

DER PATRIZIER

INHALT

Start	3	Bank	17
Rolle	5	Hafenkneipe	18
Werft	5	Lager	19
Hafen	7	Hochzeit	19
Kontor	10	Kirche	21
Marktplatz	12	Konvoi	21
Gilde	14	Seeschlacht	22
Rathaus	15	Flotte	23
Waffenschmied	15	Belagerung	24
Auslieger	16	Optionen	24

DER START

Wenn sie DER PATRIZIER erfolgreich gestartet haben,- dieses ist anzunehmen, da Sie die Online-Hilfe hier lesen - erscheint alsbald das berühmte Lübecker Holstentor auf Ihrem Bildschirm. Es steht als Symbol für die Macht und den Einflussreichtum der Hanse und diente der Repräsentation nicht weniger als dem Schutz des Traveübergangs, an welchem es im 15. Jahrhundert errichtet wurde.

REGULÄRES SPIEL

Ein Wegweiser, der rechts unten eingeblendet wird, zeigt Ihnen zwei Möglichkeiten, ein Spiel zu beginnen, und eine weitere, ein abgespeichertes fortzusetzen. Halten Sie sich für einen geborenen Händler, risikobereit und gewieft genug, durch rasche, flexible Entscheidungen unvorhergesehenen Schwierigkeiten zu begegnen? Dann setzen Sie den Mauszeiger auf das Schild mit der Aufschrift „Starten“ und drücken die linke Maustaste.

VEREINFACHTE ANFANGSBEDINGUNGEN

Wenn sie sich der starken Konkurrenz und den zahlreichen Gefahren noch nicht gewachsen fühlen, sondern erst einmal in Ruhe die Märkte kennenlernen möchten, dann klicken Sie „Üben“ an und versuchen sich bis zum ersten Hansetag.

GESCHLECHT

Sowohl wenn Sie „Starten“, als auch wenn Sie „Üben“ gewählt haben, wird eine Leinwand vor dem Holstentor herabgelassen. Geben Sie über die Tastatur Ihres Computers Ihren Namen ein und drücken Sie <RETURN> . Als nächstes erscheinen zwei Plaketten mit der Aufschrift „männlich“ bzw. „weiblich“ am Fuß des Holstentores. Durch einfaches Anklicken teilen Sie dem Computer Ihr Geschlecht mit - wichtig für etwaige Heiraten, die Sie zu Ihrem und Ihrer Firma Vorteil sicherlich eingehen möchten.

FAMILIENWAPPEN

Jetzt müssen Sie sich noch ein Familienwappen aus den vier angebotenen auswählen. Nach einfachem Anklicken erscheint auf der Plakette der Satz „Wappen wählbar“. Falls es schon besetzt sein sollte, taucht der Name der Familie auf, zu der es gehört. Ist das Wappen noch frei, so bestätigen Sie es durch nochmaliges Anklicken als Ihr eigenes.

HEIMATKONTOR

Abschliessend werden die Wappen der acht Hansestädte des Spieles gezeigt. Nach einfachem Anklicken erscheint der Name der jeweiligen Stadt auf der Plakette. Nochmaliges Anklicken desselben Wappens oder der Plakette bestätigt diese Stadt als Ihr Heimatkontor. Wählen Sie mit Bedacht! Jede Stadt hat ihre besonderen Vor- und Nachteile hinsichtlich Warenproduktion, Verkehrswege, Einwohnerzahl und Geldreserven. So ist zum Beispiel Lübeck zu Beginn des Spiels eine reiche Stadt mit einem entwickelten Handwerk, das vor allem Geschirr produziert und Bier braut. Zudem hat Lübeck den strategischen Vorteil einer zentralen Lage - und nicht zuletzt den Hansischen Überlandweg nach Hamburg, der den zeitraubenden und gefährlichen Weg durch Skagerrak und Kattegat erspart.

ABBRUCH DER EINBÜRGERUNG

Sind vier Kaufleute eingebürgert worden, wird die Prozedur automatisch beendet. Möchten Sie sie vorher abbrechen, drücken Sie, ohne einen Namen auf die Leinwand geschrieben zu haben, zweimal hintereinander die Taste <RETURN>.

ANFANGSBEDINGUNGEN

Bevor Sie jedoch endgültig in das Geschäftsleben eintreten, wird Ihnen noch eine Möglichkeit geboten, die Anfangsbedingungen zu variieren. Bei einem schnellen Spiel erhalten Sie zu Beginn zwei Schiffe, einen Kraier und eine Kogge. Sonst besteht Ihre Flotte zu Anfang lediglich aus einem Kraier.

SPIEL LADEN

Wollen Sie ein abgespeichertes Spiel fortsetzen, legen Sie die Spieldiskette ein, wenn Sie das Spiel nicht auf Festplatte installiert haben, und klicken den Wegweiser „Laden“ an. Es erscheint ein kleines Buch mit den Namen der abgespeicherten Spiele. Wenn Sie eines durch Anklicken auswählen, erscheint der Name auf dem Zettel, der unter dem Buch liegt. Klicken Sie diesen an, um das Spiel zu laden.

KOPIERSCHUTZ

Um uns vor Piraterie und Sie vor Irrwegen auf Nord- und Ostsee zu schützen, haben wir eine Abfrage in das Programm eingebaut, die sich auf die zu DER PATRIZIER gehörende Karte mit den Handelswegen der Deutschen Hanse bezieht. Auf Ihrem Bildschirm erscheint ein Wappen. Suchen Sie auf der Karte dieses Wappen, und geben Sie den zugehörigen Städtenamen ein.

ROLLE

Die Rolle verzeichnet wichtige Ereignisse in chronologischer Folge. Die Rolle dokumentiert das Verstreichen der Zeit und zeigt die alltäglichen sowie einige politisch-historische Ereignisse an, die für Sie von Bedeutung sind. Bei dieser Gelegenheit lernen Sie auch gleich Ihre Konkurrenten kennen. Diese werden Ihnen zusätzlich zu Ihren Mitspielern das Leben sauer machen, indem sie um jeden Preis zu verhindern versuchen, dass Sie zum Bürgermeister gewählt werden.

ZUGBEGINN

Wann immer eines Ihrer Schiffe einen Hafen erreicht, sind Sie aufgerufen zur Tat zu schreiten. Die Rolle bleibt stehen, und der Maus-Zeiger erscheint. Die letzte Meldung auf der Rolle gibt Auskunft darüber, welches Schiff wo angekommen ist. Durch Drücken einer Taste geben Sie zu verstehen, dass sie bereit sind.

WERFT

SCHIFFSNAME

Beim ersten Erscheinen eines Schiffes steht natürlich dessen Taufe auf der Tagesordnung: Nachdem die Rolle verschwunden ist, sehen Sie das Bild mit dem Heckspiegel Ihres neuen Seglers. Geben Sie den gewünschten Namen über die Tastatur Ihres Computers ein, und drücken Sie <RETURN> . Sie sehen nun die Lastadie, einen jener Schiffsbauplätze, die im Spätmittelalter für die meisten Seestädte typisch gewesen sind.

Auf der Lastadie werden Schiffe nicht nur gebaut.

ÄNDERUNG DES SCHIFFSNAMENS

Rechts im Vordergrund liegt ein Schiff am Kai, an dem kleinere Arbeiten ausgeführt werden. Ein Maler sitzt auf einem am Heck angebrachten Brett. Klicken Sie ihn an, wenn Sie den Namen Ihres Schiffes ändern wollen.

INSPEKTION

Der Mann, der gerade über eine Planke an Bord kommt, ist ein Sachverständiger. Er gibt Ihnen, wenn Sie ihn mit der Maus anklicken, Auskunft über den Zustand Ihres Schiffes.

Nach etlichen Fahrten über das oftmals rauhe Meer lässt die Seetüchtigkeit der Segler nach, was in einem Sturm fatale Folgen, bis hin zum Totalverlust, haben kann. Lassen Sie den Zustand Ihrer Schiffe also regelmässig überprüfen! Meistens können Sie sich auf das Urteil des Sachverständigen verlassen. Es soll zwar vorkommen, dass einige Mitglieder dieses Gewerbes gelegentlich etwas zur Übertreibung neigen, um einen Reparaturauftrag für die eigene Werft zu erhaschen. Reparatur

Lässt sich eine Instandsetzung nicht länger hinausschieben, so klicken sie den Bug des Schiffes an, das am linken Bildschirmrand gerade auf den Strand gezogen wird. Der Schiffsbaumeister wird ihnen ein Angebot unterbreiten, das Sie durch Anklicken des Feldes

über der durchbrochenen Linie auf dem Reparaturauftrag annehmen. Erscheint Ihnen sein Preis zu hoch, drücken sie die rechte Maus-Taste und versuchen es noch einmal. Wenn Sie den Auftrag vergeben haben, wird unten auf dem Formular die ungefähre Dauer der Reparatur eingetragen. Jetzt zeigt sich, ob es klug war, den Preis auf ein Minimum zu drücken. Wenn Ihr Schiff die Werft verlässt und die Ladekapazität geringer geworden ist, so haben Sie mit der Instandsetzung ein wenig zu lange gewartet. Der Schiffszimmermann sah sich gezwungen, zusätzliche Stützbalken einzubauen, um die Seetüchtigkeit Ihres vernachlässigten Seelenverkäufers wiederherzustellen.

NEUBAU

In der Mitte des Bildes liegt ein Schiff auf dem Stapel. Klicken Sie es an, wenn Sie einen Neubau in Auftrag geben wollen.

Vier Typen stehen zur Wahl:

- Der Kraier ist ein preiswerter Segler, der nur eine kleine Besatzung benötigt.
- Die Schnigge ist noch etwas kleiner, dafür aber sehr schnell. Sie eignet sich besonders für wertvolle Frachten, die über grosse Entfernungen hinweg transportiert werden sollen.
- Die Kogge ist der Standardtyp der aktuellen Zeit. Ihr verdanken die Hansestädte ihren rasanten Aufschwung und ihre Jahrhunderte währende Vormachtstellung.
- Der Holk schliesslich, ein behäbiger Massengutfrachter mit stark gekrümmtem Bug, repräsentiert sozusagen den Schiffstyp der Zukunft. Zu Beginn des Spieles einmastig und kleiner als die Kogge, nimmt seine Ladekapazität rascher zu, als die der übrigen Schiffstypen. Letztlich entwickelt er sich zum Dreimaster und übertrifft selbst die Kogge an Grösse. Die Ladekapazität der Schiffe wird, wie es damals gebräuchlich war, in Lasten angegeben. Dabei entspricht eine Last etwa zwei Tonnen.

Grundsätzlich können Sie in jeder Stadt Schiffe bauen lassen. Natürlich müssen die dazu erforderlichen Materialien in ausreichender Menge vorhanden sein, und das Schiff, das am Zug ist, muss über das notwendige Kapital verfügen.

BAUPLAN/BAUVERTRAG

Wenn Sie einen Neubau in Auftrag gegeben haben, erscheint eine Bulle. Sie gibt Ihnen Auskunft darüber, ob die Werft frei ist bzw. wann sie frei wird. In einer Tabelle sehen Sie Daten über „Bau“, „Typ“ und „Plan“. Klicken Sie in der Zeile des Typs Ihrer Wahl die Spalte „Plan“ an, so wird Ihnen eine Zeichnung des Schiffes, versehen mit den wichtigsten technischen Daten, präsentiert. Klicken Sie „Bau“ an, so erscheint normalerweise der Bauvertrag, den sie durch Anklicken des Feldes über der durchbrochenen Linie unterzeichnen. Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass das Schiff nicht gebaut werden kann. In diesem Fall erscheint statt des Vertrags eine Liste der Güter, die zum Bau des Schiffes fehlen. Doch das ist kein Grund zum Verzweifeln. Sie können mit Ihren anderen Schiffen die benötigten Materialien herbeischaffen und am Ort verkaufen oder einfach warten, bis einer Ihrer Mitspieler mit den benötigten Dingen ankommt, um ihm dann den Neubau vor der Nase wegzuschnappen. So schafft man sich Freunde.

Nur eines können Sie nicht heranschaffen: freie Hellingen. Ist die Werftkapazität voll ausgelastet, können keine Aufträge mehr entgegengenommen werden. Sie müssen mit Ihrem Bauvorhaben warten, bis in der betreffenden Stadt ein Schiff vom Stapel gelaufen ist, oder eben woanders bauen.

Wenn Sie auf der Bulle direkt den Typ anklicken, erscheint beides, zuerst der Plan und anschliessend der Bauvertrag bzw. die Fehlliste.

ABWRACKEN

Auf der Lastadie können Sie nicht nur Schiffe bauen, sondern auch abwracken lassen. Klicken Sie den Holzstapel auf dem Werftgelände an. In Ihrem Heimatkontor wird Ihnen der Materialwert des Schiffes gutgeschrieben.

DAS ARSENAL

Das Backsteingebäude rechts im Bildhintergrund ist ein Arsenal. Sie können es nur in Ihrer Heimatstadt benutzen, um Bordwaffen einzulagern. Wenn Sie das Arsenal durch Anklicken betreten, bekommen Sie eine Aufstellung der eingelagerten Waffen. Das Verlegen erfolgt durch Anklicken der Zahl.

BILD VERLASSEN

Mit der rechten Maus-Taste verlassen Sie die Werft und kehren in den Hafen zurück. Hier konzentriert sich das geschäftliche Leben, finden der Warenumschatz, die Finanzgeschäfte, die Personalpolitik statt.

DER HAFEN

Halb links auf unserem Hafenbild steht eines jener roten Backsteinhäuser, die auch heute noch viele historische Stadtkerne ehemaliger Mitgliedsstädte der deutschen Hanse in der norddeutschen Tiefebene prägen. Es ist das Kontor, das sowohl die Wohn- wie auch die Geschäftsräume des Kaufmanns beherbergt. Der wuchtige Treppengiebel, als Verblendung der Fassade ohne praktischen Nutzen, entspricht dem Repräsentationsbedürfnis und Stolz der reichen hansischen Kaufleute, die alles daranlegen, es den Adligen gleichzutun. Die oberen Stockwerke sind, wie an den Luken unschwer zu erkennen ist, die Lagerböden. Die Waren werden mittels eines über der obersten Luke angebrachten Flaschenzuges aussen an der Wand hochgezogen bzw. herabgelassen. Auch das Gebäude in der Mitte ist in gewisser Weise charakteristisch für die mittelalterliche Stadt. Denn da es weder verbindliche Normen noch schriftlich fixierte Baupläne gab, war die Architektur eines Hauses im wesentlichen dem Gutdünken des Bauherrn bzw. den mündlich von Generation zu Generation weitervermittelten Fertigkeiten des Baumeisters überlassen. Lediglich wenn das Wohl des Gemeinwesens auf dem Spiel stand, etwa durch Verletzung der Brandschutzvorschriften, griff die Obrigkeit ordnend ein. Wenn nun einem Hausbesitzer sein Domizil zu klein geworden war, so liess er einfach, Statik hin, Baustil her, ein Stockwerk daraufsetzen. Dabei kam es oft zu Überhängen, wenn die

Grundfläche des oberen Stockwerks grösser war, als die des darunter- liegenden. Als Folge davon drang in manch hohle Gasse zwischen derart vergrösserten Stadthäusern den ganzen Tag lang kein einziger Sonnenstrahl. Der untere Teil des abgebildeten Hauses beherbergt die Hafenkneipe, wo Sie unter anderem die Besatzungen Ihrer Schiffe anheuern können. Im oberen Stockwerk des Fachwerkhauses befindet sich der Geldverleiher.

Der Torweg zwischen den beiden genannten Häusern führt zum Waffenschmied. Bei ihm können Sie später Ihre Schiffe mit verschiedenen Schiess- und Wurfapparaten ausrüsten und Handwaffen kaufen, mit denen Sie Ihre Stadtwehr bewaffnen oder einer anderen bedrängten Stadt helfen können. Die Gasse rechts von der Kneipe führt zum Marktplatz. Der Prunkbau ist die Gildenhalle. Es gibt in jeder Stadt eine Gilde. Um Ihren guten Ruf als Kaufmann zu festigen, sollten Sie die Mitgliedschaft in möglichst vielen Gilden anstreben - wenn auch der Beitritt nicht gerade billig ist. Doch zunächst müssen Sie sich durch erfolgreichen Handel Ansehen und - auch nicht ganz unwichtig - Geld verschaffen. Das Kontor ist die „Kommandozentrale“ des Händlers. Die typische Karriere eines mittelalterlichen Fernhändlers sah in etwa so aus: Mit sechs Jahren begann der Unterricht in einer kirchlichen oder städtischen Schule. Die Lernfächer waren Lesen, Schreiben, Rechnen, sowie Latein und Kirchengesang, denn, wie heisst es so schön: non scholae sed vitae discimus. War der Jüngling durch diszipliniertes Pauken, fromme Gesänge und schmerzhaftes Stockhieben genügend auf das Leben vorbereitet, trat er seine Kaufmannslehre an. In einzelnen Fällen wurde sie bereits mit zwölf Jahren begonnen. Dabei kam der angehende Kaufmann oft vom Regen in die Traufe, denn er war seinem Lehrherrn, bei dem er auch wohnte, auf Gedeih und Verderb ausgeliefert und musste häufig alle möglichen häuslichen Arbeiten verrichten. In der Regel war die Lehrzeit mit einem mehrjährigen Aufenthalt im Ausland verbunden, damit der Junghändler die Sitten und Gebräuche seiner ausländischen Geschäftspartner kennenlernte. Zunächst jedoch lernte er die Sitten und Gebräuche seiner Zunftgenossen kennen. Streiche wie das „Waterspell“, das „Burgspiel“, das „Aaltreten“ oder das „Schweineabbriihen“ waren, wie schon die Namen vermuten lassen, nicht eben feinsinnig. Besonders rauh soll es dabei in Bergen zugegangen sein, denn von dort wird überliefert, dass auch schon mal der eine oder andere Lehrjunge auf der Strecke geblieben ist. Für die glücklichen Überlebenden begann nach der Lehre die Zeit des Reisens. Während der Herr im heimischen Kontor seine Unternehmungen plante, sein Geld zählte oder gar ein politisches Mandat im städtischen Rat wahrnahm, begleitete der Geselle die Waren und wickelte in der Fremde im Auftrag seines Herrn die Geschäfte ab. Schliesslich trat der Kaufmann in die väterliche oder - günstige Heirat vorausgesetzt - schwiegerväterliche Firma ein, um sie später zu übernehmen. Nun war es an ihm, zu planen und zu zählen und seine Schiffe zu den verschiedenen Handelsniederlassungen zu schicken. Das Kaufmannshaus war, so protzig es durch den vorgebauten Treppengiebel von aussen auch wirken mochte, eher mässig komfortabel. Es gab in der Regel nur eine Wärmequelle, Kamin oder Kachelofen, um den herum sich die Wohn- und Schlafräume gruppierten. Zentrum des häuslichen Lebens war die „gute Stube“, ein bescheiden eingerichtetes, immerhin aber gut beheizbares Zimmer, in dem sich die Hausgemeinschaft zu den Mahlzeiten traf, Besuch empfing und Feste gab. Die Dachgeschosse der Kaufmannshäuser waren meistens als Speicher für die Handelsware ausgebaut. Die sanitären Einrichtungen befanden sich im Hinterhof. Glasscheiben gab es erst ganz vereinzelt. In der Regel wurden die Fenster mit Ölpapier oder Schweinsblasen verschlossen.

DER FREUNDLICHEGELDVERLEIHER VERMITTELT KREDITE

Obwohl die Hanse im Verlauf ihrer Geschichte zur bedeutendsten Handelsmacht im nordeuropäischen Raum aufstieg, entwickelte sich in den deutschen Hansestädten nie ein so florierendes Bankenwesen, wie es etwa zur selben Zeit in Brügge existierte. Das lag hauptsächlich daran, dass es den Bürgern, die Geld besaßen, verboten war, Zinsen für Kredite zu nehmen. Dieses Geschäft wurde vornehmlich Aussenseitern wie etwa reichen jüdischen Geschäftsleuten oder ausländischen, insbesondere italienischen Bankiers überlassen, die allerdings in Norddeutschland nie recht Fuss fassen konnten. Natürlich bestand trotz dieses Verbots ein Interesse daran, das Kapital für sich arbeiten zu lassen. So wurden phantasievolle Wege ersonnen, das Verbot zu umgehen, indem man die Zinsen etwa als „Spenden“ deklarierte. Letztendlich waren auch die Adligen bis hinauf zum Kaiser auf das Geld der Bürger angewiesen.

DAS SCHIFFSVOLK LIEBT DIE KNEIPE

Als im 14. Jahrhundert mehr und mehr Kaufleute sesshaft wurden, nahm die Bedeutung des Kapitänsberufs immer mehr zu. Er heuerte im Auftrag seines Reeders die Mannschaft an und war für Schiff und Ladung auf See allein verantwortlich. Oftmals wickelte er sogar im Zielhafen die Geschäfte für seinen Herrn ab. Entsprechend hoch war auch das Ansehen des Kapitäns. Oftmals bekleidete er in der Stadt ein hohes politisches Amt. Einige Kapitäne gehörten sogar der patrizischen Oberschicht an. Weniger gut war es um die Mannschaften bestellt. Der auch im 15. Jahrhundert noch gebräuchliche Begriff „schipkindere“, also Schiffskinder, deutet auf ein patriarchalisches Verhältnis zwischen der Schiffsführung und der Besatzung hin. In schwierigen Situationen war der Schiffer gehalten, sich mit seiner Mannschaft zu beraten. Doch je grösser die Schiffe wurden, um so mehr differenzierte sich auch der Seemannsberuf. Der Status der Mannschaften glich sich immer mehr dem lohnabhängiger Arbeiter an, während der Kapitän zum alleinverantwortlichen Führer avancierte, dem unbedingt zu gehorchen war. Natürlich kam es infolge dieser Entwicklung häufig zu Unruhen und Desertionen. Deshalb wurden auf dem Hansestag von 1418 Statuten beschlossen, die demjenigen harte Strafen androhten, der in einer Notsituation sein Schiff im Stich liess.

WARTEN

Um ein Schiff im Hafen liegen zu lassen, klicken Sie den Segler rechts vor dem Kran an der Kaimauer an. Auf der Bulle wird das Datum angegeben, wann es wieder am Zug sein soll. Dieses Datum können Sie durch Anklicken von „mehr“ oder „weniger“ verändern. Die kürzeste Liegezeit ist ein Tag.

KONTOR

Das Kontor ist die „Kommandozentrale“ des Händlers.

GEGENSTÄNDE IM KONTOR

Sie befinden sich in Ihrem Kontor. An der Wand hängt ein Dokument, auf dem die Städte verzeichnet sind, in denen Sie Schulden haben, und eine Karte des Nord- und Ostseeraumes.

Auf dem Pult liegen ein kleines und ein grosses Buch, ein Becher mit Schreibfedern und ein Köcher für Dokumente.

Durch Anklicken wählen Sie einen der Gegenstände zur Ansicht.

DAS KLEINE BUCH

Im kleinen Buch ist Ihr Firmeninventar verzeichnet. Es ist zunächst immer auf der Seite mit den Daten des Schiffes, welches gerade am Zug ist, aufgeschlagen. Um Geld vom Schiff ins Kontor zu transferieren, klicken sie die Zeile „Geld“ an. Unten auf der Seite erscheint der Schriftzug „Geld ins Kontor“. Über die Tastatur Ihres Computers oder durch Anklicken der jeweiligen Kugeln des Abakus, der neben dem Buch steht, können Sie jetzt die Summe eingeben. Drücken Sie abschliessend die Taste <RETURN> , oder klicken Sie die Kugel mit dem Symbol „+“ an. Diese Operation können Sie nur in Ihrem Heimatkontor durchführen. In jedem Hafen können Sie Besatzungsmitglieder entlassen. Klicken Sie die Zeile „Besatzung“ an, und verfahren Sie wie beim Geldtransfer. Wenn Sie die Eselsohren an den oberen Ecken des Buches anklicken, werden die Seiten umgeblättert. Weiter hinten im Buch finden Sie eine Liste Ihrer Schiffe. Die Zahl vor dem Schiffstyp gibt die Ladekapazität des jeweiligen Schiffes in „Lasten“ an. Ausserdem ist abgekürzt der Name der Stadt verzeichnet, in der das Schiff vor Anker liegt. Blättern Sie im kleinen Buch nach vorn, erhalten Sie Auskunft über die Kapazität Ihrer Lagerhäuser in der Stadt, in der sich Ihr aktuelles Schiff augenblicklich befindet. Ausserdem steht dort, wieviel Lagerraum Sie gemietet haben. Sie können jederzeit Waren einlagern, aber sobald die Menge das Fassungsvermögen Ihrer Lagerhäuser überschreitet, wird Ihnen für die überschüssige Menge Lagermiete in Rechnung gestellt. Der Mietzins wird automatisch beim Einlaufen eines Schiffes in den betreffenden Hafen von dessen Geldvorrat abgezogen. Da die Produktion einiger Waren saisonal begrenzt ist, ist es von Vorteil, wenigstens in den wichtigsten Städten Lagerhäuser zu besitzen. So können Sie Handelsware auf Vorrat kaufen.

LAGERHAUSBAU

Haben Sie sich entschlossen, in Lagerhäuser zu investieren, klicken Sie die Zeile „Neubau“ an. Es erscheint ein Angebot mit dem Baupreis pro Last. Nehmen Sie es an, geben Sie über den Abakus oder die Tastatur Ihres Computers ein, wieviel Lagerkapazität Sie wünschen, und bestätigen Sie den Wert mit der Kugel „+“ oder der Taste <RETURN> . Der Bau wird unverzüglich begonnen - jedenfalls in den meisten Städten - und das Geld für die neuen Lagerhäuser wird direkt vom Geldvorrat in Ihrem Heimatkontor abgezogen. Das Kapital, das in Ihrem Heimatkontor nutzbar ist, können Sie nur überprüfen, wenn ein Schiff in Ihre Heimatstadt einläuft. Die Angaben finden Sie auf der ersten Seite des kleinen

Buches. Ausserdem ist dort Ihr Familienstand vermerkt, sowie die Zahl Ihrer Gehilfen, Handwerker, die nur für Sie produzieren, sofern Sie die nötigen Rohmaterialien vorrätig haben.

KLEINES BUCH VERLASSEN

Drücken Sie die rechte Maus -Taste, oder klicken Sie den Buchstaben „E“ des Abakus an, um das kleine Buch zu schliessen.

DAS GROSSE BUCH

Das grosse Buch dient dem eigentlichen Handel. Die ersten beiden Seiten sind für den Transfer zwischen Stadt und Schiff reserviert, die folgenden beiden für den zwischen Stadt und Lager.

KAUFEN UND VERKAUFEN

Unten links auf der Seite wird „Kauf“ oder „Verkauf“ angegeben. Durch Anklicken können Sie in die jeweils andere Funktion gehen. Entsprechend ändert sich dann auch der Preis der Ware. Darauf sollten Sie bei Preisvergleichen immer achten! Die Auswahl der Waren treffen Sie mit dem Maus. Haben Sie eine Zeile angeklickt, wird diese kursiv gesetzt. Nun können Sie mit dem Abakus oder der Tastatur Ihres Computers die Menge eingeben, die Sie von der entsprechenden Ware kaufen oder verkaufen wollen. Bei „Kauf“ wird unten rechts hinter dem Kürzel „Max“ die maximale Menge angezeigt, die Sie mit dem Geldvorrat Ihres aktuellen Schiffes kaufen können. Beim Verkauf wird dort angezeigt, welche Menge die Stadt Ihnen abzunehmen bereit ist. Die Zahl über dem Abakus die bei „Kauf“ erscheint, gibt die Ladekapazität Ihres Schiffes in Lasten an. Kaufen Sie mehr als Ihr Segler fassen kann, wird die überschüssige Menge im Lager untergebracht. Sie sollten beim Beladen Ihres Schiffes berücksichtigen, dass die See ihrem Segler um so härter zusetzt, je mehr Ladung Sie ihm zumuten. Unter dem Abakus ist Ihr Geldbeutel abgebildet. Die Zahl darauf gibt Ihnen das Kapital an Bord Ihres aktuellen Schiffes an. Mit der rechten Maus-Taste oder durch Anklicken des Symbols „E“ des Abakus schliessen Sie das grosse Buch wieder.

STADTAUSKUNFT

Der Messingköcher rechts oben auf dem Schreibpult enthält eine Bulle, die Ihnen in folgenden Bereichen Auskunft über die Verhältnisse der Stadt gibt: Einwohnerzahl, Höhe der Steuern und Wirtschaftskraft.

Bei Hansestädten wird ausserdem der Name des Bürgermeisters angegeben.

In Ihrer Heimatstadt sollte dort so bald wie möglich Ihr Name zu finden sein.

SCHULDENÜBERSICHT

Auf dem Dokument, das links neben der Karte an der Wand hängt, sind die Namen der Städte notiert, in denen Sie Schulden haben. Dahinter steht die Gesamtsumme der Schulden. Ist eine Eintragung in roter Schrift angegeben, wird es höchste Zeit, die Schuld zu tilgen.

SCHIFFE SENDEN

Das Ende eines Zuges wird durch das Absenden des Schiffes bzw. eines Konvois markiert. Sie können alle auf der Karte angezeigten Küstenstädte anlaufen, indem Sie sie mit der Maus anklicken.

Sie sind erst wieder am Zug, wenn eines Ihrer Schiffe einen Hafen erreicht. Die Karte lässt sich nach rechts bzw. links rollen, wenn sie den Maus-Zeiger an den entsprechenden Bildrand bewegen.

Klicken Sie die Stadt, in der sie sich befinden, an oder drücken Sie die rechte Maus-Taste, wird die Karte zusammengerollt.

KONTOR VERLASSEN

Wollen Sie das Kontor verlassen, weil Sie noch etwas in der Stadt zu erledigen haben, wie zum Beispiel Kredite aufnehmen oder Mannschaft für Ihr Schiff anheuern, klicken Sie das Fenster an, oder drücken Sie die rechte Maus-Taste.

MARKTPLATZ

DIE VOLKSMEINUNG

Wenn Sie die Gruppe links neben der Kirche anklicken, erhalten Sie Auskunft darüber, wie beliebt Sie bei der Bevölkerung sind. In Ihrer Heimatstadt ist das Urteil der Leute für Sie in zweifacher Hinsicht von Bedeutung: Sie können daran abschätzen, ob Sie aus der nächsten Bürgermeisterwahl als Sieger hervorgehen könnten oder nicht; und wenn Sie in Amt und Würden sind, erfahren Sie, ob Sie es auch als Politiker an Popularität mit Ihren Konkurrenten aufnehmen und auf dem Hansetag zum Ältermann aufsteigen können. Die Wahlen zum Bürgermeister und zum Ältermann werden übrigens alle zwei Jahre abgehalten. Auch wenn Sie mit dem Verdikt der Leute unzufrieden sind, sollten Sie nicht verzagen. Sie haben ja neben Ihrer regen Handelstätigkeit andere Möglichkeiten, Ihren Ruhm zu mehren. Zum Beispiel, indem Sie spenden.

DIE KIRCHE

Sie betreten die Kirche, indem sie das Kirchentor anklicken. Das Gotteshaus steht ihnen natürlich jederzeit offen - besonders wenn sie ihren prall gefüllten Geldbeutel mitbringen.

DAS FEST

Wieder auf dem Marktplatz, können Sie ausserdem jederzeit ein Fest ausrichten, um sich bei den Wählern beliebt zu machen. Klicken sie den Gaukler links im Vordergrund an.

Die Prozedur läuft genauso ab, wie bei einer Hochzeit - nur die Mengen an Speisen und Getränken die in Ihrem Lager zur Verfügung stehen, sollten grösser sein, damit es ein richtiger Erfolg wird.

DAS BADEHAUS

Rückt der Termin der nächsten Wahl näher und Sie befürchten wieder einmal knapp zu scheitern, sollten Sie nicht verzagen. Es gibt einen letzten, jedoch nicht ganz legalen Weg, den Sprung ins Bürgermeisteramt zu schaffen: Durch das Badehaus. Wenn Sie skrupellos genug sind, sich da hineinzutrauen und sich zusammen mit einer oder einem der sehr professionellen Angestellten ins Bad begeben, kann es sein, dass Sie dort... Doch das sollten Sie selbst herausfinden, schliesslich kann es nicht Aufgabe dieser Schrift sein, Sie zu ungesetzlichem Handeln anzustiften.

WAGEN

Wenden wir uns lieber wieder der ehrlichen Arbeit zu. Wenn Sie in Lübeck oder Hamburg den Wagen auf dem Marktplatz anklicken, können Sie Güter über den Hansischen Überlandweg zwischen den beiden Städten schicken, womit Sie eine Menge Zeit sparen.

Der Ablauf entspricht dem Einlagern; Sie können Güter aus dem Lagerhaus oder direkt vom Schiff in die Wagen verladen. Die Kosten für den Überlandtransport werden vom Kapital des aktuellen Schiffes abgezogen. Am Zielort wird das Transportgut umgehend im Lagerhaus verstaut.

DER STADTSCHREIBER

Wenn Sie den kleinen Anbau zwischen Rathaus und Badehaus anklicken, können Sie den Spielstand und eine Übersicht Ihrer persönlichen Verhältnisse auf einen an Ihren Computer angeschlossenen Drucker ausgeben lassen.

DEN MARKTPLATZ VERLASSEN

Klicken Sie die Gasse links neben dem Badehaus an, oder drücken Sie die rechte Maustaste, um in den Hafen zurückzukehren.

RATHAUS

Wenn Sie das Rathaus anklicken, kommen Sie in die Eingangshalle. In der rückwärtigen Wand befinden sich drei Türen mit den Symbolen für Wehrwesen, Flottenpolitik und Umzug. An der Seitenwand sind zwei Tafeln aufgehängt. Klicken Sie die vordere an, um

die Termine der nächsten Wahlen zu erfahren. Mit der hinteren können Sie ein Auslieger-Schiff organisieren.

Die Türen öffnen sich Ihnen nur in Ihrer Heimatstadt, und zwar zunächst nur die mit dem Häuserbild über dem Sturz. Dahinter verbirgt sich das Umzugsamt. Die anderen Optionen sind erst dann für Sie zugänglich, wenn Sie zum Bürgermeister gewählt wurden.

UMZUG

Klicken Sie die Tür an. Gegen eine geringe Gebühr können Sie Ihr Heimatkontor in eine andere der acht Hansestädte des Spieles verlegen.

GILDE

Sie gelangen durch das Tor des Gildenhauses in eine grosse Halle. An der rückwärtigen Wand ist eine prachtvoll verzierte Tür. Klicken Sie sie an, wenn Sie der Gilde beitreten wollen. Es wird Ihnen die Beitrittsgebühr genannt. Haben Sie genügend Geld an Bord Ihres Schiffes, können Sie der Gilde beitreten. Als Mitglied erhalten Sie an dieser Tür Informationen über Ihre Konkurrenten.

SCHIFF VERKAUFEN

Rechts neben der Tür hängt ein schwarzes Brett. Klicken sie dieses an, falls Sie ein Schiff verkaufen wollen. Es werden Ihnen verschiedene Gebote genannt, die Sie durch Anklicken annehmen können. Unter den Bietern ist auch ein ominöser „Landesfürst“. Erteilen Sie ihm den Zuschlag, könnte es für Sie eines Tages ein böses Erwachen geben, denn meist rüsten die Fürsten ihre Schiffe zu Kaperfahrern aus, die die Handelswege bedrohen. Sagt Ihnen keines der Gebote zu, können Sie Ihr Schiff auch meistbietend versteigern lassen.

ANGEBOT

Wohnen Mitspieler in der Stadt, in der Sie ein Schiff zum Verkauf angeboten haben, werden sie während Ihres Zuges aufgefordert, ihrerseits ein Gebot einzureichen. Eine Note wird ihnen vorgelegt, in die sie die Summe, welche sie zu zahlen bereit sind, eintragen sollen. Auf dem Geldbeutel, ist die Barschaft des Kontors angegeben. Von dieser wird der Kaufpreis abgezogen.

VERSTEIGERUNGEN

In regelmässigen Abständen finden Versteigerungen von Schiffen statt. Sie werden zunächst aufgefordert, eine beliebige Taste zu drücken, über die Sie bieten wollen. Dann erscheint die Liste der Schiffe, die zur Versteigerung anstehen. Beim Aufruf eines Schiffes, erhalten Sie vorab Informationen über Typ, Zustand und Ladekapazität.

Anschliessend erfolgt die Versteigerung. Auf der Tafel verfolgen Sie, wer wieviel geboten hat. Auf dem Spruchband erscheint das nächste Gebot. Wollen Sie ein Gebot abgeben, drücken Sie Ihre Taste oder klicken mit der Maus Ihr Familienwappen unter der Tafel an. Den Zuschlag erhält der Meistbietende. Das Geld wird vom Kapital des Heimatkontors abgezogen. Sind Ihre Mittel erschöpft, können Sie nicht mehr mitbieten. Die Tür in der linken Wand der Gildenhalle führt hinaus auf den Marktplatz. Auf der Tafel direkt neben der Tür zum Markt werden hereinkommende oder auslaufende Konvois geführt. Auf der anderen stehen Angebote zum Lagerkauf oder -verkauf, die Sie durch Anklicken annehmen können. Das Pult neben dem schwarzen Brett dient dem Anmelden von Konvois. Wenn Sie in der Gildenhalle die rechte Maus-Taste drücken, kehren Sie in den Hafen zurück.

RATHAUS

Wenn Sie das Rathaus anklicken, kommen Sie in die Eingangshalle. In der rückwärtigen Wand befinden sich drei Türen mit den Symbolen für Wehrwesen, Flottenpolitik und Umzug. An der Seitenwand sind zwei Tafeln aufgehängt. Klicken Sie die vordere an, um die Termine der nächsten Wahlen zu erfahren. Mit der hinteren können Sie ein Ausliegerschiff organisieren.

Die Türen öffnen sich Ihnen nur in Ihrer Heimatstadt, und zwar zunächst nur die mit dem Häuserbild über dem Sturz. Dahinter verbirgt sich das Umzugsamt. Die anderen Optionen sind erst dann für Sie zugänglich, wenn Sie zum Bürgermeister gewählt wurden.

UMZUG

Klicken Sie die Tür an. Gegen eine geringe Gebühr können Sie Ihr Heimatkontor in eine andere der acht Hansestädte des Spieles verlegen.

WAFFENSCHMIED

Durch den Torweg zwischen Kontor und Kneipe kommen Sie zum Waffenschmied. Hier können Sie Ihre Schiffe bewaffnen, aber auch Handwaffen kaufen.

WAFFENPLÄNE

Klicken Sie auf dem unteren Teil des Ambosses „weiter“ an, um sich das Angebot anzusehen. Die Pläne werden nacheinander vorgelegt. Auf der Plakette über der Schmiede erscheinen jeweils die Bezeichnung der Waffe, ihr Preis und die Menge, die bereits an Bord Ihres Schiffes vorhanden ist.

WAFFENKAUF

Wollen Sie eine der angebotenen Waffen kaufen, klicken Sie die Plakette an. Der Preis wird vom Kapital Ihres Schiffes abgezogen. Selbstverständlich vermindert jedes Geschütz, das Sie auf dem Schiff aufstellen, die Ladekapazität.

FOLGENDE BORDWAFFEN WERDEN ANGEBOTEN:

- Die Kleine Blide, eine Steinschleuder geringer Reichweite, die ihre Wirkung hauptsächlich gegen die gegnerische Besatzung entfaltet.
- Die Grosse Blide, ähnlich wie die kleine Blide, nur mit grösserer Reichweite und Durchschlagskraft.
- Das Treibende Werk, eine Art überdimensionierte Armbrust, die eisenbeschlagene Pfeile von der Grösse kleiner Baumstämme verschießt, die selbst dicke Schiffsplanken durchschlagen können. Die Wirkung dieser Waffe war so verheerend, dass sie bereits 1139 von einem päpstlichen Konzil verboten wurde, jedoch fand dieses Verbot keine Beachtung.
- Die Bombarde, ein früher Vorläufer der Kanone, fest auf dem Wagen montiert, also ohne Richtmöglichkeit. Ballistik war eine noch unbekannte Wissenschaft.

Nicht alle Waffen sind zu Spielbeginn bereits überall erhältlich. Die technische Entwicklung schreitet von West nach Ost durch die Hafenstädte fort. Auch die Preise sind sehr unterschiedlich.

Bordwaffen können Sie nur in Ihrem Heimatkontor vom Schiff ins Arsenal - das ist das Gebäude rechts hinten bei der Werft - und von dort zurück ins Schiff verlegen.

Handwaffen können Sie wie jede andere Ware behandeln. Allerdings wird der Waffenhandel von der Hanse nicht gern gesehen. Aus diesem Grunde sind Sie, wenn Sie eine Ladung verkaufen wollen, auf die zwielichtigen Figuren in der Kneipe am mittleren Tisch angewiesen.

AUSLIEGER

Sobald Sie erste Anzeichen für das Auftreten von Piraten bemerken, ist es ratsam, Auslieger zum Schutz der Häfen abzustellen. Wollen Sie Ihr Schiff zum Auslieger machen, müssen sie es bewaffnen. Anschliessend gehen Sie ins Rathaus und klicken die hintere Tafel an. Steht dort, dass ein Auslieger gesucht wird, erscheint eine Box mit der Frage, ob Ihr aktuelles Schiff Auslieger werden soll. Klicken Sie „ja“ an, so wird das Schiff Auslieger. Ihr Zug ist damit beendet. Greift ein Pirat die Stadt an, wird Ihr Auslieger bemannt und verteidigt die Hafeneinfahrt. Wehrt er den Angriff ab, können Sie sich der Dankbarkeit der Bürger sicher sein.

AUSLIEGER AUSLÖSEN

Wollen Sie den Auslieger wieder auslösen, gehen Sie erneut ins Rathaus und klicken dieselbe Tafel an. Sie finden auf der Tafel den Namen des ausliegenden Schiffes - also Ihres Schiffes. Eine Box fragt, ob der Auslieger entlassen werden soll. Wenn sie die Frage bejahen, taucht Ihr Schiff kurz nach Beendigung Ihres Zuges wieder im Hafen auf.

BANK

KREDITE

Zu Beginn des Spieles sind Sie Inhaber einer bescheidenen Firma. Um Ihr Kapital aufzustocken, sollten Sie sich daher nicht scheuen, die Dienste des Geldverleihers im Obergeschoss des mittleren Hauses am Hafen in Anspruch zu nehmen. Auf einer Tafel, die in seinem Büro an der Wand hängt, sind seine Dienste verzeichnet: Sie können Kredite aufnehmen, tilgen und - später einmal - auch geben. Klicken Sie einfach an, welche Dienstleistung Sie in Anspruch zu nehmen wünschen. Wollen Sie Kredite aufnehmen, werden Ihnen ein oder mehrere Partner genannt, die Geld zu verleihen haben. In der Regel wird es sich um emporgekommene Handwerker handeln, die ihren Reichtum auf diesem unchristlichen Weg mehren wollen. In Hansestädten können Sie ausserdem bei ansässigen Händlern - also auch bei einem Ihrer Mitspieler - Geld leihen. Haben Sie durch Anklicken oder durch Eingeben der vor dem Partner stehenden Zahl Ihre Wahl getroffen, wird Ihnen ein Angebot unterbreitet. Seien Sie nicht enttäuscht, wenn es Ihnen anfangs nicht besonders günstig erscheint oder man sich schlicht weigert, Ihnen Geld anzuvertrauen. Da Sie sich noch keinerlei Reputation erworben haben, können Sie niemandem vorwerfen, dass er nicht gewillt ist, sein Geld zum Fenster hinauszuerwerfen. Versuchen Sie durch mehrmaliges Zurückweisen des Angebots (rechte Maus-Taste drücken), günstigere Konditionen zu erhalten. Allerdings: Zu kleinlich sollten Sie auch nicht sein, sonst verlieren sie unter Umständen den letzten Rest Vertrauensvorschuss, den man Ihnen zuzubilligen bereit ist, und der Zinssatz steigt ins Unermessliche. Wollen Sie ein Angebot annehmen, geben Sie die Summe, die Sie wünschen, über die Tastatur oder den Abakus neben dem Schuldschein ein, und drücken Sie <RETURN> oder klicken das Symbol „+“ an. Mit der Tilgung eines Kredites sollten Sie nicht zu lange warten. Einmal, um die Zinsen, die auf den Schuldbetrag aufgeschlagen werden, möglichst niedrig zu halten, und zum anderen, um die Laufzeit nicht zu überschreiten. Geschieht das, holt sich der Gläubiger sein Geld direkt aus Ihrem Kontor. Falls dort nicht genug zu holen ist, um die Schuld zu decken, wird Ihnen ein Schiff gepfändet, und zwar auch dann, wenn die Schuldsumme sehr viel geringer als der Wert des Schiffes ist. Tilgung der Kredite Sie können jederzeit mit dem Geld des aktuellen Schiffes Schulden tilgen. Allerdings nur in der Stadt, in der Sie den Kredit aufgenommen haben. Ihre Schuldscheine werden Ihnen in chronologischer Reihenfolge vorgeführt, und Sie geben einfach den Betrag ein, den Sie tilgen möchten. Kreditangebot Werden Sie von einem Mitspieler um einen Kredit gebeten, müssen Sie die Konditionen, zu denen Sie den Kredit geben wollen, also Betrag, Zinssatz und Laufzeit, angeben. Das Geld wird vom Kapital, das in Ihrem Kontor vorhanden ist, abgezogen.

gen. Auch manche Stadt kann, wenn Sie in Geldnot geraten ist, eine Finanzspritze brauchen. Sie schreibt Ihnen die Konditionen solcher Kredite jedoch vor. Wenn Sie einer Stadt einen Kredit geben wollen, wird der Betrag vom Kapital in Ihrem aktuellen Schiff abgezogen. Die Rückzahlung erfolgt automatisch am Ende der Laufzeit in die Kasse Ihres Heimatkontors. Apropos Geld im Heimatkontor: Wenn Sie sich allzu lange nicht daheim blicken lassen, sollten Sie sich nicht wundern, wenn Ihnen auf der Rolle zwischendurch mitgeteilt wird, dass Ihnen ein Kredit aufs Auge gedrückt wurde. Das kann nämlich passieren, wenn Sie nach Abzug der monatlichen Steuer zu sehr in die roten Zahlen kommen. Der Zinssatz für einen solchen unfreiwilligen Kredit ist im allgemeinen..., nun ja, das können Sie sich ja denken. Übrigens wird der Kontostand, wann immer ein Schiff vom Heimathafen aus in See sticht, automatisch abgeglichen. Es kann also passieren, dass Ihr Schiff am Auslaufen gehindert wird, weil Sie Minusbeträge in der Bord-Kasse haben. Kein Problem: Der freundliche Geldverleiher erwartet Sie. Zum Schluss noch ein Gratistip: Überlegen Sie sich immer genau, wieviel Geld Sie brauchen, bevor Sie den Geldverleiher aufsuchen; er ist zwar freundlich, doch wenn Sie mehrmals an einem Tag bei ihm auftauchen, könnte es sein, dass er misstrauisch wird ...

HAFENKNEIPE

DAS SCHIFFSVOLK LIEBT DIE KNEIPE

Ob Sie Besatzungen für Ihre Schiffe suchen oder Gehilfen anstellen wollen, in der Hafenkneipe (der untere Teil des mittleren Gebäudes) finden sie die richtigen Leute.

BESATZUNG

Mannschaft können Sie anheuern, wenn Sie die Gestalt vor dem Kamin, die einem landkranken Kameraden behilflich ist, anklicken. Zuvor sollten Sie sich allerdings durch einen Blick ins kleine Buch vergewissert haben, wieviel Besatzung Ihr Schiff benötigt. Die Heuer richtet sich nach der Länge der Reise und wird automatisch vom Geld abgezogen, das sich an Bord Ihres Schiffes befindet.

GEHILFEN

Unter den Müssiggängern, die sich links am Tisch herumdrücken, finden sich in Ihrer Heimatstadt sicherlich einige, die bereit sind, für Sie als Gehilfen Waren zu produzieren. Ihr Lohn wird vom Konto Ihres Kontors abgezogen.

Die Burschen am Tisch in der Mitte handeln mit Handwaffen.

PIRATEN

Die finstere Figur im Hintergrund ist ein Pirat. Wenn Sie sich um Ihren guten Ruf keine allzu grossen Sorgen machen und Ihnen die Konkurrenten zu sehr auf die Nerven gehen, können

Sie ein bewaffnetes Schiff an einen Piraten abgeben. Er wird Ihnen aus Dankbarkeit die aufgebrachten Schiffe sehr günstig zum Kauf anbieten.

LAGER

Wenn Sie eine gewisse Menge Kapital angesammelt haben, genügt es Ihnen sicherlich nicht mehr, immer nur eine Schiffsladung Ware zu kaufen. Bei grossem Angebot und niedrigen Preisen können Sie Vorräte einlagern, um sie später mit um so grösserem Gewinn zu verkaufen. Lager Wie Sie Waren direkt ins Lager einkaufen können, haben wir weiter vorn erklärt. Wollen Sie diese ins Schiff verladen oder Waren vom Schiff ins Lager löschen, klicken Sie im Hafen die obere Etage des Kontors an. Rechts steht das Lagerhaus, in der Mitte das Schiff und links eine Tafel, auf der oben „im Schiff“ oder „Lagerhaus“ steht. Durch Anklicken können Sie die Angabe ändern. Die Güter sind als Piktogramme im jeweiligen Stauraum aufgeführt. Wird der Bestand des Lagers angezeigt, gibt Ihnen die Zahl auf dem Schiff die freie Ladekapazität an. Zum Laden oder Löschen klicken Sie eines der Piktogramme an. Es erscheint der bereits bekannte Abakus, über den Sie die Menge angeben, die bewegt werden soll. Natürlich können Sie den Wert auch über die Tastatur des Computers eingeben. Haben Sie ein grösseres Sortiment Waren eingelagert, als die Tafel erfassen kann, ist das letzte Piktogramm ein Pfeil. Die Zahl dahinter gibt an, wieviele Waren noch folgen. Klicken Sie den Pfeil an, um sie anzuzeigen. Doch nicht nur für Handelsgüter ist das Lager von Bedeutung: In Ihrer Heimatstadt können sie Gehilfen anheuern, die aus eingelagerten Rohmaterialien Fertigwaren produzieren, wie zum Beispiel Tuch aus Wolle, Geschirr aus Roheisen und Leder, oder Bier aus Getreide. Ausserdem wird bei Festen, und natürlich bei Ihrer Hochzeit auf Ihre Lagervorräte zurückgegriffen. Und Sie tun gut daran, die geladenen Gäste nicht zu enttäuschen...

HOCHZEIT

WERBER

Haben Sie sich entschlossen, dem schnöden Junggesellendasein abzuschwören, fassen Sie sich ein Herz und beantworten Sie die Offerte des Werbers positiv. Er wird Ihnen ein Porträt der Braut oder des Bräutigams präsentieren und Ihnen mitteilen, um wen es sich handelt und welchem Berufsstand er oder sie bzw. seine oder ihre Eltern angehören, denn danach richtet sich die Mitgift.

So nun Ihr Herz lichterloh brennt, unabhängig davon, ob durch das Porträt oder die Aussicht auf die reiche Mitgift entflammt, klicken Sie abermals „ja“ an, und der Brauthandel ist perfekt; Sie werden aufgefordert, einen Termin für die Hochzeit festzusetzen.

HOCHZEITSDATUM

In einem Dokument wird Ihnen zunächst ein sehr kurzfristiger Termin genannt, den Sie durch Anklicken von „mehr“ oder „weniger“ um bis zu fünfundvierzig Tage verschieben können. Durch Anklicken von „richtig“ bestätigen Sie den Termin.

Lassen Sie sich genug Zeit, die nötigen Vorbereitungen für das Fest zu treffen, sprich: für ausreichende Vorräte an Speisen und Getränken zu sorgen. Nicht alles wird am Ort zu haben sein.

ORT DER HOCHZEIT

Ist der Termin festgesetzt, wird als nächstes gefragt, wo die Hochzeit stattfinden soll. Sie können entweder in Ihrem Heimatkontor feiern oder in der Stadt, in der Ihnen der Werber das Angebot unterbreitet hat. Fällt beides zusammen, steht der Ort der Feier bereits fest.

AUSSTATTUNG DES FESTES

Anschliessend geht es um die Ausstattung des Festes: Wollen Sie viele Gäste einladen oder nur wenige, wollen Sie Gaukler bestellen, oder soll es ein religiöses Fest werden. Die Menge der Nahrungsmittel, die Sie besorgen müssen, ist natürlich vom Aufwand abhängig, den Sie treiben wollen.

Ist alles geregelt, geht das Spiel wie gewohnt weiter. Sie haben nun die Gelegenheit, alles Notwendige für Ihre Hochzeit zu erledigen. Kurz vor dem Termin trifft Ihre Mitgift ein, und wenn dann der grosse Tag angebrochen ist, wird vor Ihren entzückten Augen ein rauschendes Fest gefeiert. Auf einem Spruchband können Sie verfolgen, wie nach und nach die geladenen Gäste eintreffen. Darüber hinaus kommen sicher auch ein paar ungeladene, denn die Nachricht von der Hochzeit eines reichen Kaufmannes spricht sich natürlich herum. Die Musik hebt an, der Abend schreitet fort... ...und Ihre Vorräte schmelzen dahin.

Nach dem Fest kommt die Kritik. War es „ein schönes Fest“, können Sie sich beruhigt zurücklehnen. Gibt es keinen Kommentar, sollten Sie sich Sorgen um Ihre Reputation machen. Wird Ihnen der Vorwurf gemacht, „viele leiden Hunger und Durst“, können Sie sicher sein, dass Sie gesellschaftlich für die nächste Zeit erledigt sind. Und wenn Sie Ihre Chancen bei der kommenden Bürgermeisterwahl wahren wollen, sollten Sie geeignete Gegenmassnahmen ergreifen, Ihren guten Ruf wiederherzustellen.

KIRCHE

ABLASS

Gleich am Eingang der Kirche begegnen Sie einem frommen Bruder, bei dem Sie Ablass für Ihre Sünden kaufen können.

SPENDE

Rechts neben ihm finden Sie den Opferstock in Form einer Kirche.

Klicken Sie ihn an, wenn Sie für den Kirchbau spenden wollen. Ihnen wird ein Spendenbrief vorgelegt, in den Sie über den Abakus oder die Tastatur Ihres Computers schon ein erkleckliches Sömmchen eintragen sollten - damit es sich lohnt.

Rechts an der Säule sitzt ein Bettler, eine jener beklagens- werten Figuren, die besonders in armen Städten in grosser Zahl auftreten. Er ist für jede Spende dankbar.

KONVOI

Sie haben die Möglichkeit, Ihre Schiffe in fremden Konvois mitfahren zu lassen. Gehen Sie zur Gilde und schauen Sie auf der hinteren Tafel nach, wann ein Konvoi eintrifft. Wenn sie den Kreis unten auf der Tafel anklicken, wird Ihr Schiff in den Konvoi eingefügt. Verfahren sie ebenso beim Auslaufen des Konvois. Wenn Sie die rechte Maus -Taste drücken, wird Ihr Schiff nicht in den Konvoi eingefügt. Sie können durch mehrmaliges Nachschauen alle Konvois, die innerhalb von sieben Tagen eintreffen, begut- achten.

Um ein Schiff aus dem Konvoi herauszunehmen, geben Sie Ihrem Schiff auf der Karte ein anders Ziel als das des Konvoi, oder lassen es einen Tag auf Reede liegen. Fährt Ihr Schiff in einem fremden Konvoi mit, bestimmt natürlich der Führer des Konvois, wohin der Konvoi und damit Ihr Schiff fährt.

AUFSTELLUNG EIGENER KONVOIS

Die Aufstellung eines eigenen Konvois beginnt mit der Ausrüstung des Orlogschiffs. Nehmen Sie Waffen an Bord auf und heuern Sie die Mannschaft an. Anschliessend gehen Sie zur Gilde und klicken das Stehpult in der Halle an, um den Konvoi anzumelden. Ist die Ausrüstung des Orlogschiffes unzureichend, wird der Konvoi von vornherein abgelehnt. Andernfalls werden Sie gefragt, ob Sie einen Konvoi anmelden wollen. Klicken Sie „ja“ an, wird als nächstes gefragt, ob Sie fremde Schiffe in Ihrem Konvoi zulassen wollen. Selbstverständlich trägt es zu Ihrer Popularität bei, wenn Sie die Schiffe anderer Händler mitfahren lassen und erfolgreich gegen Piraten verteidigen. Darüber hinaus wird Ihr Konvoiführer für jedes Schiff bezahlt, das er

mitnimmt. Mit der Anmeldung des Konvois ist Ihr Zug beendet. Ihr Konvoiführer erscheint im Hafen. Eine Bulle, die Ihnen später auch eine Übersicht über die Schiffe gibt, die im Konvoi mitfahren, kündigt seine Ankunft an. Das Einfügen von Schiffen in den Konvoi geht genauso vonstatten wie für fremde Konvois beschrieben. Ihr Konvoi wird auf der Tafel in der Gildenhalle vermerkt, und Sie können die Schiffe eintragen, die mitfahren sollen.

Erreicht ein Konvoi einen Hafen, werden die Schiffe der Reihe nach aufgerufen. Zuerst ist immer das Orlogschiff am Zug. Handhabung eines Konvois

Sind ausser dem Orlogschiff mehr als drei Schiffe in einem Konvoi zusammengefasst, werden sie während Ihres Zuges gemeinsam behandelt. Bis auf eine Restsumme von 5000 Mark je Schiff wird das Kapital des Konvoi im Orlogschiff aufbewahrt. Der Konvoi wird also genauso wie ein einzelnes Schiff behandelt. Klicken Sie im Kontor die Karte an, wird der Konvoi an den Bestimmungsort geschickt, den Sie zuvor dem Orlogschiff zugeteilt haben. Um ein einzelnes Schiff aus dem Konvoi herauszunehmen, müssen Sie in der Gildenhalle das Stehpult anklicken. Es erscheint eine Liste der im Konvoi zusammengefassten Schiffe. Klicken Sie das Schiff an, das Sie herausnehmen wollen, und schicken Sie den Konvoi auf die Reise. Das herausgenommene Schiff erscheint im Hafen. Es kann immer noch in den auslaufenden Konvoi eingefügt werden. Erst wenn sie ihm einen anderen Bestimmungshafen geben, es reparieren oder warten lassen, ist es endgültig nicht mehr im Konvoi.

KONVOI AUFLÖSEN

Sie können auch das Orlogschiff vor Reede gehen lassen. Sie werden dann gefragt, ob Sie den Konvoi auflösen wollen. Klicken Sie „ja“ an, treffen die Schiffe des Konvois nach und nach einzeln im Hafen ein.

SEESCHLACHT

Wenn unter „Optionen“ die aktive Piratenabwehr eingeschaltet ist, können Sie alle Seegefechte, in die Ihre Schiffe verwickelt werden, selbst steuern. Trifft Ihr Schiff auf einen Piraten, erfolgt zunächst eine Meldung auf der Rolle. Nachdem Sie eine Taste gedrückt haben, erscheint die Schlachtszene. Über die Reling Ihres Seglers hinweg sehen Sie das feindliche Schiff. Langsam nähert es sich, bis es eine günstige Schussentfernung erreicht hat, um dann seine Bordwaffen auf Ihr Schiff abzufeuern. Ihre eigenen Waffen sind auf drei Positionen mittschiffs aufgebaut und zielen auf den Gegner. Zusätzliche Waffen befinden sich im Laderaum. Links steht der Steuermann an der Ruderpinne, rechts wartet das Enterkommando. Ihre Befehle geben Sie mit der Maus. Wenn Sie den Mauszeiger auf den Steuermann bewegen und die rechte Maustaste drücken, lenkt er das Schiff vom Feind fort. Drücken Sie die linke Maustaste steuert er darauf zu. Zu jeder Bordwaffe gehören zwei Mann Bedienungspersonal. Der links von der Waffe stehende Mann lädt die Waffe, der rechts stehende feuert sie ab. Die Reichweite eines Projektils ist zum einen vom

Waffentyp abhängig, zum anderen von der Schussenergie, die der Ladeschütze durch das Spannen des Bogens oder Hebelarms oder, bei der Bombarde, durch die Pulvermenge einstellt. Bewegen Sie den Mauszeiger auf den Ladeschützen und drücken Sie die linke Maustaste. Es er scheint ein Zeiger, der die Schussenergie angibt, welche der Ladeschütze einstellen soll. Der Zeiger steigt, solange Sie die Maustaste gedrückt halten. Wenn Sie sie loslassen, tritt der Ladeschütze in Aktion. Sobald er den Ladevorgang abgeschlossen hat und in seine Warteposition zurückgekehrt ist, können Sie durch Anklicken des rechts an der Waffe stehenden Mannes diese abfeuern lassen. Sollte eine Waffe im Verlauf eines Gefechts zerstört werden, so wird sie automatisch durch eine der im Laderaum befindlichen Reservewaffen ersetzt. Sobald der Gegner nahe genug herangekommen ist, können Sie ihn durch Anklicken der rechts im Vorschiff wartenden Leute entern. Allerdings sollten Sie zuvor das Kräfteverhältnis zwischen Ihrem Enterkommando und den an der Reling des feindlichen Schiffes lauernden Freibeutern abschätzen.

FLOTTE

Wenn die Bedrohung durch Piraten überhand nimmt, beschliesst die Hanse die Aufstellung einer Kaperflotte. Jeder Händler wird aufgefordert, dafür eine bestimmte Anzahl seiner Schiffe abzustellen. Der Aufruf erfolgt über die Rolle und wird anschliessend auf einer Bulle präzisiert:

- Wo trifft sich die Flotte und wann?
- Wer befehligt Sie?
- Wie viele Schiffe muss jeder Händler bereitstellen?

Sie sollten sich diese Punkte gut merken, denn die Nichteinhaltung des Aufrufs zieht eine empfindliche Strafe nach sich. Schicken Sie die bewaffneten und ausreichend bemannten Schiffe zum Sammelpunkt und lassen Sie sie dort vor Anker gehen. Bei der Aufstellung der Flotte wird jeder ihrer Segler, der sich in dem bewussten Hafen aufhält, registriert. Sie werden per Dialogbox gefragt, ob Sie das betreffende Schiff in die Kaperflotte eingliedern wollen oder nicht. Während der Operation kreuzt die Flotte auf den Meeren und sucht nach Piraten und Blockadebrechern. Nach einer gewissen Zeit kehren die Schiffe zu ihrem Ausgangspunkt zurück und stehen Ihnen wieder zur Verfügung - sofern sie die Operation überstanden haben.

EIGENE KAPER-FLOTTEN AUFSTELLEN

Als Bürgermeister können Sie auch selbst eine Kaper-Flotte zusammenstellen. Gehen Sie ins Rathaus und klicken Sie die mittlere der drei Türen mit dem Schiff über dem Türsturz an. Ihre Kaper-Flotte setzt sich ausschliesslich aus Schiffen von Bürgern Ihrer Heimatstadt zusammen. Sie können sie vor Ihrer Stadt patrouillieren oder frei über alle Meere fahren lassen. Aufruf und Aufstellung der Flotte laufen genauso ab wie bei einer hansischen Flotte. Die Flotte dient jedoch nicht nur der Bekämpfung von Piraten, sondern ebenso der Überwachung von Handelsblockaden. Wenn es in einem ausländischen Kontor zu gewalt-

samen Übergriffen gegen die hansischen Kaufleute kommt, kann die Hanse einen Boykott beschliessen. Falls Sie diesen missachten, kann Ihr Schiff von der Flotte aufgebracht werden, und Sie müssen eine Strafe zahlen.

BELAGERUNG

SÖLDNER ANWERBEN

Für die Wehrhaftigkeit Ihrer eigenen Stadt sollten Sie als Bürgermeister schon in Friedenszeiten vorsorgen, indem Sie Söldner anwerben. Der Rat bewilligt Ihnen aus Steuermitteln den Sold für 200 Kriegsknechte. Alles, was Sie darüber hinaus aufstellen, geht zu Ihren eigenen Lasten. Um Söldner zu werben, müssen Sie zunächst in Ihrem Lager Handwaffen, Tuch, Getreide und Fleisch bereitstellen. Anschliessend gehen Sie ins Rathaus und klicken die Tür mit den gekreuzten Klingen über dem Sturz an. Auf einer Bulle erhalten Sie Auskunft darüber, wie viele Soldaten die Stadt bereits unter Waffen hält und wie viele Sie noch ausrüsten können. Durch Anklicken von „aufstellen“ wird jeweils ein Fähnlein mit etwa 100 Soldaten gebildet. Klicken Sie „entlassen“ an, wird Ihre Armee um ein Fähnlein verkleinert.

OPTIONEN

SPEICHERN

Wenn Sie an Ihren Mitspielern dunkle Augenringe bemerken oder Sie Ihre eigenen Augen trotz Konsums etlicher Liter Kaffee nicht mehr aufhalten können - von der Verwendung anderer Methoden, z.B. unter die Lider geklemmter Streichhölzer, bitten wir aus gesundheitlichen Gründen abzusehen - wird es Zeit, das laufende Spiel zu unterbrechen und zu speichern. Klicken Sie den Behälter mit den Federkielen an, den Sie auf dem Schreibpult finden. Es erscheint eine Bulle mit mehreren Optionen.

Wollen Sie einen Spielstand sichern, wählen Sie die Option „Speichern“. Um den Namen des Spielstandes zu ändern, klicken Sie diesen auf dem Zettel unterhalb des erschienenen Buches an. Die Eingabe erfolgt über Tastatur und wird mit <RETURN> bestätigt. Durch anklicken von <SPEICHERN> wird der Spielstand gesichert.

DATUMSANZEIGE

Bei Spielbeginn wird in jeder Datumsangabe der historische Monatsname genannt. Wenn Sie die modernen Namen vorziehen, können Sie dies in der Zeile „Monatsname: alt/neu“ ändern.

MELDUNGSANZEIGE

Die Zeile „kurze/normale/lange Meldungsanzeige“ regelt die Verweildauer von Einblendungen, die auf diverse Ereignisse im Verlauf des Spiels hinweisen.

PIRATENABWEHR

Durch Anklicken der Zeile Aktive/Passive Piratenabwehr können Sie entscheiden, ob Sie eventuelle Seegefechte selber steuern wollen (aktiv), oder den Computer das Ergebnis ermitteln lassen wollen (passiv).

CD-ROM-MENUE

Wenn Sie die Zeile ROM-Menue anklicken, können Sie auswählen, zu welchen der aufgeführten Ereignisse Animationssequenzen abgespielt werden sollen.

MUSIK-MENUE

Durch das Anklicken des Musikschafters kann man von der CD- Musik auf die AdLib- Musik umschalten oder auch die Musik ganz abschalten.

Durch Anklicken von >Effekte< lassen sich die Soundefekte abschalten.

Durch Anklicken der vier unteren Namen können Sie ein Musikstück auswählen, das bei eingeschalteter CD-Musik gespielt wird.