

**Handbuch**

---

# Hanse

---

---

**ariolasoft**

Vielen Dank an:  
Theo Butz, Kassel  
Jens Fleischer, Lübeck  
für Anregungen und  
Teilnahme an zahlreichen Tests.

(C) Ariolasoft 1986

Alle Rechte vorbehalten.

Idee: Ralf Glau

Schneider CPC: Ralf Glau

Commodore: Bernd Westphal

Atari ST: Ralf Glau, Bernd Westphal

# INHALTSVERZEICHNIS

---

1. START des Programmes .....	Seite	2
2. HANSE-Spielsteuerung .....	Seite	3
3. Zur Geschichte .....	Seite	4 – 6
4. Landkarte und Lübecker Kontor .....	Seite	7 – 8
5. Handel - Lager .....	Seite	8
6. Börse - Bankhause .....	Seite	9
7. Schiffe - Hafen .....	Seite	10
8. Kontore - Verwaltung .....	Seite	10 – 11
9. Chronik .....	Seite	12
10. Ereignisse - Abschluß .....	Seite	12

# Start des Programmes

---

Schneider CPC Kassette

Spulen Sie die Kassette zurück und drücken die CONTROL- und kleine ENTER-Taste gleichzeitig oder geben Sie

RUN"  
ein.

Schneider CPC Diskette

Geben Sie

RUN „Hanse”  
ein.

Commodore Kassette

Spulen Sie die Kassette zurück und drücken die SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig oder geben Sie

LOAD ” ”  
ein.

Commodore Diskette

Geben Sie

LOAD „\*”, 8,1  
ein.

## Anmerkung:

Die **B-Seite** der Schneider-Diskette ist unformatiert. Sie können die **B-Seite** zum Abspeichern von Spielen verwenden, wenn Sie den Schreibschutz der Diskette aufheben und die **B-Seite** formatieren.

# HANSE-SPIELSTEUERUNG

---

## Menüsteuerung

Die einzelnen Menüpunkte lassen sich durch drücken einer beliebigen Taste ansteuern (ausgenommen RETURN bzw. ENTER). Der aktuelle Menüpunkt erscheint in dunkler Schrift auf hellem Grund. Mit der ENTER- bzw. RETURN-Taste wird der aktuelle Menüpunkt ausgewählt. Nach Ihrer Wahl erscheint entweder ein weiteres Menü oder eine Abfrage.

## Eingaben

Alle Anweisungen werden über die Tastatur eingegeben. Bei der Meldung „Taste“ drücken Sie eine beliebige Taste und das Spiel fährt fort. Wird nach einem Ort gefragt, ist der Anfangsbuchstabe der Stadt einzugeben. Namen können eine maximale Länge von acht Buchstaben haben.

## Setzen von Schiffen und Kanonen

Sollten Sie während des Spiels in einen Handel verwickelt worden oder selbst einen anzetteln, dann müssen Sie Ihre Schiffe oder Kanonen auf dem Bildschirm positionieren. Ist ein Schiff zu setzen, erscheint ein Punkt auf dem Bildschirm, den Sie mit den Cursortasten in einem begrenzten Feld bewegen können. Haben Sie die Position ausgewählt, an der Sie das Schiff setzen wollen, drücken Sie die COPY-Taste (Schneider CPC) bzw. F1 (Commodore) und an der Stelle erscheint ein Schiff. Das Setzen der Kanonen funktioniert genauso, nur bewegen Sie anstelle des Punktes eine Kanone auf dem Bildschirm. In der obersten bzw. untersten Zeile eines Feldes ist ein Setzen nicht möglich.

## „Ja – Nein“ Abfrage

Drücken Sie die Taste „J“ wird die Handlung, auf der die „Ja – Nein“ Frage folgte ausgeführt. Beim Drücken einer anderen Taste wird die Handlung ignoriert und das Spiel geht weiter.

„**COPY – Raus**“ (Schneider CPC)

„**F1 – Raus**“ (Commodore)

Drücken Sie die COPY- bzw. F1-Taste, dann verlassen Sie das aktuelle Menü und kehren ins Hauptmenü zurück. Das Hauptmenü (Lübecker Kontor) verlassen Sie nur wenn Sie **zweimal** COPY- bzw. F1 drücken.

# Zur Geschichte

---

Die deutsche Hanse entstand Mitte des 12. Jahrhunderts aus dem Wunsch norddeutscher Kaufleute nach gegenseitiger Unterstützung bei der Verteidigung und Erweiterung ihrer Handelsinteressen im Ausland. Dieser Kaufmannsbund wandelte sich Mitte des 14. Jahrhunderts in einen Städtebund, womit die Hanse nicht nur die wirtschaftliche Herrschaft über den nordeuropäischen Handel erlangte, sondern auch politische und militärische Macht.

Lübeck, gegründet 1156, entwickelte sich rasch zum Haupt der Hanse, bedingt durch seine günstige Lage an der holsteinischen Landenge zwischen Nord- und Ostsee und der Unternehmungslust seiner Bürger. Eine einflußreiche Position in Lübeck war somit zugleich einflußreich auf dem Hansetag, dem Organ der Hanse.

Die Hanse versorgte Westeuropa mit Ostwaren wie Pelze, Leinen, Honig, Wachs, Tran und umgekehrt den Osten mit Tuchen und vor allem mit Salz. Transportiert wurden die Waren mit dem modernsten Schiff der damaligen Zeit, der Kogge. Dieses Schiff war allen anderen in Nordeuropa technisch überlegen und in der Lage Schwertransporte zu bewältigen.

Allerdings wurde die Hanse immer wieder geschwächt durch Zwistigkeiten der Kaufleute untereinander. Zudem hatten die deutschen Kaiser nie so recht Interesse die Hanse zu unterstützen, wenn sie in Schwierigkeiten geriet. Und verderblich für die Hanse war der immer wieder aufflammende Streit mit Dänemark. Später wurden dann die Holländer mit ihrem regen Handel zur größten Gefahr. Daß die Hanse sich trotz allem 500 Jahre behaupten konnte, lag zum einen an der Toleranz und Klugheit der Kaufleute und zum anderen an ihrem ausgeprägten Gemeinschaftsgeist nach außen.

## Die Hanse, Lübeck und der Bürgermeistertitel

Im Jahre 1356 findet der erste allgemeine Hansetag statt. Die Städtehanse beginnt. Im Alter von 18 Jahren lassen Sie sich in Lübeck nieder, um im Ostseeraum Handel zu treiben. Die Zeiten sind unruhig. Der König von Dänemark, Waldemar der IV., ist dabei, seinen bankrotten Staat wieder in Ordnung zu bringen, um sich den hansischen Interessen entgegenzustellen.

Salz ist ein wichtiges Handelsgut. Man braucht es um Lebensmittel, vor allem den Hering, für den Winter haltbar zu machen. Und Lübeck ist reich an Salz, denn in der Nähe, in Lüneburg, wird es gewonnen. Aber die Königin der Hanse ist nicht nur eine blühende Handelsstadt, sondern hat auch einen begehrten Bürgermeistersessel. Und den gilt es zu erklimmen. Man muß ein guter Kaufmann werden, um Einfluß in den verschiedenen Bündeln, Gemeinschaften und Kreisen der Hanse zu gewinnen. Nur über diesen Weg wird der Bürgermeistertitel erreicht. Doch es gibt viele Gefahren. Da ist der erwähnte dänische König und nicht zuletzt andere neidische Kaufleute aus Lübeck, die einen in Händel und böse Gefechte verwickeln können.

### Der Handel und die Kontore

Im Ostseeraum sind 8 Städte, in denen Sie Salz gegen andere Waren tauschen können. Sie müssen aber erst ein Kontor in einer Stadt eröffnen, bevor Sie dort Handel treiben dürfen. Von Vorteil ist es, in dem eröffneten Kontor Speicher zu errichten, denn desto mehr Waren Sie einlagern können, je mehr bringen Ihre Schiffe zurück nach Lübeck. Wichtig ist auch, das Kontor gegen Überfälle wehrhaft zu schützen. Dazu können Sie Landkanonen aufstellen. Für eine Handelsreise zu einem Ihrer Kontore müssen Sie Ihre Schiffe mit je 100 Sack Salz beladen und natürlich auch die Heuer für die Seeleute zahlen.

In den Städten bekommen Sie folgende Waren:

Lübeck	- Salz
Bergen	- Pelze
Tönsberg	- Tran
Warberg	- Honig
Malmö	- Wolle
Ystad	- Wolle
Visby	- Honig
Riga	- Leinen
Novgorod	- Pelze

### Schiffe und Börse

Schiffe können beim Schiffsbauer in Auftrag gegeben werden und sind dann im nächsten Jahr verfügbar. Auf jeder Handelsfahrt schwindet die Seetauglichkeit und Tragfähigkeit der Schiffe, je nach Dauer und Wetter während der Reise. Die Schiffe können dann im Lübecker Hafen repariert werden. Es ist möglich, Speicher, Schiffe oder Anteile Ihres Unternehmens zu verkaufen, wenn Sie in Geldnöten sind. Für die an die Bank verkauften Anteile müssen Sie jedes Jahr 3% Zinsen auf den Wert der Anteile zahlen. Umgekehrt können Sie alle Anteile, die im Besitz der Bank sind, kaufen und erhalten jährlich die Zinsen gutgeschrieben. Wird ein Geschäftsjahr mit Schulden abgeschlossen, müssen Sie für ein Jahr in den Schuldturm gehen.

### Lebenslauf und Familienchronik

Im Laufe Ihres Lebens widerfahren Ihnen angenehme und unangenehme Ereignisse. Zu den Angenehmen gehört es, mit einem neuen, höheren Privileg bedacht zu werden. Aber das Leben ist kurz und Sie sollten möglichst heiraten und Ihren Erben zeugen, denn vielleicht ist es nicht in einer Generation erreichbar, Bürgermeister zu werden. Ihr Unternehmen können Sie zweimal an einen Erben weitergeben. Sollte es Ihnen nicht vergönnt sein, rechtzeitig Vater oder Mutter zu werden, dann können Sie einen Erben bestimmen, müssen aber auch andere Erbansprüche gelten lassen, wodurch sich das Vermögen Ihres Unternehmens verringert.

### **Ausgangslage**

Sie beginnen Ihre Laufbahn als Kaufmann mit folgenden Vermögen:

- der Anerkennung als Lübecker Bürger und Eintragung in die Handelsrolle.
- einem Kontor in Lübeck und Ystad.
- einem Speicher in Lübeck und Ystad.
- einem Handelsschiff.
- 200 Sack Salz, was zwei Schiffsladungen entspricht.
- 90 Anteile Ihres eigenen Unternehmens.
- 10000 Mark Kapital.

# 1. Bild Landkarte

---

Angezeigt werden die eröffneten Kontore durch das Familienwappen und die Anzahl der Schiffe, die im letzten Zug in den einzelnen Kontoren angekommen sind. Unter und neben der Karte wird das Seewetter und die in Lübeck eingetroffenen Waren angegeben.

## 2. Bild Lübeck Kontor

---

Neben der kleinen Landkarte im oberen Teil des Bildes sind die Kontore verzeichnet, die bereits eröffnet sind und die Anzahl der dortigen Speicher als kleine Häuschen gezeichnet. Links unten im Bild sieht man in einen Lübecker Speicher. Jedem Stockwerk ist eine Ware zugeordnet. Ein Speicher fast 900 Stück von jeder Ware. Ein Warensymbol entspricht dabei 100 Stück. Besitzt man mehrere Speicher in Lübeck, vervielfacht sich entsprechend das Lagervolumen. Bei Überfüllung des Speichers erscheint unter dem Speicher eine Meldung und die betreffende Ware leuchtet hell auf. Bleibt der Speicher nach Ende des Zuges überfüllt, so verdirbt die überschüssige Ware. Auf der Giebelterasse des Speichers ist eine kleine Fahne, die mit jedem erreichten Privileg eine Stufe höher steigt. Ist sie von der linken Giebelterasse auf der Spitze angekommen, so muß sie noch die rechte Treppe hinaufsteigen. Erreicht sie auch von dieser Seite die Spitze, hat man den Bürgermeistertitel errungen.

Die Anzeigen unter der Landkarte bedeuten folgendes:

### **Schiffe**

Hier ist die Zahl der Schiffe aufgeführt, die noch oder wieder in Lübeck sind.

### **Schiffszustand**

bezeichnet den allgemeinen Zustand von Schiffsrumpf und Takelage aller Schiffe zusammen.

### **Mark**

Das ist Ihr Barvermögen in der zur Zeit der Hanse üblichen Währung.

### **Index**

bezeichnet die momentane Bewertung des Handelsunternehmens.

Unter diesen Anzeigen folgt nun ein Menü, über das die verschiedenen Abteilungen der Lübecker Kontore zu erreichen sind.

## 2. Bild Lübeck Kontor

---

### MENÜPUNKTE:

#### »Handel«

Sie erfahren die genauen Lagerbestände und können Salz einkaufen und andere Waren verkaufen.

#### »Börse«

Sie können mit Unternehmensanteilen handeln und sehen Ihre Dividenden und Zinsen. Im ersten Zug ist die Börse gesperrt.

#### »Schiffe«

Schiffe können gepflegt, gekauft und verkauft werden. Sind alle Schiffe aus Lübeck abgesandt (siehe Kontore), ist der Hafen gesperrt.

#### »Kontore«

Schiffe können zu den Kontoren gesandt und die Kontore ausgestattet werden.

#### »Chronik«

Sie sehen Ihren Geschäftsverlauf, die momentane Rangfolge und haben Einblick in die Familiengeschichten aller Spieler.

Um das Hauptbild zu verlassen, ist **zweimal** die COPY-Taste (Schneider CPC) bzw. F1-Taste (Commodore) zu drücken.

## 3. Bild Handel - Lager

---

In diesem Bild ist die genaue Menge der Waren im Lübecker Speicher angegeben. Links davon stehen die Tagespreise der Waren, zu denen sie verkauft werden können. Salz ist vom Verkauf in Lübeck ausgenommen. Es kann auch nur Salz in Lübeck gekauft werden. Der Salzpreis, zu dem eingekauft werden kann, ist gesondert unter den anderen Waren angegeben.

### DIE EINZELNEN MENÜPUNKTE:

#### »Warenverkauf«

Ein neues Menü mit der Liste der Waren erscheint. Es werden alle Waren außer Salz mit einem Schlage verkauft, wenn der Menüpunkt „Alle“ gewählt ist. Soll nur eine bestimmte Menge einer Ware verkauft werden, muß sie im Menü angewählt werden.

#### »Salzeinkauf«

Salz kann eingekauft werden.

»»» Haben Sie einen Menüpunkt versehentlich gewählt, kommen Sie ohne Folgen zurück ins Menü durch drücken der ENTER-Taste.

## 4. Bild Börse - Bankhaus

---

### **Besitz**

Hier sind alle Anteile aufgeführt, die der Spieler von seinem und den Unternehmen anderer hält.

### **Angebot**

Hier sind die Anteile aufgeführt, die die Bank von den einzelnen Handelsfamilien besitzt.

### **Dividende**

Für Anteile, die Sie von anderen Spielern besitzen, bekommen Sie jährlich eine Dividende von 3%.

### **Zinsen**

Für alle Anteile von Ihrem Unternehmen, die Sie nicht mehr besitzen, haben Sie jährlich 3% Zinsen zu zahlen.

DIE EINZELNEN MENÜPUNKTE:

#### »Kaufe Anteile«

Sind Anteile im Besitz der Bank, können sie angekauft werden. Ihr Preis, das zehnfache des Indexes, ist oben im Bild angegeben. Wählen Sie aus der Liste den Namen, mit dessen Anteilen Sie handeln möchten. Danach geben Sie die Anzahl ein.

#### »Verkaufe Anteile«

Der Spieler kann Anteile aus seinem Besitz verkaufen. Die folgende Abfrage entspricht der in „Kaufe Anteile“.

»»»» Haben Sie einen Menüpunkt irrtümlich gewählt, drücken Sie zweimal ENTER.

## 5. Bild Schiffe - Hafen

---

In der Abteilung Hafen können sie sich um Ihre Schiffe kümmern. Die Anzeigen im Einzelnen:

### **Schiffe**

siehe Schiffe bei „Lübecker Kontor“.

### **Schiffswert**

Der Preis Ihrer Schiffe unter Berücksichtigung ihres Zustandes.

### **Takelage**

Zustand der Takelage und Segel in %.

### **Rumpf**

Zustand des Schiffskörpers in %.

### **Baufauftrag**

Rechts: Kosten für den Neubau eines Schiffes. Links: Anzahl der gegebenen Bauaufträge an den Schiffsbauer.

DIE EINZELNEN MENÜPUNKTE:

»Takelage trimmen«

Sie werden nach dem Umfang der Ausbesserungen an Takelage und Segel gefragt. Die von Ihnen eingegebene Zahl entspricht der auszuführenden Reparatur in %.

»Rumpf ausbessern«

Entspricht dem Menüpunkt „Takelage trimmen“. Es wird der Schiffskörper repariert.

»Baufauftrag«

Schiffe werden beim Schiffsbauer in Auftrag gegeben und sind im nächsten Jahr fertiggestellt.

»Verkaufe Schiff«

Schiffe werden zum „Schiffswert“ verkauft.

»»» Haben Sie versehentlich einen Menüpunkt gewählt, drücken Sie die RETURN-Taste und Sie kehren ohne Auswirkungen ins Menü zurück.

## 6. Bild Kontore - Verwaltung

---

In dieser Abteilung treffen Sie die wichtigen Entscheidungen für den Handel mit Ihren Kontoren. Links oben im Bild werden Ihre eröffneten Kontore aufgelistet. Unter dem Symbol für Speicher und für Kanonen ist die Anzahl der Speicher und Kanonen angegeben.

## 6. Bild Kontore - Verwaltung

---

DIE WEITEREN ANGABEN:

### **Schiffe**

Die Anzahl der Schiffe, die sich noch in Lübeck befinden.

### **Ladungen**

100 Sack Salz entsprechen einer Schiffsladung. Wird ein Schiff zu einem Kontor geschickt, nimmt es eine Ladung Salz mit.

DIE MENÜPUNKTE:

#### »Schiffe senden«

Oben rechts erscheint die Liste Ihrer Kontore im Bild unter der Überschrift „Heuer“. Die Heuer gibt an, wieviel Sie für eine Fahrt einer Schiffsbesatzung zahlen müssen. Sie werden gefragt, wohin Sie die Schiffe senden wollen und wieviele es sein sollen. Die Abfragen wiederholen sich so lange, bis entweder keine Schiffe mehr in Lübeck sind, Sie keine Schiffsladungen mehr haben, nicht mehr genug Geld um die Heuer bezahlen zu können oder eine falsche Eingabe gegeben haben. Sind alle Schiffe aus Lübeck abgeschickt, wird angezeigt zu welcher Stadt die Fahrt geht.

#### »Neue Speicher«

Rechts oben im Bild erscheint unter der Überschrift „Speicherpreis“ die Liste Ihrer Kontore mit den Preisen für einen Speicher in dem entsprechenden Kontor. Geben Sie bei der Frage „Ort“ den Anfangsbuchstaben des Kontors ein, in dem Speicher errichtet werden sollen und in der folgenden Abfrage die Anzahl. Ein Kontor kann maximal fünf Speicher haben. Die Speicher stehen Ihnen sofort zur Verfügung.

#### »Landkanonen«

Oben rechts im Bild erscheint die Liste Ihrer Kontore unter der Überschrift „Kanonenpreis“. Geben Sie den Anfangsbuchstaben des Kontors ein in dem Sie Kanonen aufstellen wollen und dann die Anzahl der Kanonen. Sie können bis zu 20 Kanonen in einem Kontor bereithalten.

#### »Kontor eröffnen«

Rechts oben im Bild erscheint unter der Überschrift „Investition“ eine Liste der Kontore, die von Ihnen noch eröffnet werden können mit den entsprechenden Kosten für die Eröffnung. Geben Sie den Anfangsbuchstaben des Ortes ein, in dem Sie ein Kontor eröffnen wollen.

#### »Speicherverkauf«

Um sich Geld zu beschaffen, können Sie Speicher verkaufen. Der Preis den Sie bekommen ist aber niedriger als der Neupreis für einen Speicher. Zum Verkauf geben Sie den Anfangsbuchstaben des Ortes ein und dann die Anzahl der Speicher.

»»» Haben Sie versehentlich einen Menüpunkt gewählt, drücken Sie die ENTER bzw. RETURN-Taste ein- oder zweimal, je nachdem ob ein oder zwei Abfragen rechts neben dem Menü erscheinen. Sie sind dann ohne Folgen wieder im Menü.

## 7. Chronik

---

### DIE MENÜPUNKTE:

#### »Index«

Es erscheint ein Diagramm des Geschäftsverlaufes der letzten 7 Jahre.

#### »Spielstand«

Fahnen mit den Familienwappen und den ersten drei Namensbuchstaben werden entsprechend dem Spielstand in die Höhe gezogen. Die Fahne des Spielers, der vorne liegt, blinkt.

#### »Historie«

Aus der Liste der Namen ist der Spieler zu wählen, dessen Familiengeschichte gezeigt werden soll.

## 8. Ereignisse - Abschluß

---

### EREIGNISSE:

Hier treten für Sie willkürlich positive oder negative Ereignisse ein. Wird z. B. eines Ihrer Kontore belagert, so kehren alle Schiffe, die Sie dorthin gesandt haben, ohne Waren und ohne Salz zurück. Werden Sie zu einer Zahlung aufgefordert und Sie haben nicht mehr genügend Geld, dann müssen Sie in den Schuldturm gehen. Die Häufigkeit bestimmter Ereignisse ändert sich im Spielverlauf.

### DIE MENÜPUNKTE:

#### »Händel?!«

Hier werden Sie zunächst gefragt, gegen wen sich ihre Aggression richtet. Geben Sie soviel Buchstaben des Namens Ihres Gegners ein, bis er sich von den anderen Spielernamen unterscheidet. Es erscheint nun die Landkarte mit den Kontoren Ihres Gegners. Sie können nun einen Angriff auf einen Handelsweg oder gegen ein Kontor unternehmen, wenn Sie Schiffe auf diese Strecke gesandt haben. Geben Sie den Anfangsbuchstaben des Kontors ein, das Sie angreifen wollen. Haben Sie keine Schiffe zum Angriff, beginnt der nächste Spieler seinen Zug. Ein belagertes Kontor können Sie nicht angreifen. Die weitere Steuerung ist im Kapitel „Hanse Steuerung“ beschrieben.

#### »Unterbrechung«

Sie können den Stand des Spieles jetzt abspeichern, um es zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Haben Sie irrtümlich »Unterbrechung« gewählt, dann geben Sie bei der Abfrage „n“ für nein ein und das Spiel fährt fort. Wollen Sie das Spiel beenden ohne es abzuspeichern, dann nehmen Sie die Diskette/Kassette heraus und schalten den Computer ab. Zum Abspeichern legen Sie bitte eine Kassette bzw. formatierte Diskette ein.

**ariva**soft

**Von Experten  
für Experten.**