



Van dorp tot Hanzestad



3-5 spelers, speelduur inclusief instructie 30-40 minuten

Inleiding:

De middeleeuwen is het tijdvak waarin de meeste van de moderne Europese steden hun oorsprong hebben. De meeste steden begonnen als kleine dorpen die in de loop van de 12^e, 13^e en 14^e eeuw uitgroeide tot grote metropolen waar meer geld werd verdiend dan de lokale vorsten in hun geldkist hadden. De steden konden ook steeds meer rechten kopen en werden daarmee steeds zelfstandiger.

Doel van het spel:

Elke speler is een dorp rond het jaar 1000. Het doel van elke speler is om het dorp uit te laten groeien tot de grootste stad met de meeste inkomsten. De winnaar is de speler met de rijkste stad, de tweede plaats is voor de speler met de grootste stad.

Waarde voor geschiedenis:

De speler:

- *Maakt kennis met verschillende aspecten die invloed hebben op de opkomst en groei van de handel in de hoge en late middeleeuwen*
- *Maakt kennis met verschillende aspecten die invloed hebben op de opkomst en groei van de steden in de hoge en late middeleeuwen*
- *Maakt kennis met de spanningen die er tussen de steden en de lokale vorsten (de graaf) ontstonden.*
- *Wordt zich bewust van de complexiteit van factoren die de groei en welvaart van een stad bepalen.*
- *Maakt kennis met het fenomeen concurrentie, door negatieve aspecten (opstanden, oorlog, brand, misoogsten) aan medespelers te geven, om de groei en winst in de eigen stad te kunnen vergroten.*

Kenmerkende aspecten:

Tijdvak 4:

- De opkomst van handel en ambacht die de basis legde voor het herleven van een agrarisch-urbane samenleving.
- de opkomst van de stedelijke burgerij en de toenemende zelfstandigheid van steden

Spelbenodigheden:

Het spel bestaat uit één dek kaarten van 72 kaarten. 5 locatiekaarten, 5 grondstofkaarten, 2 chronologiekaarten en 60 gebeurteniskaarten.

Opstart:

- De spelers krijgen ieder een kaart met een locatiekaarten (met de dikke rand: klooster, kasteel, rivieren, kust of wegen) en een kaart met een grondstofkaarten (met de stippellijn: turf, erts, wijn, tarwe, laken).
- De spelers leggen deze kaarten open voor zich neer.
- De niet gebruikte beginkaarten worden weggelegd.
- De overige kaarten worden geschud. Elke speler krijgt vier kaarten. De speler neemt de kaarten gesloten in de hand. De rest van de kaarten worden gesloten in het midden neergelegd.
- Er zijn twee soorten kaarten in het spel:
 1. Kaarten met een zwarte rand. Deze houdt de speler in de hand totdat hij ze uitspeelt. Hij kan ze uitspelen door ze open voor zich neer te leggen of door ze bij een andere speler neer te leggen (60 stuks).
 2. Kaarten met een driedubbele rand. Als een speler deze kaart krijgt, dient hij deze meteen open op tafel te leggen. De inhoud van deze kaart heeft betrekking op alle spelers (dit zijn slechts twee kaarten: De Zwarte Dood en De Duitse Hanze).



Op de kaarten staan gebeurtenissen die invloed hebben op de groei en de financiën van je nederzetting.

De groei is aangegeven door de afbeelding van een handelaar en de financiën zijn afgebeeld door een florijn.



Spelverloop:

Zodra de spelers hun kaarten krijgen, leggen ze de kaarten met dubbele rand open op tafel. De rest houden zij gedekt in hun hand.

De actie van een speler bestaat altijd uit 2 handelingen: 1 kaart spelen en een nieuwe kaart pakken.

Als eerste moet de speler een kaart uit de hand wegdoen. Hij kan dit door een kaart

- 1) bij zichzelf open op tafel te leggen (de inhoud van de kaart heeft dan betrekking op de eigen nederzetting)
- 2) bij een andere speler open op tafel te leggen (de inhoud van de kaart heeft dan betrekking op de nederzetting van deze betreffende speler)
- 3) als een speler geen kaarten uit kan leggen (omdat het uitspelen van de kaarten een voorwaarde hebben waar nog niet aan voldaan is), dan en alleen dan mag de speler één van de kaarten gesloten wegleggen op een aflegstapel.

BELANGRIJK: Als een kaart gespeeld wordt, wordt de complete inhoud van de kaart (inclusief titel) hardop voorgelezen aan alle speler, die allen horen toe te luisteren!

Als een kaart is gespeeld, pakt de speler een nieuwe kaart van de stapel. Dan is de volgende speler aan de beurt en doet dezelfde acties.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de stapel met kaarten op is. De spelers tellen hun munten en hun inwoners. De speler met de meeste munten is de winnaar en de speler met de meeste groei is tweede.

Meerwaarde

Het spel heeft meerwaarde als de spelers niet per se een 'stad' spelen, wat nogal abstract is, maar als zij de kroniekschrijvers van een stad zijn. Hun taak is dan het beschrijven van het ontstaan en de groei van hun stad. Elke beurt kan tellen als tien jaar in de geschiedenis van de stad en alles wat de stad overkomt, moeten zij beschrijven in hun kroniek.

Tijdens het spel maken zij kort aantekeningen van elke gebeurtenis in hun stad, als huiswerk (of na het afronden van het spel) gaan ze aan de slag om van de aantekeningen een mooi aaneengesloten geschiedenis van hun stad te maken. Dit kan ingeleverd worden voor een cijfer.

Schriftelijke Overhoring

Na het spelen van het spel zouden de leerlingen ook een so kunnen krijgen over het ontstaan van steden. Zonder te leren, maar door te spelen, hebben ze veel kennis opgedaan over het ontstaan en de groei van de middeleeuwse stad.

1. Noem drie soorten locaties waar steden ontstonden. Leg uit waarom juist op die locaties.
- 2a. Wat is een gilde?
 - b. Bedenk wat het voordeel van een gilde in een stad was?
 - c. Bedenk twee nadelen van de aanwezigheid van een gilde in een stad.
3. Waarom wilden nederzettingen graag een stadsmuur?
4. Waarom was de graaf bereid af te zien van invloed in de steden door ze hun eigen muur te laten bouwen en eigen rechtspraak te geven?
- 5a. Waarom wilden dorpen graag jaarmarkten houden?
 - b. Wat is het economisch verschil tussen een jaar- en een weekmarkt?
- 6a. Waarom heeft een stad met een bisschop of een grafelijk hof een voorsprong?
 - b. Bedenk waarom stedelingen toch niet altijd blij waren met de aanwezigheid van hun heer in de stad.
7. Waarom was men in een stad blij als men een 'eigen heilige' had?
8. Bedenk waarom de steden hun eigen rechtspraak wilden houden.
9. Bedenk waarom nieuwe graven een gewoonte hadden om als ze net waren aangesteld de grote steden langs te gaan en de privileges van de steden bevestigden. Een tour die de 'Blijde Inkomste' wordt genoemd.
10. Noem drie positieve EN drie negatieve gebeurtenissen die de opkomst en ontwikkeling van een stad kunnen beïnvloeden.

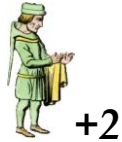
...er zijn nog veel meer vragen te bedenken als waarom men bang was voor brand in de steden, wat de Duitse Hanze is, wat tolheffingen zijn, wat een kathedraal is of wat het effect van de Pest is op een stad.

Succes!!!

KLOOSTER

De nederzetting is ontstaan naast een klooster.

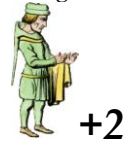
De monniken zijn zo druk bezig met bidden, dat er veel vraag is naar arbeid van buitenaf. De dorpingelingen werken bijna allemaal voor het klooster.



KASTEEL

De nederzetting is ontstaan net buiten een kasteel.

De aanwezigheid van een kasteelheer in de buurt is goed voor de handel. Daarnaast is het wonen in de buurt van een kasteel extra veilig.



RIVIEREN

De nederzetting is ontstaan aan een knooppunt van rivieren.

Op een plaats waar twee rivieren samenkomen komen handelaren elkaar tegen. Het is een plek waar vanzelf handel plaatsvindt.



KUST

De nederzetting is ontstaan langs de kust.

Aan de kust is veel visserij en zijn handelsmogelijkheden met andere landen.



WEGEN

De nederzetting is ontstaan aan een knooppunt van handelswegen.

Op een plaats waar twee handelswegen samenkomen komen handelaren elkaar tegen. Het is een plek waar vanzelf handel plaatsvindt.



Turf:

De nederzetting ligt in een veenlandschap. Als veen gedroogd wordt, kan het goed als brandstof dienen. Omdat er weinig bos in de regio is, heeft het dorp zich gespecialiseerd in de turfhandel.



Erts :

Vlak bij de nederzetting ligt ijzererts in de grond. IJzer wordt steeds belangrijker omdat er steeds meer producten van ijzer gemaakt worden. In de regio zitten gespecialiseerde smeden.



Wijn:

De nederzetting ligt in een regio waar veel druiven worden verbouwd. Hier wordt wijn van gemaakt. Veel wijn wordt geëxporteerd naar andere regio's. Overal wordt wijn gedronken.



Tarwe:

De nederzetting ligt bij leemgronden. Door het leem in de grond is het geschikt om tarwe te verbouwen. Tarwe is één van de meest voedzame granen. Veel andere gebieden hebben mindere gronden en komen voedsel tekort.



Lakenambacht:

In de gronden rond de nederzetting worden veel schapen gehouden. Van de wol van de schapen wordt laken gemaakt. Door de ervaring in de regio zijn de laken van hoge kwaliteit.



De Zwarte Dood

Vanuit het zuiden van Europa verspreidt een dodelijke ziekte zich snel over grote delen van Europa. Als een gebied getroffen is, sterft tot bijna de helft van de bevolking. Deze kaart meteen open in het midden op tafel leggen en een nieuwe pakken.

Duitse Hanze

Een aantal Duitse steden hebben een verbond gesloten en afspraken gemaakt over met wie en tegen welke prijs ze handelen. Eenmaal opgenomen in de Hanze is een stad bijna verzekerd van welvaart. Deze kaart meteen open in het midden op tafel leggen en een nieuwe pakken.

Kerk

Er wordt een kerk gebouwd in de nederzetting. Meer mensen komen naar het dorp, omdat ze dan makkelijker naar de kerk kunnen.



+1

Kerk

Er wordt een kerk gebouwd in de nederzetting. Meer mensen komen naar het dorp, omdat ze dan makkelijker naar de kerk kunnen.



+1

Klooster

Er wordt een klooster gebouwd bij de nederzetting. Het klooster kent ook een gastenverblijf, waar veel reizigers een aantal dagen stoppen. Deze reizigers geven tijdens hun verblijf ook geld uit in het dorp.



+2

Klooster

Er wordt een klooster gebouwd bij de nederzetting. Het klooster kent ook een gastenverblijf, waar veel reizigers een aantal dagen stoppen. Deze reizigers geven tijdens hun verblijf ook geld uit in het dorp.



+1

Heilige

In het klooster in de nederzetting ligt een heilige begraven. Deze heilige trekt veel gelovige pelgrims, die het graf willen bezoeken.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden bij een nederzetting met een klooster.



+2



+1

Jaarmarkt

De graaf geeft toestemming aan de nederzetting om elk jaar op een vaste tijd een markt te houden van twee weken. Dit betekent een vaste terugkerende handel en veel inkomsten voor de nederzetting.



+2

Jaarmarkt

De graaf geeft toestemming aan de nederzetting om elk jaar op een vaste tijd een markt te houden van twee weken. Dit betekent een vaste terugkerende handel en veel inkomsten voor de nederzetting.



+2

Jaarmarkt

De graaf geeft toestemming aan de nederzetting om elk jaar op een vaste tijd een markt te houden van twee weken. Dit betekent een vaste terugkerende handel en veel inkomsten voor de nederzetting.



+2

Weekmarkt

De graaf geeft toestemming om elke week een markt te houden. Handelaren kunnen permanent aan de slag in je nederzetting en komen er wonen.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een jaarmarkt is.



+2



+1

Weekmarkt

De graaf geeft toestemming om elke week een markt te houden. Handelaren kunnen permanent aan de slag in je nederzetting en komen er wonen.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een jaarmarkt is.



+2



+1

Stedenbond

Vaste afspraken zijn gemaakt met andere steden over de handel. Producten die in de eigen nederzetting gemaakt worden krijgen een vaste markt.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een gilde is.



+2

Ruzie met de graaf

Er is onenigheid tussen de inwoners van de nederzetting en de graaf. Hij blokkeert wegen en stimuleert mensen om de nederzetting te vermijden.



-1



-1

Concurrentie

Nederzettingen in de regio kapen handel weg met betere voorwaarden en minder belastingen. De handel neemt af en mensen weg.



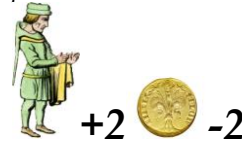
Stadsmuur

De graaf heeft geld nodig en geeft de mogelijkheid om rechten te kopen om een stadsmuur te bouwen. De muur geeft de stad vrijheid en de mogelijkheid tot bescherming.
Max. 1 stadsmuurkaart per stad.



Stadsmuur

De graaf heeft geld nodig en geeft de mogelijkheid om rechten te kopen om een stadsmuur te bouwen. De muur geeft de stad vrijheid en de mogelijkheid tot bescherming.
Max. 1 stadsmuurkaart per stad.



Stadsmuur

De graaf heeft geld nodig en geeft de mogelijkheid om rechten te kopen om een stadsmuur te bouwen. De muur geeft de stad vrijheid en de mogelijkheid tot bescherming.
Max. 1 stadsmuurkaart per stad.



Stadsmuur

De graaf heeft geld nodig en geeft de mogelijkheid om rechten te kopen om een stadsmuur te bouwen. De muur geeft de stad vrijheid en de mogelijkheid tot bescherming.
Max. 1 stadsmuurkaart per stad.



Tweede wal

De stad een tweede stadsmuur aanleggen. Verovering van de stad wordt hierdoor bijna onmogelijk. De bouw kost echter wel geld en iedereen moet meebetalen.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een stadsmuur is.



Tweede wal

De stad een tweede stadsmuur aanleggen. Verovering van de stad wordt hierdoor bijna onmogelijk. De bouw kost echter wel geld en iedereen moet meebetalen.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een stadsmuur is.



Rechtspraak

De graaf heeft geld nodig en geeft de mogelijkheid om rechten te kopen om alle burgers in de stad zelf te berechten voor een eigen schepbank in plaats van in de grafelijke rechtbank.



Rechtspraak

De graaf heeft geld nodig en geeft de mogelijkheid om rechten te kopen om alle burgers in de stad zelf te berechten voor een eigen schepbank in plaats van in de grafelijke rechtbank.



Rechtspraak

De graaf heeft geld nodig en geeft de mogelijkheid om rechten te kopen om alle burgers in de stad zelf te berechten voor een eigen schepbank in plaats van in de grafelijke rechtbank.



Blijde Inkomst

De nieuwe graaf wil graag een goede band met de steden in het graafschap. Hij verlaagt de belasting en gaat alle steden langs om de rechten te herbevestigen.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al rechtspraak is.



Blijde Inkomst

De nieuwe graaf wil graag een goede band met de steden in het graafschap. Hij verlaagt de belasting en gaat alle steden langs om de rechten te herbevestigen.
Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al rechtspraak is.



Overstroming

Er is een overstroming geweest in de regio. Landerijen en delen van de nederzetting zijn overstroomd. Oogsten zijn mislukt en (voedsel)voorraden zijn bedorven.



Overstroming

Er is een overstroming geweest in de regio. Landerijen en delen van de nederzetting zijn overstroomd. Oogsten zijn mislukt en (voedsel)voorraden zijn bedorven.



Misoogst

Na een koude en lange winter zijn grote delen van de oogst mislukt. Er is te weinig voedsel, waardoor er hongersnood is. Overschotten die normaal voor de handel bestemd zijn, zijn er niet.



Misoogst

Na een koude en lange winter zijn grote delen van de oogst mislukt. Er is te weinig voedsel, waardoor er hongersnood is. Overschotten die normaal voor de handel bestemd zijn, zijn er niet.



Concurrentie van platteland

Door de gilden en hun regels zijn producten uit de nederzetting duur. Andere dorpen in de omgeving maken goedkoper dezelfde producten. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al gilden zijn.*



Gilden

Ambachtslieden in de nederzetting organiseren zich in gilden. Hier worden afspraken gemaakt over prijs en kwaliteit van producten. Alleen gildeleden mogen deze producten maken. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een jaarmarkt is.*



Gilden

Ambachtslieden in de nederzetting organiseren zich in gilden. Hier worden afspraken gemaakt over prijs en kwaliteit van producten. Alleen gildeleden mogen deze producten maken. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een jaarmarkt is.*



Gilden

Ambachtslieden in de nederzetting organiseren zich in gilden. Hier worden afspraken gemaakt over prijs en kwaliteit van producten. Alleen gildeleden mogen deze producten maken. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een jaarmarkt is.*



Lid van Hanze

De Duitse Hanze-steden vragen of de nederzetting deel wil nemen in hun lucratieve stedenverbond. *Deze kaart mag pas gespeeld na de oprichting van de Duitse Hanze EN als er gilden zijn.*



Lid van Hanze

De Duitse Hanze-steden vragen of de nederzetting deel wil nemen in hun lucratieve stedenverbond. *Deze kaart mag pas gespeeld na de oprichting van de Duitse Hanze EN als er gilden zijn.*



Oorlog

Er is oorlog uitgebroken in de regio. Het platteland wordt geplunderd, dorpen worden platgebrand en de wegen zijn onveilig geworden voor de handel.



Oorlog

Er is oorlog uitgebroken in de regio. Het platteland wordt geplunderd, dorpen worden platgebrand en de wegen zijn onveilig geworden voor de handel.



Oorlog

Er is oorlog uitgebroken in de regio. Het platteland wordt geplunderd, dorpen worden platgebrand en de wegen zijn onveilig geworden voor de handel.



-2  -3

Opstand werklieden

Door afspraken in de gilden worden veel loonarbeiders onderbetaald. Zij komen in opstand en eisen invloed in het bestuur van de gilden en de stad.

Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een gilde is.



-2

Kathedraal

De nederzetting wordt de zetel van het bisdom. De kerk van de bisschop is een kathedraal. Met de bisschop komt er meer geld en werk binnen.

Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al een kerk of klooster is in de nederzetting.



-1  +2

Brand

Er woedt een brand in de nederzetting. De brand slaat snel over tussen de houten gebouwen en is de schade enorm.

Met stadsmuur:



-2  -2

Zonder stadsmuur liggen de huizen vaak verder van elkaar:



-1  -1

Brand

Er woedt een brand in de nederzetting. De brand slaat snel over tussen de houten gebouwen en is de schade enorm.

Met stadsmuur:



-2  -2

Zonder stadsmuur liggen de huizen vaak verder van elkaar:



-1  -1

Drieslagstelsel

Hoewel het al bestond wordt het drieslagstelsel vanaf nu pas door de meeste boeren in de regio toegepast. De landbouwopbrengsten nemen toe, en er is ruimte om meer mensen te voeden.



+3

Drieslagstelsel

Hoewel het al bestond wordt het drieslagstelsel vanaf nu pas door de meeste boeren in de regio toegepast. De landbouwopbrengsten nemen toe, en er is ruimte om meer mensen te voeden.



+3

Drieslagstelsel

Hoewel het al bestond wordt het drieslagstelsel vanaf nu pas door de meeste boeren in de regio toegepast. De landbouwopbrengsten nemen toe, en er is ruimte om meer mensen te voeden.



+3

Tol

De graaf heeft snel geld nodig en verkoopt de nederzetting de rechten op de tol in de buurt. Na een kleine investering levert dit al snel veel geld op. *Max. 1 tolkaart per stad.*



+1

Tol

De graaf heeft snel geld nodig en verkoopt de nederzetting de rechten op de tol in de buurt. Na een kleine investering levert dit al snel veel geld op. *Max. 1 tolkaart per stad.*



+1

Belegering

De nederzetting wordt belegerd waardoor deze is afgesloten van de rest van de wereld. De handel ligt stil.

Met stadsmuur:



-2

Zonder stadsmuur:



-2  -1

Vrijstelling tolheffing

De graaf geeft snel geld nodig en spreekt af dat voor een kleine contante vergoeding de handelaren uit de nederzetting vrijgesteld zijn van het betalen van tolheffingen in het graafschap.



+2

Losgeld voor graaf

De graaf is tijdens een veldslag gevangen genomen en moet vrijgekocht worden. De nederzetting wordt zwaar onder druk gezet om geld op te hoesten om de graaf vrij te kopen.



-3

Hoofdstad

De graaf heeft de nederzetting gekozen tot hoofdresidentie van het graafschap. Het kasteel wordt uitgebreid en er komt meer werk en handel. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er een kasteel aanwezig is.*



+2



+2

Kasteel/burcht

De nederzetting is van dusdanig strategisch en economisch belang dat de graaf heeft besloten er een kasteel te bouwen om invloed te blijven uitoefenen. *Maximaal 1 kasteel per nederzetting.*

Met stadsmuur:



-1



+1

Zonder stadsmuur:



+2

Scharlaken

De fijne rode laken die in de nederzetting wordt gemaakt wordt internationaal bekend. Elk hof in Europa wil kleding en stoffen hebben van het scharlaken uit de regio. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er lakenambacht aanwezig is.*



+4

Lakenambacht

Door toename van de bevolking en welvaart in Europa is er meer vraag naar fijnere stoffen. De nederzetting gaat zich meer toeleggen op het maken van laken en stoffen. Deze vinden al snel een markt. *Maximaal 1 lakenambacht per nederzetting.*



+2

Beschermde wegen

De graaf wil de handel in de regio stimuleren. Dit levert hem meer belasting op. Hij stelt een legertje beschikbaar om de wegen van en naar de nederzetting te beschermen. Er komen nu meer handelaren naar de nederzetting.



+3

Lakenambacht

Door toename van de bevolking en welvaart in Europa is er meer vraag naar fijnere stoffen. De nederzetting gaat zich meer toeleggen op het maken van laken en stoffen. Deze vinden al snel een markt. *Maximaal 1 lakenambacht per nederzetting.*



+2

Haven

De stad heeft besloten de lange afstandhandel te vergroten. De haven wordt uitgebreid en de waterweg naar de stad wordt uitgediept. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als de nederzetting aan de kust of aan een rivier ligt.*



+4

Tweestrijd

Twee aanzienlijke families strijden in de stad om de macht. De strijd loopt regelmatig uit de hand en er vallen links en rechts wat doden. Dit komt de handel niet ten goede. *Deze kaart mag alleen gespeeld worden als er al rechtspraak is.*



-2

De Pest

Helaas! Ook jouw nederzetting is getroffen door de Zwarte Dood. Al snel sterven veel inwoners en gaat de rest van de wereld met een grote boog om de nederzetting heen. *Deze kaart mag pas gespeeld worden na de Zwarte Dood*



-3



-2

De Pest

Helaas! Ook jouw nederzetting is getroffen door de Zwarte Dood. De schade in de nederzetting blijft gelukkig beperkt en valt het aantal slachtoffers mee. *Deze kaart mag pas gespeeld worden na de Zwarte Dood*



-2



-1

De Pest

Helaas! Ook jouw nederzetting is getroffen door de Zwarte Dood. Al snel sterven veel inwoners en gaat de rest van de wereld met een grote boog om de nederzetting heen. *Deze kaart mag pas gespeeld worden na de Zwarte Dood*



-4



-3