städte bei Belagerungen Pech, um es zur Bekämpfung der Rammböcke der Belagerer in die Pechnasen zu schütten. Aber am allerwichtigsten ist Pech für die Entwicklung der Werften, denn Pech ist in der Hanse ein sehr knappes Gut. Der Betrieb von Pechkochern ist sehr billig und sollte auch dann realisiert werden, wenn man eigentlich noch gar keine Betriebe errichten möchte.

### **3.2.2.2 Ziegelei/Ziegel**

Zur Ziegelproduktion wird Holz benötigt. Selbstverständlich liegt der Zweck der Ziegel im Bau von Gebäuden und Stadtmauern. Auch wenn die massenhafte Ziegelproduktion sich auf das Portemonnaie nicht gerade positiv

auswirkt, so ist sie dennoch wichtig, damit der Ausbau schnell genug vonstatten geht. Außerdem ist selbst bei kleinen Mengen der selbstproduzierte Ziegel meist günstiger als der Ziegel aus der Markthalle. Auch der Bau von Ziegeleien erfolgt sehr schnell und preiswert und sollte eine mindestens genauso große Beachtung finden wie die Pechproduktion, wenn nicht sogar eine noch größere.

### **3.2.2.3 Werkstatt/Eisenwaren**

Zur Eisenwarenproduktion benötigt man Eisenerz als Rohstoff und Holz als Betriebsstoff. Eisenwaren sind in vielerlei Hinsicht sehr wichtig. Erstens benötigen die Bürger selbst eine Menge Eisenwaren und somit sind Eisenwaren die offensichtlichste Marktlücke, daher lohnt sich auch der schnelle Übergang zur Eigenproduktion dieser Ware. Zweitens werden Eisenwaren als Baumaterial benötigt, wenn auch nicht in so großer Menge wie Ziegel und Holz. Drittens benötigen auch die Werft und der Waffenschmied für ihren Betrieb unbedingt Eisenwaren. Ob zum Geldverdienen oder zum strategischen Weiterkommen – ohne Eisenwaren läuft so gut wie gar nichts. Vorsicht ist jedoch beim Einstieg in die Eigenproduktion geboten, da der Bau von Werkstätten recht teuer ist, die Bauzeiten lange sind und der Bau viele Baustoffe verschlingt.

### **3.2.2.4 Salzsiede/Salz**

Zur Salzproduktion wird Holz benötigt. Salz wird zwar in geringem Maße auch von den Bürgern verbraucht, allerdings ist der Salzverbrauch der Bevölkerung zumindest zu Spielbeginn vernachlässigbar gering. Viel mehr ist Salz dazu notwendig, um die Fisch- und Fleischproduktion aufrecht zu erhalten.

### **3.2.2.5 Brauerei/Bier**

Zur Bierproduktion wird Getreide als Rohstoff und Holz als Betriebsstoff benötigt. Bier ist, wie Getreide, ein essentielles Nahrungsmittel, ohne das man die Bevölkerung nicht dauerhaft in der Stadt halten kann. Der Bierverbrauch erstreckt sich quer über die sozialen Schichten, ist bei Reichen und Armen gleich und bei den Wohlhabenden am allerhöchsten.

### **3.2.2.6 Fischer/Fisch & Tran**

Für den Fischfang werden Hanf und Salz benötigt. Es gibt zwei Arten von Fischern – das normale Fischerhaus, das nur Fischfang betreibt, dafür aber sehr günstig, und das walfangende Fischerhaus, welches neben dem Fischfang auch Walfang betreibt, um Lebertran zu gewinnen. Der Rohstoffverbrauch ist beim walfangenden Fischerhaus geringer, die Betriebskosten ungleich höher, so dass bei diesem speziellen Fischerhaus der Fisch teurer ist, dafür ist aber der Tran sehr preiswert. Doch das wird später in der Rubrik „Baukosten und Herstellungskosten“ genauer behandelt.

Fisch ist ein essentielles Nahrungsmittel, das vor allem von der armen Bevölkerung in hohem Maße verbraucht wird. Tran ist eine Bedarfsware, die zwar zur Aufrechterhaltung der Bevölkerung nicht unbedingt benötigt wird, dessen Bedarf aber trotzdem gedeckt werden sollte, da der Verbrauch doch recht hoch ist. Zudem ist erwiesen, dass sich der Tranbedarf einer Stadt erhöht, wenn der Schwarze Tod durch ihre Gassen schleicht.

### **3.2.2.7 Viehzucht/Fleisch & Leder**

Für die Viehzucht werden Salz und Holz benötigt. Fleisch ist ein Nahrungsmittel, nach dem vor allem die Reichen und Wohlhabenden schreien. So wichtig für die Armen der Fisch ist, so wichtig ist Fleisch für die Bessergestellten. Auch das Rinderleder wird von der Bevölkerung in nicht geringem Maße verbraucht, auch mehrheitlich von den Reichen und Wohlhabenden, allerdings ist die ausreichende Versorgung einer Stadt mit Leder für eine andere Partei noch viel wichtiger – nach den Eisenwaren ist das Leder für den Waffenschmied das allerwichtigste Arbeitsmaterial. Wenn eine Waffenschmiede wegen Materialmangel nicht produzieren kann, dann schreit sie meistens nach Leder.

### **3.2.2.8 Jagdhütte/Felle**

Für die Jagd werden als Betriebsstoffe Hanf und Eisenwaren benötigt. Felle werden lediglich von Reichen und Wohlhabenden verbraucht, dafür aber in recht großen Mengen. Daher herrscht in der Hanse auch immer ein riesiger Mangel an Fellen. Die Fellproduktion ist eine der lohnendsten Produktionen überhaupt, auch wenn sie zugegebenermaßen ein bisschen schwierig ist.

### **3.2.2.9 Weberei/Tuch**

Zur Tuchproduktion wird als Rohstoff logischerweise Wolle benutzt. Tuche werden vor allem von Reichen und Wohlhabenden verbraucht. Auch Tuche sind eine lukrative Handelsware, die darüber hinaus in vielen Städten produziert werden kann, sehr oft sogar mit effektiver Wollproduktion vor Ort. Der Einstieg in die Produktion ist jedoch recht vorsichtig einzuleiten, da der Bau eine ähnliche Problematik hat wie die Werkstätten.

### **3.2.2.10 Töpferei/Keramik**

Als Betriebsstoff für die Keramikproduktion wird Holz benötigt. Keramik wird vor allem von den Reichen verbraucht, aber auch von den anderen beiden Schichten.

## **3.2.3 Baukosten und Betriebskosten der verschiedenen Betriebe**

BK = Baukosten

RS = Rohstoffe

	<b>Brauerei</b>	<b>Eisen- schmelze</b>	<b>Fischer</b>	<b>Fischer – Walfang</b>	<b>Getreide- hof</b>	<b>Hanfhof</b>
Arbeiter	30	30	30	30	30	30
Bauzeit	20 Tage	10 Tage	20 Tage	20 Tage	10 Tage	10 Tage
BK ohne RS	5.000 GS	10.000 GS	3.000 GS	5.000 GS	3.000 GS	3.000 GS
Baurohstoffe (Ziegel /Holz /EW /Hanf)	40/5/5	0/10/10	40/5/5/10	40/5/5/20	25/2/2	25/2/2
BK inkl. RS	9.500 GS	13.000 GS	21.000 GS	21.000 GS	5.500 GS	5.500 GS
Betriebskosten bei v. B.	1.820 GS	3.360 GS	2.520 GS	4.200 GS	770 GS	770 GS
Rohstoffkosten bei v. B.	180 GS	---	700 GS	500 GS	---	---
Produktion	49 F. Bier	3,5 L. Eisen- erz	7 F. Fisch	5,2 L. Fisch + 28 F. Tran	7 L. Getreide	1,75 L. Hanf
Verbrauch	1,2 L. Ge- treide + 0,5 L. Holz	0	14 F. Salz + 0,7 L. Hanf	10,5 F. Salz + 0,5 L. Hanf	---	---
	<b>Imker</b>	<b>Jagdhütte</b>	<b>Pech- kocher</b>	<b>Sägewerk</b>	<b>Schaf- zucht</b>	<b>Salzsiede</b>
Arbeiter	30	30	15	30	30	30
Bauzeit	20 Tage	20 Tage	5 Tage	10 Tage	40 Tage	10 Tage
BK ohne RS	3.000 GS	8.000 GS	1.000 GS	3.000 GS	8.000 GS	3.000 GS
Baurohstoffe (Ziegel /Holz /EW /Hanf)	40/10/5	40/10/10/10	10/1/1	25/2/2	50/20/20	25/2/2
BK inkl. RS	8.000 GS	20.000 GS	1.500 GS	5.500 GS	18.000 GS	5.500 GS
Betriebskosten bei v. B.	1.470 GS	5.040 GS	385 GS	840 GS	3.360 GS	910 GS
Rohstoffkosten bei v. B.	---	130 GS	40 GS	---	---	150 GS
Produktion	14 F. Ho- nig	7 F. Felle	7 F. Pech	14 L. Holz	3,5 L. Wolle	35 F. Salz
Verbrauch	---	1/28 L. Hanf + 0,4 F. Ei- senwaren	0,7 L. Holz	---	---	3,5 L. Holz
	<b>Töpferei</b>	<b>Viehhof</b>	<b>Weberei</b>	<b>Weingut</b>	<b>Werkstatt</b>	<b>Ziegelei</b>
Arbeiter	30	30	30	30	30	15
Bauzeit	20 Tage	40 Tage	40 Tage	40 Tage	40 Tage	5 Tage
BK ohne RS	5.000 GS	5.000 GS	8.000 GS	8.000 GS	8.000 GS	1.000 GS
Baurohstoffe (Ziegel /Holz /EW /Hanf)	40/10/10	50/20/20	50/20/20	50/20/20	50/20/20	10/1/1
BK inkl. RS	11.000 GS	15.000 GS	18.000 GS	18.000 GS	18.000 GS	1.500 GS
Betriebskosten bei v. B.	2.520 GS	3.430 GS	3.080 GS	2.940 GS	3.640 GS	385 GS
Rohstoffkosten bei v. B.	50 GS	180 GS	2.000 GS	---	2.000 GS	200 GS
Produktion	14 F. Ke- ramik	1,75 L. Fleisch + 7 F. Leder	21 F. Tuch	14 F. Wein	21 F. Eisen- waren	3,5 L. Holz
Verbrauch	0,7 L. Holz	5 F. Salz + 0,1 L. Holz	2,1 L. Wolle	---	2,1 L. Eisen- erz + 2,1 L. Holz	7 L. Ziegel

Tabelle 5: Baukosten und Betriebskosten der verschiedenen Betriebe

Anmerkung 1: Wenn beim Bau und in der Produktion von Rohstoffkosten die Rede ist, sind das lediglich Richtwerte, da Rohstoffkosten je nach Erwerb unterschiedlich ausfallen können.

Anmerkung 2: Die Betriebskosten errechnen sich aus den Lohnkosten (in Abhängigkeit vom Auslastungsgrad) und der Grundsteuer. Die Grundsteuer beträgt konstant 280 GS pro Gebäude und Woche, selbst bei stillgelegten Betrieben.

### **3.2.4 Produktionsbesonderheiten**

#### **3.2.4.1 Effektive und ineffektive Produktion**

Abgesehen von Hanseniederlassungen kann jede Stadt einige Waren effektiv und einige Waren „niedrig“, „normal“ oder wie es im Fachjargon unter P2-Cracks heißt „ineffektiv“ produzieren. Ein ineffektiver Betrieb hat zwar die gleichen Betriebskosten, erzeugt jedoch nur 75% soviel Produktionsgut wie sein effektives Pendant. Dadurch verteuert sich die produzierte Ware auch dementsprechend auf 133% des Effektivpreises. Handelt es sich bei einem ineffektiven Betrieb um einen Veredelungsbetrieb, so liegt aber auch sein Verbrauch nur bei 75% seines effektiven Pendant. Die meisten Betriebe, darunter alle Rohstoffbetriebe, gibt es in den verschiedenen Städten sowohl in effektiver als auch in ineffektiver Ausführung. Die einzigen Betriebe, die es nur in effektiver Ausführung zu bauen gibt, sind die Brauerei, der Pechkocher, die Salzsiede, die Weberei und die Werkstatt.

#### **3.2.4.2 Produktionsbonus**

Man erhält einen Produktionsbonus, wenn man mehrere gleiche Betriebe in einer Stadt baut. Den ersten Bonus erhält man bei drei gleichen Betrieben. Einen weiteren Bonus gibt es bei jeweils sechs und neun Betrieben. Die Produktionseffizienz wird dabei erhöht, d.h. es wird bei gleichen Zeiten und Kosten etwas mehr produziert.

Bei drei bis fünf Betrieben erhöht sich diese Effizienz auf 103% der ursprünglichen Effizienz. Bei sechs bis acht Betrieben liegt sie bei 106% und ab mindestens neun Betrieben schließlich bei 110%.

#### **3.2.4.3 Reduzierte Winterproduktion**

Von Dezember bis einschließlich Februar haben alle Anbaubetriebe eine reduzierte Produktion, was bei der Erläuterung der einzelnen Betriebsarten schon erwähnt wurde.

Der Getreidehof reduziert seine Produktion im Winter auf zwei Drittel seiner Normalproduktion. Der Imker, der Hanfhof und das Weingut reduzieren ihre Produktion auf je 50 Prozent. Bei gleichbleibenden Betriebskosten führt dies zur Verteuern der produzierten Güter und ruft auch bei weiterverarbeitenden Betrieben (Brauerei, Fischer, Jagdhütte) einen Kostenanstieg der Endgüter hervor.

### **3.2.4.4 Städtische Produktion**

Grundsätzlich produziert eine Stadt immer alle Waren, die in dieser Stadt möglich sind. Diese Gebäude werden allerdings aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht in der Stadtansicht angezeigt. Man kann aber die Produktion der städtischen Betriebe in der Markthalle unter „Produktion“ beobachten. Anders als beim Verbrauch und die Händlerproduktion wird bei der städtischen Produktion jedoch nur die Produktion eines Tages und nicht einer Woche angezeigt. Daher soll man sich nicht wundern, woher bei der zuerst gering erscheinenden Produktion zu Spielbeginn diese Warenberge entstehen.

## **3.3 Einstieg in die Produktion und Grundsatzfragen zur Produktion**

### **3.3.1 Erfordernis an Flotte, Kapital und Arbeitskraft**

Generell gilt, dass man so früh wie möglich in die Eigenproduktion von Waren einsteigen soll, schon alleine um der Konkurrenz zuvor zu kommen. Allerdings sollte man beim Einstieg in die Eigenproduktion unbedingt auf folgende Aspekte achten:

- ◆ Es besteht die Gefahr, sich beim Bau eines Betriebs finanziell zu übernehmen. Daher sollte man sich immer vor Augen halten, wie viel Geld der Bau eines Betriebs bzw. einer kleinen Produktionskette kostet. Diese Kosten, sowie die Kosten, die in der Ausfallsübergangszeit anfallen, also in der Zeit, in der die Betriebe gebaut, fertiggestellt und mit Arbeitskräften gefüllt werden, sollte der Spieler zum Zeitpunkt des Baus auffangen können. Daher gilt es, immer seine Kosten und Schulden im Blick zu haben. Da es somit lohnenswert ist, die Ausfallübergangszeit so gering wie möglich zu halten, empfiehlt es sich, die Produktionsketten immer schrittweise zu bauen und nicht auf einen Schlag.
- ◆ Man sollte genügend Schiffskapazitäten haben, um die später produzierten Waren auch marktgerecht zu verteilen. Den Rest der Flotte und seiner Aufgabenbewältigung darf der Einstieg in die Produktion so wenig wie möglich belasten.
- ◆ Die Stadt muss genügend Bettler und Wohnraum parat haben. Notfalls selbst Wohnhäuser bauen. Es ist dabei zu beachten, dass jeder neue Arbeiter insgesamt vier neue Bürger inklusive sich selbst in die Stadt bringt, denn der Arbeiter hat auch eine Familie (Mann, Frau und zwei Kinder) und dass, wie schon früher genannt, die Zuwanderung stagniert, wenn nur eine einzige Häuserart voll ausgelastet ist. Und was noch zu beachten ist, ist, dass so in der Zahl der Bettler natürlich auch die Familienmitglieder mit inbegriffen sind. Wenn man also 240 Bettler in der Stadt hat, bedeutet das, dass man (ohne Zuwanderung) 60 Leute beschäftigen kann und für 240 Menschen Wohnraum beschaffen muss, was aber nicht heißen soll, dass man nur zwei Betriebe bauen sollte, denn die Einstellung der Arbeiter geht relativ langsam und während-

dessen kommen, sofern es der Stadt gut geht, neue Bettler in die Stadt. Stehen zu wenig Bettler zur Verfügung, schaffen Armenspeisungen in der Kirche Abhilfe.

### **3.3.2 Welche Betriebe man als erstes bauen sollte**

Das lässt sich nicht verallgemeinern. Natürlich hängt die Antwort vor allem davon ab, welche Heimatstadt man hat, denn daheim wird man sicherlich seinen ersten Betrieb bauen. Grundsätzlich kann man aber zwei verschiedene Arten des Einstiegs wählen.

#### **Betriebe mit lukrativem Handelsgut als Produktion (soq. klassischer Einstieg)**

Man kann schon gleich damit anfangen, einen Betrieb zu bauen, der sehr lukrative Ware produziert, bspw. eine Werkstatt, eine Jagdhütte, eine Weberei oder ein Weingut. Ist erst einmal der Rohstoffnachschub gesichert, kann man sich auf kleine Mengen günstig produzierter Ware freuen. Allerdings ist gerade am Anfang die Gefahr langer Ausfallübergangszeiten recht groß, vor allem, wenn die Zuwanderung der Bettler recht behäbig ist. Außerdem sollte man, so schnell wie man kann, die Zahl der Betriebe erhöhen, um den Markt besser sättigen zu können und durch den Produktionsbonus (siehe 3.2.4.2) die Herstellkosten pro Fass Ware etwas zu senken.

#### **Bauindustrie**

Wenn man eine Heimatstadt gewählt hat, in der man Holz, Pech und Ziegel produzieren kann, ganz egal, ob effektiv oder ineffektiv, so sollte man zu Beginn unbedingt ein paar Sägewerke, Pechkocher und Ziegeleien bauen, damit die Expansion schneller vonstatten gehen kann. Schließlich ist es sehr unangenehm, wenn man beim Schiff- und Gebäudebau durch Materialmangel behindert wird. Außerdem sind selbstproduzierte Ziegel- und Pechbestände günstiger als Bestände vom offenen Markt.

### **3.3.3 Sicherstellung der Rohstoffversorgung**

Als Faustregel gilt, dass man früher oder später auch alle Rohstoffe, die man zur Produktion eines veredelnden Betriebs benötigt, unbedingt selbst produzieren muss. Denn es wäre sehr verhängnisvoll, sich bei essentiellen Rohstoffen wie Hanf, Salz und Eisenerz von der Konkurrenz abhängig zu machen, denn im schlimmsten Fall kann diese Abhängigkeit wegen der sich darauf aufbauenden verarbeitenden Industrie recht fatal auf die Hanseentwicklung auswirken.

Wann man jedoch auch zur Eigenproduktion von Rohstoffen übergehen soll, hängt von der produzierten Fertigware ab und davon, wie viele Betriebsarten an einem Rohstoff hängen. So kann man z. B. auch hervorragend Jagdhütten betreiben, ohne eigens dafür die Rohstoffe hierfür zu produzieren, da z.B. die Produktion eines Hanfhofs und einer Werkstatt normalerweise für den Bedarf von etwa 50 Jagdhütten reicht. Da wäre es sinnlos, eigens für eine kleine Fellproduktion auch noch Hanfhöfe und Werkstätten zu errichten. Vielmehr sollte man lieber warten, bis man unabhängig von

der Fellproduktion Werkstätten und Hanfhöfe baut, denn zu Beginn gibt es Eisenwaren und Hanf noch recht günstig zu kaufen. Bei anderen Betriebsstoffen sieht es da schon anders aus: Bei Werkstätten und Webereien machen die Rohstoffe einen nicht unwesentlichen Teil der Produktionskosten aus. Da sollte man am besten schon von Anbeginn die Rohstoffe unbedingt selbst produzieren, da das Marktangebot für die dazugehörigen Rohstoffe ständig schwankt und ihre Preise auf dem offenen Markt meist höher sind als wenn man sie selbst produziert.

Es gibt noch eine ungeschriebene Regel: Das erste Sägewerk sollte so schnell wie möglich gebaut werden, am besten gleich vor Ort. Denn man wird schon am Anfang für viele Betriebe Holz benötigen und sei es nur in kleinen Mengen. Da ist es einfacher, selbst Holz zu produzieren, als dieses von der Stadt zu kaufen.

Man sollte auch darauf achten, dass die Rohstoffe nicht durch die Logistik unnötig verteuert werden. Am günstigen wäre es somit, wenn man sie für die Betriebe direkt vor Ort oder zumindest so nahe wie möglich produziert. Natürlich stellt sich hier die Frage, ob man auch ineffektive Betriebe bauen sollte, denn es ist ja durchaus möglich, dass zwar ein Rohstoff daheim zu produzieren möglich wäre, jedoch woanders günstiger herzustellen ist. Das wird hier später aber noch ausführlicher erläutert.

### **3.3.4 Betriebsauslastung**

Sehr wichtig ist auch, dass alle Betriebe möglichst komplett ausgelastet sind. Denn neben den Lohnkosten verursachen Betriebe noch andere Kosten, nämlich die Grundsteuer: Sie liegt für jeden Betrieb bei 280 GS und ist damit lediglich an die Anzahl der Gebäude gebunden. Der absolute Preisanteil der Lohnkosten an einem Warenpreis lässt sich nicht ändern, denn jeder Arbeiter einer Branche verdient das gleiche Geld. Da aber bei jedem Betrieb die Grundsteuer unveränderlich, also fix ist, werden die Waren umso günstiger, je ausgelasteter der Betrieb ist, da ja zur selben Grundsteuer mehr produziert wird. Das ist vor allem bei Rohstoffbetrieben sehr wichtig, weil deren Kosten auch in die Kosten der Fertigerzeugnisse einfließen. Wer Betriebswirtschaftslehre gelernt hat, kennt Lohnkosten als variable Kosten und Grundsteuern als fixe Kosten.

### **3.3.5 Produktionsmenge und Expansion**

Dafür gibt es eine feste Grundregel: Produziere so viel wie möglich, jedoch niemals mehr, als Du auch verkaufen kannst. Das heißt vor allem, dass die Flotte groß genug sein muss, um so viele Märkte wie möglich zu erreichen. Dann heißt es auch noch, dass man nur so viel produzieren soll, wie man auch absetzen kann. Denn damit sich die Produktion einer Ware auch rentiert, muss sie auch gewinnbringend verkauft werden. Um sich einen Überblick über die Absatzmöglichkeiten zu verschaffen, sollte man sich regelmäßig einen Blick in die Markthallen der einzelnen Städte verschaffen. Woran man denken muss: Je mehr Betriebe eine Stadt hat, desto mehr Einwohner hat sie und desto höher ist auch ihr Warenbedarf. Das führt dazu, dass zur Versorgung der Städte immer mehr Betriebe und auch immer

mehr Schiffe benötigt werden. Sehr wichtig ist also auch, dass das Flottenwachstum mit dem Wirtschaftswachstum Schritt hält. Wenn man will, dann kann dieser Kreislauf immer so weiter gehen, so dass eines Tages in keiner Stadt mehr Platz ist.

### **3.3.6 Handhabung ineffektiver Produktionen**

Eine weitere Grundsatzfrage ist die der ineffektiven Produktion. Soll man wirklich Betriebe bauen, deren Produktion rund ein Drittel teurer ist als andernorts?

Die Frage lässt sich so pauschal nicht beantworten, aber man kann sie nicht klar verneinen.

Die Situation, in der man am ehesten diese Frage stellt, ist die, in der eine Stadt eine ineffektive Holzproduktion anbietet und es vor Ort noch weitere Produktionen gibt, die vom Holz abhängig sind. Hier sollte man auf jeden Fall Sägewerke bauen. Die Waren verteuern sich dadurch nur in vernachlässigbar geringem Maße und man hat Laderaum gespart, denn auch wenn im vom Spiel vorgegebenen Erzeugnispreis die Transportkosten nicht berechnet werden, so schlagen sie sich dennoch in der Bilanz nieder und bei so billigen Gütern wie Holz steht der logistische Aufwand in einem ungleichen Verhältnis gegenüber der teureren Vor-Ort-Produktion. Außerdem kann man mit einem Schiff sinnvollere Dinge tun als nur Holz durch die Gegend zu fahren.

Wie sieht es aber mit anderen Waren aus? Soll man auch Güter wie Felle, Fleisch oder Keramik, also Fertigerzeugnisse ineffektiv produzieren?

Hier gilt die eingeschränkte Antwort: Ja, aber nur für den städtischen Bedarf. Man muss immer bedenken, dass ineffektive Produktion vor Ort gegenüber dem Import effektiver Produktion einen Vorteil und einen Nachteil hat. Der Nachteil ist der höhere Warenpreis, der Vorteil liegt in der Entlastung der Flotte. Je billiger ein Erzeugnis ist, desto eher sollte man es vor Ort ineffektiv produzieren, je teurer ein Erzeugnis jedoch ist, desto eher sollte man erhöhte Investitionen in die Logistik machen.

Die letzte Frage, die man sich bzgl. ineffektiver Produktion stellen mag, wäre folgende: Wie sieht es mit teuren Rohstoffen wie Eisenerz und Wolle aus? Diese Waren sollte man nicht ineffektiv produzieren, zumindest nicht, wenn man noch in kleinen Stückzahlen produziert. Wenn die Rohstoffe so teuer sind, dann sollte man sie besser außerorts produzieren. Die Kosten für den Schiffbau sind bei solch teuren Waren dann auch sehr schnell ausgeglichen. Solch teure Rohstoffe ineffektiv am Ort der Weiterverarbeitung zu produzieren sollte man allerhöchstens nur dann, wenn andere, effektive Bezugsquellen nicht mehr weiter ausbaubar sind oder deren Entfernungen so groß sind, dass die Logistik an sich hohe Kosten verursacht. Dies sollte jedoch nur selten der Fall sein.

## **3.4 Produktionsketten auf der Standardkarte**

### **3.4.1 Allgemein**

Produktionsketten sind in Patrizier 2 unumgänglich. Man muss jedoch einen Kompromiss zwischen eigenen Produktionsketten und Rohstoffen der Konkurrenz finden.

Besonders am Anfang des Spiels wird man nicht die Zeit und das Geld aufbringen können, teure Produktionsketten, wie etwa die Eisenwarenproduktionskette oder die Fellproduktionskette, zu finanzieren.

Solche Rohstoffe, die in der Eigenproduktion stark auf die Geldbörse schlagen würden, sind am Anfang im Überfluss auf dem Markt vorhanden und damit sehr preiswert erhältlich. So ist z.B. Eisenerz in Stockholm, Aalborg, Oslo, Ladoga und Ripen zu sehr günstigen Preisen zu haben.

Auch andere Waren, wie etwa Hanf, sind in Reval (das dort gar nicht produziert wird), Stettin, Rostock, Danzig, Brügge und Groningen reichlich vorhanden.

Im späteren Spielverlauf ist es jedoch sogar unumgänglich, die gesamte Produktion auf eigene Rohstoffe zu verlegen. Denn erstens, kann die Hanse nicht genug dieser Waren produzieren und zweitens, durch den Mangel an diesen Produkten schnellen die Preise in die Höhe. Somit wird die Eigenproduktion billiger als der Ankauf.

Es sollte, sofern es die Geldmittel erlauben, möglichst schnell auf Produktionsketten umgestiegen werden, da man sich damit von der Hanseproduktion unabhängig macht und als autarkes System die Städte versorgen kann, ohne jedes Mal den Ruin befürchten zu müssen, wenn ein Rohstoff knapp wird.

Es ist jedoch Vorsicht geboten bei Flussstädten, da der An- bzw. Abtransport von Lastwaren eine große Anzahl von Schniggen und Kraiern erfordert. Um die Transporte zu decken, sollte es hierbei auf eine gesamte Produktionskette oder eine Weiterverarbeitung der Lastwaren mit hohem Gewinn, zurückgegriffen werden.

### **3.4.2 Produktionsketten**

#### **1. Eisenerz – Holz – Eisenwaren**

Dies ist eine der wichtigsten und effizientesten Produktionsketten.

Egal, ob die Rohstoffe aus Eigenproduktion stammen oder eingekauft werden, ist dies immer eine lohnende Angelegenheit.

Die wichtigsten Standorte dieser Produktionskette sind Stockholm, Bremen und Lübeck, wobei Stockholm die einzige Stadt ist, in der alle drei Produkte effektiv hergestellt werden. Das ermöglicht eine besonders günstige Eisenwarenproduktion, da die Transportkosten für die Rohstoffzulieferung entfallen. Auch in Edinburgh und Bergen werden alle drei Waren produziert, jedoch in beiden Holz und Eisenerz nur ineffektiv, was sich als platzraubend und teuer erweisen kann.

In allen anderen eisenwarenproduzierenden Städten fehlt es entweder an einem Rohstoff oder gar an beiden. Diese Städte sind Bremen, Lübeck, Reval und Scarborough.

Die fehlenden Rohstoffe für diese Städte können meist in den benachbarten Orten produziert werden.

Für Eisenerz eignen sich Aalborg, Oslo, Ripen, London und Ladoga besonders gut. Jedoch muss darauf geachtet werden, dass die Entfernung zwischen der rohstoffproduzierenden Stadt und der rohstoffverarbeitenden Stadt nicht zu groß ist.

Der Rohstoff Holz findet hier keine Erwähnung, da diese Ware fast allerorts der Hanse produziert wird und sich keine Engpässe ergeben sollten.

Der einzige Nachteil dieser Kette ist der immens hohe Kostenfaktor, der den Händler, besonders am Anfang des Spiels am Hungertuch nagen lässt. Neben hohem Bedarf an Baustoffen sind auch die Baukosten, mit 18.000 für eine Werkstatt und 13.000 für eine Erzschnmelze, ebenfalls ausgesprochen hoch. Auch die Bauzeiten, mit 40 Tagen für eine Werkstatt, sind sehr hoch, wobei man dies auch positiv betrachten kann: Während eine Werkstatt noch gebaut wird, können die Sägewerke und Erzschnmelzen bereits einen bestimmten Vorrat an Rohstoffen aufbauen.

Wie gesagt, beim Bau dieser Produktionskette ist Vorsicht geboten. Wer zu viel auf einmal baut, der kann schnell in den Ruin getrieben werden.

## **2. Eisenwaren – Hanf – F e l l e**

Diese Ware ist mindestens genauso wichtig wie die Eisenwaren. Für die Produktion dieser Ware benötigt man Eisenwaren, die gegebenenfalls auch aus der Eigenproduktion entnommen werden können sowie Hanf, der als eine teure Ware und bei Eigenproduktion im Winter Probleme machen kann, da die Produktion absinkt.

Die Produktion von Fellen ist ebenfalls eine sehr lukrative, aber teure Angelegenheit.

Die effektivsten Produktionsstätten sind Reval und Ladoga, die nebenbei auch noch einen der benötigten Rohstoffe effektiv produzieren.

Die weiteren Produktionsstätten sind Riga, Nowgorod (effektive Produktion), Oslo und Thorn (ineffektive Produktion). Alle vier Städte haben keine notwendige Rohstoffproduktion vor Ort.

Bauzeit und -kosten sind ebenfalls eine heikle Angelegenheit bei dieser Ware.

Der Ort der Produktion sollte so gewählt werden, dass sie eine möglichst kurze Verbindung zu den Eisenwaren- bzw. Hanfstädten haben. Hier sind ebenfalls Reval und Ladoga prädestiniert.

Eine weitere Möglichkeit ist eine „Partnerproduktion“ zwischen Ladoga und Reval.

Hierbei werden die Fellhütten gleichmäßig auf Ladoga und Reval verteilt. Wobei die Eisenwaren nur in Reval und der Hanf nur in Ladoga hergestellt werden: Hier muss man einfach fehlende Rohstoffe per Hand oder Autoroute austauschen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei dieser Ware: Man sollte versuchen, nach Möglichkeit in mehreren Städten zu produzieren, da die Wege zu(m) Zentrallager/n sehr weit sind und sich somit unter anderem sehr hohe Lagerkosten ergeben können.

## **3. Wolle – T u c h**

Bei dieser Ware ist besonders am Anfang Vorsicht geboten. Der Rohstoff Wolle ist nämlich beim Ankauf eine seltene und sehr teure Ware, die den Gewinn der produzierten Tücher stark drücken kann. Daher sollte man mit dieser Produktionskette erst beginnen, wenn man einen Absatzmarkt in der Hanse hat. Dies ist nämlich keine Ware, die im Mittelmeer verkauft werden kann, wie etwa Eisenwaren oder Felle. Ein weiterer Nachteil dieser Ware ist, dass die Bauzeiten der Schafzucht und der Weberei extrem lange sind, genau 40 Tage. Auch ihre Betriebskosten sind sehr hoch, was bei zu wenigen Arbeitern in den Ruin führen kann. Die besten Standorte für die gesamte Produktionskette sind Visby, Malmö, London, Scarborough und die ineffektive Produktionsstätte Edinburgh und Bremen (in beiden letzten mit ineffektiver Wollherstellung). Man kann auch Wolle und Tuch separieren und in zwei verschiedenen Städten produzieren. Die Wolle kann in Thorn, Brügge, London, Scarborough, Visby, Malmö und ineffektiv in Köln, Ladoga und Danzig produziert werden. Das Tuch in einer der oben genannten Städte, welche die gesamte Produktionskette anbieten.

#### **4. Holz – S a l z**

Dies ist für die Fisch- und Fleischversorgung eine ausgesprochen wichtige Ware, jedoch ist ihre Produktion sehr preiswert und wirkt sich kaum negativ auf das Vermögen aus.

Es wirft sich die Frage auf wie und wo man produzieren will. Die Städte, welche die gesamte Produktionskette anbieten, produzieren nur ineffektiv Holz. Die Städte, die nur Salz anbieten, haben meist in unmittelbarer Nähe eine Stadt, die effektive Holzproduktion anbietet.

Sie kann in Ripen, Stettin und Riga ineffektiv aufgebaut werden (ineffektives Holz) und weiter in Reval, Rostock, Brügge, wobei hier gar kein Holz produziert wird, sondern stattdessen extra angeliefert werden muss.

#### **5. Salz – Hanf – F i s c h**

Die Ware Fisch ist eine sehr wichtige Ware, daher sollte man möglichst früh in die Fischproduktion einsteigen. Hier ist wiederum der Preis dieser Produktionsketten ausschlaggebend.

Die einzige Stadt, in der die gesamte Produktionskette effektiv läuft, ist Stettin.

Ansonsten gibt es nur noch Städte, die entweder gar keinen Rohstoff produzieren oder nur einen, und dies eventuell auch noch ineffektiv. Diese Städte sind Edinburgh, Hamburg, Ripen, Bergen, Aalborg, Oslo, Lübeck, Stockholm, Ladoga und Riga.

Wobei noch unterschieden werden muss, ob es sich um reine Fischhütten oder Walfänger handelt.

Wenn auch Walfänger für die Tranproduktion gebaut werden sollen, wird man nicht um ineffektive Waren herumkommen. Diese Art von Fischfängern können in den nördlichen Gefilden des Hanseraumes produziert werden.

Wie schon öfters erwähnt sind Produktionsketten die viel Gewinn machen bei den Baukosten und -zeiten sehr benachteiligt. So auch diese.

#### **6. Salz – Holz – F l e i s c h / L e d e r**

Am Anfang sollte man von dieser Ware unbedingt die Finger lassen. Ihre Produktion ist sehr teuer und auch die Bauzeiten sind sehr hoch. Des Weiteren kann es vorkommen, dass der Absatzmarkt fehlt. Dies ist eine äußerst schwierige Ware, darum sollte man mit ihrer Produktion solange warten, bis man zumindest einigermaßen finanziell durch andere Produktionen, die immer Gewinn abwerfen, gesichert ist.

Zwar wird Leder fast überall für horrenden Preise gekauft, da es unverzichtbar für die Waffenproduktion ist, doch ist der Gewinn hierbei auch sehr stark von der zweiten produzierten Ware, dem Fleisch, abhängig.

Auch das Fleisch wird gern gekauft, doch das Problem liegt beim starken Abfall der Preise bei höheren Warenmengen. Dies ist ganz eklatant in der Anfangsphase, da die Städte noch klein sind und sie dementsprechend nur 1-2, maximal 3 Last Fleisch für den gewinntragenden Preis, für den man die Ware feilbietet, kaufen.

Dies soll jedoch nicht von dieser Ware abschrecken. Im späteren Spielverlauf kann man mit dieser Leder-Fleisch-Kombination hervorragende Gewinne erzielen.

Für die Produktion von Fleisch eignen sich am besten Aalborg, Nowgorod, Bergen, Danzig, Malmö, London und Thorn, wobei in allen Städten Fleisch effektiv produziert wird und keine, ein ineffektiver bzw. ein effektiver Rohstoff angeboten wird.

Weitere Standorte sind Reval, Stockholm, Rostock, Ripen, Köln, Scarborough und Edinburgh, wobei Fleisch überall ineffektiv produziert wird und es teilweise effektive, teilweise ineffektive oder gar keine Rohstoffe gibt.

## **7. Holz – P e c h**

Wie schon öfters erwähnt, ist Pech eines der wichtigsten Güter für eine schnelle und gute Hanseexpansion.

Mögliche Standorte sind Nowgorod, Riga, Stockholm, Danzig, Lübeck, Aalborg, Bergen und Oslo, wobei in allen Städten, mit Ausnahme von Danzig, Holz entweder effektiv oder ineffektiv angeboten wird.

## **8. Holz – Z i e g e l**

Die Ziegel sind ebenfalls unerlässlich für den Hanseausbau.

Die effektivsten Ketten lassen sich am günstigsten in Groningen und in Oslo aufbauen, wobei hier die Entfernungen berücksichtigt werden müssen. Danach folgen Standorte, in denen Holz und/oder Ziegeln nur ineffektiv produziert werden: Nowgorod, Scarborough, Lübeck, Aalborg, Ripen und Malmö - in der letzten Stadt sind die Ziegel am teuersten.

Städte mit Ziegel-, jedoch ohne Holzproduktion sind Visby, Rostock, Bremen und Brügge.

## **9. Holz – K e r a m i k**

Auch Töpfereien haben lange Bauzeiten und sollten daher nicht zu früh in Angriff genommen werden. Hierbei können auch ganz schöne Gewinne erzielt werden.

Die Produktion bietet sich sehr gut in Visby, Rostock und Thorn an, da dies die einzigen effektiven Standorte für Keramik in der Ostsee sind, ihre Pendants in der Nordsee sind Ripen, Brügge und Köln. Dabei ist Thorn hanse-

weit wegen effektiver Holzproduktion eindeutiger Favorit. Weitere Standorte, in denen auch Holz vorkommt, sind Stockholm, Ripen, Aalborg, Hamburg, Köln und Groningen, wobei nur in Ripen und Köln Keramik effektiv produziert wird. Produktionsstätten ohne Holzvorkommen sind Visby, Brügge und Rostock.

### 10. Getreide – Holz – B i e r

Bier ist eines der Grundgüter der Hanseeinwohner und dementsprechend wichtig für das Ansehen und das Hansewachstum. Daher empfiehlt es sich, dass man es immer in genügender Menge produziert.

Bier wirft jedoch keinen hohen Gewinn ab, und so sollte man, wenn möglich, immer effektiv arbeiten und die gesamte Produktionskette an einem Ort produzieren, da die horrenden Transportkosten für Getreide oder Holz ordentlich aufs Portemonnaie schlagen können.

Die Standorte, an denen man komplette Produktionsketten aufbauen kann, sind Stettin und Hamburg, wobei in beiden Städten Holz ineffektiv produziert wird. Die weiteren Städte, in denen Bier und einer der beiden Rohstoffe produziert werden, sind Nowgorod, Danzig, Bremen, London und Scarborough.

### 3.4.2.1 Produktionsketten

Die folgenden Angaben zur Betriebsanzahl in den Produktionsketten gelten lediglich für effektive Betriebe. Es werden hier stückmäßig kleine Produktionsketten aufgezeigt. Hier wurde darauf geachtet, dass die Produktionsmengen, die aus den Betriebsanzahlen hervorgehen, von Rohstoff in Fertigerzeugnis möglichst 1:1 aufgehen. Im Zweifelsfall, nämlich wenn zum genauen Aufgehen der Rechnung riesige Betriebsmengen sowohl auf Rohstoffseite als auch auf Fertigerzeugnisseite nötig sind, werden die Betriebsmengen so aufgezeigt, dass auf der Rohstoffseite die Produktion etwas höher ausfällt als auf der Seite der Fertigerzeugnisse.

1 Sägewerk		= 4 Salzsieden
1 Sägewerk		= 20 Pechkocher
1 Sägewerk		= 4 Ziegelein
1 Sägewerk		= 20 Töpfereien
3 Schafzuchten		= 5 Webereien
1 Sägewerk	+ 3 Eisenschmelzen	= 5 Werkstätten
1 Sägewerk	+ 5 Getreidehöfe	= 28 Brauereien
1 Hanfhof	+ 1 Werkstatt	= 50 Jagdhütten
2 Hanfhöfe	+ 2 Salzsieden	= 5 Fischer
3 Hanfhöfe	+ 3 Salzsieden	= 10 Walfänger
1 Sägewerk	+ 20 Salzsieden	= 140 Viehzuchten

Noch gröbere Überschlagrechnungen findet man hier. Da manche Betriebe sehr geringe Mengen an Holz benötigen, kann man diesen Betrieben in

groben Überschlagrechnungen kaum den Satz „ein Sägewerk“ hinzufügen, da man sonst bei strikter Befolgung der Überschlagsrechnung viel zu viele Sägewerke bauen würde. Die Definition „etwas Holz“ besagt dann folgendes: 1 Sägewerk wird benötigt, aber das reicht dann auch eine ganze Weile mehr als genügend.

1 Hanfhof	+ 1 Salzsiede	= 1 Fischer
1 Hanfhof	+ 1 Salzsiede	= 3 Walfänger
etwas Holz	+ 1 Getreidehof	= 5 Brauereien
etwas Holz	+ 1 Salzsiede	= 7 Viehzuchten

### 3.5 Herstellungspreise

Die nachfolgende Tabelle dient lediglich als Richtschnur und ist von verschiedenen Faktoren abhängig (z. B. Preise der verwendeten Rohstoffe, Anzahl der Betriebe in einer Stadt...).

Die Preise der Tabelle gelten für die Herstellung der Waren an Orten mit effektiver Produktion und unter Ausnutzung aller Produktionsboni (mehr als neun Betriebe gleichen Typs an einem Ort). Geringe Abweichungen bei allen Preisen sind möglich. Des weiteren soll beachtet werden, dass durch die Winterproduktion verteuerte Rohstoffe (Getreide und Hanf) auch die Preise von Bier, Fell, Fisch und Tran zwangsläufig steigen lassen. Fisch und Tran sind davon besonders betroffen.

Ware	Sommerproduktion	Winterproduktion
Bier	37	
Eisenerz	873	
Eisenwaren	250	
Felle	669	
Fisch	425	
Fleisch	982	
Getreide	100	156
Hanf	400	800
Holz	55	
Honig	91	191
Keramik	169	
Leder	222	
Pech	57	
Salz	29	
Tran	59	
Tuch	221	
Wein	190	378
Wolle	872	
Ziegel	78	

Tabelle 6: Herstellungspreise

## 4 Die Bevölkerung

PLATZHALTER

### 4.1 Welche Warenbedürfnisse haben die Bürger?

Hier folgen die Wochenverbrauchswerte der Hanseeinwohner. Jeder Wert ist auf Ware und Schicht auf je 1000 Menschen geeicht. So ist die Tabelle zu lesen: „1000 Wohlhabende fragen 1,4 Last Wolle **pro Woche** nach.“

siehe auch <http://www.rjosephs.de/tippsamm/wochenverbrauch.xls>

Ware	Reiche	Wohlhabende	Arme
Bier	22,750	45,500	22,750
<b>Eisenerz</b>	<b>0,000</b>	<b>0,000</b>	<b>0,000</b>
Eisenwaren	35,000	26,250	8,750
Felle	21,000	10,500	0,000
Fisch	1,400	2,800	3,500
Fleisch	3,850	3,050	0,450
Getreide	3,150	4,200	5,250
Gewürze	1,400	0,700	0,700
Hanf	0,175	0,105	0,070
Holz	2,800	2,800	1,400
Honig	17,500	8,750	1,750
Keramik	10,500	6,300	4,200
Leder	15,400	12,250	1,750
<b>Pech</b>	<b>0,000</b>	<b>0,000</b>	<b>0,000</b>
Salz	0,350	0,350	0,350
Tran	17,500	12,250	3,500
Tuch	17,500	12,250	5,250
Wein	52,500	13,300	0,000
Wolle	0,350	1,400	0,700
Ziegel	0,035	0,035	0,000

*Tabelle 7: Warenbedürfnisse der Bürger*

Diese Angaben sind ohne Gewähr. Manche Waren können in bestimmten Situationen höher nachgefragt werden. Es sollen im Winter bspw. Holz, Felle und Tran stärker als sonst nachgefragt werden und letzteres soll auch bei Seuchen stärker nachgefragt sein.

## 4.2 Unzufriedenheit der Bürger

Grundsätzlich kann jedes Gut, das in unzureichendem Maß vorhanden ist, zur Unzufriedenheit der Bürger beitragen. Allem Anschein nach gibt es bei manchen Einwohnerzahlen (5.000, 8.000, 10.000 etc.) regelrechte Bedarfs-sprünge, die man vorausbedenken sollte. Hatte z.B. Tran oder Wolle zuvor eine eher untergeordnete Rolle gespielt, so werden beide Rohstoffe insb. im Winter (Energielieferant und Wärmequelle!) benötigt. Ist hier einmal die Versorgung zusammengebrochen, können die Bewohnerzahlen schnell bei Unachtsamkeit um mehrere Hundert zurückgehen. Tuch und Keramik sind ohnehin unverzichtbare Luxus-Produkte. Auch wenn man diese zu einem gewissen Maß durch Importe aus dem Mittelmeer decken kann, sollte man ihre Produktion nicht vernachlässigen. Lediglich auf die Reichen kann man vorübergehend verzichten, alle anderen Bevölkerungsschichten bedrohen unmittelbar das Funktionieren sämtlicher Produktionsstätten.

In einer Neugründung verbrauchen ca. 1000 Einw. (1056) jeweils folgende Mengen (Einheiten Fass/Last):

Ware	Menge
Bier	29
Eisenwaren*	19
Felle	6
Fisch	3
Fleisch	2
Getreide*	5
Gewürze	1
Holz*	2
Hanf*	1
Honig	6
Keramik	6
Leder*	9
Pech*	3
Tran	8
Tuch*	9
Wein	11
Wolle*	1

*Tabelle 8: Warenbedürfnisse in Neugründung*

(Alle mit einem \* gekennzeichneten Waren schwanken natürlich entsprechend der in den jeweiligen Städten benötigten Rohstoffe für die Betriebe + Werft)

## 4.3 Unzufriedenheit der Stadtwache

Die Sicherstellung der Zufriedenheit der Stadtwache ist ein gutes Beispiel dafür, wie sehr sich die vermeintlich funktionierende Vollversorgung einer Stadt von dem empfundenen Zustand ihrer Bewohner unterscheiden kann!

Die meisten P-II-Spieler werden den automatischen Verkaufspreis für Bier bei ca. 50 GS einstellen, so dass im Regelfall auch die zur Zufriedenheit ausreichende Menge auf dem Markt vorhanden sein wird.

Kommt es allerdings zu einer Belagerung, so sieht der Fall ganz anders aus. Haben z. B. vorher 165 Fässer bei einem Verkaufspreis von 50 GS absolut ausgereicht, da auch ein Blick in die Markthalle nur einen Bedarf von 91 Fässern bestätigte, so zeigt ein Klick auf ein blaugewandetes Männlein der Stadtwache, dass diese immer noch zu wenig Bier in der Stadt X beklagt.

Sobald sich aber der Preis bei 45-46 GS eingependelt hat, wirkt die Stadtwache befriedigt. Dies bedeutet allerdings, dass nun 236 Fass Bier auf dem Markt zu finden sind. Somit muss man also quasi 159% mehr Güter auf den Markt „werfen“ als für den Gesamtbedarf erforderlich ist.

Selbst numerisch weit unterlegene Stadtbesatzungen können einen Angriff, sofern zumindest ein Geschützturm oder diverse Produktionsstätten vorhanden sind, welche die Belagerer vorübergehend aufhalten, mit Leichtigkeit siegreich überstehen.

Als Faustregel kann man sich wirklich einen Verkaufspreis von 45 GS einprägen, da dann die kämpfende Stadtwache weder Tod noch Teufel fürchten wird.

## 5 Die Seefahrt

### 5.1 Schiffe

Es gibt in Patrizier II vier verschiedene Schiffstypen. Sie heißen Schnigge, Kraier, Kogge und Holk. Alle haben ihre Vorzüge und Nachteile und die persönlichen Vorlieben für die verschiedenen Schiffstypen scheiden in der Spielergemeinde regelmäßig die Geister.

Anmerkung zu den Bauzeiten: Unter formeller Bauzeit versteht man die Zeitspanne, in der eine Werft den Fertigungsbau eines Schiffes garantiert, also eine Art Vertragslieferzeit. Unter informeller Bauzeit versteht man die Zeitspanne, in der ein Schiff in Wirklichkeit fertig gebaut wird, und diese tatsächliche Bauzeit kann sehr viel kürzer sein als die formelle. Die Angaben zu den informellen Bauzeiten sind ohne Gewähr, es könnte vielleicht noch von kürzeren Bauzeiten berichtet werden.

 <p><b>Schnigge</b> ca. 12.000 GS</p>	Kapazität unausgebaut	15-25 Last
	Waffenplätze Stufe 1	0 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	2 große u. 4 kleine
	Geschwindigkeit	6 kn
	Besatzung	min. 5; max. 20-25
	Materialbedarf (Holz, Tuch, Eisenwaren, Hanf, Pech)	11, 3, 3, 3, 20
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	45/17 Tage

Schniggen sind einmastige Schiffe, deren Vorläufer skandinavische Ruderboote aus dem 12. Jahrhundert sind. Die Ursprünge der Schnigge lassen sich im Spiel noch immer nach an ihrer schlanken Formen und ihrem langen Kiel erkennen. Im späteren Mittelalter konnte man diese Schiffe mit doppelt so viel Laderaum bauen wie im Spiel üblich.

Die Vorzüge der Schnigge sind ihre Schnelligkeit und Wendigkeit (100%) sowie ihr niederer Tiefgang, welcher der Schnigge ermöglicht, auch auf Flüssen zu fahren, und ihre geringen Kosten in Anschaffung und Unterhalt. Die Nachteile der Schnigge liegen jedoch auf der Hand, nämlich ihre geringere Stabilität und ihre begrenzte Aufnahmefähigkeit bzgl. Ladung und Personen. Aufgrund ihrer geringen Stabilität sollte die Schnigge nicht unbedingt auf Expeditionen gehen, erst recht nicht auf längere Strecken. Allerdings sollte man die Schnigge trotzdem nicht gering schätzen, denn für den anfänglichen Handel reichen Schniggen meist völlig aus. Zudem ist die Schnigge am Anfang des Spiels der dominierende Schiffstyp. Wer am Anfang gerne Schiffe kapert, wird um Schniggen nicht herumkommen, da aber das Angebot an den leicht zu kapernden Schniggen recht groß ist, wird die Menge an Schnigge deren Tonnagenachteil schnell ausgleichen.

Und wer friedlich spielt, sollte sich nicht davor scheuen, anfangs selbst einige Schniggen zu bauen, denn anfangs hat die schnelle Verfügbarkeit von vielen verschiedenen Schiffen für den Handel höhere Priorität als die Größe der Schiffe. Außerdem kann man nie genug Schiffe haben, also sollten auch im späteren Spielverlauf die alten Schniggen zum Einsatz kommen und sei es nur in einem großen Sonderkonvoi.

 <p><b>Kraier</b> ca. 25.000 GS</p>	Kapazität unausgebaut	28-35 Last
	Waffenplätze Stufe 1	0 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	4 große u. 2 kleine
	Geschwindigkeit	6 kn
	Besatzung	min. 8; max. 28-35
	Materialbedarf	16, 5, 5, 5, 30
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	52/24 Tage

Der zweimastige Kraier zählt zu den Allroundern unter den Schiffstypen und ist im Gegensatz zur Schnigge auch äußerst beliebt. Abgesehen vom hohen Anschaffungspreis hat der Kraier gegenüber der Schnigge fast nur Vorteile. Seine Wendigkeit (90%) reicht noch immer gut im Piratenkampf aus und überzeugt durch seine im Vergleich zu Schnigge hohe Stabilität, zudem ist auch der Kraier besonders schnell und kann durch seinen niederen Tiefgang wie die Schnigge Flussstädte anfahren, was er den größeren Schiffstypen allemal voraus hat. Sehr oft findet man Kraier als typische Schiffe für Eskortpiraten, da meist einfach ausgebaut, und auch größere Piratenkonvois sind oft mit Kraiern bestückt.

Für Expeditionen sind Kraier schon wesentlich geeigneter als Schniggen und sind auch in der Lage, vom amerikanischen Kontinent zurückzukehren, wenn auch nur in schlechtem Zustand, sollten sich daher auch auf Europa beschränken.

 <p><b>Kogge</b> ca. 23.000 GS</p>	Kapazität unausgebaut	45-55 Last
	Waffenplätze Stufe 1	4 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	8 große u. 2 kleine
	Geschwindigkeit	5 kn
	Besatzung	min. 10; max. 45-55
	Materialbedarf	22, 3, 4, 4, 40
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	66/38 Tage

Die einmastige Kogge ist das bekannteste und typischste Hanseschiff mit ihrem kurzen und gedrungenen Schiffskörper, ihrer gerundeten Spantform und ihren steilen Steven. Im Laufe ihrer Zeit wurde die Kogge durchgehend

verbessert. War ihr Laderaum im frühen 13. Jahrhundert noch recht klein, vergrößerte sich dieser von Jahrzehnt und Jahrzehnt immer mehr, so dass sie im 14. Jahrhundert die Kapazität hatte, wie wir sie aus dem Spiel kennen. Spätere Koggen waren bis zu doppelt so groß.

Was sie den kleineren Schiffstypen in jedem Falle voraus hat, ist ihr größere Kapazität für Mannschaft, Waffen und Fracht. Zudem ist die Kogge besonders wendig (100%) und ist auch ein sehr beliebtes Piratenschiff. Eigentlich ist die Kogge überall beliebt, denn sie ist groß, stabil und wendig. Kurioserweise ist eine Kogge trotz ihrer höheren Kapazität und ihrer etwas längeren Bauzeit günstiger als ein Kraier. Im Add-On ist eine Kogge also nicht mehr nur ein Lastesel, sondern auch ein Allroundschiff wie in der historischen Realität. Allerdings haben große Schiffe wie die Kogge auch Nachteile, denn durch ihren stärkeren Tiefgang ist sie nicht mehr für Flussfahrten geeignet. Zudem ist die Kogge auch kein Meister der Geschwindigkeit mehr, denn gewöhnlich ist eine Kogge entweder mit viel Fracht oder viel Mannschaft und Bewaffnung beladen, denn ein Schiff mit so viel Stauraum wird niemand leer durch die Gegend segeln lassen, denn dafür ist die Kogge zu schade.

 <p><b>Holk</b> ca. 35.000 GS</p>	Kapazität unausgebaut	55-70 Last
	Waffenplätze Stufe 1	6 große u. 0 kleine
	Waffenplätze Stufe 3	12 große u. 0 kleine
	Geschwindigkeit	5 kn
	Besatzung	min 12; max. 55-70
	Materialbedarf	36, 10, 10, 8, 50
	Kürzestmögliche Bauzeit (formell/informell)	77/48 Tage

Der Holk (in der Mehrzahl „Holke“ genannt) ist ein hochentwickelter, in Kraewelbauweise gebauter Dreimaster, den man erst bei erfahrenen Werften bauen lassen kann, es sei denn, man wählt als Startjahr 1350 oder später. Der Holk hat alle typischen Vor- und Nachteile eines großen Schiffs. Einerseits bietet der Holk für Besatzung, Waffen und Fracht sehr viel Platz und darüber hinaus verfügt der Holk über eine von den anderen Schiffstypen nie erreichbaren Stabilität. Das macht sie bedingt für die Piraterie und in außerordentlichem Maße für Expeditionen interessant. Auf der anderen Seite ist der Holk nicht sehr wendig (80%), aus ähnlichen Gründen wie die Kogge nicht sehr schnell und die Bau- und Wartungskosten sind enorm und auf Flüssen kann der Holk natürlich auch nicht fahren.

Dennoch galt der Holk lange Zeit unter Spielern als Nonplusultra, wahrscheinlich weil im Vorgänger „Geld und Macht“ die Kogge nicht viel taugte und der Holk die einzige Alternative war, was jetzt jedoch anders ist. Das ultimative Kampfschiff ist der Holk durch seine geringe Wendigkeit heute nicht mehr. Wie der Kraier ist auch der Holk ein typisches Schiff für Eskortenpiraten und kommen dort immer voll ausgebaut vor.

## 5.2 Kapitäne

### Dienstalter bei Kapitänen

Spätestens wenn die Kapitäne 47 bis 53 Jahre alt sind, verkünden sie, einen Hafen vor Beendigung der Route oder auch mittendrin, dass sie nun in unseren Diensten genug geleistet hätten und nun ihren "Lebensabend" genießen wollen.

Beim ersten Mal übersieht man es leicht, da einfach eine Meldung "Kapitän" erscheint. Daher denkt man, dass dieser wohl wieder einfach mehr Heuer verlangt! Doch weit gefehlt... Spätestens wenn die Autoroute unterbrochen ist, wird man aufmerksam.

Glücklicherweise hat man in zwei von drei Fällen das Glück, dass in dem Hafen, wo er sich arbeitsmüde vom Schiff schlich, ein neuer, leider reichlich unerfahrener Kapitän in der Kneipe wartet. Man kann aber die Route einfach auf hoher See stoppen, wenn man keine Lust hat, einen größeren Konvoi in einem völlig überbelegten Hafen neu zu ordnen, andernorts einen neuen Kapitän finden und weitersegeln.

## 5.3 Bewaffung der Schiffe

Gleich, ob man Schiff/Konvoi/Stadt verteidigen oder andere Schiffe/Konvois/Städte angreifen will - ohne die adäquate Ausstattung mindestens eines Schiffes läuft nichts. Sämtliche Schiffswaffen bekommt man in der Waffenschmiede. Die Handwaffen (Schwert, Bogen, später auch Armbrust und Musketen) können auch beim Waffenhändler in der Hafenkneipe erworben werden.

Jegliche Accessoires für den Schiffkampf erhaltet Ihr beim legalen Waffenschmied. Dieser lässt Euch aber nur eintreten, wenn Ihr in der jeweiligen Stadt ein Kontor eröffnet habt. Von den insgesamt 6 verschiedenen Bordwaffenkategorien (kleines Werk, kleine Blide, großes Werk, große Blide, Bombe, Kanone) bieten die Waffenhändler zu Beginn eines jeden Spiels in der Regel nur wenige an. Bomben und Kanonen werden darüber hinaus erst im weiteren Verlauf des Spiels produziert und angeboten, und zwar erst dann, wenn die Werft der jeweiligen Stadt in der Lage ist, Holke zu bauen.

Erfahrungsgemäß kann man allerdings die Anzahl der angebotenen Kategorien, wie auch die Quantität der angebotenen Waffen, durch die regelmäßige Versorgung der Stadt mit Eisenwaren, Leder, Holz und natürlich Hanf beschleunigen. Zudem gilt für die Waffenproduktion die Regel, dass je mehr Waffen gekauft werden, desto schneller die Waffen auch nachproduziert werden.

Fähigkeiten der Bordwaffen:

- ◆ Bliden sind Fernkampfaffen mit großer Reichweite und mittlerer Durchschlagskraft.

- ◆ Werke sind Nahkampfgeschütze zur Dezimierung der gegnerischen Matrosen, jedoch mit geringer Schadenfolge; demzufolge für die Vorbereitung des Enterns geeignet. Eine Ausnahme bildet die Verwendung der kleinen Werke durch die Piraten – im extremen Winkel abgefeuert, erzielen sie damit Weiten wie mit den Bliden.
- ◆ Bombarden sind Nahkampfwaffen mit enormer Schadenswirkung.
- ◆ Kanonen sind die Allrounder, mit mittlerer Reichweite und guter Durchschlagskraft.

Generell gilt, dass Bombarden und Kanonen (sobald verfügbar) trotz ihres höheren Anschaffungspreises die Gesamtfeuerkraft deutlich erhöhen, und im Regelfall vorzuziehen sind.

Die 6 Bordwaffentypen nehmen auf dem Schiff unterschiedlich viele Waffenplätze (Schächte) ein. Die beiden kleinen Waffentypen, sowie Kanonen benötigen einen Schacht, die großen Waffentypen und Bombarden füllen je 2 Schächte aus. Dieser Umstand bedeutet, dass die Größe und die Ausbaustufe des zu bestückenden Schiffes bei der Auswahl der Waffen unbedingt mit in Betracht gezogen werden sollte.

Kleine Schiffstypen wie Schnigge und Kraier sind schnell und wendig, wodurch man sich im Kampf näher an den Gegner trauen kann. Aus Gründen der geringen Anzahl an Schächten empfehlen sich auf diesen Schiffen einschichtige Waffen. Umgekehrt verhält es sich bei den großen Schiffen - hier können ruhig große Waffen installiert werden, wobei sich eine gesunde Mischung aus Nah- und Fernwaffen, Matrosenkillern und Holzsplitterern empfiehlt (z.B. 6 Bombarden und 12 Kanonen). So ist man für jede Situation bestens gerüstet.

Ebenfalls beim Waffenhändler erhältlich sind die Entermesser. Diese sind von vitaler Bedeutung, wenn es zum Enterkampf kommt. Hier gilt grundsätzlich, dass jedem Matrose ein Entermesser zur Verfügung stehen sollte - optimal ist gar, einige Entermesser mehr an Bord zu haben, falls welche in der Hitze des Gefechts verloren gehen (so etwa 10 % mehr als Matrosen an Bord sind).

Abschließend sei darauf hingewiesen, dass Bordwaffen ein beachtliches Gewicht haben, somit das Schiff schwerer und träger machen und natürlich Ladekapazität binden. Dennoch ist es wenig sinnvoll, aus Gewichts- oder Kapazitätsgründen ein Schiff geringer als möglich zu bewaffnen!

Bei Angriffen auf Türme (Piratennester und/oder Stadtüberfälle) sollte den Bliden der Vorzug gegeben werden, da diese die Turmzerstörer schlechthin sind. Gegenüber Türmen haben Bliden eine größere Schadensentwicklung und auch die höhere Reichweite, dadurch ist die Trefferquote der Türme geringer.

## 5.4 Orlog-Schiffe und Konvois

Wenn ein Autokonvoi von einem Piraten angegriffen wurde und der Autokonvoi das Piratenschiff geentert hat, sollte es sofort aus dem Konvoi ent-

fernt werden, da sonst der komplette Konvoi wochenlang im Reparatur-Hafen festliegt (vorausgesetzt man hat auf „Auto-Reparatur“ eingestellt).

### **Baukonvois**

Als Konvoiführer der Schiffe zum Städteausbau wählt man immer einen Kraier, da damit alle Städte angefahren werden können: Zwar wird gemekert, die Koggen „Baustoffe 02 -09“ seien überladen, aber man kann dank eines „Bugs“ dennoch mit ihnen in die Flussstädte einlaufen. Zudem beschleunigen sich dadurch die Fahrtzeiten des Konvois beträchtlich (bis zu 2 Tage bei großen Entfernungen). Beim Auslaufen wird übrigens nicht mehr gemosert.

## **5.5 Der Seekampf**

### **5.5.1 Allgemeines**

Wenn die folgenden Empfehlungen nicht sofort erfolgreich sind, sollte man sich nicht entmutigen lassen. Übung macht den Meister!

In den Anfangsmonaten bzw. -jahren tauchen die Gesellen unter der Totenkopfflagge immer dann auf, wenn es gerade am wenigsten passt. Allerdings scheinen die ersten 3 - 4 Spielmonate quasi eine "Schonfrist" darzustellen, die man dann auch nutzen sollte. Spätestens, wenn die ersten Autorouten gewinnoptimiert funktionieren, dürften die ersten massiven Angriffe erfolgen.

### **5.5.2 Die Flucht mit Handelsschiffen**

Wenn man als braver Händler von üblen Piraten angegriffen wird, ist die beste und einzige Variante die Flucht. Man kann natürlich das Schiff automatisch flüchten lassen, jedoch kann man dies nur empfehlen, wenn der Kapitän sehr gut im Segeln oder das Schiff nicht übermäßig beladen ist. Er sollte dann die Stufe 4, wenn nicht sogar 5 haben.

Wenn jedoch der Kapitän schlechter oder das Schiff gar voll beladen ist, sollte man die Flucht am besten selbst durchführen.

Man muss das Schiff in Richtung des Windes richten, um am schnellsten flüchten zu können. Manchmal kommt es aber auch vor, dass der Wind entgegen der Fahrtrichtung der Piraten weht. Dies ist eine äußerst missliche Lage, da man bei einer Kurswendung von 180° genau entgegen dem Wind fährt. Gerade mit einem gut beladenen Schiff wird man sehr langsam und ist somit auch leichte Beute für die Piraten.

Um solch ein Szenario abwenden zu können, muss man das Schiff zuerst 90° wenden bis der Wind seitlich auf die Segel bläst. Die Piraten werden folgen. Nachdem die Piraten auf dem gleichen Kurs hinterherfahren, kann man wieder um 90° wenden und den alten Kurs einschlagen. Somit liegen die Piraten wieder hinter Euch und Ihr selbst befindet Euch auf einem Kurs mit Rückenwind.

### **5.5.2.1 Die Kapitulation**

Gesetzt den Fall, das jeweilige Schiff ist aus beliebigen Gründen schon stark mitgenommen (unter 80 % der Ausgangstärke), der Vorsprung reicht nicht aus oder das Schiff ist so beladen, dass kein Geschwindigkeitsvorteil abzusehen ist, und das Piratenschiff ist kurz davor, zu entern, so sollte man die ehrenvolle Kapitulation wählen und die weiße Flagge setzen. Der Vorteil ist, dass das Schiff weder zusammengeschossen, die Mannschaft nicht bis auf den letzten Mann massakriert wird, noch die Möglichkeit besteht, dass die Piraten sich das Schiff einverleiben. In früheren Versionen von P2 war dies stets der Fall, im Add-On lediglich dann, wenn man sich aktiv mit einer Salve gewehrt hat.

### **5.5.3 Kampf gegen Piratenkonvois**

Es kommt, wenn man sich auf Piratenjagd begibt, nicht selten vor, dass einem ein Piratenkonvoi begegnet, der besiegt werden will. Man sollte für die Piratenjagd entweder Kraier oder Holke verwenden.

Oft bestehen diese Konvois aus einem Kraier, einer Kogge und einem Holk.

Um möglichst effektiv und ohne Schaden am eigenen Schiff zu kämpfen, ist es ratsam, zuallererst den Piratenkraier zu besiegen.

Am besten schießt man ihn auf etwa 30% herunter und lockt ihn in eine Ecke der Karte. Da der Kraier jetzt sehr langsam ist, kann er einem nicht mehr folgen und wird in der Ecke herumdümpeln. Man sollte jedoch die Schiffe nicht unter 28% schießen, da sie dann im Regelfall flüchten.

Nun sollte man sich dem Holk zuwenden. Er wird auch wie der Kraier auf etwa 30% heruntergeschossen und in einer anderen Ecke abgestellt als der Kraier. Dann auf dieselbe Art die Kogge herunterschießen.

Um diese Schiffe dann entern zu können, muss man den Piratenschiffen einen großen Verlust an Matrosen zufügen. Für diese Art von Aufgabe sind Werke und Bombarden prädestiniert.

Um alle drei Schiffe entern zu können, braucht man einen Holk oder eine Kogge auf der sich die maximale Anzahl der Matrosen befindet, da sich immer noch sehr viele Matrosen auf den Piratenschiffen befinden. Nun kann man die Schiffe in aller Ruhe entern.

Die beste Methode um gegnerische Schiffe zu schlagen, ist die Methode des „Crossing T“. Hierfür muss man, sofern man von den gegnerischen Schiffen verfolgt wird, immer wieder das Schiff wenden und während das Schiff im 90° Winkel zu den verfolgenden Schiffen steht auf sie feuern. Man sollte diese Manöver allerdings stets mit Rückenwind durchführen, da man sonst empfindliche Verluste an Matrosen, die man später für den Entervorgang braucht, erleidet.

Bei geübten Spielern kommt es gar nicht selten vor, dass man bei solchen Schlachten keine einzige Salve der gegnerischen Schiffe hinnehmen muss. Wenn man diese Art von Seekampf mit einem Holk durchführt, muss man allerdings aufpassen, da der Kraier aufgrund seiner höheren Geschwindig-

keit der schlimmste Feind eines Holks ist. Daher sollte man den Kraier sofort niederschießen, ggf. sogar versenken.

Piraten sind Fanatiker: Selbst wenn sie unter 40 % zusammengeschossen sind, werden sie, im Gegensatz zu einem Handelsschiff, immer noch versuchen Euch anzugreifen. Eine Kapitulation gibt es bei ihnen nicht. Die Ausnahme bildet der Kampf um das Piratennest, wo sie sich gerne in den Schutz der Kanonentürme bzw. des einzelnen Piratenkraisers zurückziehen, der sich oft ein paar Striche abfallen lässt, um der gegnerischen Breitseite zu entgehen. Mehr als 2-3 Gegentreffer sollte man selbst nie kassieren - ein Piratenschiff feuert, bis es gesunken ist.

### **5.5.3.1 Das Entern von Piratenschiffen**

Grundsätzlich gilt: Immer derjenige, der entert, ist bei ähnlichen Stärkeverhältnissen im Vorteil. Wenn man selbst entert, sollte man zur Sicherheit immer 5-6 vollbewaffnete Männer mehr an Bord haben. Kapitäne mit höheren "Kampf-Punkten" schlagen da auch zu Buche. Selbst wenn man auf dem eigenen Kraier 28 Mann Besatzung hat und man wird selbst von einem 26-Mann-Kraier geentert, kann es passieren, dass man unterliegt...

### **5.5.3.2 Piratenaufkommen**

Denjenigen, die Piratenschiffe nach guter Erfahrung als leichte Beute ansehen, wird eine Untersuchung über einen längeren Zeitraum (ein Spieljahr 1315/16) folgendes zeigen: Insgesamt waren 1 Schnigge, 4 Kraier, 20 Koggen (57%) und 10 Holke, also insgesamt 35 (bzw. 32) Schiffe in einem Jahr zu erobern, was man einen willkommenen Tonnagezuwachs neben einer vergleichbaren Anzahl von Schiffsneubauten bezeichnen kann.

Allerdings wird dabei auch etwas anderes deutlich: Derjenige, der Holke bevorzugt, kommt um den Eigenbau von Schiffen nicht herum!

Der November scheint einer der von den Piraten bevorzugten Monate zu sein, während zwischen den Jahren die Piraten allem Anschein nach im Ski-Urlaub weilen. Drei bis vier Schiffe pro Monat scheinen ein guter Wert zu sein.

Mit Sicherheit könnte man auch noch 10 Schiffe mehr kapern, aber manchmal möchte man sich anderen Aufgaben (Niederlassung, Umzug, Landesfürst) widmen, von den Routineaufgaben ganz zu schweigen...

Mit diesem Koggen-Massaker scheint man etwas bewirkt zu haben: Kein einziger Pirat (5) benutzt - nach einer Kunstpause - Koggen oder Holke, alle dümpeln mit Kraiern über die Meere, die zudem den Aggressor nicht mehr angreifen.

### **5.5.3.3 Eskorte und Patrouille**

Beides sind Aufgaben, die in der Kneipe vergeben werden, und die man bei einem gut bewaffneten Schiff, voller Besatzungsstärke und annehmbarem Kapitän allein aufgrund des möglichen Ansehensgewinns übernehmen sollte. Allerdings nehmen viele Spieler diese Aufgaben nur an, um Tonnage zu

gewinnen. Während die Eskorte auch von Schiffen ohne Bewaffnung und ohne Kapitän ausgeführt werden kann, akzeptiert der Auftraggeber der Patrouille nur ein Orlogschiff, d. h. mit Kapitän. Außerdem ist es ratsam, das "Auftragsspezialisten-Schiff" immer als Konvoi segeln zu lassen, da somit das erbeutete Schiff sofort eingegliedert wird und nicht auf eigene Faust den nächsten Kontor-Hafen ansteuert, wobei es sonst eine leichte Beute für andere Piraten würde.

Wenn man den Auftrag annimmt, sollte man sich sicher sein, dass keines der anderen eigenen Schiffe über eine stärkere Bewaffnung verfügt. Dies gilt auch für Schiffe, die zu einem Konvoi gehören, Auslieger und Schiffe ohne Besatzung! Denn der Reisende bzw. Auftraggeber entscheidet sich immer für das stärkste Schiff, ungeachtet der Tatsache, ob der Kapitän "besser" ist oder überhaupt ein Crew auf dem Schiff verweilt. Es wäre nicht das erste Mal, dass ein Konvoi aus heiterem Himmel angegriffen wird, ein Reisender spurlos verschwindet oder die Sicherheit der Patrouillen-Route berechtigt angezweifelt wird.

#### **5.5.3.3.1 Eskorte**

Bei der Eskorte, z.B. von Reval nach Riga, sollte man den direkten Weg wählen und wird zu 95% angegriffen. Als Eskortschiffe eignen sich Kraier, Koggen und Holke. Allerdings ist etwas zu bedenken: Mit Sicherheit wird der geübte Spieler jeden Gegner niederringen können. Doch die Beschädigungen bei einem Piratenholk, bis dass man mit seinem 35er Kraier entern kann, werden bei über 80% liegen. Und die Reparatur eines Holks im 12% Zustand ist teuer und dauert bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag... Also ist der vielseitigste Piratenköder die Kogge, da sie aufgrund ihrer Wendigkeit alle anderen Nachteile mit Leichtigkeit ausgleichen kann und die Holke in zufriedenstellendem Zustand kapern kann.

#### **5.5.3.3.2 Patrouille**

Hier fordert der Auftraggeber, oft einer der KI-Konkurrenten, uns auf, drei verschiedene Häfen zur speziellen Sicherung seiner eigenen Route mit unserem Orlogschiff abzufahren. Je nachdem, wie hoch die zu zahlende Einzelsumme für die abzuwehrenden Schiffe ist, kann man vorausahnen, welche Schiffe einen attackieren werden: Bei 1.700 GS je Schiff wird es eine Schnigge sein, bei 5.000 GS eher ein Holk. Dabei sollte man das im Auftragsstext vermittelte "versenken" nicht zu wörtlich nehmen, da man sonst wertvollen Schiffsraum verschenkt. Im Idealfall kann man also bis zu drei Schiffe erbeuten, ausnahmsweise kann es auch passieren, dass man bei einer A nach B-Station zweimal angegriffen wird. Beim nächsten Hafen sollte man die Crew wieder (siehe Piratenresozialisierung) aufstocken, um dem potentiellen Angriff gewappnet zu sein

### **5.5.4 Kampf gegen Piratennester**

Dies dürfte wohl zu den schwierigsten Aufgaben im Bereich des Seekampfes zählen.

Man muss sich gegen bis zu acht Piratenschiffe und mehr und drei Türme verteidigen. Dies kann man aber nur als Eldermannaufgabe machen. Am besten versenkt man alle Schiffe nach der Methode des „Crossing T“, um sich dann den Türmen zuzuwenden (Genauer unter Kapitel 5.5.3.).

Damit man die Schiffe erobern kann, braucht man große Mengen an Matrosen, die nur durch viele Holke aufgebracht werden können. Dies ist aber sehr problematisch, da man sehr viele Schiffe auf einmal zu kontrollieren hat.

## **5.6 Piraterie**

### **5.6.1 Generelle Tipps**

Piraterie wird natürlich von der Hanse nicht gerne gesehen. Das bedeutet, Ihr dürft Euch nicht erwischen lassen.

Ein Piratenschiff muss über einen Kapitän verfügen. Jetzt fahrt Ihr in eine „Ecke“, die außerhalb der üblichen Routen liegt (auf der Höhe der Orkneys oder tief im finnischen Meerbusen) und klickt im Schiffsmenü auf den Kapitän. Dort könnt Ihr mit „Pirat“ auf Piraterie wechseln. Dabei sollten keine weißen Flaggen (KI-Händler) in der Nähe sein, da diese sonst im nächsten Hafen „petzen“ und die Anklage der Hanse auf dem Fuße folgt. Sobald sich ein weißes Schiff in der Nähe befindet, ist der Pirat-Knopf auch ausgeblendet und nicht anklickbar. Ein Piratenschiff wird in der Schiffsliste mit dem Totenkopf-Symbol gekennzeichnet.

Genauso wird ein Pirat wieder zum friedlichen Schiff: „Ecke“ suchen, auf den Kapitäns-Kopf klicken und dort heißt der Button jetzt „Zivil“.

Vorsichtige Naturen speichern vor und nach einem Piratenangriff ab, spulen schnell vor. Eine Anklage kommt 5 Tage später. Sollte keine Anklage kommen, den nach dem Angriff gespeicherten Spielstand laden, ansonsten halt den davor. Allem Anschein nach kann man die Wahrscheinlichkeit der Anklage sogar unterdrücken, indem man sich noch während des Seeschlachtmenüs, direkt nach dem Erobern die Ladung des jeweiligen Schiffes anschaut.

Wenn Ihr durchspielt (= spielerische Fehler ohne Rückgriff auf das letzte Savegame), dann dürften folgende Faustregeln helfen:

1. Kapere immer vom Kartenrand her
2. Versuche Dich nur an ordentlich beladenen Schiffen, da es sich lohnt und die Opfer schwerfälliger sind
3. Neben dem Kaperschiff sollten noch einige Begleitschiffe den Seeraum aufklären
4. Lass es im Zweifelsfall sein
5. Beginne das Theater erst, wenn Du es Dir leisten kannst
6. Nie in Stadtnähe ...

Das sollte die "Trefferquote" auf deutlich unter 10% senken.

Das Schöne an der Sache ist, dass es immer leichter wird, je mehr Schiffe davon überzeugt wurden, zu uns überzulaufen.

### **5.6.2 Kampf als Pirat gegen Handelsschiffe**

Beim Seekampf gegen unbewaffnete Handelsschiffe sollte man sich noch vor dem Seekampf darüber informieren, wie viel Beladung das Schiff führt und wie gut es bewaffnet ist.

Grundsätzlich sollte man nur Schiffe angreifen, wenn sie unbewaffnet sind und sie ziemlich viel Ladung mit sich führen. Als Richtmarke kann hier etwa 50% des Laderaums genannt werden. Um solche Schiffe besonders schnell kapern bzw. plündern zu können sollte man Kraier verwenden. Dazu sollte man auf den Button „Entern“ drücken und dann auf das zu verfolgende Schiff klicken. Mit dieser Variante fährt das eigene Schiff immer etwa um einen Knoten schneller als das des Händlers. Außerdem dürfte das Entern auch ein Kinderspiel sein, da diese Schiffe meist auch nur die minimale Matrosenanzahl haben. Als Bewaffnung für den Kraier eignen sich 2 große Bliden und 6 Kanonen, da man zum einen Distanzwaffen für die sofort flüchtenden Schniggen, zum anderen vielseitige Waffen benötigt.

Wenn man aber Schiffe der Konkurrenz entern will, die gut bewaffnet sind und auch über sehr viel Matrosen verfügen, sollte man sich wieder der „Crossing T“ Methode bedienen.

Wiederum sollte man sich der Richtlinie von 28% bedienen, damit die liebe Konkurrenz nicht auf den Gedanken der Flucht kommt.

#### **5.6.2.1 Enterung von Schiffen, die noch über Bewaffnung verfügen**

Um Schiffe, die über Bewaffnung verfügen, entern zu können, sollte man mit Seitenwind fahren und das andere Schiff hinterher. Danach muss man eine 180° Wende machen und zwar in Richtung des Gegenwindes. Danach hat man wieder Seitenwind nur von der anderen Seite.

Das Schiff des Gegners will auch dieses Manöver durchführen, stellt sich aber sehr dumm an und wird sehr langsam. Nun kann man weiter drehen, bis man hinter dem gegnerischen Schiff ist und es entern.

#### **5.6.3 „Auftragspiraten“ - bzw. „Piraten anheuern“**

Eine leichte Möglichkeit, die KI zu schädigen und dabei zu verdienen, ist es, einem Piraten in der Kneipe ein ausgerüstetes Schiff zu übergeben, der dann 35-65 % der erbeuteten Ladung behält und den Rest „mit höllischen“ Grüßen in regelmäßigen Meldungen überweist.

Wenn man ihn aufsucht, darf sich weder der „schwarze“ Amtsbüttel mit Hut noch einer der Miliz-Soldaten in der Nähe der Kneipe bzw. vor dem Rathaus (Amtsbüttel) sehen lassen, da sonst eine Anklage wg. des Aufsuchens lichtscheuer Elemente folgen kann.

Dieses Schiff sollte eine vollbewaffnete Schnigge oder ein Kraier sein - Koggen und insb. Holke haben sich nicht bewährt, da die Piraten dazu neigen, kaum mehr als 25 Mann auf ein Schiff zu setzen, so dass es eine schnelle Beute für die Händler wird.

Man sollte dem Piraten ein Schiff mit möglichst großer Mannschaft übergeben, jedoch ohne Kapitän. Bekanntermaßen wird eine Piratenmannschaft nach schweren Seeschlachten nicht vervollständigt, deswegen ist es besser, wenn der Pirat zumindest am Anfang seines Raubzuges die max. Besatzung hat. Ein Piratenkraier mit 35 Matrosen an Bord wird uns viel länger dienen als der Kraier mit nur 15 Matrosen.

Vor die Wahl gestellt, ob der Pirat nur vor der Stadt X oder in der gesamten Hanse aktiv wird, sollte man, wenn man spezielle KI-Händler schädigen möchte, die erste, sichere Variante wählen. Gerade die erste Variante legen die Piraten relativ frei aus - einen vor Köln postierten Piraten wird man auch vor Brügge oder Groningen sichten. Das Risiko erwischt zu werden, ist bei einem „Auftragspiraten“, deutlich geringer als bei der eigenen aktiven Piraterie.

Ist der Pirat jedoch lebend gefangengenommen worden, kann man aus der folgenden Meldung ersehen, dass die Hanse auch vor Folter nicht zurückschreckt:

„Es gelang kürzlich einem tüchtigen Händler, ein feiges Piratenschiff zu ertern und den Kapitän zu arretieren. Zunächst ungeständig, hielt er unserem eindringlichen Verhör nicht lange stand und tat kund, auf Euer Geheiß und mit eurer Unterstützung gehandelt zu haben.

Wir werden dieser ungeheuerlichen Anschuldigung nachgehen. Erwartet in Kürze eine Botschaft, die Euch über den Ausgang unserer Ermittlungen informiert.“

Nach der Klage folgt unweigerlich die Verurteilung, da sich bei diesem Fall erfahrungsgemäß keine „Bestechungs-Kandidaten“ im Badehaus zeigen werden. Also sollte man den „Leasing-Piraten“ ein seetüchtiges und akzeptabel ausgerüstet Schiff zur Verfügung stellen. Ein Kraier mit vier kleinen Werken reicht oft schon aus. Schließlich gehen die meisten Piraten auch mit dieser Standardausrüstung auf große Fahrt.

Zum Umfang der zu erwartenden „Piraten-Rendite“:

Dies hängt ganz vom Umsatzwert und der produzierten Güter des zu behellegenden Hafens ab, den man in seiner Entwicklung gut einschränken kann.

Ein Beispiel: Der Kraier „Rabe von Köln“ (immer markante Namen zwecks Wiedererkennung wählen, welche die KI nicht für ihre Schiffe wählt - also bitte keine Seemöwe!) wurde Anfang März einem Piraten übergeben, mit der Aufgabe, vor Köln zu wildern.

Vom 18.03.1303 bis zum 30.01.1303 plünderte der Pirat 23 Schniggen der Konkurrenz, d. h. im Durchschnitt zwei pro Monat, wobei im Oktober (3) 1303 und Januar (4) 1304 die meisten Angriffe zu verzeichnen waren.

Insgesamt konnten dadurch 172.093 GS eingenommen werden. Die höchste einzelne Kapersumme betrug 16.016 GS. Bei anderen Kaperfahrten verzeichnet man auch Einzelsummen bis 30.000 GS

Dabei wurden 12 Schiffe des direkten Köln-Konkurrenten Kümmelkorn, 2 Schiffe des Bremer KI-Händlers Holgersson, 4 Schniggen des Stettiner KI-Händlers Kruse, jeweils 1 Schiff des Lübecker (Seraphim) und Danziger (Homer) „Kollegen“ behelligt. Die übrigen 3 Schiffe gehörten Händlern, die weder offiziell in Köln bzw. Ladoga ansässig noch im Gildenbuch verzeichnet waren, dort aber fleißig bauten.

Nach dem 30. Januar wurde er nicht mehr gesichtet. Da es in der Chronik keine Meldung gab, dass er aufgebracht wurde, ist das Schiff entweder gesunken oder der Pirat hat sich „eigenen“ Zielen zuwenden wollen. Bei der Eroberung von Piratennestern oder der Bekämpfung von Piratenkonvois haben manche Spieler ihre einstigen Korsaren „wiedergefunden“.

### **Einschränkungen:**

Leider findet sich immer nur ein Pirat zum fraglichen Zeitpunkt in einer Hafenspelunke - danach oft auch für einen längeren Zeitpunkt (1 - 2 Jahre) nicht mehr. In manchen Städten trifft man sogar nie einen Piraten an.

In den Foren wurde auch diskutiert, dass man durch die bewusst gesteuerte „Übergabe“ eines zusätzlichen Schiffes, d. h. man lässt den Piraten absichtlich ein Schiff kapern, so dass ein mächtigerer Konvoi entsteht. Dies wird auch geschehen - da aber die Mannschaft des ursprünglichen Korsaren dezimiert ist, wird er zwangsläufig das nächstgelegene Piratennest ansteuern (was übrigens eine gute Gelegenheit ist, dieses auszuspionieren), um seine Mannschaft aufzustocken. Taucht er aus diesem aber wieder auf, so ist die Enttäuschung groß, da er das zweite Schiff offensichtlich an andere Piraten vertickt hat. Dieses kann im späteren Spielverlauf wieder auftauchen.

Fazit: Um das Konto aufzubessern und gleichzeitig die KI ein wenig im Zaum zu halten, eignet sich der Auftragspirat hervorragend. Derjenige Spieler, der Schniggen ablehnt, kann sie auf diese Weise z. B. auch nutzbringend einsetzen. Piratenschniggen entern selbst Koggen und Holke. Diese werden sich aber vor den Flussstädten selbstverständlich nicht zeigen. Von der Kreierung der „Piratenkonvois“ ist abzuraten, da bisher noch niemand durchgehenden Erfolg damit hatte

## **5.6.4 Piraten-Resozialisierung**

Wenn man gerade ein Schiff erfolgreich erobert hat und nun in einen Hafen eingelaufen ist, der weder mit einem eigenen Kontor noch mit einer einigermaßen laufenden Werft gesegnet ist, so möchte man natürlich möglichst schnell wieder im Konvoi von dannen rauschen. Doch im Regelfall ist man schnell unterbesetzt und die Besatzung der geenterten Schiffes zudem extrem aufsässig. Manche schrieben früher im Forum, dass man sie sofort entlassen solle, um dann wieder in der Kneipe direkt 8-12 Männer einzustellen. Man kann jedoch auch in anderer Weise dabei vorgehen: Zuerst transferiere ich die „erbosten“ Männer von dem geenterten Schiff auf den Konvoiführer und erst dann stelle ich weitere Männer ein! Einen negativen

Einfluss auf meine Stammbesatzung hatten die „resozialisierten“ Piraten bisher noch nicht. Dabei „gewinne“ ich zusätzliche Männer und „tausche“ sie quasi nicht einfach um. Im schlimmsten Fall gibt es in der Stadt gerade ein Arbeitsplatzüberangebot - und dann kann man erst einmal auf den Mannschaftsaustausch warten...

### **5.6.5 Konvoischiff verweigert stillschweigend Weiterfahrt**

Wir kennen es alle: Gerade haben wir ein Schiff geentert, segeln in den nächsten Hafen und freuen uns in der Kneipe über den netten Kapitän, den wir auch direkt auf dem neuen Pott einstellen. Dann wollen wir im Konvoi weiterschippern, und stellen fest, dass der neue Pott sich keine einzige Seemeile bewegt. Warum? Erst wenn man das Schiff veranlasst, einzeln den Hafen zu verlassen, kommt folgende Meldung: „Der Kapitän XY weigert sich mit der XY auszulaufen, da sich das Schiff in keinem seetüchtigen Zustand befindet!“

Im Konvoi erscheint jedoch keine derartige Meldung! Also - Skipper wieder entlassen, so dass der Pott im unter 20%-igen Erhaltungszustand wieder die Befehle des Konvoiführers akzeptiert, und ab in den gewünschten Hafen. Man sollte allerdings wissen, dass sich die Entlassung von Kapitänen und Matrosen negativ auf das spätere Anheuern auswirkt.

Den Skipper ins Notizbuch eintragen und später einstellen, aber nicht zu spät - insbesondere aus Lübeck machen sich die Hallodris gerne mal davon...

### **5.6.6 Stadtplünderung**

#### **Städte plündern – ein einträgliches Geschäft**

Besonders zu Beginn eines Spiels macht sich die gähnende Leere in der Kasse negativ bemerkbar. Um hier recht schnell und komfortabel Abhilfe zu schaffen, lohnt es sich hin und wieder eine Stadt zu plündern und sich damit deren Stadtkasse einzuverleiben.

Um eine Stadt zu plündern benötigt Ihr ein kampfstarkes Schiff mit Kapitän und jede Menge Geduld.

#### **„Normale Plünderung“**

Nachdem Ihr in den Piratenmodus gewechselt habt (hissen der schwarzen Flagge) gebt Ihr dem Schiff als Ziel die Stadt, die Ihr plündern wollt. Kurz darauf erhaltet Ihr die Meldung zur Bestätigung, ob Ihr manuell kämpfen wollt (zumindest bei nur einem Schiff dringend zu empfehlen).

Ziel ist es, die komplette städtische Verteidigung (alle Türme und Bombarden) zu zerstören, erst dann seid Ihr erfolgreich.

Nun sollte man, unter Ausnutzung der Windverhältnisse mit möglichst hoher Geschwindigkeit in kreisenden Bewegungen vor dem Turm kreuzen und dabei ständig auf diesen feuern. Dabei müsst Ihr relativ nah ran (Reichweite des Turms ist höher als die eurer Schiffe). Der Turm verträgt allerdings 'ne ganze Menge, also nicht gleich nach dem ersten Treffer aufgeben.

Der Zustand des Turmes verändert sich relativ langsam. Erst sieht man keine Veränderung, dann steigt irgendwann nach dem x-ten Treffer Rauch auf, dieser wird heftiger, später fängt der Turm Feuer, um schließlich in einer Explosion „zusammenzubrechen“ .

Wenn alle Türme zerstört sind, erhaltet Ihr die Meldung, dass Ihr die Stadt geplündert und x Taler erbeutet habt, zusätzlich wird Euer Schiff randvoll mit Waren aus der Stadt gefüllt.

Diese „normale“ Aktion kann durchaus an die 2 Stunden reale Spielzeit bedeuten. Deshalb haben findige Spieler den folgenden Trick herausgefunden.

### **Der Ausliegertrick**

**Das Ziel und das Endergebnis sind gleich, allerdings unterscheidet sich die Vorgehensweise.**

Zuerst stellt man in der Stadt, die man plündern möchte einen Auslieger (gibt zusätzlich noch Ansehen). Dann fährt man mit einem zweiten (dem Piratenschiff) in die Stadt, um diese anzugreifen. Da man ja den Auslieger in der Stadt hat, kann man nun beide Schiffe steuern und zwar wie folgt:

Den Piraten außerhalb der Reichweite der Türme in einer Ecke platzieren, den Auslieger so platzieren, dass sich zwischen ihm und dem Piraten ein Turm befindet. Nun braucht man nur noch mit dem Auslieger in Richtung dieses Turmes schießen. Vorteil: Der Turm schießt nicht zurück, da man ja „befreundet“ ist.

Ist der Turm zerstört, flieht man schnell mit dem Piraten (bringt Ansehen, da man die Stadt gerettet hat). Der Auslieger ist nun kein solcher mehr und man kann gleich wieder mit dem Piraten in die Stadt und bekommt sofort die Meldung, dass man die Stadt geplündert und x Goldstücke erbeutet hat (plus Waren aufs Schiff).

Diese Variante ist bedeutend schneller und dauert nur so um die 15 Minuten Realzeit, nimmt aber auch ein wenig des Nervenkitzels.

### **Tipp:**

#### *Städteplünderung für Fortgeschrittene*

Man geht mit einem **Konvoi** in den Piratenmodus und plündert dann wie oben beschrieben.

Vorteil ist, dass **alle** Schiffe des Konvois mit den geplünderten Waren der Stadt beladen werden, nicht nur das Schiff das den Kampf ausführt.

Also ruhig 'n paar dicke unbewaffnete Pötte mitnehmen und während des Kampfes am Rand der Karte parken, es lohnt sich.

## 5.7 Sonstiges

### Ab wann sinkt ein Schiff?

Eine vermeintlich dumme Frage... Aber wer hat sich nicht schon über die gezwungenermaßen auf 0 % heruntergeschossene Kogge geärgert, die trotzdem noch aus allen verbliebenen Rohren feuerte?

Hat man sie erst einmal erobert, so sollte man allerdings den nächsten Hafen aufsuchen und sie sofort reparieren lassen. Bei einem erneuten Auslaufen bei 0% bekommt man jedoch folgende hübsche Meldung:

*„Welch tragischer Verlust: Die Kogge XY ging heute in den Fluten unter. Sie riss 10 Matrosen mit in den Tod“*

Bei 2-5 % Erhaltungszustand gelingt es einem schon, allerdings sollte man den Bogen nicht überspannen...

### Mannschaftsstärke

Bei allen Schiffen, die in Kämpfe verwickelt werden können, wie Orlogschiffe oder Anti-Pirateneinheiten, sollte man die maximale Menge an Matrosen an Bord nehmen.

Die Piraten sind gnadenlose Enterer und wissen immer, wie viele Leute sich auf Deinem Schiff befinden. Sobald sie im Vorteil sind, lassen sie sich auch durch schweres Abwehrfeuer nicht davon abhalten, Deinem Pott einen "Freundschaftsbesuch" abzustatten.

Es ist schon frustrierend, wenn der komplett mit Kanonen bestückte Holk von einer vollbesetzten Kogge des Piraten geentert wird.

Gerade bei Orlogschiffen von Autokonvois, die in Kämpfe verwickelt waren, vergisst man schon mal die Mannschaft wieder aufzustocken.

### Schniggen als Kontor-Ersatz

Man kann erbeutete Schniggen als „Kontor“ verwenden, indem man in der betreffenden Stadt die Matrosen entlässt und die Schnigge dort „parkt“. Dies erspart am Anfang den teuren Bau eines Kontors und ermöglicht es, die Kapitäne schneller als die KI zu finden.

## **6 Karriere**

---

### **6.1 Maßnahmen zur Steigerung der Beliebtheit (allgemein)**

#### **6.1.1 Öffentliches Ansehen**

##### **6.1.1.1 Familie gründen**

Frühestens nach dem ersten Erfolg über einen Piraten und dem Erreichen des Händler-Titels melden sich in regelmäßigen Abständen professionelle Werber, die dem Spieler – zunächst ohne Bild, aber natürlich gegen einen vierstelligen Geldbetrag - einen Ehepartner vermitteln wollen.

Insgesamt werden den Spielerinnen und Spielern jeweils mind. 15 Damen und mind. 12 Herren angeboten, die im Aussehen z. T. erheblich differieren. Fairerweise muss man sagen, dass die Bräutigame allesamt sehr hässlich sind. Aber vom Aussehen her sind keine Rückschlüsse (hässlich = der Vater muss sie loswerden) auf die Mitgift abzuleiten.

Heiratsgalerie: <http://www.rjosephs.de/tippsamm/heirat.html>

An dieser Stelle ist jedoch davon abzuraten, allzu schnell das erste Angebot anzunehmen, um an die Mitgift des zukünftigen Partners heranzukommen und evtl. auch noch an Ansehen zu gewinnen. Hat man sich entschieden, erfolgt ein zweites Angebot mit "Passbild". Innerhalb von 14 Tagen (hier irrt das Ascaron-Handbuch, wie auch der dortige Screenshot zeigt) sollte man sich zur Hochzeit entschieden haben. Beim Hochzeitsfest sollte man zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen und auch wirklich ausreichende Mengen an Bier, Fleisch, Getreide, Fisch, Wein und Honig bereit stellen, damit dieses Fest ein doppelter Erfolg wird. Im späteren Spielverlauf kann der geübte Spieler auf teure Feste leicht verzichten.

Vergleiche haben gezeigt, dass sowohl die Mitgift als auch das Ansehen der Ehegattin ein Spiegelbild der eigenen Wirtschaftskraft und des öffentlichen Ansehens ist. Derjenige, der erst im späteren Spielverlauf als Ratsherr oder Patrizier in den Stand der Ehe einläuft, wird statt mit einer Schnigge im 50%-igen Zustand und ein paar lumpigen Waren, eine 90%-ige Schnigge mit z. B. 25 Fass Fellen und anderen kostbaren Waren als Mitgift im Hafen des Brautvaters überreicht bekommen. Es kann aber auch ein Kraier oder gar eine Kogge sein. Geduld scheint sich auch hier auszuzahlen.

Außerdem spiegeln die Eigenschaften des Partners die des Spielers wieder und führen dabei zu einem zusätzlichen Ansehensgewinn. Dem gemäß ist eine Heirat als Ratsherr oder Patrizier anzustreben, um eine bessere "Publicity" zu erreichen – getreu der Realität in einigen angloamerikanischen Demokratien, wo ledige Partner bei Wahlen angeblich auch benachteiligt sind. Die anstehende Wahl zum Bürgermeister wird auch so zum leichteren Spiel. Mit Blick auf das Eldermannamt gewinnt man zudem auch Ansehen in der Geburtsstadt der Frau, wo der Vater evtl. Bürgermeister der Stadt

sein kann. Den Grad ihrer Anerkennung ersieht man in der "Steckbrief-Tafel": "Eure Frau ist bei den Bürgern von Stadt X beliebt und genießt bei vielen Ratsherren eine hohe Anerkennung." Dies ist sozusagen die höchste Form der Anerkennung und nicht etwa ein Hinweis auf etwaige Untreue.

Im Regelfall elf Monate nach der Heirat erreicht einen Handelsherrn/-frau die frohe Kunde von der Geburt eines Kindes, das die spätere Nachfolge sichert. Wie allerdings die "Elderfrau" bei dem ganzen Stress auch noch Kinder gebären und erziehen soll, verschweigt uns das Spiel. Bis zu vier Kinder konnten bereits gezählt werden (drei Mädchen, ein Junge). Auch dies erhöht natürlich das soziale Ansehen in der Stadt, da man in jeder Hinsicht als "potenter" Händler dastehen sollte. Spätestens bei der Namensnennung erfahren wir aber, dass die Gattin bzw. der Gatte bei uns zuhause die "Hosen anhat", da die Namen die Herkunft des Großvaters widerspiegeln: Kommt die Frau aus Norwegen, so heißt der Junge z.B. Dag, kommt sie aus Reval, dann vielleicht Iwan...

Eines sollte man allerdings bedenken, wenn man standhaft Junggeselle bzw. "Hagestolz" bleiben möchte: Die Angebote werden im späteren Spielverlauf seltener. Allerdings ist das Alter nicht der ausschlaggebende Grund. Jedem ist aufgefallen, dass alle anderen KI-Händler - egal welchen Alters und Standes - unverheiratet bleiben. Selbst Ratsherren oder Patrizier bleiben hier unverheiratet. Schlüpft man aber per Konkurrenztrick "in ihre Haut", und besiegt z.B. einen Piraten, so flattert auch diesem trotz seiner 50 Lenze ein Werberschreiben ins Haus! Also sind für die Werberangebote die "Anfangserfolge" entscheidender als die lange Reihe späterer Ruhmestaten.

## 6.2 Allgemeine Aufstiegsriterien

Um in den Rängen weiter aufzusteigen, sind folgende Voraussetzungen zu erfüllen:

Rang	Unternehmenswert	soziales Ansehen	Gesellschaftliches Ansehen
Händler	100.000 GS	5 %	2 %
Kaufmann	200.000 GS	5 %	7 %
Fernkaufmann	300.000 GS	5 %	10 %
Ratsherr	500.000 GS	10 %	15 %
Patrizier	900.000 GS	50 %	50 %

Tabelle 9: Bedingungen zum Aufstieg

Für den Rang „Fernkaufmann“ ist außerdem der Gildebeitritt erforderlich! Was dem Wohl der Bürger dient, das ist für soziale Anerkennung wichtig und was dem Handel angehört, sind gesellschaftliche Dinge! Somit könnte man die Einteilung auch so erklären, dass soziale Anerkennung durch arme Schichten und gesellschaftliche durch die Reichen erfolgt! Wohlhabende dagegen sind Eins zu Eins auf beide Anerkennungsarten verteilt! Baut Häuser für die Armen und spendet irgendwas für sie bzw. besorgt Luxusgüter für die Reichen usw. und Ihr werdet schneller "erwachsen"!

### **6.3 Ratsherr**

Ab dem Rang Ratsherr besteht die Möglichkeit, an Abstimmungen im Rathaus teilzunehmen und dort auch Anträge zu stellen, z.B. auf Erweiterung der Stadtmauer. Obwohl viele KI-Bürgermeister den Rang eines Ratsherren innehaben, benötigt der Spieler aus Fleisch und Blut den nächsten Rang...

### **6.4 Patrizier**

Auch hier besteht natürlich die Möglichkeit, an Abstimmungen im Rathaus teilzunehmen. Ab diesem Zeitpunkt wird man vom Landesfürsten belästigt mit Anfragen (siehe Beziehungen zum Landesfürsten), die jedoch den Vorteil haben können, durch Auftrags Erfüllung von Belagerungen „abzulenken“.

### **6.5 Bürgermeister**

#### **Aufstieg zum Bürgermeister in einem Jahr**

Was man dafür tun sollte:

- ◆ die Stadt mit allen Waren ständig hervorragend beliefern
- ◆ alle Preise recht weit unten ansiedeln
- ◆ für genügend Vorrat sorgen (ca. 2 Wochenvorräte in der Markthalle sollten es sein)
- ◆ ein Ausliegerschiff stellen
- ◆ alle Straßen und Brunnen ausbauen
- ◆ Fest veranstalten (kann auch nach der Wahl liegen, muss nur vorher schon angekündigt sein. Ein mäßiges Fest schafft eher schlechte als gute Stimmung in der Bevölkerung)
- ◆ Bierpreise in den letzten 3 Wochen ganz unten halten (ca. unter 40 GS)
- ◆ Mauerausbau so rechtzeitig beantragen, dass damit auch bereits begonnen wurde
- ◆ für genügend Wohnraum sorgen (unter 90 % Auslastung)
- ◆ Schule bauen (wahrscheinlich zählt auch ein noch nicht vollendeter Bau bereits, kann auch innerhalb der 1. Stadtmauer gebaut werden)
- ◆ möglichst viele Kneipenaufträge annehmen im Vierteljahr vor der Wahl und auch erfolgreich beenden (Kein „Weiter bitte“ übersehen)
- ◆ ständig Werft beschäftigen (Reparaturen und/oder Neubau)
- ◆ Betriebe bauen und Arbeiter beschäftigen
- ◆ eventuell noch die Senkung des Steuersatzes beantragen

### **6.6 Eldermann**

Um Eldermann zu werden, müssen zuvor einige Aufgaben erfüllt werden, die der Hanse beweisen, dass Ihr dieses hohen Amtes auch würdig seid.

### 6.6.1 Landwegebau

Irgendwann werdet Ihr im Eldermannbüro über folgende Aufgabe stolpern: „Zwischen zwei Städten im Osten (oder auch Westen) soll der Handel über Landwege ermöglicht werden. Eure Aufgabe wird es sein, die dafür erforderliche Rohstoffe herbei zu schaffen.“

Nach Auftragsannahme geht zu einem der Stadttore der beiden Städte, zwischen denen der Landweg errichtet werden soll und schaut dort, welche Baumaterialien benötigt werden.

Hier die Menge von Baumaterialien, die für Landwege benötigt werden:

Ladoga-Nowgorod braucht 270 Holz, 360 Ziegel, 90 Eisen und 180 Hanf  
Köln-Bremen braucht 390 Holz, 520 Ziegel, 130 Eisen und 260 Hanf  
Ripen-Flensburg braucht. 90 Holz, 120 Ziegel, 30 Eisen und 60 Hanf  
Pernau-Reval braucht 180 Holz, 240 Ziegel, 60 Eisen und 120 Hanf  
Boston-London braucht 240 Holz, 320 Ziegel, 80 Eisen und 160 Hanf  
Stettin-Thorn braucht 360 Holz, 480 Ziegel, 120 Eisen und 240 Hanf

Die ersten Rohstoffe sollten am Tag der Auftragsannahme übergeben werden. Dann nimmt es das Spiel mit der Fertigstellung nicht mehr so genau und verlängert klammheimlich die Fristen. Somit braucht man sich z. B. um irgendwelche Belagerungen in dieser Zeit keinen Kopf zu machen, die Fristen werden automatisch nach hinten geschoben. Nur eines ist, wie gesagt, unabdingbar: die ersten Baumaterialien von jeder Sorte müssen am Tag der Auftragsannahme am Stadttor abgeliefert werden.

Man muss nicht von beiden Städten gleichzeitig die Baumaterialien anliefern. Es reicht, wenn man von einer Stadt aus liefert. Und die KI achtet bei dieser Aufgabe nicht so sehr auf den Termin der Fertigstellung des Weges. Wichtig ist, dass man schnell nach der Auftragsannahme die Baumaterialien rankarrt.

#### **Tipp**

In beiden Städten müssen Landscheunen gebaut werden. Diese werden zwar vom Spiel selbst gesetzt, allerdings reihen sie sich in die normale Bau Reihenfolge der Stadt ein. Wenn jetzt z.B. sehr viele Gebäude in der Warteschlange stehen, kann sich die Fertigstellung der Scheunen und dadurch die Anerkennung des Landwegebaus sehr stark verzögern. Wenn der Landweg selbst fertig gestellt ist, wird zwar mit Terminüberschreitung der Auftrag nicht entzogen, sondern der Termin immer wieder verlängert. Aber: Solange ein Auftrag nicht beendet ist, kann halt kein weiterer angenommen werden.

Es hat sich schon um Verzögerungen von einem halben Jahr und mehr gehandelt. Dies gilt es zu vermeiden, indem halt darauf geachtet wird, in dieser Zeit den Gebäude-, Straßen- und Brunnenbau in den jeweiligen Städten zu beschränken.

### Gewinn

- ◆ Anerkennung auf dem Weg zum Eldermann
- ◆ Bei Verbindung von z. B. Ladoga und Nowgorod: Die Möglichkeit, auch bei zugefrorenen Häfen noch Waren liefern zu können.

## **6.6.2 Einnahme eines Piratennests**

Die einfachste Art und Weise ist es, genügend voll ausgebaute, voll bewaffnete, voll bemannte und mit einem Kapitän versehene Schiffe zu haben, das Piratennest ausfindig zu machen, die Schiffe in den schwarzen Kreis zu schicken (Achtung, vorher zum Konvoi zusammenschließen) und dann auf Automatischen Kampf stellen. Vorher abspeichern nicht vergessen! „Genügend“ definiert sich nach der Einstellung der Piratenaktivität bei Beginn des Spiels. Bei „wenig“ dürften zwischen 4 und 8 Schiffe das Piratennest bewachen, bei „mittel“ sind es dann zwischen 8 und 12 und bei „hoch“ wurden schon bis zu 25 Schiffe gesichtet. Das Nest wird auch von Türmen bewacht, allerdings seht Ihr nie mehr als maximal 3 Türme. Dementsprechend sollte die Anzahl der eigenen Schiffe immer ein paar mehr betragen als im Piratennest anzutreffen sind.

Da aber sehr oft anfangs nicht diese Menge an überschüssigen „Maximalschiffen“ zur Verfügung steht, geht es auch anders:

Nachdem ich mich als erste EM-Aufgabe für die Aushebung eines Piratennestes entschied, und ich nur beschränkte Mittel (1 Schnigge, 2 Kraier, 1 Holk) zur Verfügung hatte, musste ich mir taktisch etwas einfallen lassen. Ich fasse das Wesentliche zusammen:

### Phase 1

Als erstes gilt es in Phase 1, die Piratenschiffe zu eliminieren, im Idealfall zu erobern. Dazu eignet sich eine Kogge am besten, es kann aber auch ein Verbund von Kraiern und/oder Holken sein. Das Verhalten im Seegefecht wurde bereits an anderer Stelle eingehend beschrieben, so dass darauf nicht mehr eingegangen werden muss.

### Phase 2

Nachdem nun also das Nest nur noch aus einem oder mehreren Türmen besteht, beginnt Phase 2: Hier wird ein Kraier (allenfalls eine Kogge) so ausgerüstet, dass er auf der einen Schiffsseite nur über Nahkampfwaffen (Werke oder Bombarden) und auf der anderen Seite nur über Distanzwaffen (Bliden, allenfalls Kanonen) verfügt. Mit diesem Schiff wird nun im Piratennest ein Kreis befahren, dessen Mittelpunkt etwa 3, 4 Schiffslängen vom Turm entfernt ist. Es ergibt sich nun die Möglichkeit, pro Rundfahrt 2x auf den Turm zu schießen: Immer dann, wenn unser Schiff dem Turm die Breitseite zeigt. Jetzt kommt die unterschiedlich Beladung zum Tragen: Wenn das Schiff ganz nah am Turm ist, sollten mit Vorteil Nahkampfwaffen eingesetzt werden. Daraus ergibt sich, ob der Kreis im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn umfahren wird.

Durch die ständigen Kreisfahrten und damit den ständigen Richtungsänderungen, muss man so gut wie keine Treffer einkassieren und kann den Job in einem Zug erledigen. Starker Wind ist von Vorteil, doch es geht auch bei schwachem. Während eines Angriffes wechselt der Wind auch 2-3 mal. Als Reserve - für alle Fälle - wartet im Hintergrund noch ein Zweitschiff, da man unbedingt vermeiden muss, das Nest zu verlassen. Grund: Der Turm erholt sich ansonsten wieder und man muss von vorne beginnen.

### Tipp

Die Erfahrungen der Spieler hinsichtlich der bevorzugten Schiffe sind sehr unterschiedlich. Kraier sind sehr wendig und auch bei wenig Wind noch gut steuerbar, Koggen haben aufgrund der stärkeren Bewaffnung eine bessere Schlagkraft und Holke sind am robustesten, allerdings nehmen sie auch nur schwer wieder Fahrt auf.

Jeder sollte hier seine eigenen Erfahrungen machen und dann die von ihm bevorzugten Schiffe einsetzen.

### Gewinn

- ◆ Anerkennung auf dem Weg zum Eldermann.
- ◆ Das konfiszierte Geld des Piratennests gehört dem Spieler. Das kann von 100.000 GS bis zu mehreren Millionen reichen, je nach Einstellung der Piratenaktivität am Anfang und Häufigkeit, mit der so ein Nest ausgeräumt wird bzw. des Umfangs, mit dem der Spieler zuvor die Piraterie unterbunden hat.

## **6.6.3 Vernichten eines berüchtigten Piraten**

Mit noch weniger Aufwand kann diese Aufgabe erledigt werden. Lediglich ein einziges voll ausgerüstetes Piratenjägerschiff (Kraier oder Kogge) mit einem guten Kapitän wird im Idealfall hierbei benötigt. Denn der amtierende EM oder das Büro meldet uns, dass der Aufenthaltsort des berüchtigten Piraten Adalbert Mustermann in Erfahrung gebracht worden sei. Bis zum TT.MM.JJ erwarte man seine Vernichtung.

Normalerweise läuft es folgendermaßen ab:

- ◆ Auftrag annehmen, Piratenname merken
- ◆ Warten, bis der gesuchte Pirat auf der Karte erscheint
- ◆ Mit Piratenjäger hinfahren und Pirat kapern oder versenken
- ◆ Auftragsanerkennung nach ein paar Tagen

Problem dabei ist, den richtigen zu erwischen; manchmal muss man lange warten, oder er löst sich kurz vorm Zugriff in Luft auf bzw. sind die Angaben, dass der Pirat Mustermann vor Newcastle gesichtet wurde, offensichtlich falsch, da wir ihn kurz vor Malmö auftauchen sehen – und dann nie wieder...

Deutlich leichter ist es folgendermaßen:

- ◆ wenn ein Pirat auf der Karte erscheint, Name merken, abspeichern
- ◆ im Eldermannbüro Auftrag „Berüchtigter Pirat“ annehmen
- ◆ wenn der aufgetauchte Pirat der gesuchte ist, sollte alles klar sein, hinfahren und versenken/kapern
- ◆ wenn es nicht der gesuchte ist, darf man wieder neu laden, evtl. hinfahren und versenken/kapern (also ohne Auftrag)

Ein weiterer Trick ist es, Piratenjäger ständig vor Piratennestern zu postieren. Wenn ein Pirat nun sein Nest verlässt, wird er sofort gesehen und kann sofort angegriffen werden (vorher speichern und Büro, s.o.). So kann er keinen Schaden an Konvois anrichten. Dafür muss man natürlich wissen, welche Nester aktiv sind.

Mögliche Piratennester sind Städte, die auch als Neugründungen möglich sind: Newcastle, Boston, Harlingen, Rügenwald usw.

(Wer sich mit diesen Städten nicht so gut auskennt, kann sich ihre Positionen im Editor anschauen).

Wenn man genügend Schiffe hat, merkt man schon, wo die Piraten üblicherweise die Karte betreten.

Um in der Eldermann-Liste auf Platz 1 geführt zu werden, genügen in der Regel drei „Berüchtigte Piraten“ (wenn die sonstigen Leistungen in der Hanse auch stimmen). Das sollte mit der oben beschriebenen Methode mühelos in 2-3 Monaten geschehen sein.

Also ist dies die günstigste und einfachste Eldermann-Aufgabe, danach kann man sich ja lohnenderen Sachen (Neugründungen) zuwenden.

## **6.6.4 Gründung und Aufbau einer Hansenederlassung**

Das ist der anspruchsvollste und aufwendigste Auftrag im Rahmen einer Eldermann-Aufgabe, dafür aber auch die sinnvollste und rentabelste Investition von allen, denn auch nach Jahren hat man etwas davon. Allerdings ist diese Aufgabe für Eldermann-Kandidaten weniger zu empfehlen: Es dauert einfach viel zu lang - für diesen Zweck eignen sich andere „Jobs“ besser, weil viel einfacher und viel schneller erledigt. Zwar gewinnt man durch die Erfüllung dieses Auftrages ein beachtliches Ansehen, aber man sollte ihn doch erst dann annehmen, wenn man sich keine Sorgen um EM-Wahlen mehr machen muss.

### **6.6.4.1 Besonderheiten einer Niederlassung**

Eine Niederlassung ist eine neue Stadt, die während des Spiels von einem Händler errichtet wird. Die Niederlassung unterscheidet sich in einigen wesentlichen Punkten von einer „richtigen“ Stadt: Sie hat

- ◆ keine Werft, nur Reparaturdock
- ◆ keine Gilde

- ◆ keine stadteigene Produktion
- ◆ nur drei Waren als Produktionsmöglichkeit, dafür aber alle effektiv
- ◆ Manchmal verfügt die Niederlassung über Warenimporte aus dem Hinterland, bspw. Felle oder Gewürze.

Außerdem bleibt der Stadtgründer auch auf ewig der Stadtherr. Ein Stadtherr entspricht mehr oder weniger einem Bürgermeister einer Hansestadt, hat in seiner erbauten Stadt jedoch mehr Befugnisse. Obwohl dort die BM-Wahl entfällt, ist die Teilnahme an den EM-Wahlen dennoch gesichert; bei kommunalpolitischen Entscheidungen, die sonst der Genehmigung des Stadtrats bedürfen, bspw. Stadtmaurerweiterungen oder Steueränderungen, entscheidet der Stadtherr alleine, da es in einer Niederlassung mangels politischer Tradition keinen Stadtrat gibt. Man ist also quasi der König der Stadt.

Eine weitere Besonderheit: In einer selbsterrichteten Niederlassung wird man von "seinen" Bürgern immer geliebt, selbst wenn man regelmäßig die Stadtkasse plündert und in der Stadt Hungersnot herrscht, zumindest sagen sie immer „Die Bürger sind von Euch überzeugt!“ - ob sie das auch tatsächlich meinen, wird später behandelt.

Für die Errichtung der Niederlassung bekommt man eine sehr großzügige Frist von zwei Jahren. In dieser Zeit müssen alle stadtüblichen Gebäude stehen und mindestens 1000 Leute in der Stadt wohnen. Erst dann ist der Auftrag erledigt.

Wenn man es aus irgendwelchen Gründen dennoch nicht schafft, mit seiner Aufgabe fristgerecht fertig zu werden, dann wird man für ca. einen Monat von weiteren EM-Aufgaben ausgeschlossen. Außer Ansehensverlust bestehen keine weiteren Einbußen.

#### **6.6.4.2 Welche Städte kann man bauen und was produzieren sie?**

Auf einer Standardkarte können im Laufe des Spiels (insgesamt) zwei, sehr selten drei Städte gebaut werden. Wenn man damit zu lange (mehrere Jahre) zögert, dann kann auch die Konkurrenz in dieser Richtung aktiv werden.

Anbei die Auflistung der möglichen Städte:

Ahus, Boston, Flensburg, Göteborg, Haarlem, Harlingen, Helsinki, Königsberg, Memel, Naestved, Newcastle, Pernau, Rügenwald, Stavanger, Tönsberg, Windau.

Leider hat man keinen Einfluss auf die Lage der zukünftigen Niederlassung; auch deren Produktionsmöglichkeit lässt sich wohl kaum beeinflussen: Das entscheidet der Hanserat. Welche Waren die Stadt produzieren wird, hängt von dem momentanen Bedarf der Hanse ab. Wenn z.B. Wein Mangelware ist, so kann es sein, dass in der neuen Niederlassung auch Weinanbau möglich wird - selbst dann, wenn es geographisch oder historisch gesehen totaler Unsinn ist. Also sollte man sich nicht wundern, wenn in Helsinki oder Pernau Wein produziert werden kann.

Solange das Angebot noch nicht vergeben ist, kann sich noch alles ändern. Das heißt, wenn momentan z.B. Helsinki zu vergeben ist, kann ein paar Monate später Windau als neue Niederlassung stehen. Allerdings hat das Programm anscheinend auch Vorlieben zu bestimmten Städten: Stavanger und Newcastle z.B. werden sehr oft angeboten, aber Ahus oder Rügenwald, Flensburg, Göteborg ganz selten. Auch die Produktionsmöglichkeiten ändern sich. So kann z. B. Stavanger zunächst Ziegel produzieren und wenn man diesen Auftrag nicht annimmt, kommt es vor, dass statt Ziegel später Getreide produziert werden kann.

Man könnte versuchen, das Angebot einer bestimmten Ware absichtlich zu verknapfen, um somit die Entscheidungen des Hanserates zu lenken, doch Erfolg ist nicht garantiert und es gibt keine nennenswerten positiven Erfahrungen.

Auf jeden Fall sollte man, bevor man diesen Auftrag annimmt, unbedingt das Spiel abspeichern.

Sobald der Auftrag vom Eldermann erteilt wird, erscheint auf der Seekarte eine neue Stadt. Dann schaut man, welche Waren dort hergestellt werden können. Wer auf einen Maximalausbau der Hanse (also möglichst viele Einwohner) bedacht ist, sollte die Niederlassungen so auswählen, dass immer auch Fisch „hergestellt“ werden kann. Nicht weil es zu wenig Fisch auf der Standardkarte gäbe, sondern weil Fischerhütten keinen Bauplatz an Land wegnehmen und trotzdem Arbeitsplätze schaffen. Niederlassungen, die Fisch herstellen können, haben erfahrungsgemäß mehr Einwohner als Niederlassungen ohne Fisch. Bei der Auswahl der Stadt ist auch unbedingt Wert auf einen möglichst großen Grundriss zu legen. Wenn das Angebot gefällt, kann es losgehen – falls nicht, lädt man einfach wieder den alten Spielstand und versucht es in ein paar Monaten erneut.

### **6.6.4.3 Vorbereitungen zum Bau einer Niederlassung**

Der Aufbau einer Niederlassung, der komplett aus eigener Tasche bezahlt wird, ist immer mit einem riesigen Aufwand von Zeit, Geld und Baustoffen verbunden. Deswegen sollte man genügend Bares haben (so 400-500.000 GS und aufwärts), also keine Schwankungen im Plus-Minus-Bereich, sondern stabile, sichere Einnahmen sind unabdingbar.

Außerdem sollte die Versorgung für die restliche Hansewelt sichergestellt werden - das ganze System muss quasi von alleine laufen können, solange man sich mit der Niederlassung beschäftigt. Massenproduktion von Baustoffen sowie ein großer Transportkonvoi ist selbstverständlich ein Muss für jeden Stadtgründer.

Um einen Ausblick für dieses Bauvorhaben zu verschaffen, werden hier die zu errichtenden Gebäude aufgelistet. Keine Angst - es geht nur um die Gebäude, die notwendig sind, damit man eine "vollwertige" Stadt hat.

Bauwerk	Ziegel	Holz	EW	Hanf	Bauzeit	Baukosten
Mauerteil	10	1	1	-	5 Tage	200 GS
Stadtter	25	2	2	-	10 Tage	400 GS
Markthalle	50	50	20	-	42 Tage	4000 GS
Rathaus	80	50	50	-	52 Tage	8000 GS
Händlerkontor	50	20	20	-	42 Tage	13000 GS
Waffenschmiede	50	20	20	-	42 Tage	4000 GS
Arsenal	50	20	20	-	42 Tage	4000 GS
Kneipe	50	20	20	-	42 Tage	4000 GS
Schiffsdock	75	30	20	50	56 Tage	3000 GS
Kirche	80	50	50	-	56 Tage	8000 GS
Lagerhaus	40	20	20	-	20 Tage	10000 GS
Fachwerkhau	25	2	2	-	10 Tage	5000 GS
Giebelhaus	40	10	10	-	20 Tage	8000 GS
Kaufmannshau	50	20	20	-	40 Tage	8000 GS

*Tabelle 10: Baustoffbedarf und Kosten Niederlassung*

Hinzu kommen noch jeweilige Produktionsbetriebe und Wohnhäuser...

Wie man sieht: Die reinen Baukosten für die Gebäude halten sich in den gewohnten Grenzen, selbst das Rathaus kostet "nur" 8.000 GS. Die Bauchschmerzen kommen, wenn man den Wert der Baumaterialien mit einrechnet... Die Kosten für die Errichtung einer Niederlassung sind hier mit einer halben Million GS veranschlagt, allerdings verteilt über einen entsprechenden Zeitraum. Eins kann man sagen: diese Investition lohnt sich wirklich und zahlt sich mehrfach aus (siehe Stadtkasse...). Ein weiterer Vorteil der Niederlassung ist, dass man dort im späteren Spielverlauf als „Stadthalter“ auch gut seine überschüssigen Waren an den Landesfürsten verkaufen kann, was sonst nur noch in der Heimatstadt möglich ist.

### **6.6.4.3.1 Erste Schritte zum Bau einer Niederlassung**

Die Baureihenfolge für städtische Gebäude wird vom Programm vorgegeben. Möglichst am Anfang, also nach den städtischen Gebäuden, die ohne Stadtmauer möglich sind ein Fachwerkhau in Auftrag geben, danach ein oder zwei Betriebe, dann 1 x Giebel- und 1 x Kaufmannshau, dann weitere Betriebe, um viele Einwohner in die Stadt zu bekommen, Geld in die Kasse fließt und auch die Mauer, zumindest zum Teil, aus Stadtmitteln gebaut werden kann. Inzwischen bringt man Handwaffen ins Kontor. Aus bereits vorhandenen Bettlern werden erste Stadtwachen ausgebildet. Wenn man

den Rest dann fertig hat, dann hat man auch die 1000 Einwohner schon längst zusammen. Anmerkung: gibt man zuerst die Stadtmauer in Auftrag, und dann Betriebe/Wohnhäuser, so verzögert sich die Fertigstellung der Stadtmauer um 50%; Betriebe und Häuser werden somit um die Hälfte schneller fertig (1 Mauerteil, ein Betrieb, 1 Mauerteil, 1 Betrieb...). Werden die Aufträge in einer anderen Reihenfolge vergeben, so werden diese der Reihe nach abgearbeitet.

Die Versorgung einer Niederlassung kann man sich getrost schenken, solange sie von der Hanse nicht anerkannt ist. Die Bewohner brauchen in dieser Zeit nichts, sind wunschlos glücklich und zahlen fleißig Steuern und Miete. Konkurrenz ist noch nicht da, Landesfürst stört nicht. Wenn die Stadt irgendwelche Waren importiert, sind sie vom ersten Tag an auf dem Markt und man kann sie zu 0 (!) GS kaufen.

#### **6.6.4.3.2 Weitere Entwicklung der Niederlassung**

Kurz vor der Anerkennung sollte man sämtliche Waren anliefern - ab diesem Zeitpunkt wird die Stadt in reguläres Versorgungssystem eingegliedert. So kann man sofort nach der Stadteinweihung die Höchstpreise bei allen Waren erzielen. Der LF wird auch sofort mit Warenverkäufen befriedigt und ist sehr zurückhaltend. Weiter läuft es dann wie bei einer normalen Stadt: Bauen, versorgen, bauen...

Wenn die Niederlassung heißbegehrte Waren wie Wein produziert, dann lässt auch die Konkurrenz nicht lange auf sich warten: Kurze Zeit danach schießen die KI-Betriebe aus dem Boden, wie Pilze nach dem Regen. Das schlimmste daran ist, man kann dagegen kaum etwas tun. Wenn man schon gezwungen ist, den Platz unter der Sonne mit anderen Händlern zu teilen, dann kann man wenigstens finanzielle Schäden anrichten.

Und so wird es gemacht:

#### **6.6.4.3.3 Sondersteuer-Terror**

Man geht ins Rathaus und klickt auf „Sondersteuer erheben“. Danach trägt man im Eingabefeld die gewünschte Summe ein (max. möglich 999.999). Sofort nach der Bestätigung wird das Geld von allen in der Stadt ansässigen Händlern erhoben und in die Stadtkasse eingezahlt. Je nach Anzahl der Gebäude fallen für jeden Händler unterschiedlich hohe zu zahlende Anteile.

z.B.

Händler 1 .....70 Betriebe

Händler 2.....20 Betriebe

Händler 3.....10 Betriebe

Das heißt, dass Händler 1 mit 70%, Händler 2 mit 20% und Händler 3 mit 10% von der Sondersteuersumme belastet wird.

Man muss die Steuern zwar selbst auch zahlen, aber es geht ja in die eigene Stadtkasse und kann jederzeit wieder entnommen werden.

Natürlich bleibt solche „unverschämte Steuereintreibung in der Stadt XY“ der Hanse nicht verheimlicht. Spätestens nach einigen Tagen wird man als Hansevorsitzender aufgefordert, eine Strafmaßnahme gegen diese Stadt einzuleiten. Als Stadtherr der Niederlassung will man selbstverständlich eine möglichst milde Strafe: Schließlich geht ja dabei um „eigenes“ Geld.

Auf jeden Fall muss nach jeder Sondersteueraktion ein Hansetag angeordnet werden: Da wird über das Schicksal der Niederlassung entschieden. Als „beste“ Strafe empfiehlt sich dabei ein „geringes Bußgeld“ (ca.80.000 GS): Die Herren im Hanserat sind mit dem Eldermann zufrieden, die Stadt wird für „ihr“ Verbrechen bestraft, und in der Stadtkasse bleibt trotzdem noch viel Geld übrig. Lässt man als Hansechef solche Vorfälle ungeahndet, so kann seine Vertrauenswürdigkeit in Frage gestellt werden.

#### **6.6.5 Stadt zu „neuem Glanz verhelfen“**

Sollte es in der Hanse eine Stadt geben, die immer noch weniger als 2000 Einwohner hat, so kann man im Eldermannbüro den hier genannten Auftrag annehmen. Der Auftragstext lautet in etwa so:

„Die Versorgungslage einer Stadt im XY-Raum ist schlecht. Eure Aufgabe wird es sein, diese Stadt zu versorgen und deren Wachstum zu beschleunigen.“

Nimmt man diesen Auftrag an, erfährt man den Namen der aufzupäppelnden Stadt. Die Aufgabe des Spielers ist nun, innerhalb eines Jahres die Bevölkerungszahl um ca. 2000 Einwohner zu erhöhen. Die genau erforderliche Einwohnerzahl steht dann im Auftragstext.

Das Vorgehen bei dieser Mission ist schnell erklärt: Handeln, Bauen, Versorgen, Stadtwachstum bringen. Im Grunde genommen handelt es sich um nichts weiter als den ganz normalen Hansewahnsinn, nur eben unter Zeitdruck.

Nicht umsonst gehört das Verhelfen einer Stadt zu neuem Glanz zu den eher unbeliebten Missionen. Zum einen haben manche Spieler bei Erreichen des Bürgermeisteramtes keine einzige Stadt unter 2000 Einwohnern mehr, zum anderen ärgert man sich oft, dass die zu fördernde Stadt so weit weg liegt. Die Mission lohnt sich auch nur dann, wenn man noch nicht auf der Eldermannliste ist und die Stadt X sowieso ausbauen möchte, da man sich so einen Reputationspunkt „ganz nebenbei“ einstreichen kann. Gewiss bringt diese Mission mehr Ansehen als der Bau eines Landwegs oder der Vernichtung eines Einzelpiraten, allerdings handelt es sich trotzdem um die,

am späteren Nutzen gemessen, nutzloseste Mission, denn man hätte keine Mission für den Ausbau einer Stadt gebraucht.

## 6.7 Beziehungen zum Landesfürsten

Grundsätzlich ist anzumerken, dass jede Beziehung zum Landesfürsten (im folgenden einfach als LF abgekürzt) den Charakter einer reinen Zweckgemeinschaft hat. Sobald man als Ratsherr auch vom LF berücksichtigt wird, flattern einem die üblichen Bettelbriefe ins Haus: Der LF berichtet, dass er bei mehreren bestimmten Waren (Bier, Eisenwaren, Getreide, Hanf, Holz und Pech) Versorgungsengpässe in seinem miserabel organisierten Reich habe und daher Lieferverträge mit uns einzugehen gedenke.

Jeder Spieler sollte die Finger von solchen „Verträgen“ lassen, da die Zahlungsmoral des LF nicht existent ist: Hat er uns zuvor den anderthalbfachen Warenwert versprochen, so erklärt er bei Auftragserfüllung gerne, dass er nun leider nicht mehr liquide sei und uns so nur ca. 33% des eigentlichen Warenwerts erstatten kann. In 90% der Fälle geht dieses Spielchen des gnädigen LF auf diese Weise.

Im späteren Verlauf, wenn man große Bestände von bestimmten Waren auf Halde liegen hat, meldet der LF ebenfalls großes Interesse an regelmäßigen Warenlieferungen an bestimmten Tagen (1., 12., 20., etc.) eines Monats an. Hat man große Überschüsse zur Verfügung, so kann man das Risiko der Nichtbezahlung hierbei eher eingehen. Erfahrungsgemäß bezahlt er in diesem Fall jede Lieferung Gewürze oder Getreide.

Außerdem kann man, sobald man Ratsherr in seiner Heimatstadt oder Stadtherr in einer Niederlassung ist, auch Überschüsse an den LF absetzen. Hierzu trifft man sich am Stadttor mit dem Gesandten des Fürsten und erfährt dort, bei welchen Waren Nachfrage besteht und welche Preise gezahlt werden. Man macht zwar geringen Verlust, aber die Zufriedenheit des Fürsten kann eine Stadt vor mancher Belagerung verschonen.

Die Nachfrage des LF nach bestimmten Waren wird jeweils am Monatsanfang festgesetzt. Es besteht ein Zusammenhang zwischen der Nachfrage des LF und den Waren, die in den **Stadtlagern** der Hanse im Überfluss vorhanden sind. Wenn man also auf einem Berg Fischen sitzt und diesen unbedingt loswerden möchte, sollte man am Monatsende große Mengen Fisch an die Stadt verkaufen. Am nächsten Monatsanfang wird der LF dann Fisch nachfragen.

Den Grad der Zufriedenheit seiner Hoheit ersieht man ebenfalls im selben Menü, aber erst als BM oder Stadtherr, da man erst dann Zugriff auf die Stadtkasse hat, um ihm Geldgeschenke zumachen. Wenn der gute LF „außer sich vor Wut“ über das Verhalten der Stadt ist, so hat man ihn sträflich ignoriert. Die „verschleierte“ Tributzahlungen bzw. Geldgeschenke sind entweder dazu geeignet, die Laune des Potentaten etwas aufzubessern, oder wenn man über eine gesicherte Stadtverteidigung verfügt, mit minimalsten Geldgeschenken von 1 GS den Gesandten und infolgedessen auch den Fürsten derart in Rage zu treiben, dass er die Stadt angreift und die Konkurrenz-Betriebe vor der Stadtmauer brandschatzt.

Eines sollte man jedoch stets bedenken: Ein zufriedener Landesfürst schützt nicht zu 100% vor den Übergriffen seiner marodierenden Söldner, die auch ihren eigenen Willen haben und bei einer vermögenden Stadt schlecht widerstehen können.

## **7 Spielstrategien**

---

### **7.1 Für den Anfang**

Zu Anfang sollte man sich unbedingt dem Eisenwaren- und Fellhandel zuwenden.

Weiter kann man auch mit anderen Waren handeln, jedoch ist deren Gewinnspanne nicht so hoch wie die der oben genannten Waren.

Außerdem sollte man bei besonders günstigen Waren, die im Überschuss vorhanden sind und somit günstige Sonderangebote darstellen, zugreifen und sie entweder weiterverkaufen oder lagern und bei Bedarf verkaufen.

Am Anfang des Spieles muss man sich sowieso auf den Handel beschränken.

Als besonders geeignet haben sich zu Spielanfang bisher immer kreisförmige Verkaufsrouten in der Ostsee und Nordsee erwiesen.

Beispielsweise kann hier der Ankauf von Eisenwaren in Stockholm und Reval, der Verkauf in Visby und Malmö, wiederum ein Ankauf in Lübeck und Verkauf in Rostock, Stettin, Danzig, Thorn und Riga, genannt werden. Weiterhin können auf dieser Route Felle und Bier sehr gut verkauft werden.

Somit ist der schnelle Verdienst von Geld gesichert und die mögliche Zuwendung an den Betriebsbau ist gegeben.

Wiederum sollte man sich am Anfang vor allem Eisenwaren zuwenden. Die richtige Lokalität für die effektive Eisenwaren-, Eisenerz- und Holzproduktion in einer Stadt ist Stockholm.

Man muss aber beachten, dass die Anzahl der sozialen Einrichtungen und Wohnhäuser mit der steigenden Einwohnerzahl ebenfalls steigen muss.

Durch den Verdienst, den man sich mit den Routen erarbeitet, kann man sehr schnell die ganze Hanse, zumindest aber die Ostsee mit billigen Eisenwaren aus Eigenproduktion versorgen.

Dadurch erhöht sich die Gewinnspanne beträchtlich.

Nebenbei sollte man in möglichst vielen Städten bauen. Dann ist die Möglichkeit des Handels über ein Zentrallager gegeben.

Dadurch ist ein rasches Vorankommen in der Entwicklung und dem Wachstum der Hanse gegeben.

Sobald der Eisenwarenhandel kontrolliert ist, kann man in gleicher Weise ein Monopol mit den anderen Waren errichten. Wie gesagt, sollten die Produkte zumindest eine hohe Gewinnspanne haben, um die noch labile Wirtschaft weitgehend zu stabilisieren.

Gegebenenfalls kann der Bedarf an Schiffen oder Geld durch Piraterie ausgeglichen werden.

## 7.1.1 Startjahr und Schwierigkeitsgrad

Man kann zwischen 1300 und 1400 in Abstufungen von je 5 Jahren ein beliebiges Startjahr aussuchen. Das Startjahr wirkt sich unmittelbar auf die Startbedingungen aus. Je später das Spieljahr gewählt wird, desto einfacher sei es. Die Startbevölkerung der Städte erhöht sich leicht mit jedem späteren Startjahr, allerdings ist die Konkurrenz auch mit jedem späteren Startjahr stärker. Welches Startjahr man jedoch auswählt, liegt im Ermessen des Spielers.

### 7.1.1.1 Modifikationen Schwierigkeitsgrad

Es gibt fünf vorgegebene, unmodifizierte Schwierigkeitsgrade, die im Detail wie in der Tabelle angegeben aussehen.

	Krämer	Händler	Kaufmann	Ratsherr	Patrizier
Schwierigkeitsgrad Handel	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Schwierigkeitsgrad Anerkennung	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Bedürfnisse der Bürger	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Schwierigkeitsgrad Seeschlacht	niedrig	niedrig	normal	normal	hoch
Piratenaktivitäten	niedrig	normal	normal	hoch	hoch
Fürstenaktivitäten	niedrig	normal	normal	hoch	hoch
Startkapital	hoch	normal	normal	niedrig	niedrig
Anzahl der Schiffe	niedrig	niedrig	niedrig	niedrig	niedrig

Tabelle 11: Modifikationen Schwierigkeitsgrad

Natürlich können die Modifikationen auch geändert werden. Jedoch muss dann für jede abgeänderte Einstellung eine andere in die gegenteilige Schwierigkeitsgradrichtung geändert werden, will man den Level halten, also bspw. Handel auf „niedrig“, aber Piratenaktivität auf „hoch“.

Es gibt 6 permanent wirkende und 2 anfänglich wirkende Schwierigkeitspunkte, wobei letztere auch die Letzten auf der Liste sind. Hat man sich dann seine Schwierigkeitsgrade zusammengezimmert und verlässt das Menu, sieht man den Rang, dem man ungemogelt am nächsten kommt. Die individuelle Einstellung bezeichnet man im Jargon als „gemogelten“ Krämer/Händler/Kaufmann/Ratsherr/Patrizier im Gegensatz zum ursprünglich „ungemogelten“ Schwierigkeitsgrad.

### 7.1.1.2 Wahl der Heimatstadt

Die Wahl der Heimatstadt sollte sehr sorgfältig bedacht sein.

Man muss sich unter anderem über die Lage im Hanseraum, die angebotenen Produktionsmöglichkeiten und deren Effektivität im Klaren sein.

Mögliche Heimatstädte auf der Standardkarte sind Köln, Bremen, Hamburg, Lübeck, Rostock, Stettin, Danzig, Thorn, Visby, Stockholm, Reval und Riga.

Wie gesagt sollte man sich zu Beginn auf Eisenwarenproduktion beschränken und erst danach in die Eigenproduktion anderer Waren einsteigen. Eisenwarenstädte sind Stockholm, Lübeck, Bremen und Reval.

Man muss jedoch beachten, dass die Rohstoffe für die Produktionen auch herangeschafft werden müssen. Besonders in der Anfangsphase muss man jedes Goldstück zweimal umdrehen und kann sich oft nicht so hohe Transportkosten leisten.

Weiterhin muss man auch auf die Lage der Stadt achten. Dies dürfte ein Problem bei Stockholm darstellen.

Also muss man eine sehr gute Abstimmung zwischen Lage und Produktion finden.

Als besonders geeignet hat sich hier Lübeck erwiesen.

Jedoch sollte man sich nicht von diversen Produkten und der Lage blenden lassen. In vielfachen Tests haben sich einige Städte als „Problemfälle“ erwiesen. Unter diesen befinden sich auch Reval und Köln.

Die Heimatstadt sollte sich jeder individuell aussuchen. Nicht zuletzt wegen der vielen Varianten des Spiels ist die Wahl der Heimatstadt zwar ein wichtiger Faktor, jedoch nicht das Nonplusultra für das perfekte Spiel.

### **7.1.1.3 Sonstige Einstellungen vor Spielbeginn**

## **7.1.2 Startstrategie**

### **7.1.2.1 Als reiner Händler**

Um als reiner Händler ein gutes Spiel zu vollbringen, muss man sich vorher ausgiebig mit den Produktpaletten der Städte beschäftigen und sie dementsprechend mit allem versorgen was das Herz erfreut.

Man muss bedenken, dass ein reines Händlerspiel sehr schwer sein kann.

Einige dieser Faktoren sind, der chronische Schiffsmangel am Anfang des Spiels, das niedrige Startkapital am Anfang des Spiels und die Dauer des Spiels, das sich durchaus hinziehen kann.

Jedoch ist das Spiel auf Händlerbasis kein Problem mehr wenn man einigermaßen Geld hat und wenn man nicht ständig am Abgrund steht.

Man muss aber ständig Schiffe und Betriebe bauen um mit dieser Variante voranzukommen.

#### **Der Anfang einer reinen Händlerkarriere:**

Als reiner Händler steht man anfangs vor der Aufgabe, seine Schiffskapazität zu erhöhen. Doch hierzu später, denn das A und O einer richtigen Händ-

lerkarriere ist, wie der Name schon sagt, das Handeln.

### Richtig Handeln

Als erstes ist es wichtig sich selbst zu überlegen, welche Waren man zu welchen Preisen ein-/verkauft. Hierbei kann man sich an den vielen erhältlichen Preistabellen ausrichten. Diese sollte man im Kopf haben, und zwar möglichst komplett. Dies ist nach ein zwei Spielwochen des Handelns sowieso verinnerlicht.

Der zweite Schritt zum richtigen Handeln ist, dass man mit wirklich ALLEN Waren handelt. Das heißt, fahre am Anfang kreisförmig durch die Ostsee (aus verschiedensten Gründen besser) und schau dir in jeder Stadt gut die angebotenen Waren an und schlage zu. Ich möchte hier noch einmal betonen, dass wirklich alle Waren wichtig sind. Natürlich gibt man den lukrativeren Waren wie Eisenwaren, Fellen, Tuch und Wein den Vorzug, falls mal der Frachtraum oder das Geld knapp wird.

Durch diese Art des Handelns steigt nicht nur sein Ansehen enorm, sondern auch dein Konto. Dieses System wird irgendwann ineffizient, aber das braucht einen am Anfang nicht zu interessieren.

### Woher bekomme ich Schiffe ?

Schiffe kommen am Anfang fast ausschließlich von Piraten, welche man umherfahrend trifft oder eine Begegnung durch einen Kneipenauftrag (z.B. Reisender oder Eskorte) förmlich erzwingt. Diese billigen Schiffslieferungen werden das ganze Spiel über betrieben, auch wenn man später selbstverständlich zubaut, was aber nicht in diese Phase des Spiels fällt.

Deshalb gilt: Erst einmal ein wenig Geld besorgen, damit investiert werden kann. Geld besorgen = manueller Handel wie oben beschrieben. Wenn man investiert hat, beginnen die Kaperungen.

- 1.) Eine der „Anfangsschniggen“ schnell ausbauen und bewaffnen, um dann einen Kraier zu kapern.
- 2.) Kraier selber bauen
- 3.) Kogge selber bauen

### Was mache ich mit meinem Geld

Vor allem Kontore bauen. Nebenbei noch ein paar Betriebe und schon ist man am Ende des Spielanfangs, wenn man alle Kontore und genügend Schiffe hat, um ein ZL-System zu etablieren.

## **7.1.2.2 Als Händler und Pirat**

Dies dürfte eine gute Abstimmung zwischen Händler und Pirat sein und der tatsächlich vorgelegenen Situation in der Hanse entsprechen.

Hauptsächlich sollte man sich in einem solchen Spiel auf die Erbeutung von KI-Schiffen und Piraten konzentrieren.

Solche Angriffe erhöhen die Schiffsanzahl, den Unternehmenswert und nicht zuletzt auch das Bargeld.

Doch es ist Vorsicht geboten: Zwar erhöht die Vernichtung eines Piraten das Ansehen, jedoch senkt das Plündern und Entern harmloser Händler (Konkurrenten) auch stark das Ansehen und erhöht das Risiko einer Anklage, wenn man dabei erwischt wird.

Man kann dies durch kleine Bestechungen im Rahmen von 30.000 bis 60.000 Goldstücken (Betrag ist abhängig vom Spielfortschritt und Unternehmenswert) versuchen abzuwenden, aber es ist sicher nicht lohnend dies zu tun, wenn man noch zwischen den roten und den schwarzen Zahlen schwankt. Außerdem sollte man erst bestechen, wenn man sich ziemlich sicher ist, dass die Kosten der Strafe höher werden als die Kosten der Bestechung.

Solche Raubzüge sind ganz besonders am Anfang des Spiels eine schöne Finanzspritze, welche die Wirtschaft auf Touren bringt.

Sonst verfährt man wie in Kapitel 7.1.2.1 als Händler.

Natürlich kann man auch Städte plündern (siehe 7.1.2.3 oder 5.6.6). Wer jedoch gern handelt, aber nicht auf Piraterie verzichten will, sollte diese Variante wählen.

### **7.1.2.3 Brutalstart mit Plünderungen**

Bei einem sogenannten Brutalstart handelt es sich um nichts anderes als die anderen Spielarten.

Der Unterschied besteht darin, dass man zu Beginn des Spiels sukzessive die Städte nacheinander plündert und außerordentlich stark Piraterie betreibt.

Es können ohne weiteres über 20 Schiffe pro Monat gekapert und recht schnell alle Städte geplündert werden.

Der Vorteil dieses Systems besteht darin, dass man innerhalb kürzester Zeit sehr viel Geld beschaffen kann und man sich zügig Monopole errichten kann.

Durch dieses System können Auswüchse der KI in den Städten von Grund auf bekämpft werden und das System ist von Anfang an dynamisch.

An ein solches System sollte man sich aber eigentlich nur wagen, wenn man genug Zeit und Geduld aufbringen kann, um langwierige Seeschlachten und Plünderungen durchzuziehen.

### **7.1.2.4 Beispielhafte Startstrategien**

#### **7.1.2.4.1 „Freibierstrategie“**

Startstadt Stettin (Standardkarte)

Baue sobald es dich nicht umhaut einen ersten Getreidehof und 3 Brauereien. Bier wird man fast überall los. Vor allem solltest du Stockholm damit beliefern, denn da geht's weiter.

Baue in Stockholm eine Eisenschmelze, ein Sägewerk und schaffe nach und nach Ziegel (in Lübeck, Visby, Malmö kaufen) nach Stockholm um 3 Werkstätten zu platzieren.

Wenn das alles angelaufen ist, stellst Du Deine erste Autoroute ein. Von Stettin nach Stockholm und zurück.

Bier und Getreide in den Norden, Eisenwaren in den Süden. Eventuell kannst Du auch ein bisschen Holzüberschuss mit nach Stettin bringen.

Am Anfang werden Dir die beiden Städte diese produzierten Waren fast komplett wegkaufen. Das bringt sicheres Geld, fortlaufend.

Jetzt kannst Du weiterbasteln. Nach und nach Brauereien hochziehen und natürlich die entsprechenden Getreidehöfe, damit der Nachschub nie ausgeht. Holz bringst du ja aus Stockholm mit.

So, jetzt läuft Deine erste Autoroute und die ersten Vorräte häufen sich in den Kontoren in Stettin und Stockholm an.

Dann brauchst Du noch 2 weitere Schiffe. Eines um den überschüssigen Kram aus Stettin in Rostock, Lübeck, Danzig und Malmö zu verteilen und bei denen billige andere Waren einzukaufen.

Das andere Schiff für Stockholm, um nach Reval, Visby, evtl. Ladoga, Riga und Nowgorod die überschüssigen Waren zu verteilen.

Bier und Getreide sind zwar nicht die Gewinnbringer aber sie sind zur Versorgung unerlässlich, sonst laufen Dir in den anderen produzierenden Städten die Leute weg.

Wenn das alles läuft kannst Du nach und nach Deine Produktionen in Stettin und Stockholm erweitern und wenn die Kasse stimmt, Deine Unternehmung ausdehnen.

Für die Autoroute Stettin – Stockholm einen Konvoi nehmen, so dass Du auch richtige Mengen Holz und Eisenerz mit nach unten bringen kannst und Dir keine Sorgen um Angriffe machen musst.

Dann folgt zwangsläufig die Ziegelproduktion in Lübeck.

Autoroute Stettin – Lübeck, Bier und Holz nach Lübeck, überschüssiges Eisenerz kannst Du da auch gut verkaufen, wenn Du ein Kontor hast, kannst Du den Kontorverwalter auch schön anweisen, Eisenerz um bis zu 1100 oder 1200 zu verticken. Dadurch kann die Stadt billig Eisenwaren produzieren, die Du vom Kontorsverwalter bis 330 einkaufen lässt.

Durch das billige Holz aus Stockholm kannst Du nun auch (relativ) billig

Ziegel in Lübeck herstellen und Deine Autoroute bringt sie nach Stettin, wo du dann eine Salzsiede und einen Hanfanbau baust und dann einen Fischer. Fisch ist auch ein wichtiges Grundnahrungsmittel, das nie fehlen sollte (und mit dem man auch noch ein bisschen mehr Gewinne machen kann)

Und nicht vergessen, immer fleißig Wohnhäuser zu bauen, sonst kommen keine Arbeiter. (Alle Hauskategorien sollten ein Auslastung unter 90% aufweisen, wenn neue Bewohner in deine Stadt kommen sollen).

Als nächstes würde ich mir Danzig vorknöpfen. Per Autoroute mit Eisenwaren und Fisch beliefern (Getreide und Bier haben die selber) und Salz und Holz hinbringen, damit Du anfangen kannst, Viehhöfe hochzuziehen.

Die sind nicht nur wichtig wegen dem Fleisch, sondern auch wegen dem Leder, da ohne Leder keine Waffenproduktion.

Also immer eine Stadt nach der anderen vorknöpfen und per Autoroute mit Stettin verbinden, Versorgungs- (sowohl für Bevölkerung, als auch für Deine Produktionen, die brauchen teilweise ja auch Rohstoffe) und Überschussgüter hin. Dort produzierte Waren zurück.

Und die Autorouten nur auf "aus dem Kontor" und "ins Kontor" stellen. Dann kannst Du auch Handelsnuppen von Kapitänen benutzen, das an- und verkaufen immer von den Kontorsverwaltern erledigen lassen.

Wenn Du dieses System fortführst, produzierst Du irgendwann alles bis auf Wein und Gewürze selber.

Stettin:	Bier, Getreide, Fisch, Salz, Hanf
Stockholm:	Eisenwaren, Eisenerz, Holz
Danzig:	Fleisch und Leder
Lübeck:	Ziegel, evtl. Eisenwaren
Rostock:	Honig und Keramik
Malmö:	Wolle und Tuch
Aalborg:	Tran und Fisch
Reval:	Felle

Wenn du erst mal überall die Bauerlaubnis hast würde ich mir Kontore in Köln und Brügge bauen. Den Kontorsverwalter in Köln Wein bis 200 und Gewürze bis 250 einkaufen lassen und mit einer Schnigge nach Brügge bringen lassen. Von Brügge kann man alle 1 – 2 Wochen den Wein und die Gewürze mit einem Konvoi in die Ostsee bringen lassen.

Im späteren Spielverlauf kann man dann nach gleichem Schema verfahren und nach und nach die Nordsee für sich entdecken.

## 7.2 Für den weiteren Verlauf

Im weiteren Verlauf des Spiels muss man sich mit dem wirtschaftlichen Wachstum der Hanse und dem entsprechenden Wachstum der Bevölkerungszahl für eine Versorgungsmöglichkeit entscheiden. Diese sind ausführlich und genau unter Punkt 8 beschrieben.

Man sollte sich nun vor allem, um weiter wachsen zu können, der gesamten Produktpalette zuwenden. Das Volk verlangt nach Honig, Keramik, Tuch, Wolle, usw.

Damit eben die Versorgung mit diesen und anderen Waren weitgehend flächendeckend vor sich gehen kann, sollte man sich für ein System mit Zentrallager entscheiden. Wie viele es sein sollen, liegt dann beim Spieler.

Es sollte, wenn möglich, alles produziert werden, was man braucht, um die Leute glücklich zu machen. Ausnahmen sind Waren wie Salz, Pech, Ziegel, usw., die nicht direkt von Menschen verbraucht werden.

Um ein schnelles Wachstum des Unternehmens zu gewährleisten, muss man sich so schnell wie möglich eine gute Ziegelproduktionsstätte suchen. Durch diese andauernde Versorgung mit Ziegeln sollte es kein Problem werden. Nebenbei sollte man sich einen Baukonvoi anlegen, um auch jederzeit große Mengen von Baumaterial transportieren zu können. Besonders gut eignen sich hierfür alte, gekaperte Schniggen.

Wenn eine konstante Versorgung mit Baumaterial besteht und auch eine gute Versorgung durch ein Zentrallagersystem gegeben ist, kann man sich der Produktion der Waren im großen Stil zuwenden.

Nun sollte man sich sein Eisenwarenmonopol auf die ganze Hanse ausdehnen, um auch weiterhin Gewinn zu verzeichnen. Außerdem kann der Eisenwarenüberschuss mit sehr gutem Gewinn auch in Übersee oder im Mittelmeer verkauft werden.

Danach sollte man auch mit den übrigen Produkten ein Monopol anstreben. Je nach Spielinteressen kann man nebenbei auch die Konkurrenz durch Piraterie, Sondersteuern, Embargos usw. in den Ruin treiben.

Es darf auch nicht vergessen werden, dass man Rohstoffproduktionen braucht, um wachsen zu können. Irgendwann können die anderen Händler der Hanse den Bedarf an Eisenerz für die unzähligen Eisenwarenbetriebe nicht mehr decken.

Deshalb ist es in dieser Phase besonders wichtig, von den anderen Händlern und der Hanseproduktion unabhängig zu werden.

Ist eine Eigenversorgung der Betriebe mit Rohstoffen, die Versorgung der Hanse mit Waren aus Eigenproduktion und der Niedergang der KI-Händler gegeben, steht einem Monopol aller Waren in der gesamten Hanse nichts mehr im Wege.

## 7.3 Sonstige

PLATZHALTER

## **7.4 Endphase/Maximalausbau**

Da die Pechkocherei und die Ziegelei jeweils nur 15 Arbeiter beschäftigen, sollte man, wenn man möglichst viele Hanseeinwohner zählen will, in der absoluten Endphase alle Ziegeleien und Pechkochereien abreißen. Allerdings muss man unbedingt darauf achten, dass noch genügend Ziegel vorhanden sind, um auch neue Gebäude zu errichten.

## 8 Handelsstrategien

---

### 8.1 Dezentrales System

#### 8.1.1 Ringsystem

Die Schiffe fahren, ringsum, eine Stadt nach der anderen ab und kaufen und verkaufen bei jedem Stadtbesuch.

Eine bewährte Route ist

Stadt	Einkauf	Verkauf
Danzig	Bier, Fleisch, Leder, Tuch	Felle, Eisenwaren
Riga	Felle, Honig,	Eisenwaren, Tuch, Fleisch, Leder, Bier
Reval	Felle, Eisenwaren, Tuch	Bier
Stockholm	Eisenwaren	Tuch
Visby	Tuch	Bier, Eisenwaren, Fleisch, Leder
Stettin	Bier	Eisenwaren, Felle, Leder, Tuch

*Tabelle 12: Beispiel einer Autoroute*

Diese Route kann natürlich noch ergänzt und erweitert werden, jedoch hat man gerade am Anfang nicht die große Schiffskapazität zur Verfügung.

Sie hat vor allem in der Startphase ihre Vorteile. Später wird es zu unübersichtlich, da die Routen sehr kompliziert einzustellen sind: Was ich in Danzig verkaufe, steht in Riga nicht mehr zur Verfügung und erst recht nicht in Reval. Das System eignet sich gut zum Geld verdienen, aber nicht zur Vollversorgung von Städten mit allen wichtigen Gütern.

#### 8.1.2 Netzwerksystem

Optimales System für den Warenaustausch.

Ähnlich wie beim Ringsystem werden benachbarte Städte angefahren, es ist aber noch wesentlich komplexer.

Jede Stadt hat ihr eigenes kleines Netz, um Waren von möglichst naheliegenden Städten zu holen, wo die Ware im Überschuss und billig zu haben ist und dort zu verkaufen, wo große Mengen zu guten Preisen abgesetzt werden können.

In etwa ist es der Zustand, den man am Anfang eines Spieles hat, wenn ein sehr erfahrener Spieler jedes Schiff manuell steuert. Optimalerweise steht dann noch in jeder Stadt ein Kontor, um jeden Tag die Preise und Mengen festzustellen.

## 8.2 Zentrales System

### Zentrallager - Einführung

Mit der wachsenden Hanse und dem damit einhergehenden Wachstum der zu bewegendem und zu verwaltenden Warenströme braucht der Spieler ein System, um die Lagerung und Verteilung seiner Güter effizient organisieren zu können.

Wenn der Spieler erst mal hanseweit operiert und in großem Rahmen produziert, bietet sich zu diesem Zwecke die Errichtung eines oder mehrerer Zentrallager (ZL) an. Das bedeutet, dass alle produzierten Güter des Spielers per Autokonvoi (geht natürlich auch „von Hand“, ist aber umständlicher) in eine Stadt transportiert und von dort aus hanseweit verteilt werden. Dabei gibt es verschiedene Ausprägungen dieses Systems: Ein Lager, zwei Lager oder mehr, jedoch selten mehr als vier.

Wichtig ist auch die Tatsache, dass eine Zentrallager-Stadt nicht zwingend mit Lagerhäusern vollgestopft werden muss. Wenn man am Anfang 5 oder 6 Stück baut, reicht das aus, um am Anfang die Lagerkosten gering zu halten. Später ist es jedoch kaum möglich, so viele Lagerhäuser zu bauen, dass man keine Miete zahlen muss. Vor allem ist es jedoch nicht notwendig, da in diesem Stadium des Spiels das Geld für die Miete nicht mehr ins Gewicht fällt. Außerdem nehmen die Lagerhäuser Platz für Wohnhäuser weg und sind daher im Sinne der Einwohnermaximierung kontraproduktiv.

Die Zentralen sind nicht nur die Handelszentren der Hanse mit besonders glücklichen Bürgern, denen es an nichts mangelt, sondern auch die politischen und technischen Zentren.

Hier kann man als erstes Holke bauen, hier wird man leicht zum Bürgermeister oder Eldermann und hier gibt es die besten Werften, da die Routenschiffe regelmäßig repariert werden müssen. Durch die Mengen an gelagerten Waren sind auch die Waffenschmieden sehr leistungsfähig.

Man sucht sich eine möglichst zentral gelegene Stadt, z. B. Lübeck oder Rostock. Aalborg und Malmö liegen zwar noch zentraler, haben aber keine Werften, nur Reparaturstationen.

Habe einmal Aalborg als Zentrallager (ZL) ausprobiert, die Reparatur-Zeiten in der Anfangszeit liegen bei 18 Tagen im Vergleich zu 5 Tagen in Werftstädten. Das ist einfach zu lang.

Von diesem Zentrum geht eine (Auto-)Route in jede andere Stadt. Es wird sowohl angeliefert als auch abgeholt.

Beispiel: Lübeck als Zentrum bekommt von Stettin Bier, Hanf und Fisch, von Danzig Getreide, Bier, Leder, Hanf und Fleisch, von Reval Eisenwaren, Felle, Leder, Fleisch und Getreide. Die Waren werden in Lübeck im Kontor gesammelt und von den abfahrenden Schiffen je nach Bedarf und vorhandener Menge mitgenommen

Die Schiffe fahren nicht leer, sondern liefern die Überschüsse der Städte an das Zentrallager und bringen von dort dringend benötigte Waren mit. In un-

serem Beispiel bringt das Reval-Schiff aus Lübeck Bier, Hanf und Fisch mit, Waren, die in Reval nicht produziert werden können.

**Vorteil des Zentrallagers:** Optimale Übersicht und Koordination aller Warenmengen.

**Nachteil:** Schiffsrouten sind zum Teil sehr lang, und es gibt keine Stadt auf der Standardkarte, die sich wirklich als ZL eignet.

Sehr ambitionierten Spielern, die sich anfangs sehr aufs Kapern verlegen und damit viele Schiffe zur Reparatur geben können, gelingt es auch, ein Reparaturdock so hochzupäppeln, dass dieses auch akzeptable Reparaturzeiten liefert.

### 8.2.1 Ein-Zentrallager-System

Die wohl am häufigsten verwendete Variante ist, das System auf ein Zentrallager aufzubauen. Ein einziges ZL ist für den Spieler am bequemsten, da man mit einem einzigen Blick ins ZL überschauen kann, welche Waren fehlen. Dafür hat man zum Teil recht lange Transportzeiten, das heißt, recht hohen Schiffsbedarf. Außerdem bringen die Waren während des Transports natürlich kein Geld. Vom Arbeitsaufwand für den Spieler her ist dieses System jedoch unschlagbar einfach zu verwalten.

Die erste Frage, die sich der Spieler hierbei stellen muss ist die, wo sich das Zentrallager am ehesten anbietet. Aus dem Namen geht schon hervor, dass es relativ zentral liegen sollte, da andernfalls die Transportwege in die Randzonen der Karte sehr lang sind und dort dann nicht mehr von einer gleichmäßigen, sondern eher von einer schubweisen Versorgung gesprochen werden muss. Auf der Standardkarte bieten sich als Standort Aalborg, Malmö und Rostock am ehesten an. Von Aalborg sind die Laufzeiten in die westlichen Randgebiete (Köln und London) etwas kürzer als von Malmö aus, dafür sind die Konvois nach Ladoga und Nowgorod natürlich wesentlich länger unterwegs.

So fährt ein mit Minimalbesatzung ausgestatteter Kraier in Top-Zustand ohne Kapitän in der höchsten Spielgeschwindigkeit von Aalborg aus nach Köln 91 Sekunden (20 s = 1 Tag, 91 s = ca. 4,5 Tage) und nach Nowgorod 139 s (ca. 7 Tage). Von Malmö aus fährt er nach Köln 111 s (5,5 Tage) und nach Nowgorod 117 s (knapp 6 Tage), während er von Rostock aus nach Köln 120 s (6 Tage) und nach Nowgorod 129 s (ca. 6,5 Tage) benötigt.

Die Fahrzeiten in die Randgebiete der Karte sind von Malmö und Rostock aus also wesentlich gleichmäßiger als von Aalborg aus, was ein Indikator dafür ist, dass diese beiden Städte zentraler liegen. Allerdings sind die Fahrzeiten von Rostock aus etwas länger als von Malmö aus, weil Rostock nicht genau an der Hauptroute liegt, also einen kleinen Umweg darstellt. Dafür kann der Spieler in Rostock die Werft mit Bauaufträgen fördern, so dass auch die Reparaturzeiten kürzer werden. Da das ZL auch der Reparaturstandort für die Versorgungskonvois ist, ist diese Möglichkeit nicht unwichtig. Denn bis eine Werft nur durch Reparaturaufträge auf das bestmögliche Niveau (und damit die kürzesten Reparaturzeiten) gebracht wird, kann

man je nach Anzahl der Schiffe und Reparaturen durchaus ein Spieljahr einrechnen.

Eine weitere Möglichkeit, die Rostock als ZL bietet, ist der Handel mit dem Landesfürsten. Sofern man Rostock als Heimatstadt hat, kann man Überschüsse direkt verkaufen, während man sie von Malmö oder Aalborg aus erst verschiffen muss, um sie an den LF verkaufen zu können.

## 8.2.2 Zwei-Zentrallager-System

### Auch hier hatten wir zwei Beiträge:

Vorweg: Je mehr Zentrallager man einrichtet, desto unübersichtlicher wird die Hanse.

Bei zwei Zentralen baut man eine in die Nordsee, z. B. Bremen, Ripen oder Groningen, die andere in die Ostsee, z. B. Lübeck, Stettin, Malmö, Visby oder Danzig. Dadurch werden die Routenstrecken schon erheblich kürzer. Zwischen den Lagern laufen Verbindungskonvois, die Über- und Überschüsse der einzelnen Regionen ausgleichen. Felle gibt's vor allem in der Ostsee und Wein in der Nordsee, das sind die Hauptprodukte, die verschoben werden. Aber es kann auch vorkommen, dass die in Stockholm, Lübeck und Reval produzierten Eisenwaren zum Expeditionskonvoi nach Brüssel oder London transportiert werden müssen, dann geht die Fracht vom Zentrallager Ostsee via Verbindungskonvoi zum Zentrallager Nordsee und von dort mit dem normalen Konvoi zum Expeditionshafen.

Meist ergibt sich die Einrichtung von zwei Zentren von selbst. Gewöhnlich wird die Heimatstadt als Zentrum gewählt, da man dort gewöhnlich zuerst versucht, die Bevölkerung zu befriedigen und für sie ein Netzwerk aufbaut, das sich mit der Zeit erweitert und verfestigt. Dann sucht man sich auf der anderen Hälfte der Hanse eine Stadt aus, die dort als Zentrum fungiert. Es gibt mehrere Gründe, warum hier oft zwei ZL gegenüber einem ZL bevorzugt werden. Meist liegt die Heimatstadt nicht zentral genug für ein einziges ZL, dann sind auch die Strecken bei einem ZL teilweise recht lange und je länger die Waren transportiert werden müssen, desto langsamer ist der Umsatz. Gegen mehr als zwei ZL sprechen dann Aspekte wie mangelnde Übersichtlichkeit, da dann oft mehr Waren zwischen den ZL ausgetauscht werden müssten.

## 8.2.3 Mehr als zwei Zentrallager

Bei diesem System wird die Hanse in mehrere Zonen (drei oder vier) unterteilt, die dann weitgehend unabhängig von den anderen Zonen arbeiten und versorgt werden.

Beispielhaft werde ich hier *Dubslavs* Unterteilung einmal darlegen:

Zone A: Lübeck, Rostock, **Stettin**, Malmö, Danzig, Thorn

Zone B: Riga, Visby, Stockholm, **Reval**, Ladoga, Nowgorod

Zone C: London, Brügge, Köln, **Groningen**, Bremen, Hamburg

Zone D: Scarborough, Edinburgh, Bergen, Oslo, **Aalborg**, Ripen

Die fettgedruckten Städte sind jeweils die Regional-Zentrallager. Hier wird der Arbeitsaufwand für den Spieler natürlich dann ungleich höher, weil vier Zonen zu verwalten sind, und weil ungleich mehr Waren von Hand zwischen den einzelnen Zonen verschoben werden müssen. So haben also die Zonen A und C kein effektives Eisenerz, während Zone D jede Menge davon, jedoch kein effektives Getreide hat. Auf der anderen Seite sind die Transportzeiten und der Bedarf an Schiffen natürlich minimal. Wenn der Spieler also den Preis des Mehraufwands zahlen will, hat er hier ein sehr effizientes Transportsystem.

Eine Abwandlung wäre, Unterlager einzurichten, die dann wie folgt aussehen könnten:

Vier Zentrallager sind schon zu unübersichtlich, ich persönlich tendiere eher zu Unterlagern in Nowgorod (Reval, Stockholm oder Ladoga) und Thorn (Danzig). Begründung: Diese Flussstädte liefern Massengüter und sind nur mit Kraiern befahrbar.

## 9 FAQ – oft gestellte Fragen zu P2-AddOn

---

### 9.1 Negativ-Beispiel: Wie es zu meiner Schieflage kam

Im Contest-Spiel bin ich irgendwann so sehr in die roten Zahlen gerutscht, dass es keinen anderen Ausweg gab, als einen über 1 Jahr alten Spielstand wieder zu laden. Als Gründe dafür habe ich folgendes ausgemacht.

Keiner der Gründe war sicher für sich alleine ausschlaggebend, aber in der Masse waren sie doch schrecklich:

- ◆ Zu schnelle Expansion, ohne die jeweils notwendige Konsolidierung abzuwarten
- ◆ Keine ausreichende Versorgung bestimmter Städte, dadurch Arbeitermangel und teure Produktionskosten
- ◆ Voll bemannte und bewaffnete Schiffe, die auf ein Piratennest warteten, das über Monate nicht angeboten wurde
- ◆ Extreme Lagerhaltungskosten, da ich mir den Bau von Lagerhäusern gespart hatte
- ◆ Durch die knappen Geld-Mittel kein weiterer Ausbau möglich
  - Halde von Ziegeln und Holz
  - Hohe Lagerkosten = noch weniger Geld
  - Durch die Abschaltung der Sägewerke und Ziegeleien Abwanderung von Arbeitern
  - Verringerte Nachfrage nach Gütern
  - Verringerte Absatz- und Verdienstmöglichkeiten

und ab da hat sich die Katze in den Schwanz gebissen.

Ein weiterer kleiner Fehler war wohl auch: Ich hatte Oslo angenommen, um es auf 3.800 Einwohner aufzupäppeln. Da ich das ganze in weniger als einem halben Jahr bewerkstelligen musste, die Eldermannwahl winkte, hab ich auf schnell hochgezogene Betriebe gesetzt, Bauzeiten von mehreren Wochen (Fischer) waren unakzeptabel. Also hab ich Sägewerke hochgezogen in der Annahme, Holz sowieso verbrauchen zu können. Nur, Holz ist Lastware, kostet also Lagergebühren und verbraucht viel Platz beim Verschiffen. Außerdem ist es kaum als Handelsware zu bezeichnen.

Jetzt, beim 3. (!) Anlauf hab ich vermehrt Pechkocher aufgebaut, die verbrauchen gleich das Holz vor Ort und ich kann notfalls das Pech doch im Mittelmeer loswerden und gleichzeitig noch benötigtes Tuch und Keramik mitbringen. Dadurch spar ich mir vorerst, die langwierige und kostenintensive Wolle - Tuchproduktion voranzubringen.

## **9.2 Worauf ist zu achten, wenn ich meine Stadt überprüfe**

Ich besuche regelmäßig alle meine Städte. Die ersten Klicks gelten natürlich..

- ◆ den Einwohnern/Wohnhäusern: Wenn ich durch den Klick auf die "fremden" Wohnhäuser feststelle, dass das Wohnraumangebot aller Häuser bei 90 % liegt, baue ich 2, 1, 1, also  
2 Fachwerkhäuser  
1 Giebelhaus  
1 Kaufmannhaus  
Bei fortgeschrittenem Ausbau der Hanse können es natürlich auch jeweils 3 Einheiten der einzelnen Häuser sein.
- ◆ der Zufriedenheit der Einwohner, Klick auf das Symbol ganz oben links. Sobald die Zufriedenheit nachlässt, ist die Ursache meist durch Durchforsten des Warenbestands festzustellen. Auch hilft hier ein Anklicken der Bevölkerungsschichten, die ziemlich genau sagen können, was sie stört bzw. wo Mangel herrscht.

## **9.3 Ich habe mehrere Millionen Goldstücke, warum werde ich nicht Ratsherr/Patrizier?**

Die Antwort findet sich in Kapitel 6.2.

## **9.4 Reparaturintervalle verkürzen**

An jeden Autokonvoi eine Schnigge anzuhängen, garantiert kurze Reparaturintervalle. Die Schnigge nützt sich schneller ab als jedes andere Schiff, ist aber auch ruckzuck repariert. Wenn das erste Schiff eines Konvois auf 90 % absinkt, wird automatisch der komplette Konvoi repariert. Wenn die Schnigge auf 90 ist, haben größere Schiffe noch 95 - 98%. So dauert die Reparatur in einer einigermaßen durchtrainierten Werft nur einen Tag.

Dadurch wird gewährleistet, dass eine Stadt nicht durch erforderliche Reparaturen des Versorgungskonvois eine ganze Woche ohne Warenlieferungen auskommen muss.

Die Schniggen sammeln sich entweder durch lustige Kaperungen am Anfang des Spiels an oder aber durch Pfändungen nicht zurückzahlbarer Darlehen.

## **9.5 Mein Schiff nimmt Holz aus Oslo mit und lässt den Tran liegen?**

Gerade zum Anfang eines Spiels kann es vorkommen, dass man einige Waren mit einer höheren Priorität befördern will, als andere.

Wenn man also z. B. Holz nur noch dann mitnehmen will, wenn alle anderen Waren schon an Bord sind, gibt es folgende Möglichkeit:

Beim Einrichten der Autoroute klickt man mit der linken Maustaste auf den Button Holz und zieht den Button nach ganz unten. So kann sich jeder sehr variabel diese Liste zusammenbasteln.

## **9.6 Wie und wo begleiche ich Strafen oder Kosten für den Ausbau der Stadtmauer?**

Das kann bei jedem der Darlehensgeber geschehen und ist nicht an die genannte Stadt gebunden. Der Darlehensgeber arbeitet insoweit hanseweit. Wenn also z.B. Gebühren für den Stadtmauerausbau in Danzig zu zahlen sind, so kann ich jeden Darlehensgeber in der Hanse anklicken und dort auf „Darlehen tilgen“ klicken. Dann wird mir der zu zahlende Betrag angezeigt. Jetzt diese Zeile anklicken, dann kann auf einem Extra-Knopf die Zahlung bestätigt werden.

Am Anfang habe ich einige Pfändungen kassiert, da mir einfach nicht klar war, wie ich denn die Rückzahlung veranlassen konnte.

## **9.7 Wo kann ich Gewürze kaufen?**

Im Mittelmeer, es gibt aber auch - am Anfang durchaus lange ausreichende - Möglichkeiten in der Hanse selbst dazu:

Auf der Standardkarte sind mit Brügge, Bremen, Köln und London vier Städte Importstätten von Gewürzen, so dass sie dort zeitweise für 168 GS zu kaufen sind. Scarborough und Groningen gehören offenbar nach dem Zufallsprinzip alternierend jedoch auch dazu. Entscheidend für die Mengen ist die Größe der jeweiligen Stadt.

Gerade im ersten Spieljahr kann es jedoch auch vorkommen, dass selbst größere Posten (ca. 150 Fass) zu 168 GS in Städten wie Stockholm oder Rostock auftauchen. Daher empfiehlt es sich immer, die Augen auch nach ungewöhnlichen Angeboten (evtl. auch Wein oder Tuche) offen zu halten.

Um am Anfang an diesen Angeboten teilhaben zu können, sollte man - so lange dort noch keine Kontore existieren - in Brügge eine Schnigge (vielleicht mit dem passenden Namen "Gewürznelke") platzieren, so dass man den Ort jederzeit betreten kann, um günstig Gewürze oder Wolle erwerben zu können oder auch die anderen Städte zu besuchen. Aufgrund der kostbaren Ladung werden Gewürzschniggen stets von Piraten angegriffen, so dass man ihr zumindest eine Mindestbewaffnung spendieren sollte.

Später stellt man den Lagerverwalter so ein, dass er bis zu einer bestimmten Menge alles kauft, was der Markt bietet. In einer Kombination mit einer Schnigge mit Kapitän, aber ohne Besatzung kann man dann sogar im Autohandel bei Hochpreiszeiten die Spezereien wieder für bis zu 300 GS an die Stadt verhökern. Gerade diese Methode empfiehlt sich für Köln, das immer besonders zufrieden gehalten werden will.

## **9.8 Schnellüberprüfung**

Alle paar Tage auf das Geldsymbol oben am Bildschirmrand klicken.

Unten im Menu kommt man zum "Warenbestand"

Die Städte mit der Pfeiltaste nacheinander durchklicken, wenn alle Zahlen schwarz sind, ist alles o.k., bei einer roten Zahl fehlt eine Ware für die Produktion und es entsteht Handlungsbedarf.

## **9.9 Wie finde ich meine Schiffe schneller wieder?**

Für Handel und Piraterie sehr nützlich:

Man kann einzelne seiner Schiffe, oder aber auch Konvois auf die Tasten 1, 2 ... 9, 0 legen. Dadurch kann man die Schiffe per Tastendruck direkt ansteuern.

Wenn ein Schiff markiert ist, kann man es mit [Strg]+[x] auf die Zahl x legen.

Wenn man x dann einmal drückt, wird das Schiff angewählt, drückt man zweimal x, ist man bei seinem Schiff.

Beim Handel kann man so einen Teil seiner Flotte ansteuern, um zu gucken, ob alles in Ordnung ist, Schnäppchen machen, etc.

Bei Piraterie oder Kampf kann man so mehrere Schiffe SEHR gut steuern, da man ja nur noch steuern muss, und die Schiffsauswahl per Tastendruck erledigt wird.

## 10 Verzeichnis der Tabellen

---

Tabelle 1: Angebot und Nachfrage im Mittelmeer.....	48
Tabelle 2: Beispiele für Anfangsrouten.....	54
Tabelle 3: Einkaufs- und Verkaufspreise.....	57
Tabelle 4: Produktionsübersicht Standardkarte.....	62
Tabelle 5: Baukosten und Betriebskosten der verschiedenen Betriebe.....	67
Tabelle 6: Herstellungspreise.....	78
Tabelle 7: Warenbedürfnisse der Bürger.....	79
Tabelle 8: Warenbedürfnisse in Neugründung.....	80
Tabelle 9: Bedingungen zum Aufstieg.....	99
Tabelle 10: Baustoffbedarf und Kosten Niederlassung.....	107
Tabelle 11: Modifikationen Schwierigkeitsgrad.....	113
Tabelle 12: Beispiel einer Autoroute.....	121

### Weitere Grundlagen (externe links)

<a href="http://17395.forum.onetwomax.de/area=27">http://17395.forum.onetwomax.de/area=27</a> .....	2, 135
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/bauplatzopt/bauplatzopt.html">http://www.rjosephs.de/tippsamm/bauplatzopt/bauplatzopt.html</a> .....	41
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/brasileiro.ZIP">http://www.rjosephs.de/tippsamm/brasileiro.ZIP</a> .....	8
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/heirat.html">http://www.rjosephs.de/tippsamm/heirat.html</a> .....	98
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/schatz.html">http://www.rjosephs.de/tippsamm/schatz.html</a> .....	16
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/schatz2.html">http://www.rjosephs.de/tippsamm/schatz2.html</a> .....	16
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/slideshow/slideshow.html">http://www.rjosephs.de/tippsamm/slideshow/slideshow.html</a> .....	41
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/tuerk/tuerk.html">http://www.rjosephs.de/tippsamm/tuerk/tuerk.html</a> .....	43
<a href="http://www.rjosephs.de/tippsamm/wochenverbrauch.xls">http://www.rjosephs.de/tippsamm/wochenverbrauch.xls</a> .....	79

# 11 Index

## 6

6er 41

## 8

8er 44

## A

Abriss 42  
 Amerika 47  
 Anteile 23  
 Anteilhandel 24  
 Armenspeisung 25  
 Arsenal 21  
 Aufstiegskriterien 99  
 Auftragshändler 11  
 Ausbau 24  
 Auslieger 19  
 Ausliegertrick 96  
 Autoroute 51  
 Autorouten 51

## B

Badhaus 26  
 Baukosten 66  
 Bauoptimierung, herkömmliche 39  
 Bauplatzoptimierung 38  
 Bestechung 26  
 Beten 25  
 Betriebe 33  
 Betriebsauslastung 71  
 Betriebskosten 66  
 Bewaffnung der Schiffe 85  
 Bilanz 31  
 billige Mauer 38  
 Blide 85  
 Bombarde 85  
 Brasileiro-Tool 8  
 Brauerei 65  
 Brunnen 28  
 Brutalstart 116  
 Bürgermeister 100

## C

Crossing T 88

## D

Darlehen 22  
 Darlehensgeber 22  
 Denkmal 27

## E

effektive Produktion 68  
 Eigenproduktion 61  
 Einbrecher 10  
 Eisenschmelze 63  
 Eldermann 100  
 Eldermannbüro 20  
 Endlosreihe 42  
 Entermesser 86  
 Entern 89  
 Eskorte 13, 89  
 Expedition 48

## F

Familie 98  
 Fischer 65  
 Flüchtiger 13

## G

Gasse 42  
 Getreidehof 63  
 Gewürze 128  
 Gildenhaus 16

## H

Handel 45  
 Handel durch Kapitän 46  
 Händler 11, 14  
 Hanfhof 63  
 Hansefaktoreien 35  
 Hansekontore 34  
 Hansenederlassungen 35  
 Hansestädte 34  
 Häuserblöcke 40  
 Heimatstadt 113  
 Herstellungspreise 78  
 Holk 84  
 Holz 63

**I**

Imker	64
ineffektive Produktion	72
Informant	11

**J**

Jagdhütte	66
-----------	----

**K**

Kanone	85
Kapelle	27
Kapitän	11, 85
Karteneditor	9
Kirche	24
Kneipe	9
Kogge	83
Konkurrent	14
Kontor	31
Kontor-Ersatz	97
Kontorverwalter einstellen	31
Kraier	83
Kurier	14

**L**

Lager	32
Lagerhäuser	32, 34
Lagermieter	15
Landesfürst	18, 110
Landwegebau	101
Leasingservice	17
Leder	66

**M**

Markthalle	26
Matrosen	10
Mauer, billig	38
Mauerbau	36
Mauerbaukosten	38
Mauerbautermine	37
Maximalausbau	38
Mittelmeer	47
Münze	27

**N**

Nebenraum	13
Netzwerkssystem	121
Niederlassung	104

**P**

Patrizier	100
Patrouille	13, 89
Pechkocher	64
Persönliches	32
Pirat	10
Pirat vernichten	103
Piraten anheuern	92
Piratenjäger	15
Piratennest	90, 102
Piraterie	91
Prinzip der Bauämter	39
Produktion	61
Produktionsbonus	68
Produktionskette	73

**R**

Rathaus	18
Rathausaushang	18
Ratsherr	100
Ratskeller	21
Reisender	11
Ringsystem	121

**S**

Sägewerk	63
Salzsiede	65
Schafzucht	63
Schatzkarte	11, 16
Scheune	28
Schiffsumbenennung	30
Schmuggler	16
Schnigge	82
Schule	27
Seekampf	87
Sondersteuer-Terror	108
Spende	25
Spielstrategie	112
Spital	27
Stadtausbau	35
Städte	34
Städtehüpfen	38
Stadtkasse	20
Stadtplünderung	95
Standardkarte	8
Straße	28, 41

**T**

Tabellen	130
Töpferei	66
Tran	65
Türkisches Baurecht	41

**Ü**

Überschüsse 54

**U**

Umzug 32

Umzugsmarathon 38

**V**

Versteigerung 17

Verträge 50

Verwalter 45

Viehzucht 66

**W**

Waffenbestand 32

Waffenhändler 12

Waffenschmied 30

Warenbestand 31

Warenkäufer 15

Warenumschlagsplätze 18

Weberei 66

Weingut 64

Werft 29

Werk 85

Werkstatt 65

Winterproduktion 68

Wochenverbrauch 26

Wohnhäuser 33

**Z**

Zentrales System 122

Zentrallager 122

Ziegelei 64

Zuwanderungsrate 27

## 12 Special Thanks

---

Special Thanks an alle Zulieferer, Poster, Tippgeber und diskussionsfreudige Nutzer aus dem GameUp-Network-Patrizier 2-Forum.

### Wie alles begann:

(Beitrag aus dem GameUp-Forum)

Tach Händler und Händlerinnen,

im Forum haben sich in den letzten zwei Jahren viele gute Tipps gefunden und im Rahmen dieses contest werden sich sicherlich noch mehr Tipps finden.

Natürlich kann jeder die "Such-Funktion" des Forums anwenden, aber das ist meiner Meinung nach nicht optimal.

Wir könnten alle diese Tipps auch bündeln.

Daher folgende Anregung: Vielleicht findet sich jemand, der mit dem Spiel vertraut ist, im Forum unterwegs ist und auch einigermaßen verständlich formulieren kann.

Also:

Besteht aus Eurer Sicht Bedarf an einem "ultimativen Ratgeber"?

Was sollte er enthalten?

und ... last but not least... wer könnte die Sammlung leiten???

Tipps und Tricks wurden geliefert von:

<b>Beneke</b>	<b>Ratsherr01</b>
<b>Herrick</b>	<b>Josch99</b>
<b>Lehmi</b>	<b>Dr. Nodelescu</b>
<b>Salamander</b>	<b>Captain Hook</b>
<b>Simplex</b>	<b>Perkycousine</b>
<b>Patroni</b>	<b>Dubslav</b>
<b>Alshir</b>	<b>Chombre</b>
<b>Elminger</b>	<b>Gesil</b>
<b>Gunter</b>	

Ein Extra-Dankeschön geht an den Holzwurm, der uns erlaubte, seine Mittelmeerkarte zu verwenden und anzupassen.

Ein besonderer Dank geht an Josch99 und Ratsherr01, die privaten Web-space zur Verbreitung dieses Handbuches bereitgestellt haben.

Zusammengestellt von: Salamander, Ratsherr01, Beneke, Herrick, Josch99 und Dr. Nodelescu.

#### HINWEIS ZUR BENUTZUNG:

Die hier eingetragenen Erfahrungen und Werte entsprechen den gesammelten Erfahrungen vieler Spieler, die mit dem Spiel gut vertraut sind. Sie sind weder von Ascaron in Auftrag gegeben noch initiiert worden, sondern begründen sich auf reiner Privatinitiative und kamen anlässlich eines ebenso privat organisierten Contest zustande.

Sollte der Spieler in dem einen oder anderen Fall abweichende Erfahrungen machen, so zeigt dies nur, dass das Spiel sehr vielfältig ist.

Dieses Handbuch erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit und Allgemeingültigkeit für jedes Spiel mit Patrizier-2-AddOn.

Das Handbuch ist weiterhin offen und wird weiter fortgeschrieben! Neue Beiträge sind ausdrücklich erwünscht.

Für Fragen, Anregungen, Änderungen, Ergänzungen bitte das Forum <http://17395.forum.onetwomax.de/area=27> nutzen oder eine mail an [josch88@yahoo.de](mailto:josch88@yahoo.de)

Vielen Dank an alle Zulieferer, Poster, Tippgeber und diskussionsfreudige Nutzer aus dem Patrizier 2-Forum.

Die Tippsammlung umfasst derzeit die Forumsbeiträge bis einschließlich zum 19.9.2004.