



Przemek Wojtkowiak



Bartłomiej Kordowski

hanza Guilds

Instrukcja



2-4



10+



40-60
min



Cel gry

W grze *Hansa Guilds* wcielacie się w kupców prowadzących domy kupieckie na obszarze Ligi Hanzeatyckiej w XV wieku. Podczas rozgrywki będziecie zarządzać wozem i statkiem, dostarczać zamówione towary do określonych miast, stawiać kantory, a także wykupywać licencje, aby rozwijać swoją działalność. Waszym celem jest zgromadzenie jak największej liczby punktów zwycięstwa za podejmowane działania handlowe. Gracz, który zdobędzie ich najwięcej, zostanie zwycięzcą.



Elementy

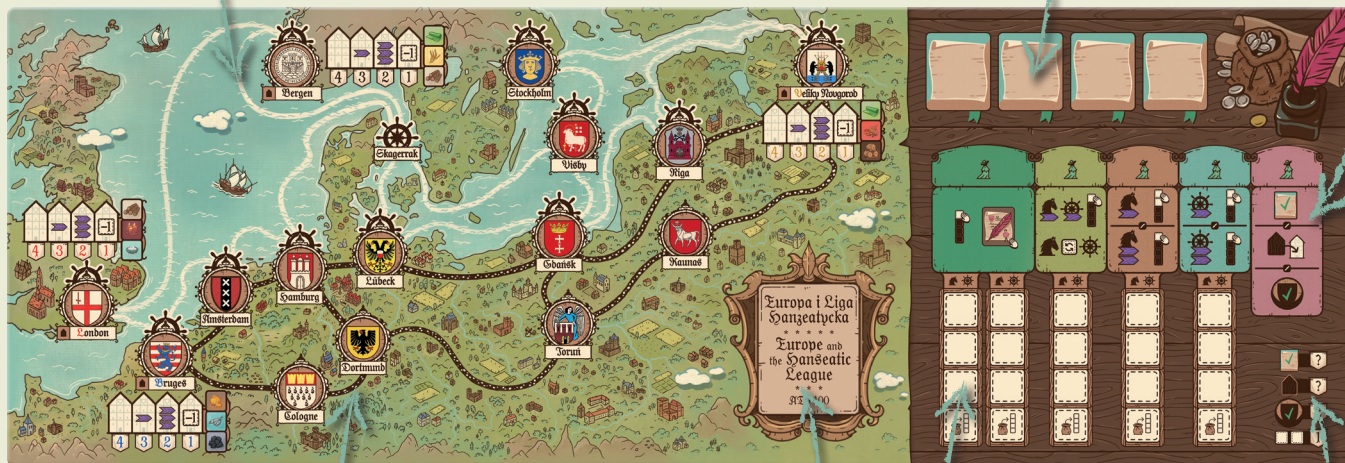
- plansza
- 4 planszетки graczy
- 60 żetonów towarów (po 6 żetonów w każdym z 10 rodzajów: zboże, węgiel, воск, ryby, drewno, przyprawy, sukno, wino, sól, bursztyn)
- 16 domów kupieckich (po 4 domy w każdym kolorze)
- 4 pionki kupców (po 1 pionku w każdym kolorze)
- 4 statki (po 1 statek w każdym kolorze)
- 4 wozy (po 1 wozie w każdym kolorze)
- 4 żetony startowych kontraktów kupieckich
- 33 żetony kontraktów kupieckich
- 11 żetonów licencji
- 12 żetonów wydarzeń w języku polskim
- 12 żetonów wydarzeń w języku angielskim
- 4 żetony flag
- żeton pierwszego gracza
- woreczek

Opis planszy

drogi morskie, po których poruszają się statki

pola na kontrakty kupieckie

pola akcji



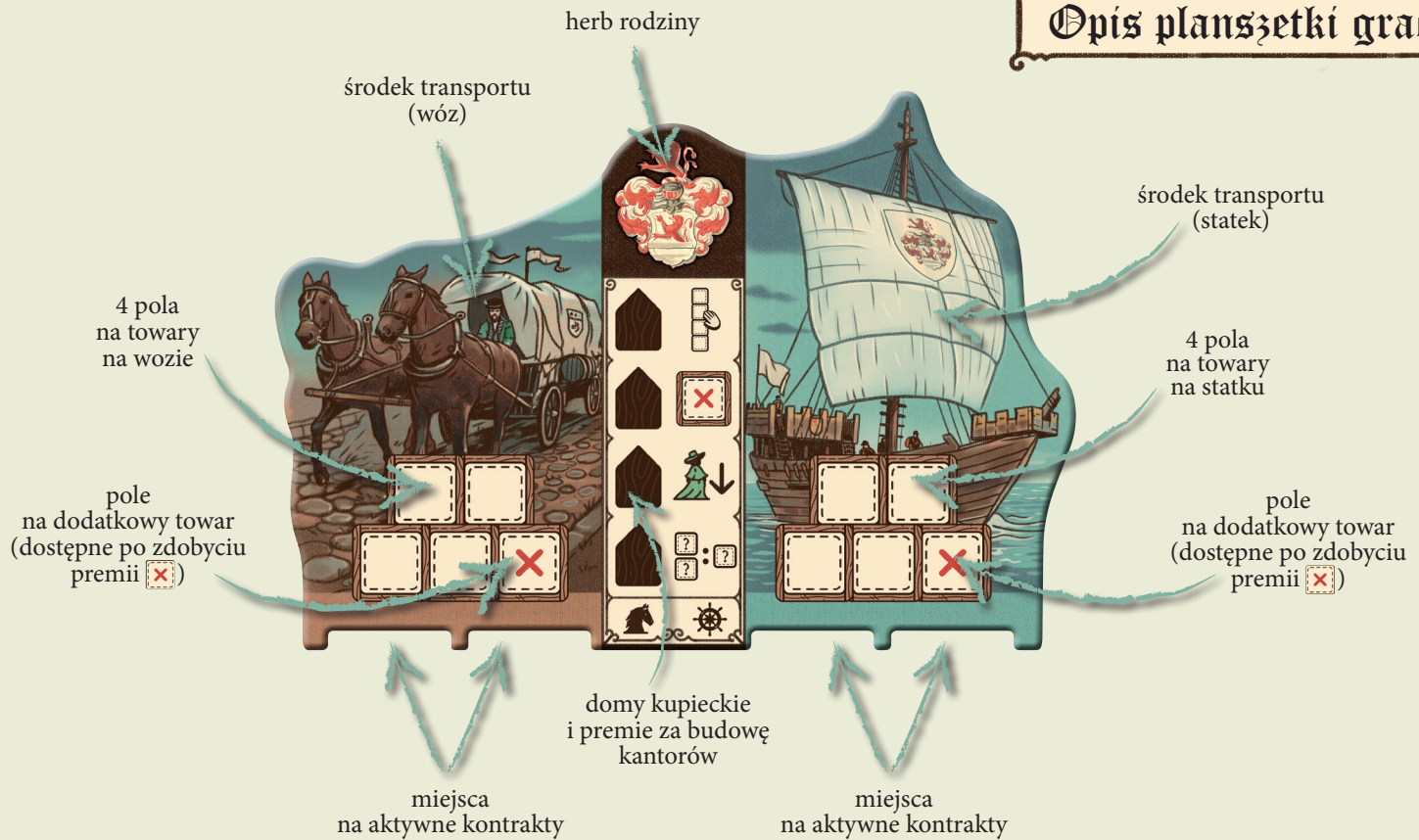
drogi lądowe, po których poruszają się wozy

pola na towary

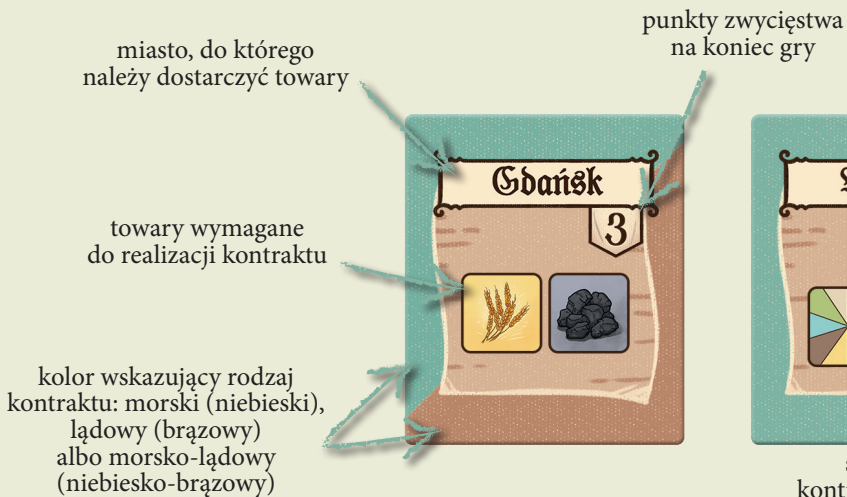
miejsce na żetony wydarzeń

skrót zasad punktacji na koniec gry

Opis planszетки gracza



Opis kontraktu kupieckiego



startowy kontrakt kupiecki

Opis licencji



Przygotowanie gry

- 1 Umieście planszę na środku stołu.
- 2 Każde z Was bierze po 1 planszecie gracza i następujące elementy w wybranym kolorze: 4 domy kupieckie, 1 statek, 1 wóz i 1 pionek kupca.
- 3 Umieście swoje 4 domy kupieckie na odpowiednich miejscach na swojej planszecie.
- 4 Każde z Was losuje po 1 żetonie startowego kontraktu kupieckiego. Umieście swoje statki i wozy w miastach wskazanych na tym kontrakcie. Następnie odwróćcie go na drugą stronę i połóżcie w 1 z 4 miejsc na aktywne kontrakty pod swoją planszatką.
- 5 W zależności od liczby graczy włożcie do woreczka po 4, 5 albo 6 żetonów towarów w każdym z 10 rodzajów i połóżcie go obok planszy.
- 6 Wylosujcie z woreczka 20 żetonów towarów i połóżcie po 1 losowym żetonie na polach na towary na planszy.
- 7 Potasujcie żetony kontraktów kupieckich i rozłóżcie zakryte nad planszą. Wylosujcie 4 żetony i umieście odkryte na polach na kontrakty kupieckie na planszy. Pozostałe kontrakty umieście w zakrytych stosach.
- 8 Umieście wszystkie żetony licencji na odpowiednich polach z herbami miast na planszy.





wariant standardowy



wariant rozszerzony



6

10



5

7



2 graczy
(40 żetonów;
po 4 żetony
każdego rodzaju)

3 graczy
(50 żetonów;
po 5 żetonów
każdego rodzaju)

4 graczy
(60 żetonów;
po 6 żetonów
każdego rodzaju)

5



9 Zdecydujcie, czy chcecie zagrać w wariant **standardowy** (45–60 minut), czy w **rozszerzony** (60–75 minut). Podzielcie żetony wydarzeń w języku polskim na 4 stosy według rewersów: I, II, III i IV i umieśćcie zakryte na stole.

- Jeśli zdecydujecie się na wariant **rozszerzony**, weźcie po 1 losowym żetonie wydarzenia z każdego stosu. Następnie stwórzcie z tych 4 żetonów wspólny zakryty stos, układając je w kolejności rosnącej, tak aby na wierzchu był żeton z okresu I. Tak przygotowany stos wydarzeń umieśćcie w odpowiednim miejscu na planszy. Pozostałe żetony wydarzeń odłóżcie do pudełka, nie patrząc na ich treść. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

- Jeśli zdecydujecie się na wariant **standardowy**, wykonajcie powyższe czynności, ale nie losujcie żetonu wydarzenia z okresu III. Oznacza to, że stos wydarzeń będzie się składał z 3 żetonów (z okresu I, II i IV).

10 Osoba, która ostatnio była w muzeum, otrzymuje żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę. Żeton pozostanie u niej do końca gry.

Teraz możecie rozpocząć swoją hanzeatycką przygodę!

Przebieg gry

Gra składa się z tur, które gracze rozgrywają zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Na koniec gry gracze podliczają zdobyte punkty zwycięstwa za zrealizowane kontrakty, zbudowane kantory, posiadane licencje i towary. Osoba, która zdobędzie ich najwięcej, zostanie zwycięzcą. W swojej turze gracz umieszcza pionek kupca na wybranym polu akcji na planszy. W pierwszej turze gracz może wybrać dowolne pole akcji, ale w kolejnych turach musi przestawić swój pionek kupca na **inne** pole. Na tym samym polu akcji może się znajdować kilka pionków.

Uwaga! Przeszwanie pionka kupca na inne pole akcji jest obowiązkowe. Oznacza to, że gracz nie może wykonać 2 takich samych akcji z rzędu.

Gdy gracz umieści pionek kupca na polu akcji, wykonuje przypisaną mu akcję.

Opis pól akcji

Dobranie towaru i kontraktu kupieckiego



Gracz bierze żeton towaru znajdujący się na najwyższym polu 1 z 2 kolumn przypisanych tej akcji i umieszcza na pustym polu na towary na swoim wozie albo statku.

Dodatkowo wybiera 1 z 4 wyłożonych na planszy żetonów kontraktów kupieckich i umieszcza na pustym miejscu na aktywne kontrakty pod swoją planszетką. Po wybraniu żetonu kontraktu należy uzupełnić puste pole na planszy nowym żetonem ze stosu.

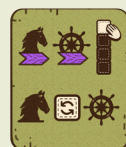
Przykład

Iga stawia swój pionek kupca na polu akcji „Dobranie towaru i kontraktu kupieckiego”.

Bierze z planszy żeton drewna i kładzie na pustym polu na towary na swoim wozie. Dodatkowo Iga wybiera kontrakt dostarczenia towarów do Visby i kładzie na pustym miejscu na aktywne kontrakty po prawej stronie swojej planszетki, ponieważ jest to kontrakt morski.



Ruch wozem lub statkiem o 1 pole i dobranie towaru



Gracz może poruszyć się swoim wozem lub statkiem o 1 pole z miasta do miasta. Ten ruch może wykonać tylko wozem, tylko statkiem, wozem i statkiem albo żadnym z tych środków transportu.

Dodatkowo bierze żeton towaru znajdujący się na najwyższym polu kolumny przypisanej tej akcji i umieszcza na pustym polu na towary na swoim wozie albo statku.

Jeśli przed, w trakcie albo po ruchu wóz i statek znajdują się w **tym samym** mieście portowym, gracz może w dowolny sposób przekładać żetony towarów i żetony kontraktów kupieckich na swojej planszетce (rodzaj kontraktu wciąż musi pasować do środka transportu).

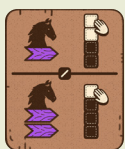
Przykład

Iga stawia swój pionek kupca na polu akcji „Ruch wozem lub statkiem o 1 pole i dobranie towaru”.

Decyduje się przesunąć swój wóz z Torunia do Gdańska. Jako że jej statek również znajduje się w Gdańsku, może w dowolny sposób zamienić miejscami swoje żetony towarów i żetony kontraktów kupieckich między wozem i statkiem. Dodatkowo Iga bierze z planszy żeton wosku i kładzie na pustym polu na swoim wozie.



Ruch wozem o 1 pole i dobranie 2 towarów ALBO ruch wozem o 2 pola i dobranie 1 towaru



Gracz **musi** poruszyć się swoim wozem o 1 pole z miasta do miasta oraz bierze 2 żetony towarów znajdujące się na najwyższych polach kolumny przypisanej tej akcji i umieszcza na pustych polach na towary na swoim wozie lub statku.

ALBO

Gracz **musi** poruszyć się swoim wozem o 2 pola z miasta do miasta oraz bierze 1 żeton towaru znajdujący się na najwyższym polu kolumny przypisanej tej akcji i umieszcza na pustym polu na towary na swoim wozie albo statku.

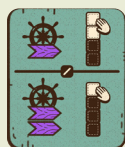
Przykład

Iga stawia swój pionek kupca na polu akcji „Ruch wozem

o 1 pole i dobranie 2 towarów ALBO ruch wozem o 2 pola i dobranie 1 towaru”. Decyduje się przesunąć swój wóz o 2 pola z Gdańska do Kowna (Kaunas) przez Toruń. Dodatkowo Iga bierze z planszy żeton wosku i kładzie na pustym polu na towary na swoim wozie.



Ruch statkiem o 1 pole i dobranie 2 towarów ALBO ruch statkiem o 2 pola i dobranie 1 towaru



Gracz **musi** poruszyć się swoim statkiem o 1 pole z miasta portowego do miasta portowego oraz bierze 2 żetony towarów znajdujące się na najwyższych polach kolumny przypisanej tej akcji i umieszcza na pustych polach na towary na swoim wozie lub statku.

ALBO

Gracz **musi** poruszyć się swoim statkiem o 2 pola z miasta portowego do miasta portowego oraz bierze 1 żeton towaru znajdujący się na najwyższym polu kolumny przypisanej tej akcji i umieszcza na pustym polu na towary na swoim wozie albo statku.

Przykład

Iga stawia swój pionek kupca na polu akcji „Ruch statkiem o 1 pole i dobranie 2 towarów ALBO ruch statkiem o 2 pola i dobranie 1 towaru”. Decyduje się przesunąć swój statek o 1 pole z Gdańska do Visby. Dodatkowo Iga bierze z planszy 2 żetony towarów: ryby i zboże. Żeton ryb kładzie na pustym polu na towary na swoim wozie, a żeton zboża – na pustym polu na towary w ładowni swojego statku.



Uwaga! Należy pamiętać, że wozy poruszają się tylko po drogach lądowych, a statki – tylko po drogach morskich.

Uwaga! Jeśli gracz bierze żeton towaru, ale nie ma na swojej planszecie pustego pola na towary, może odrzucić z niej wybrany żeton towaru na stos zużytych towarów, aby na jego polu umieścić nowy żeton.

Uwaga! Za każdym razem, gdy gracz bierze żeton towaru z planszy, należy przesunąć pozostałe żetony towarów w górę kolumny i natychmiast uzupełnić puste pola nowymi żetonami z woreczka. Jeśli w woreczku nie ma już żetonów towarów, należy włożyć do niego wszystkie żetony ze stosu zużytych towarów, uzupełnić puste pola na planszy, a następnie rozpatrzyć żeton wydarzenia.



Realizacja kontraktu kupieckiego ALBO budowa kantoru, ALBO wykupienie licencji

Gracz musi wybrać 1 z 3 dostępnych akcji:

- realizację kontraktu kupieckiego;
- budowę kantoru;
- wykupienie licencji.

Realizacja kontraktu kupieckiego

Gracz może zrealizować 1 ze swoich aktywnych kontraktów kupieckich, jeśli spełnia **wszystkie** poniższe warunki:

- Jego wóz albo statek znajduje się w mieście wskazanym na żetonie kontraktu kupieckiego.
- Żeton kontraktu kupieckiego znajduje się pod jego planszетką po stronie środka transportu, którym musi być zrealizowany.
- Wszystkie wskazane na żetonie kontraktu kupieckiego towary znajdują się na odpowiednim środku transportu na jego planszecie.

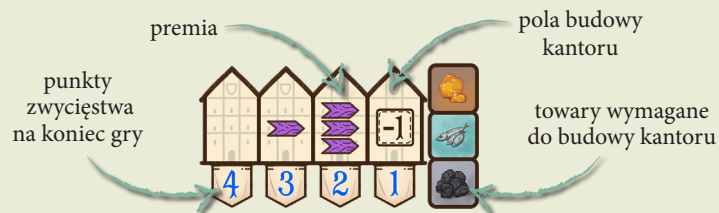
Aby zrealizować kontrakt kupiecki, gracz odkłada na stos zużytych towarów wszystkie wymagane żetony towarów ze swojej planszeczki. Następnie odwraca żeton zrealizowanego kontraktu na drugą stronę (aby rewers był widoczny) i umieszcza nad swoją planszeczką. Każdy zrealizowany kontrakt kupiecki zapewnia graczowi punkty zwycięstwa na koniec gry.

Przykład

Iga ma aktywny żeton kontraktu kupieckiego, który może zrealizować w Visby, gdzie aktualnie znajduje się jej statek. Ma w ładowni żetony zboża i sukna, które są wymagane do realizacji tego kontraktu. Odkłada te żetony towarów na stos zużytych towarów obok planszy, a żeton kontraktu odwraca rewersem do góry i kładzie nad swoją planszeczką. Otrzyma za niego punkty zwycięstwa na koniec gry.



Premie za budowę kantorów na mapie



Budowa kantoru zapewnia graczowi punkty zwycięstwa na koniec gry w zależności od tego, na którym polu budowy znajduje się jego dom kupiecki. Dodatkowo gracz otrzymuje natychmiastową premię – może wykonać dodatkową akcję przypisaną temu polu.



Budowa kantoru na tym polu zapewnia graczowi 4 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Uwaga! To pole nie zapewnia natychmiastowej premii.



Budowa kantoru na tym polu zapewnia graczowi 3 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Po zbudowaniu kantoru gracz może natychmiast wykonać ruch swoim **dowolnym** środkiem transportu (wozem albo statkiem) o 1 pole.



Budowa kantoru na tym polu zapewnia graczowi 2 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Po zbudowaniu kantoru gracz może natychmiast wykonać **3 ruchy** swoimi dowolnymi środkami transportu (wozem lub statkiem) o 1 pole. Te ruchy może rozdzielić między wóz i statek.

Przykład. Gracz buduje kantor i natychmiast porusza się swoim statkiem o 2 pola, a wozem – o 1 pole.

Budowa kantoru

Gracz może zbudować kantor w 1 z 4 głównych miast Hanzy, jeśli spełnia **wszystkie** poniższe warunki:

- Jego wóz albo statek znajduje się w 1 z 4 miast: Bergen, Nowogrodzie (Veliky Novgorod), Brugii (Bruges) albo Londynie (London).
- Nie ma swojego kantoru w tym mieście.
- Wszystkie wskazane w tym mieście towary znajdują się na odpowiednim środku transportu na jego planszeczce.

Aby zbudować kantor, gracz odkłada na stos zużytych towarów wszystkie wymagane żetony towarów ze swojej planszeczki. Następnie wybiera 1 z domów kupieckich ze swojej planszeczki i umieszcza na **wybranym pustym** polu w mieście na planszy.

Przykład

Wóz Igi znajduje się w Brugii (Bruges). Ma na nim żetony bursztynu, ryb i węgla, które są wymagane do budowy kantoru w tym mieście. Odkłada te żetony towarów na stos zużytych towarów obok planszy, bierze dom kupiecki ze swojej planszeczki i stawia na 2. polu budowy kantoru w Brugii. Natychmiast otrzymuje bonus w postaci dodatkowego ruchu, który wykorzystuje na przesunięcie wozu z Brugii do Amsterdamu. Punkty zwycięstwa za budowę kantoru otrzyma na koniec gry.





Budowa kantoru na tym polu zapewnia graczowi 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

Zbudowanie tego kantoru kosztuje o 1 towar mniej, niż jest wymagane. Oznacza to, że gracz odkłada 1 dowolny żeton towaru **mniej** na stos zużytych towarów.

Premie za budowę kantorów na planszecie gracza

Każdy zbudowany na planszy kantor zapewnia graczowi premię widoczną obok pustego pola po domu kupieckim na jego planszecie.



Od momentu wybudowania tego kantoru gracz może wybierać żeton towaru znajdujący się na **dowolnym** polu kolumny podczas dobierania towarów. Nie musi dobierać żetonu położonego na najwyższym polu.



Od momentu wybudowania tego kantoru gracz może korzystać z **5. miejsca** na towar na wozie i statku. Dzięki temu może pomieścić na swojej planszecie więcej żetonów towarów.



Od momentu wybudowania tego kantoru gracz **nie musi przestawiać** swojego pionka kupca na inne pole akcji w swojej turze. Oznacza to, że może wykonywać tą samą akcję kilka razy z rzędu.



Od momentu wybudowania tego kantoru gracz może użyć **2 dowolnych towarów, aby zastąpić 1 inny towar** podczas realizacji kontraktu kupieckiego, budowy kantoru i wykupienia licencji. Może skorzystać z tej możliwości więcej niż raz podczas tej samej akcji.

Przykład

Iga realizuje kontrakt kupiecki, który wymaga 3 towarów: 1 bursztynu, 1 soli i 1 sukna na wozie. Jako że Iga nie ma żetonu sukna, korzysta z premii za budowę kantoru i realizuje ten kontrakt, odkładając na stos zużytych towarów obok planszy następujące żetony: 1 żeton bursztynu, 1 żeton soli i 2 inne żetony towarów (bursztyn i drewno), które zastępują brakujące sukno.



Wykup licencji

Gracz może wykupić licencję w 1 z 11 miast Hanzy, jeśli spełnia **wszystkie** poniższe warunki:

- Jego wóz albo statek znajduje się w 1 z 11 miast Hanzy.
- Na polu tego miasta leży żeton licencji.
- Wskazany na danym żetonie licencji towar znajduje się na odpowiednim środku transportu na jego planszecie.

Aby wykupić licencję, gracz odkłada na stos zużytych towarów wymagany żeton towaru ze swojej planszетки. Następnie zabiera z planszy żeton licencji i umieszcza nad swoją planszетką obok zrealizowanych kontraktów kupieckich. Każda wykupiona licencja zapewnia graczowi punkty zwycięstwa na koniec gry.

Przykład

Statek Igi znajduje się w Sztokholmie (Stockholm), w którym jest żeton licencji. Iga ma w ladowni żeton zboża, które jest wymagane do wykupienia tej licencji. Odkłada ten żeton towaru na stos zużytych towarów obok planszy, a żeton licencji ze Sztokholmu kładzie nad swoją planszетką. Otrzyma za niego punkty zwycięstwa na koniec gry.



Żetony wydarzeń

Gdy woreczek z żetonami towarów jest pusty, gracze dobierają żeton wydarzenia z wierzchu stosu wydarzeń i kładą odkryty obok planszy. Następnie odczytują na głos treść wydarzenia i rozpatrują jego efekt. Większość wydarzeń wprowadza do gry pewne ograniczenia dotyczące określonych miejsc na planszy. Aby pamiętać, że na dane miejsce wpływa efekt wydarzenia, należy położyć na nim żeton flagi.

Efekt wprowadzony przez wydarzenie obowiązuje tak długo, aż w woreczku ponownie zabraknie żetonów towarów. W takiej sytuacji aktywny żeton wydarzenia odkłada się do pudełka, a żeton flagi zdejmuję się z planszy. Następnie należy odkryć nowy żeton wydarzenia z wierzchu stosu wydarzeń i umieścić żeton flag na odpowiednich miejscach na planszy.

Jeśli w ten sposób gracze odkryją ostatnie wydarzenie (czyli 3. albo 4. żeton wydarzenia w zależności od wybranego wariantu), rozgrywka zbliża się do końca. W treści wydarzenia znajdzie się informacja, ile tur rozegrają gracze, zanim nastąpi koniec gry. Gracz z żetonem pierwszego gracza bierze odpowiednią liczbę żetonów flag (3 albo 4). Na początku każdej swojej tury kładzie 1 żeton flagi na aktywnym żetonie wydarzenia, w ten sposób odliczając rozegrane tury. Gracze kontynuują rozgrywkę do momentu, aż wszyscy rozegrają taką samą liczbę tur. Następnie gracze przechodzą do podliczania punktów zwycięstwa.

Opis żetonów wydarzeń znajduje się na stronach 10–11.

Koniec gry i podliczanie punktów zwycięstwa

Każdy z graczy sumuje punkty zwycięstwa za następujące elementy:

-  3, 5 albo 6 punktów zwycięstwa za każdy zrealizowany kontrakt kupiecki;
-  od 1 do 4 punktów zwycięstwa za każdy zbudowany kantor;
-  2 punkty zwycięstwa za każdą wykupioną licencję;
-  1 punkt zwycięstwa za każde posiadane 2 żetony towarów (w dowolnej kombinacji na obu środkach transportu).

Gracz, który zdobył największą liczbą punktów zwycięstwa, wygrywa. W razie remisu zwycięża gracz, który zrealizował więcej kontraktów kupieckich. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład

Iga podlicza zdobyte punkty zwycięstwa. Zrealizowała 2 kontrakty kupieckie odpowiednio za 3 i 5 punktów zwycięstwa (Visby i Toruń). Zbudowała też 2 kantory. Za kantor w Brugii (Bruges) otrzymuje 3 punkty zwycięstwa, a za ten w Nowogrodzie Wielkim (Veliky Novgorod) – 1 punkt zwycięstwa. Ma 3 żetony licencji o wartości 2 punktów zwycięstwa każdy. Na wozie i statku zostały jej łącznie 3 żetony towarów, za które otrzymuje 1 punkt zwycięstwa. Iga w sumie zdobywa 19 punktów zwycięstwa.



Żetony wydarzeń

I OKRES

- **1390–1401: Aktywność piratów Braci Witalijskich**
Akcja ruchu przez i do Bergen, Visby i Sztokholmu (Stockholm), a także przez cieśninę Skagerrak wymaga opłacenia kosztu w postaci 1 towaru ze swojego statku. Jeśli gracz nie ma towarów na statku w momencie wykonywania ruchu, nic nie płaci.
- **1426–1435: Wojna między Hanzą a Danią**
Akcja ruchu przez cieśninę Skagerrak wymaga opłacenia kosztu w postaci 1 towaru ze swojego statku. Jeśli gracz nie może go opłacić, nie może wykonać tego ruchu.
- **1438–1441: Wojna między Holendrami a Hanzą**
Akcje realizacji kontraktów kupieckich i wykupywanie licencji w Amsterdamie, Hamburgu, Dortmundzie i Lubece (Lübeck) wymagają opłacenia dodatkowego kosztu w postaci 1 towaru. Jeśli gracz nie może go opłacić, nie może wykonywać tych akcji.

II OKRES

- **1453–1454: Mróz nad Bałtykiem**
Akcja ruchu statkiem o 2 pola jest niedostępna. Należy położyć żeton flagi na polu tej akcji na planszy.
- **1454–1466: Wojna między Polską a zakonem krzyżackim**
Akcja ruchu przez i do Gdańska i Torunia wymaga opłacenia dodatkowego kosztu w postaci 1 towaru. Jeśli gracz nie może go opłacić, nie może wykonać tej akcji. Akcja wykupywania licencji w tych miastach jest niedostępna.
- **1464: Zaraza w Gdańsku i Lubece**
Akcje realizacji kontraktów kupieckich i wykupywanie licencji w Gdańsku i Lubece (Lübeck) wymagają opłacenia dodatkowego kosztu w postaci 1 towaru. Jeśli gracz nie może go opłacić, nie może wykonywać tych akcji.



Przygotowała prof. dr hab. Beata Możejko z Zakładu Historii Średniowiecza Polski i Nauk Pomocniczych Historii w Instytucie Historii na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Gdańskiego na podstawie materiałów własnych i materiałów autorstwa Marcina Grulkowskiego oraz haseł zamieszczonych w Gedanopedii, czyli internetowej wersji *Encyklopedii Gdańska*.

Czym była Hanza?

Hanza początkowo oznaczała zespół, następnie grupę, porozumienie, społeczność kupców i związek handlowy (gildię kupiecką). Była organizacją zrzeszającą miasta Europy Środkowej i Północnej, która powstała, aby bronić ich interesów handlowych. Ze względu na duże znaczenie handlu morskiego stawiała sobie za cel kontrolę Morza Bałtyckiego i Morza Północnego. Początkowo tworzyło ją kilkanaście miast niemieckich (XIII wiek) z Lubeką i Hamburgiem na czele. Z czasem jednak się rozrosła, a w jej szeregi przyjmowane były kolejne miasta, również te o dużym potencjale handlowym, takie jak Gdańsk, Toruń, Wrocław czy Kraków. Szacuje się, że w okresie największego rozkwitu Hanzy, czyli między XIV a XVI wiekiem, należało do niej nawet 70 miast.

Po latach świetności przyszedł czas stagnacji, a potem upadku Hanzy. Złożyło się na to wiele czynników – brak solidarności miast hanzeatyckich, odkrycia geograficzne, wzrost roli i znaczenia państw narodowych, rywalizacja o kolonie. W II połowie XVI wieku Hanza skupiała się przede wszystkim na obronie swoich przywilejów. W 1554 roku w ramach Hanzy utworzono cztery okręgi (kwartaly), na których czele stanęły Lubeka, Kolonia, Brunszwik i Gdańsk. W 1556 roku powołano urząd syndyka hanzeatyckiego, który odpowiadał za działalność dyplomatyczną Hanzy. W 1612 roku powstała kasa związkowa. Na zorganizowanym w 1629 roku zjeździe hanzeatyckim ustalono, że obowiązek reprezentowania interesów Hanzy spoczywać będzie na radach miejskich Lubeki, Hamburga i Bremy, co w praktyce oznaczało likwidację działalności związku. W 1669 roku zorganizowano ostatni zjazd hanzeatycki, w którym wziął udział między innymi przedstawiciel Gdańska.

Hanza nie tworzyła zwartej organizacji. Przedstawiciele miast członkowskich spotykali się na zjazdach, gdzie ustalana była wspólna polityka handlowa i działania polityczne. Te miasta, które łamały postanowienia zjazdów, były z Hanzy wykluczane – taki los spotkał na przykład Kolonię w 1471 roku (po tem jej członkostwo przywrócono).

Cele powstania Hanzy

- 1 Obrona przed piratami, którzy atakowali statki z żywnością. Tych piratów określano mianem Braci Witalijskich od łacińskiego słowa *vitalia* oznaczającego 'żywność'. Metodą walki hanzeatów z piratami były wspólne konwoje czy łączenie floty – zbierano się w Lubece i wyruszano po towar w kilka albo kilkanaście statków, po czym razem wracano. Od końca XIV wieku statki były wyposażone w broń, na przykład w działa, na wypadek spotkania z piratami.
- 2 Regulacja żeglugi zimowej. Żegluga na Morzu Bałtyckim nie była bezpieczna ze względu na warunki pogodowe. Morze dawało się we znaki zwłaszcza późną jesienią, gdy szalały groźne sztormy, i zimą, gdy drewnianym statkom groziły burze śnieżne. W związku z tym Hanza wprowadziła zakaz żeglugi morskiej od 11 listopada do 22 lutego. W morze mogły wówczas wychodzić tylko małe statki dowożące śledzie i pocztę.
- 3 Regulacja cen i dbanie o jakość towarów. Hanzeaci starali się o produkty najwyższej jakości. Sukno było znaczone plombami ze znakami własnościowymi, czyli gmerkami. Takie znaki wycinano też na beczkach, w których przewożono towary.
- 4 Walka z konkurencją handlową. Hanzeaci otrzymywali liczne przywileje i swobody handlowe od władców i panów feudalnych. Starali się ograniczać dostęp niehanzeatów do swoich rynków. Takie ograniczenia dotyczyły na przykład Anglików w Gdańsku.
- 5 Wprowadzenie zakazu budowy statków dla niehanzeatów. W wielu miastach Hanza miała problem z egzekwowaniem tego zakazu. Na przykład gdańszczanie nie chcieli rezygnować z budowy statków dla Holendrów, argumentując swoją decyzję tym, że w mieście funkcjonuje stocznia, pracują cieśle i jest dostęp do potrzebnych materiałów.

III OKRES

● 1470–1474: Wojna między Anglią a Hanzą

Akcja ruchu przez i do Londynu (London) wymaga opłacenia dodatkowego kosztu w postaci 1 towaru. Jeśli gracz nie może go opłacić, nie może wykonać tej akcji. Akcja budowy kantoru w Londynie jest niedostępna.

● 1494: Zamknięcie kantoru w Nowogrodzie Wielkim przez Iwana III Srogięgo

Akcja budowy kantoru w Nowogrodzie Wielkim (Veliky Novgorod) jest niedostępna.

● 17 września 1497: Wielki sztorm na Bałtyku

Każdy statek i wóz w Gdańsku, Lubece (Lübeck), Visby, Rydze (Riga) i Sztokholmie (Stockholm) traci po 1 towarze – należy je odłożyć na stos zużytych towarów. Jeśli gracz nie ma towarów na danym środku transportu, nic nie traci. To wydarzenie ma efekt jednorazowy i nie wpływa na kolejne tury.

IV OKRES

W przypadku każdego żetonu wydarzenia z IV okresu należy rozegrać bieżącą turę do końca. W momencie odsłonięcia tego żetonu gracz z żetonem pierwszego gracza bierze odpowiednio 3 albo 4 żetony flag. Na początku każdej swojej tury kładzie 1 żeton flagi na tym żetonie wydarzenia, odmierzając w ten sposób czas do końca gry.

● 3 tury do końca

Każdy z graczy może wybrać: losuje 2 żetony towarów z woreczka albo wykonuje 2 ruchy dowolnym środkiem transportu (w dowolnej kombinacji).

● 3 tury do końca

Każdy z graczy może wykonać po 1 ruchu każdym swoim środkiem transportu oraz wylosować 1 żeton towaru z woreczka.

● 4 tury do końca

Uwaga! Należy pamiętać o umieszczaniu na planszy żetonów flag, które przypominają o efekcie aktywnego wydarzenia.

Kantory

Hanzeaci prowadzili handel drogą lądową, ale dla wielu z nich podstawą funkcjonowania był handel morski. Z tego powodu polski historyk Henryk Samsonowicz zatytułował swoją książkę poświęconą tej tematyce *Hanza. Władczyńi mórz*. Podstawowymi typami statków używanymi przez hanzeatów były kogi – jednomasztowe żaglowce o pękatym kadłubie z poszyciem na tak zwaną zakładkę – i większe od nich holki, które mogły na swój pokład zabrać nawet około 100 ton towaru. Hanzeatyccy szyprowie i kupcy zawierali spółki handlowe, a podpisywane przez nich umowy obejmowały między innymi przekazanie przez kupca towaru na statek czy dzielenie się zyskiem ze sprzedaży z szyprem. Jeśli jednak statek zatonął, zarówno szyper, jak i kupiec ponosili straty. Kupcy mogli też przekazywać szyprom pieniądze na zakup towarów w porcie docelowym.

Stałymi instytucjami wspólnoty, które czuwały nad handlem, były placówki zwane kantorami. Cztery główne kantory powstały w Nowogrodzie Wielkim, Bergen, Brugii i Londynie. Na czele kantorów stali tak zwani starsi, którzy odpowiadali za koordynację działań mających na celu obronę interesów Hanzy. Każdy kantor miał swoich starszych, sąd, kasę i pieczęć. Każdy z czterech głównych kantorów działał w innych warunkach, kontrolując różne kierunki handlu.

Najdalej na wschód wysunięty był kantor w Nowogrodzie Wielkim, gdzie warunki były najtrudniejsze nie tylko ze względu na klimat, ale też nie zawsze przyjaznych sąsiadów. Kantor obejmował teren ogrodzony palisadą na prawym brzegu rzeki Wołchow. W centrum znajdował się kościół św. Piotra, który służył celom religijnym i funkcjonował jako miejsce przechowywania pieniędzy; w razie potrzeby zapewniał również schronienie. Kantor w Nowogrodzie Wielkim zakończył swoją działalność w 1494 roku decyzją cara Iwana III Srogiego. Hanzeaci kupowali tu skóry zwierząt (na przykład wiewiórek czy soboli), produkty leśne, воск i len.

W Bergen obszar należący do kupców (przede wszystkim lubeczan) leżał na wyodrębnionym terytorium nad brzegiem Morza Północnego. Wśród drewnianej zabudowy wyróżniał się kamienny kościół Najświętszej Marii Panny. Starszymi stojącymi na czele kantoru mogli być tylko kupcy z miast lokowanych na prawie lubeckim. Lubeczanie mieli też prawo mianowania proboszcza kościoła. Z Bergen hanzeaci wywozili ryby, tłuszcz zwierzęcy i skóry zwierząt. Do kantoru przywozili natomiast zboże, sukno, sól i wino.

Początkowo kupcy hanzeatyccy w Brugii, położonej nad kanałem w Zwin, który łączył miasto z Morzem Północnym, nie mieli własnej siedziby – mieszkali najczęściej w wynajętych domach lub gospodach. Dom kupiecki zyskali dopiero w 1442 roku, a na budowę siedziby kantoru musieli czekać do 1478 roku. Do tego czasu zebrania kupców odbywały się w klasztorze karmelitów, gdzie przechowywano też archiwum kantoru. W XV wieku Brugia była jednym z najbogatszych miast w Europie. Swoje banki mieli tu Włosi, a wśród rezydentów byli konsul władców Hiszpanii czy przedstawiciele londyńskich

gildii kupieckich. Handlowano tu przede wszystkim towarami luksusowymi, bakaliami, jedwabiem, ałunem (minerałem do utrwalania kolorów tkanin) i suknem. Do Brugii hanzeaci przywozili natomiast zboże, bursztyn, skóry zwierząt, towary drzewne i miedź (sprowadzaną przez kupców krakowskich i toruńskich z kopalni na Słowacji, która wchodziła wówczas w skład państwa węgierskiego).

Kantor w Londynie (Stalhof, Steelyard) powstał w miejscu siedziby kupców kołońskich nad brzegiem Tamizy. Stanowił ogrodzony obszar z licznymi budynkami mieszkalnymi i użytkowymi, a także z kaplicą. Hanzeaci kupowali tu przede wszystkim wysokogatunkowe wełniane sukno angielskie. Przywozili między innymi воск, towary leśne i zboże.

Poza wspomnianymi czterema głównymi kantorami funkcjonowały też mniejsze placówki, takie jak kantor w Kownie na terenie Wielkiego Księstwa Litewskiego, który podlegał gdańszczanom. Kupcy gdańscy mieszkali tu w osobnych dworach, a w spichlerzach przechowywali zboże należące do kupców, bojarów i chłopów. Z Gdańska do Kowna przywożono wiosną i jesienią sól, ryby, żelazo i korzenie. Wiosną z Kowna do Gdańska spławiano drewno oraz wywożono popiół, воск, futra i konopie.

Przedstawiciele rodzin występujących w grze



Philip Bischof (ur. ok. 1400 w Lubece, zm. 1483 w Gdańsku) – zaczynał jako kupiec i handlarz. Do Amsterdamu i Brugii wysyłał воск i futra, a sprowadzał z nich sukno. Następnie zajął się polityką. Został ławnikiem, rajcą, a w końcu burmistrzem Gdańska. Był jednym z najbogatszych mieszczan w tamtym okresie.



Rudolf Feldstete (ur. ok. 1420 w Brunszwiku, zm. 1489 w Gdańsku) – zajmował się handlem morskim na dużą skalę. Handlował między innymi z Lubeką, Kopenhagą i Londynem, dokąd wywoził zboże, drewno, popiół, smołę, ołów i miedź. Sprowadzał z tych miast głównie sukno, śledzie i воск. Był też rajcą gdańskim i burgrabią.



Georg Giese (ur. w 1497 w Gdańsku, zm. 1562 w Gdańsku) – w 1532 roku przebywał w hanzeatyckim kantorze w Londynie. Został sportretowany przez sławnego malarza Hansa Holbeina. Wielokrotnie reprezentował Gdańsk na zjazdach Hanzy. Był też gdańskim ławnikiem i rajcą.



Eberhard Ferber (ur. 1463 w Gdańsku, zm. 1529 w Tczewie) – był gdańskim dyplomata, prowadził między innymi negocjacje z Lubeką i Danią. Był też kolejno ławnikiem, rajcą, sędzią i burmistrzem Gdańska. W 1515 roku otrzymał od króla Polski Zygmunta I Starego szlachectwo. Podobny zaszczyt spotkał go w tym samym roku z rąk cesarza Maksymiliana I Habsburga, który przyjął go do szlachty niemieckiej.

Podziękowania

Dziękuję wszystkim testerom za wkład w rozwój gry: Michałowi Szewczykowi, Błażejowi Ślachetce, Jackowi Szmanii oraz zespołowi Roboty Planszowe: Arkadiuszowi Dymalskiemu, Jarosławowi Piersiale, Kubie Prażmowskiemu, Jeremiemu Prażmowskiemu, Bartoszowi Wyrwale, Jędrzejowi Modrzyńskiemu, Tomaszowi Grynowi, Michałowi Długajowi, Arturowi Mikuckiemu, Kubie Polkowskiemu.

Dziękuję również dr Ewie Bojaruniec-Król z Muzeum Nauki Gdańskiej i prof. dr hab. Beacie Możejko z Zakładu Historii Średniowiecza Polski i Nauk Pomocniczych Historii w Instytucie Historii na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Gdańskiego za uwagi merytoryczne dotyczące historycznych aspektów gry i przygotowanie rysu historycznego.

Twórcy

autor:
Przemek Wojtkowiak

ilustracje:
Bartłomiej Kordowski

skład DTP:
Ka Leszczyńska

redakcja instrukcji:
Michał Szewczyk

korekta:
Katarzyna Kaszorek

koordynacja projektu:
Julian Cimaszkiewicz

Wydawca

Gdańska Organizacja Turystyczna
ul. Uczniowska 22, 80-530 Gdańsk
NIP: 583 288 72 98