

MASTERTRADER

Das Kontorbuch

Handbuch für Kaufleute der Hanse

Lübeck, im Jahre des Herrn 1316

An den geneigten Kaufmann

Ihr haltet das Kontorbuch in Händen — so, wie früher jedem guten Handelsspiel ein dickes Handbuch beilag. Es verrät Euch nichts, was Ihr nicht auch im Spiel nachlesen könntet; aber es liegt neben dem iPad, wenn Ihr in Bergen steht und nicht mehr wisst, wo Pelze billig sind.

Alle Zahlen dieses Buchs stammen aus dem Spiel selbst. Preise schwanken mit Angebot, Jahreszeit und Ereignissen — die Grundpreise sind der Anker, um den sie pendeln.

Möge Euer Kontor nie leer und Eure Kogge nie leck sein. — Meisterin Agnes, Ältermännin der Kaufleute

Inhalt

Die erste Fahrt 3

Die Menüleiste 4

Die Seekarte 5

Warenkunde 6

Städte und ihre Waren 7

Schiffe 8

Ausrüstung und Offiziere 9

Die Laufbahn 10

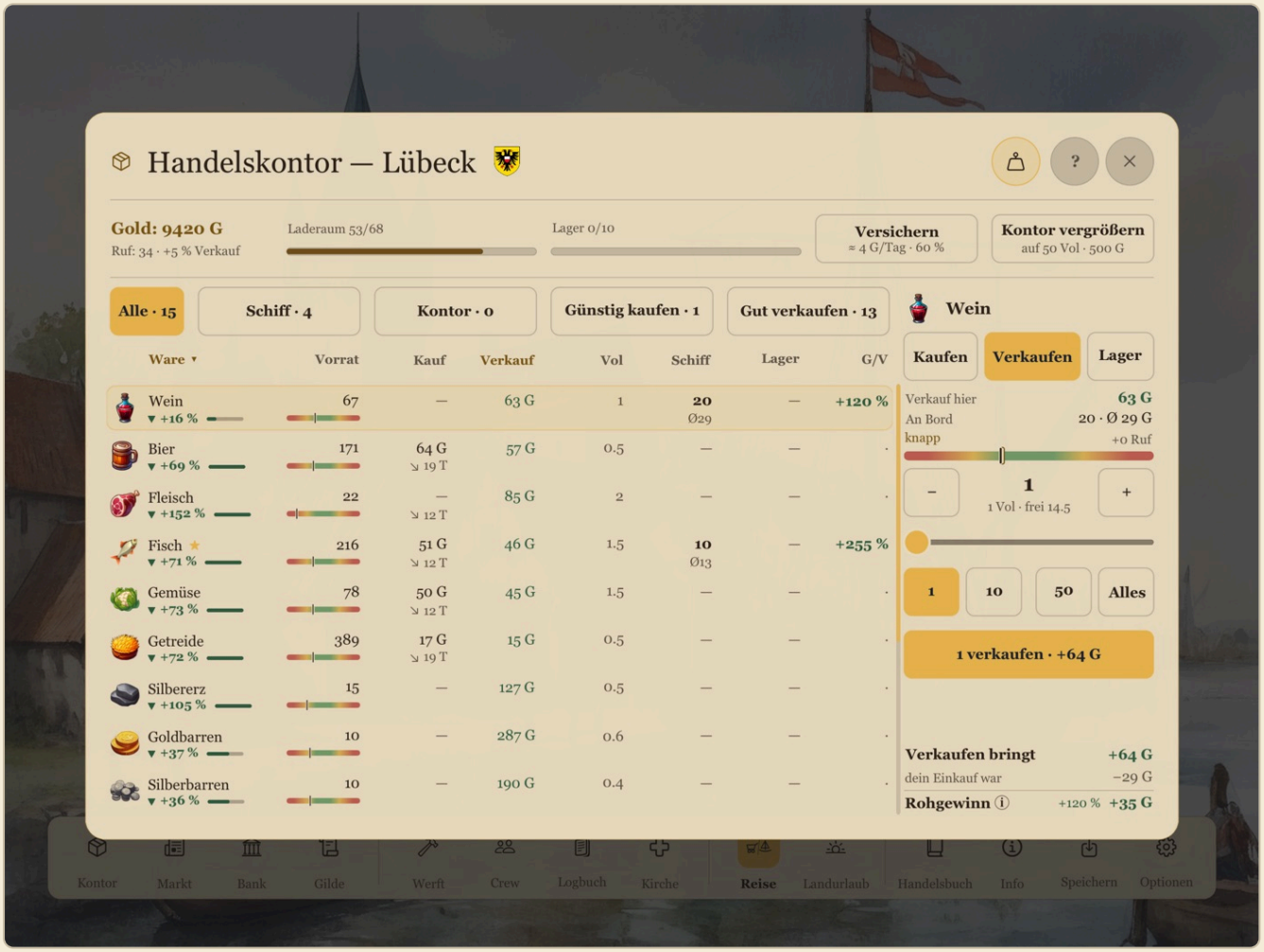
Eigene Betriebe 11

Chronik 1315–1347 12

Mein Handelsbuch 13

Die erste Fahrt

1. **Einkaufen** — Im Hafen öffnet „Kontor“ das Handelskontor. Kauft, was hier billig ist — die Farbe am Preis zeigt, wie günstig.
2. **Ziel wählen** — „Reise“ öffnet die Seekarte. Tippt eine Stadt an: Fahrtzeit, Kosten und der erwartete Reingewinn stehen im Reisefenster.
3. **Lossegeln** — Unterwegs drohen Sturm und Piraten. Eis und Salz schützen verderbliche Ware.
4. **Verkaufen** — Im Zielhafen verkauft Ihr, was dort gebraucht wird. Die Ankunft rechnet jede Fahrt ehrlich ab.
5. **Ruf sammeln** — Wer einer Stadt bringt, was ihr fehlt, gewinnt ihren Dank — und bessere Preise.
6. **Aufsteigen** — Vermögen, Ruf und Aufträge bringen Euch vom Bürger bis zum Bürgermeister.



Die Menüleiste

Unten im Hafen — von links nach rechts.

Kontor	Handelskontor: kaufen, verkaufen, einlagern
Markt	Preise und Nachrichten der Stadt
Bank	Kredit, Darlehen, Zinsen
Gilde	Aufträge der Gilde und des Rats
Werft	Schiffe kaufen, ausrüsten, reparieren
Crew	Mannschaft und Offiziere
Logbuch	Karte, Preise vom letzten Besuch, Ereignisse
Kirche	Spenden für Ruf
Reise	Seekarte und Aufbruch
Landurlaub	Tage im Hafen verbringen
Handelsbuch	Jede Regel und jede Zahl
Info	Die Stadt, ihre Betriebe und Euer Besitz
Speichern	Spielstand sichern
Optionen	Einstellungen

Wind, Wetter und Wegelagerer

Sturmsaison	Von Herbst bis Frühjahr stürmt es häufiger — Schiffe nehmen Schaden, Fahrten dauern länger.
Eis	Im Winter vereist die nördliche Ostsee; Häfen wie Riga, Reval und Nowgorod sind dann schwer zu erreichen.
Piraten	In manchen Gewässern lauern Seeräuber. Kanonen, eine gepanzerte Hülle und ein Geleitschiff helfen; die Versicherung ersetzt einen Teil.
Verderb	Fisch, Fleisch und Gemüse verderben unterwegs. Eis kühlt alles, Salz pökelt Fisch und Fleisch, die Kühltruhe braucht keinen Laderaum.
Landwege	Herford und Jena erreicht nur das Fuhrwerk — mit Landzoll und Wegelagerern, aber ohne Sturm.

Die Seekarte



23 Handelsstädte in sechs Regionen. Herford und Jena liegen im Binnenland und sind nur mit dem Fuhrwerk erreichbar.

Norddeutsche Hanse
Lübeck, Hamburg, Bremen, Rostock, Stettin

Östliche Hanse
Danzig, Königsberg, Riga, Reval, Nowgorod

Skandinavien
Bergen, Stockholm, Visby

Binnenland
Jena, Herford

Westeuropa
London, Brügge, Antwerpen

Mittelmeer
Bordeaux, Lissabon, Barcelona, Genua, Florenz

Warenkunde

Ware	Grundpreis	Last je Stück	Verderb	Erzeugt in
Nahrung				
Wein	55 G	1	mittel	Barcelona, Bordeaux, Brügge, Florenz, Genua, Jena, Lissabon
Bier	34 G	0,5	hoch	Bremen, Brügge, Danzig, Hamburg, Herford, Königsberg, London, Lübeck, Rostock, Stettin
Fleisch	34 G	2	hoch	Bergen, Danzig, Königsberg, Nowgorod, Riga
Fisch	27 G	1,5	hoch	Bergen, Bremen, Danzig, Genua, Hamburg, Königsberg, Lissabon, Lübeck, Nowgorod, Reval, Riga, Rostock, Stockholm, Visby
Gemüse	26 G	1,5	hoch	Barcelona, Bordeaux, Bremen, Brügge, Florenz, Hamburg, Herford, Lissabon, London, Lübeck
Getreide	9 G	0,5	hoch	Barcelona, Bordeaux, Brügge, Danzig, Herford, Jena, Königsberg, Lissabon, London, Lübeck, Nowgorod, Riga, Rostock, Stettin, Stockholm, Visby
Eis	6 G	0,1	mittel	Bergen, Nowgorod, Reval, Riga, Rostock, Stockholm, Visby
Honig	30 G	0,5	hoch	Bordeaux, Königsberg, Nowgorod, Riga
Rohstoff				
Golderz	95 G	0,5	—	Jena
Silbererz	62 G	0,5	—	Jena
Eisenerz	20 G	2	—	Stettin, Stockholm
Salz	9 G	0,5	—	Bremen, Hamburg, Lissabon, Lübeck
Wolle	27 G	1,5	—	Danzig, Herford, London, Stettin
Zwischenware				
Goldbarren	210 G	0,6	—	Florenz, Genua
Silberbarren	140 G	0,4	—	Florenz, Genua
Eisenbarren	52 G	1	—	Antwerpen, Danzig, Hamburg
Fertigware				
Eisenwerkzeug	150 G	0,5	—	Antwerpen, Danzig, Hamburg, London, Stockholm
Tuch	58 G	1	—	Antwerpen, Brügge, Danzig, Florenz, Herford, London
Pelze	95 G	0,5	—	Bergen, Nowgorod, Reval, Stockholm
Gewürze	320 G	1	—	—

Grundpreis in Gold. „Verderb“: verderbliche Ware verliert unterwegs an Menge — Eis, Salz oder Kühltruhe helfen.

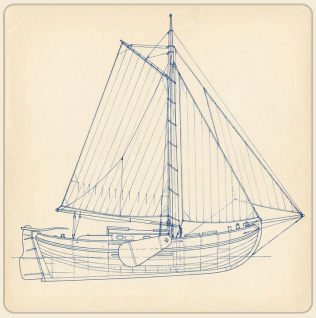
Städte und ihre Waren

Stadt	Einwohner	Erzeugt	Handelspartner
Norddeutsche Hanse			
Lübeck	6.000	Bier, Fisch, Gemüse, Getreide, Salz	Florenz, Barcelona
Hamburg	8.000	Bier, Eisenbarren, Eisenwerkzeug, Fisch, Gemüse, Salz	Genua, Lissabon
Bremen	5.000	Bier, Fisch, Gemüse, Salz	Florenz, Genua
Rostock	4.000	Bier, Eis, Fisch, Getreide	Florenz, Genua
Stettin	3.500	Bier, Eisenerz, Getreide, Wolle	Florenz, Nowgorod
Östliche Hanse			
Danzig	5.000	Bier, Eisenbarren, Eisenwerkzeug, Fisch, Fleisch, Getreide, Tuch, Wolle	Barcelona, Genua
Königsberg	3.500	Bier, Fisch, Fleisch, Getreide, Honig	London, Bordeaux
Riga	4.000	Eis, Fisch, Fleisch, Getreide, Honig	Lissabon, Lübeck
Reval	3.000	Eis, Fisch, Pelze	Lissabon, Bergen
Nowgorod	4.000	Eis, Fisch, Fleisch, Getreide, Honig, Pelze	Florenz, Lissabon
Skandinavien			
Bergen	4.000	Eis, Fisch, Fleisch, Pelze	Lissabon, London
Stockholm	5.000	Eis, Eisenerz, Eisenwerkzeug, Fisch, Getreide, Pelze	Antwerpen, Lissabon
Visby	3.000	Eis, Fisch, Getreide	Florenz, Hamburg
Binnenland			
Jena	2.500	Getreide, Golderz, Silbererz, Wein	Florenz, Stockholm
Herford	2.000	Bier, Gemüse, Getreide, Tuch, Wolle	Florenz, Lissabon
Westeuropa			
London	10.000	Bier, Eisenwerkzeug, Gemüse, Getreide, Tuch, Wolle	Florenz, Lissabon
Brügge	7.000	Bier, Gemüse, Getreide, Tuch, Wein	Lissabon, Lübeck
Antwerpen	6.000	Eisenbarren, Eisenwerkzeug, Tuch	Stockholm, Bergen
Mittelmeer			
Bordeaux	4.000	Gemüse, Getreide, Honig, Wein	Bergen, Stettin
Lissabon	6.000	Fisch, Gemüse, Getreide, Salz, Wein	Bergen, Riga
Barcelona	5.000	Gemüse, Getreide, Wein	Hamburg, Königsberg
Genua	5.000	Fisch, Goldbarren, Silberbarren, Wein	Bremen, Lübeck
Florenz	6.000	Gemüse, Goldbarren, Silberbarren, Tuch, Wein	Hamburg, Brügge

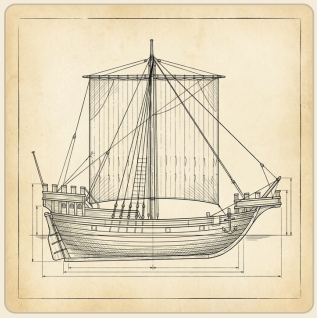
Schiffe

Schiff	Laderaum	Tempo	Kanonen	Hülle	Mannschaft	Preis	Bauzeit	Ausrüstung bis Stufe
Kaagh	14	10	2	90	2–6	1.500 G	14 T	3
Gepanzerte Kaagh	8	10	3	130	3–9	3.000 G	24 T	3
Schnelle Kaagh	10	18	1	80	2–6	3.000 G	21 T	3
Kogge	20	9	4	180	6–18	12.000 G	40 T	3
Gepanzerte Kogge	12	8	6	240	7–21	22.000 G	50 T	3
Schnelle Kogge	42	12	2	150	5–15	18.000 G	45 T	3
Fleute	34	9	5	220	8–24	30.000 G	50 T	5
Gepanzerte Fleute	24	8	8	300	10–30	55.000 G	65 T	5
Schnelle Fleute	60	12	3	190	7–21	45.000 G	60 T	5
Holk	80	10	2	220	7–21	24.000 G	55 T	5
Gepanzerter Holk	55	7	5	340	9–27	55.000 G	70 T	5
Schneller Holk	95	12	2	200	7–21	36.000 G	65 T	5

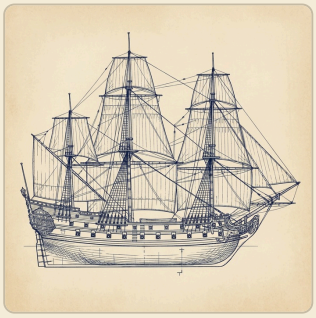
Kaagh und Kogge fahren küstennah, Fleute und Holk auch über die offene See. Tempo und Hülle steigen mit Ausrüstung und Offizieren.



Kaagh



Kogge



Fleute



Holk

Ausrüstung und Offiziere

Jedes Schiff trägt einen Gegenstand und einen Offizier. Werte je Stufe (Grau → Gold).

Gegenstände

	Gewöhnliches	Ungewöhnliches	Seltenes	Episches	Legendäres
Verstärkte Hülle	−1 Tempo, +40 Hülle	−1 Tempo, +50 Hülle	−0,5 Tempo, +60 Hülle	+75 Hülle, +1 Kanonen	+100 Hülle, +1 Kanonen
Seidensegel	+1,5 Tempo, −15 Hülle	+2 Tempo, −15 Hülle	+2 Tempo, −5 Hülle	+2,5 Tempo	+3 Tempo, +5 Moral
Erweiterter Laderaum	−1 Tempo, +3 Last	−1 Tempo, +4 Last	−1 Tempo, +6 Last	−0,5 Tempo, +9 Last	+12 Last
Griechisches Feuer	−0,5 Tempo, +1 Kanonen	−0,5 Tempo, +2 Kanonen	+2 Kanonen	+0,5 Tempo, +2 Kanonen	+0,5 Tempo, +3 Kanonen
Kompass	+0,5 Tempo, +5 Moral	+1 Tempo, +5 Moral	+1 Tempo, +10 Moral	+1,5 Tempo, +10 Moral	+2 Tempo, +15 Moral
Glücksgallionsfigur	+10 Moral	+15 Moral	+0,5 Tempo, +15 Moral	+0,5 Tempo, +20 Moral	+1 Tempo, +25 Moral
Kühltruhe	40% Kühlung, −1 Last	50% Kühlung, −1 Last	60% Kühlung	80% Kühlung	100% Kühlung
Enterhaken	−0,5 Tempo, +1 Kanonen, +5 Moral	+1 Kanonen, +8 Moral	+1 Kanonen, +12 Moral	+2 Kanonen, +12 Moral	+20 Hülle, +2 Kanonen, +18 Moral
Kontobuch	+1 Last	+2 Last	+5 Moral, +2 Last	+5 Moral, +3 Last	+10 Moral, +4 Last

Offiziere

	Gewöhnliches	Ungewöhnliches	Seltenes	Episches	Legendäres
Navigator	+1 Tempo, −5 Moral	+1,5 Tempo	+2 Tempo	+2,5 Tempo	+3 Tempo, +5 Moral
Schiffbauer	+25 Hülle	+35 Hülle	+45 Hülle	+0,5 Tempo, +60 Hülle	+0,5 Tempo, +80 Hülle
Quartiermeister	−5 Moral, +2 Last	+5 Moral, +2 Last	+8 Moral, +3 Last	+10 Moral, +5 Last	+12 Moral, +8 Last
Büchsenmeister	+1 Kanonen	+1 Tempo, +1 Kanonen	+1 Tempo, +2 Kanonen	+1 Tempo, +2 Kanonen, +5 Moral	+1 Tempo, +3 Kanonen, +10 Moral
Bootsmann	+15 Moral	+20 Moral	+0,5 Tempo, +20 Moral	+1 Tempo, +25 Moral	+1,5 Tempo, +30 Moral
Admiral					+1 Tempo, +25 Moral, +1 Flottenplatz
Wundarzt	+10 Moral	+15 Moral	+20 Moral	+25 Moral	+30 Moral

Die Laufbahn

Rang	Vermögen	Ruf daheim	Weitere Bedingungen
Bürger	—	—	1 Schiff
Kaufmann	3.000 G	—	25 Handelsgeschäfte
Fernhändler	8.000 G	—	8 Häfen besucht
Großhändler	15.000 G	20	12 Häfen besucht · 2 Schiffe
Ratsherr	30.000 G	50	3 Ratsaufgaben · Große Fahrt: Hansetag in Lübeck
Patrizier	60.000 G	70	2 Schiffe · 6 Ratsaufgaben · 2 eigene Betriebe · Große Fahrt: Romfahrt
Bürgermeister	Die Ratswahl		

Vermögen für den Schwierigkeitsgrad „Mittel“ (Leicht ×1,5, Schwer ×0,35 — dort sind die Margen knapp). Ab Ratsherr ist der Rang ein Ehrenamt und fällt nicht mehr.

Die Ratswahl

Ab Patrizier ruft der Rat Eurer Heimatstadt im Frühjahr zur Wahl. Stimmen bringen:

- Ruf daheim (bis 40)
- Zufriedenheit der Bürger, letzte 6 Monate (bis 35)
- Ratsaufgaben (2 je Aufgabe, bis 20)
- eigene Betriebe (3 je Betrieb, bis 15)

Nötig auf „Mittel“: 60 Stimmen.

Eigene Betriebe

Ab Ruf 40 und mit eigenem Kontor kauft Ihr im Info-Fenster Grundbetriebe. Sie liefern ins Kontor; wer die Ware abholt, kauft billiger ein als am Markt.

Baupreis 2.000 G + 40 × Tageswert, jeder weitere gleiche das 1,5-Fache. Kosten je Stück 55 % des Grundpreises, davon fest 10 % des Tageswerts je Tag.

Ist das Kontor voll, verkauft der Verwalter nur ohne Verlust — sonst ruht der Betrieb. Stillgelegt kostet er nichts, zählt aber nicht für Rang und Wahl.

Kaufmannsregeln

1. Kauft, wo eine Ware erzeugt wird, und verkauft, wo sie fehlt — die Seekarte zeigt beides.
2. Leere Laderäume kosten so viel wie volle. Plant die Rückfahrt mit.
3. Hunger ist ein Geschäft, aber keines auf Kosten der Stadt: Wer in der Not hortet, gilt als Wucherer.
4. Ruf daheim öffnet den Rat. Ratsaufgaben bringen Stimmen für die Wahl.
5. Ein Betrieb lohnt sich nur, wenn Ihr seine Ware abholt.
6. Speichert vor großen Fahrten. Das Meer verzeiht nicht immer.

Chronik 1315–1347

Historische Ereignisse, die im Spiel Preise, Abgaben und Gefahren verändern — mit „Lebendiger Geschichte“ weichen sie davon ab.

1315–1317 **Große Hungersnot** · Antwerpen, Bergen, Bordeaux, Bremen + 15

1316 **Krieg um Stralsund** · Lübeck, Rostock, Stettin

1316–1317 **Flandrischer Handelsstreit** · Antwerpen, Brügge

1316–1317 **Feldzug von Twer gegen Nowgorod** · Nowgorod

1316–1320 **Bremen außerhalb der Hanse** · Bremen

1317 **Hungersnot in Flandern** · Antwerpen, Brügge

1317–1318 **Pelzboom in Nowgorod** · Nowgorod, Reval, Riga

1317–1319 **Portugal holt Manuel Pessanha** · Lissabon

1318 **Kornkammer des Ostens** · Danzig, Königsberg, Stettin

1318 **Gewürzroute blüht auf** · Barcelona, Florenz, Genua

1318–1319 **Belagerung Genuas** · Genua

1318–1319 **Gute Ernte nach der Hungersnot** · Bergen, Bremen, Danzig, Hamburg + 4

1319 **Seuche in Bergen** · Bergen

1319 **Thronkrise in Dänemark** · Königsberg, Lübeck, Rostock, Visby

1319–1320 **Norwegen und Schweden in einer Hand** · Bergen, Stockholm

1319–1321 **Große Viehseuche** · Antwerpen, Bremen, Brügge, Hamburg + 5

1320–1323 **Brandenburger Erbfolgestreit** · Rostock, Stettin

1321–1326 **Hamburger Bier erobert Flandern** · Brügge, Hamburg

1322 · 1333 · 1339 · 1344 **Heiliges Jahr in Santiago** · A Coruña

1322–1327 **Herforder Leinwand gefragt** · Bremen, Hamburg, Herford

1323 **Vertrag von Nöteborg** · Nowgorod, Reval, Riga, Stockholm, Visby

1323–1326 **Aragón erobert Sardinien** · Barcelona, Genua

1323–1325 **Rostock kauft Warnemünde** · Rostock

1323–1329 **Flämischer Küstenaufstand** · Brügge

1324–1325 **Krieg von Saint-Sardos** · Bordeaux, London

1326–1327 **Absetzung Eduards II.** · London

1326–1332 **Krieg Polen – Deutscher Orden** · Danzig, Königsberg

1327 **Frieden von Paris** · Bordeaux, London

1328 **Ludwig der Bayer in Rom gekrönt** · Rom

1328–1330 **Teuerung in der Toskana** · Florenz, Genua

1329–1330 **Riga unterwirft sich dem Orden** · Riga

1330–1336 **Katalanisch-genuesischer Krieg** · Barcelona, Genua

1331–1333 **Jena kommt an die Wettiner** · Jena

1332–1333 **Schonen kommt an Schweden** · Stockholm, Visby

1332–1340 **Dänemark ohne König** · Hamburg, Lübeck, Rostock, Stettin + 2

1333–1334 **Arno-Hochwasser** · Florenz

1333–1334 **„Lo mal any primer“ in Katalonien** · Barcelona

1333–1334 **Missernte in Kastilien** · A Coruña

1336–1337 **Englisches Wollembargo gegen Flandern** · Antwerpen, Brügge, London

1336–1338 **Krieg Portugal – Kastilien** · A Coruña, Lissabon

1337–1341 **Beginn des Hundertjährigen Krieges** · Bordeaux, Brügge, London

1338–1340 **Englischer Wollstapel in Antwerpen** · Antwerpen

1339–1340 **Simone Boccanegra erster Doge** · Genua

1340 **Seeschlacht bei Sluis** · Brügge

1340–1342 **Schlacht am Salado** · A Coruña, Barcelona, Lissabon

1340–1341 **Königsberg in der Hanse** · Königsberg

1341–1342 **Fahrt zu den Kanaren** · Lissabon

1342–1343 **Magdalenenhochwasser** · Bremen, Hamburg, Herford, Jena

1342–1343 **Herrschaft des Herzogs von Athen** · Florenz

1342–1346 **Thüringer Grafenkrieg** · Herford, Jena

1343–1344 **Aufstand der Georgsnacht** · Nowgorod, Reval, Riga

1343 **Heiliges Jahr angekündigt** · Rom

1343–1344 **Frieden von Kalisch** · Danzig, Königsberg

1343–1344 **Privileg für die Kaufleute in Bergen** · Bergen, Lübeck

1343–1346 **Bankrott der Bardi und Peruzzi** · Florenz, London

1343–1346 **Bruch mit der Goldenen Horde** · Barcelona, Brügge, Florenz, Genua

1344–1345 **Erdbeben in Lissabon** · Lissabon

1346–1347 **Dänemark verkauft Estland an den Orden** · Reval

1347–1349 **Der Schwarze Tod** · Barcelona, Bergen, Bordeaux, Brügge + 5

Mein Handelsbuch

Stadt	Ware	Kauf	Verkauf	Datum

Manche Seiten dieses Buchs fehlen. Wer im Handelsbuch des Spiels lange genug am richtigen Kapitel verweilt, findet sie.



MasterTrader — eine Handelssimulation für iPad.

Einmal bezahlt: keine Werbung, keine Käufe in der App, kein Abo, offline, keine Datenerhebung.

martinzoellner.de/mastertrader

© 2026 Martin Zöllner IT Solutions · Apple und iPad sind Marken der Apple Inc.