

Vom Händler zum Eldermann

# Patrizier 2

# Aufschwung der Hanse

Eine Million Einwohner in der Hanse und Geld wie Heu? Mit unseren Tipps kein Problem.

**Die ERSTE TOUR**

**Heimathafen: DANZIG**

**GELD in Schiffe investieren**

**Mit KAPITÄN Route anlegen**

**Noch mehr ROUTEN**

**Weitere STÄDTE erschließen**

**F**ür den Erfolg in Ascarons Aufschwung der Hanse, dem Addon zu Patrizier 2, gibt es unterschiedlichste Strategien. Die Experten von [www.patrizierwelt.de](http://www.patrizierwelt.de) geben uns einen Einblick in ihre besten Taktiken. Die Tipps stellen einen kleinen Einführungskurs dar und sollten in der vorgegebenen Reihenfolge gelesen werden.

**TIPP 1:** Die besten Handelsobjekte sind Eisenwaren, Felle, Tuch und Wein. Damit erwirtschaften Sie die höchsten Gewinne, und der Platzbedarf in den Schiffen ist sehr gering. Andere Waren sollten nur bei freiem Restladeraum gehandelt werden. Mit dem ersten Schiff ist die »Eisenwaren-Tour« in der Ostsee besonders lohnend: In Lübeck, Stockholm und Reval lassen sich Eisenwaren günstig kaufen, in Visby, Riga, Danzig, Stettin und Rostock gut verkaufen. Wenn vorhanden, laden Sie ein paar Felle zu; die bringen im südlichen Ostseeraum Riesengewinne. In Ihrer Heimat (am besten Danzig) können Sie Überschüsse einlagern und jederzeit über das Kontor verkaufen.

**TIPP 2:** Investieren Sie bei Spielbeginn Ihr Geld nicht in Betriebe oder Häuser, sondern bauen Sie Schiffe (zunächst Kraier). Die verursachen vergleichsweise geringe laufende Kosten. Versuchen Sie, jedes Schiff mit einem Kapitän auszustatten, da schon am Anfang die Automatikfunktionen sehr hilfreich sind.

**TIPP 3:** Tragen Sie dem Kapitän eine »Autoroute« auf, die beispielsweise zweimal Brügge ansteuert. Erwerben Sie beide Male Wein für etwa 200 GS. Der Kapitän wird kaufen, bis das Schiff voll ist. Dann schippern Sie zurück zum Kontor und laden den Wein dort aus. Wenn Sie Überschüsse an Eisenwaren oder Fellen haben, kann die Brügger Autoroute diese auch an den Mann bringen. Die Verteilung des Weines übernimmt das Schiff auf Ostsee-Tour (siehe Tipp 1). Die Einkaufsfunktion sollten Sie später dem Kontorverwalter übertragen.

**TIPP 4:** Alle weiteren Schiffe sollten auf ähnliche Ein-Stadt-Routen gelegt werden, da der tägliche Warenbestand oder -bedarf beschränkt ist. Der automatische Ein- und Verkäufer versucht jeden Tag zu handeln, sodass Ihnen eventuelle Schnäppchen nicht entgehen. Setzen Sie für jede Stadt der Eisenwaren-Tour einem solchen Automatik-Händler fest. Überschüsse kommen ins Kontor. Die zu verkaufenden Waren laden Sie manuell auf die Schiffe.

**TIPP 5:** Vergeben Sie ruhig ein paar Kredite, die Zinsen können Sie für den späteren Aufbau Ihrer Produktion gebrauchen. Einige Städte sollten Ihnen nun Baugenehmigungen für ein Kontor geben haben. Aufgrund der langen Fahrt ist Brügge als erste Niederlassung zu empfehlen. Errichten Sie ein Kontor, und engagieren Sie nach Fertigstellung einen Kontorsverwalter. Geben Sie ihm den Auftrag, Wein bis zu einer bestimmten Menge

**VERWALTER einsetzen**

**Versorgung der Städte PLANEN**

**HOLK erforschen**

(maximal Schiffladeraum) zu kaufen. Wenn Sie Waren (Eisenwaren, Felle) nach Brügge verkaufen, lassen Sie das ebenfalls vom Verwalter erledigen. Das »Einkaufsschiff« Brügge-Brügge wird nun in eine Verbindung Brügge-Danzig umgewandelt. In der flandrischen Stadt laden Sie Felle sowie Eisenwaren aus und Wein ein, in Danzig umgekehrt. Achten Sie darauf, dass sich die Verkaufswaren in Brügge nicht sammeln! Stellen Sie nun nach diesem Prinzip alle Ihre Städte um.

**TIPP 6:** Bevor Sie eigene Betriebe errichten, sollten Sie an größere Schiffe denken. Als Arbeitgeber kann man nicht nur auf den Gewinn achten, sondern muss auch das Wohl der Arbeiter berücksichtigen. Anfangs sind Bier und Getreide ausreichend, später werden Fisch, Fleisch und Brennholz ebenfalls wichtig. Die KI versorgt die Städte in der Anfangsgröße relativ gut mit Nahrungsmitteln. Wenn Sie jedoch 2.000 neue Bewohner durch Schaffung von Arbeitsplätzen gewinnen, dann bleibt die Lieferung der Grundversorgung an Ihnen hängen. Geben Sie also ein oder zwei Koggen in Auftrag, damit der Holk ermöglicht wird. Der ist in Bezug auf Ladekapazität und Bewaffnung das beste Schiff, in Verbindung mit einem sehr guten Kapitän praktisch uneinnehmbar.



Tipp 6: Ihre Arbeiter müssen gut versorgt werden.

**Schutz vor PIRATEN**

**TIPP 7:** Bauen Sie die ersten Großraumschiffe auf Stufe 3 aus, und geben Sie ihnen maximale Mannschaft sowie Bewaffnung. Die trägen Transporter können nicht so leicht vor Piraten fliehen wie ein Kraier. Deshalb ist Abschreckung und im Notfall Kampfbereitschaft entscheidend. Da die Eigenproduktion vorzugsweise mit Eisenwaren beginnen sollte, lassen Sie das erste fertige Kriegsschiff die Route Danzig-Stockholm fahren. Dazu übergeben Sie den Kapitän dieser Route an das Kriegsschiff, speichern die alte Autoroute, bilden einen Konvoi, laden die Autoroute und hängen das alte Schiff an den Konvoi an. **GUN**