BATAVIA

Spielregel

Prachtvolle Sonnenuntergänge, eine fremde Tier- und Pflanzenwelt, der Duft feinster Gewürze in der Luft – der ferne Osten zog schon immer Abenteurer, Glücksritter, Entdecker aber auch Händler und Kaufleute geradezu magisch an.

Vor ungefähr 400 Jahren organisierten sich Kaufleute in verschiedenen Ländern zu Kompanien, um größere Schiffsverbände in den fernen Osten zu schicken.

Sie versprachen sich reiche Gewinne von diesen Reisen, denn Gewürze wie Pfeffer und Muskat wurden im wahrsten Sinne des Wortes mit Gold aufgewogen.

Spielmaterial

- **1 Spielplan** – Er zeigt Asien, das Zielgebiet der verschiedenen Ostindien-Kompanien mit einer Linie von Spielfeldern, auf denen die Handelsstationen der Kompanien platziert werden.

- **35 Handelsstationen** – jedes Stationsplättchen zeigt die **Flagge** einer Kompanie und eine **Warenart**.

- **1 Zielplättchen** – mit den Flaggen aller 5 Kompanien.
- **1 Würfel**
- **75 Wechsel** – dienen als Zahlungsmittel bei der Versteigerung der Schiffskarten. Jeder Wechsel hat den Wert „1“.

Wechsel kennt man schon seit mehr als tausend Jahren als Zahlungsmittel zwischen Kaufleuten.

- **1 Spielanleitung**

- **60 Waren** – je 12 Kisten in den 5 Spielerfarben.

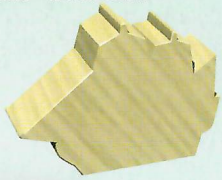
- **5 Kaufmannsfiguren** – in den 5 Spielerfarben

- **5 Zählsteine** – zur Anzeige der Goldstücke der Spieler

- **110 Schiffskarten** – jede Karte zeigt die **Flagge** einer der 5 Ostindien-Kompanien.

Die Kompanien kommen aus den Nationen (von links nach rechts): England Dänemark Frankreich Niederlande Schweden

- **1 Schiff** – der Startspielerstein



- **1 Kanone** – sie dient der Anzeige, wie viele Schiffskarten insgesamt offen ausliegen.

- **5 Schiffssteine** – Jeder der fünf schwarzen Würfel wird mit der Flagge einer Kompanie beklebt. Mit ihnen wird angezeigt, wie viele Schiffskarten einer Kompanie insgesamt ausliegen.

- **5 Kompanie-Siegel** – Die schwarzen Scheiben werden jeweils mit der Flagge einer Kompanie beklebt. Mit ihnen wird angezeigt, welcher Spieler die meisten Schiffskarten einer Kompanie ausliegen hat.

Spielvorbereitung

Spielplan und Stationsplättchen

Der **Spielplan** wird bereitgelegt. Das **Zielplättchen** wird auf sein Feld gelegt.

Die **Plättchen mit den Handelsstationen** werden zunächst nach ihren Kompanie-Flaggen sortiert, jeweils gemischt und als 5 verdeckte Stapel bereitgelegt.

Danach wird von jedem Stapel das oberste Plättchen genommen, kurz gemischt und verdeckt auf die ersten Stationsfelder (Felder 1 bis 5) des Spielplans verteilt.

Dann wird jeweils das nächste, oberste Plättchen von jedem Stapel genommen, gemischt und auf die nächsten 5 Spielfelder gelegt. Das wird solange wiederholt, bis alle Stationsfelder mit Plättchen besetzt worden sind.

Zum Schluss werden die ersten 10 Stationsplättchen (auf den Feldern 1 bis 10) aufgedeckt.

Alternativer Aufbau für einen schnellen Einstieg

Um schneller in das Spiel einzusteigen, kann man mit aufgedeckten Handelsstationen spielen.

Dazu werden die Plättchen gemäß ihrer Nummern **offen** auf die von 1 bis 35 nummerierten Felder des Spielplans gelegt.

Damit entfällt das Aufdecken weiterer Plättchen im Spiel, alle anderen Regeln gelten unverändert.

Schiffskarten und weiteres Material

Die **Schiffskarten** werden gemischt und an jeden Spieler **10 Karten** verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Stapel.

Außerdem erhält jeder Spieler: **1 Kaufmannsfigur, 12 Waren** und **1 Zählstein** in der Farbe seiner Wahl, sowie **15 Wechsel.**

Jeder stellt seinen Zählstein auf das Ausgangsfeld der Goldstückleiste und seine Kaufmannsfigur auf das Startfeld vor das erste Stationsplättchen.

Die **Kanone** und die **5 Schiffssteine** werden bei Feld „0“ der Schiffsskala auf den Spielplan gestellt.

Die **5 Kompanie-Siegel** und das **Schiff** werden auf dem Spielplan bereitgehalten.

Der älteste Spieler wird erster Auktionator und bekommt den **Würfel**. Er wird die erste Versteigerung durchführen.

Anmerkung: Spielen weniger als 5 Spieler mit, wird das überzählige Material beiseite gelegt. Es wird nicht benötigt.

Spielziel

Die Spieler besuchen als Kaufleute die Handelsstationen der fünf Ostindien-Kompanien in ganz Asien. Jede Station einer Kompanie bietet eine andere Ware an, die derjenige Kaufmann erhält, der die Handelsstation aufsucht.

Um eine Passage auf den Schiffen der Kompanie dorthin zu bekommen, benötigt man jedoch entsprechende Schiffskarten.

Wem es gelingt, zu den Stationen mit den lukrativsten Waren zu reisen und die meisten Waren in einem Kontor zu sammeln, bekommt bei Spielende dafür Goldstücke.

Spielablauf

Gespielt wird in Runden. Jede Runde hat den gleichen Ablauf. Zunächst nehmen alle Spieler an einer Versteigerung von Schiffskarten und dem Startspielerstein teil. Danach führt jeder der Reihe nach im Uhrzeigersinn seinen Spielzug durch.

A. Versteigerung von Schiffskarten
B. Aktionen der Spieler:
- 2 Schiffskarten vom Stapel ziehen oder
- Schiffskarten ausspielen

A. Versteigerung der Schiffskarten

Der Auktionator würfelt einmal und deckt die Anzahl Schiffskarten vom Stapel auf, die dem Würfelergebnis entspricht.

Sodann werden diese Karten als **ein Paket** versteigert, der Meistbietende wird außerdem nächster Startspieler. Der Spieler links vom Auktionator eröffnet mit einem ersten Gebot die Versteigerung. Die Höhe des ersten Gebotes kann er frei bestimmen. Geboten wird mit Wechseln, jeder Wechsel hat den Wert „1“.

Reihum im Uhrzeigersinn geben nun alle Spieler ein Gebot ab, welches höher als das jeweils vorherige Gebot ist. Wer nicht höher bieten kann oder möchte, passt und steigt damit aus dieser Versteigerungsrunde aus.

Es wird solange geboten, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Dieser Spieler zahlt nun sein Gebot aus, indem er die entsprechende Anzahl Wechsel an seine Mitspieler möglichst gleichmäßig verteilt. Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend bei seinem linken Nachbarn, verteilt er einen Wechsel nach dem anderen an jeden Mitspieler, und zwar solange, bis der Betrag seines Gebotes erreicht ist. Sich selbst teilt er dabei keine Wechsel zu!

Dann erhält er das Schiff als Startspielerstein und nimmt die ersteigerten Schiffskarten auf die Hand.

Dabei muss stets für alle gut sichtbar sein, wie viele Karten jeder Spieler auf der Hand hält.

Beispiel: Der Auktionator hat eine „3“ gewürfelt und 2 englische Schiffskarten sowie 1 schwedische Karte aufgedeckt. Diese drei Karten werden nun als 1 Paket versteigert.

Anmerkung: Sollte der Schiffskartenstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht sein, werden die abgeworfenen Karten gut gemischt und bilden einen neuen verdeckten Stapel.

Geboten wird mit Wechseln. Die Anzahl eigener Wechsel darf geheim gehalten werden.

Anmerkung: Der erste Bieter kann passen und damit aus dieser Versteigerungsrunde aussteigen. ***Passen alle Spieler****, bleiben die aufgedeckten Schiffskarten bis zur nächsten Runde liegen. Sie werden zusammen mit den nächsten Karten versteigert. Der Startspieler wechselt* ***nicht****. Passiert dies in der ersten Versteigerungsrunde des Spiels, wird der Auktionator Startspieler.*

Jedes Gebot darf beliebig höher liegen, es dürfen aber nur Wechsel geboten werden, die man auch besitzt!

Ein Paket mit 3 Schiffskarten und dem Schiff (Startspielerstein).

B. Aktionen der Spieler

Nun führt **jeder** Spieler, beginnend beim Startspieler, seinen Spielzug durch. Dabei stehen ihm die beiden folgenden Aktionen zur Verfügung, von denen er **nur eine** durchführen darf:

Schiffskarten ziehen

Man zieht die **beiden** obersten Karten vom Schiffskartenstapel und nimmt sie auf die Hand. Der Spielzug ist damit beendet.

Schiffskarten ausspielen

Man spielt Karten von der Hand aus, um seine Kaufmannsfigur auf ein Stationsplättchen ziehen zu können. Auf diese Weise erhält man das Stationsplättchen und die zugehörige Ware, die man mit einem eigenen Warenstein im entsprechenden Kontor markiert.

Folgende Schritte werden der Reihe nach durchgeführt:

1. **Schiffskarten** auslegen
2. **Kaufmannsfigur** weiterziehen
3. **Stationsplättchen** in Goldstücke eintauschen (freiwillig)

1. Schiffskarten auslegen

Der Spieler legt beliebig viele seiner Schiffskarten (mindestens 1) von beliebigen Kompanien offen vor sich auf den Tisch. Die Karten werden für alle gut sichtbar nach Kompanien sortiert ausgelegt.

Dabei gilt folgende Bedingung: Er muss die Mehrheit der ausliegenden Karten von mindestens einer der 5 Kompanien haben – entweder schon zu Beginn seines Zuges (Fall 1), oder aber spätestens nach dem Auslegen der Karten (Fall 2).

Fall 1:
Der Spieler hat zu Beginn seines Zuges **schon die Mehrheit** von Karten einer (oder sogar mehrerer) Kompanie(n) ausliegen. Dann spielt er mindestens eine **beliebige** Karte aus, egal, von welcher Kompanie. Er darf auch mehrere ausspielen, auch weitere Mehrheiten bilden.

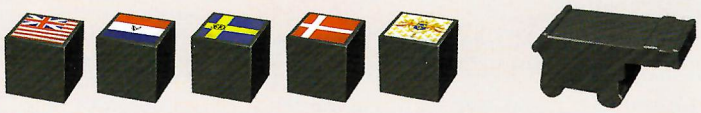
Fall 2:
Der Spieler hat zu Beginn seines Zuges **keine Mehrheit** an Karten einer Kompanie ausliegen; dann **muss** er durch Ausspielen geeigneter Karten mindestens eine solche Mehrheit erzeugen. Natürlich darf er darüber hinaus auch noch andere Karten ausspielen, auch andere Mehrheiten bilden.

*Anmerkung: Eine **Mehrheit** hat, wer mehr Karten einer Kompanie als jeder andere Spieler vor sich ausliegen hat, ein Gleichstand reicht nicht.*

Wer keine Mehrheit hat oder erreichen kann, darf keine Karten ausspielen, sondern muss die andere Spieleraktion wählen (2 Schiffskarten ziehen).

Die Anzahl der ausgespielten Karten wird während des Spiels markiert, weil es ab einer bestimmten Menge einen **Piratenüberfall** gibt und ausliegende Karten verloren gehen können.

Für jede ausgespielte Schiffskarte wird die **Kanone** um 1 Feld auf der Skala vorgesetzt. Liegen insgesamt mehr als 25 Karten aus, bleibt die Kanone auf dem letzten Feld der Skala (25) stehen. Außerdem werden auch die **Schiffssteine** der betroffenen Kompanien um 1 Feld je Karte auf der Skala weitergesetzt.



*Anmerkung: Jeder **Schiffstein** zeigt immer die Anzahl aller ausliegenden **Schiffskarten der entsprechenden Kompanie** auf der Schiffsskala an.*

*Die **Kanone** zeigt stets die Anzahl **aller** ausliegenden Karten an.*

Wir empfehlen, einem Spieler die Aufgabe zu übertragen, die Markierungssteine zu setzen.

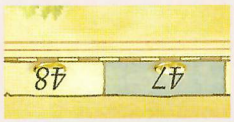
Beispiel: Hanna ist am Zug und spielt 4 Schiffskarten der niederländischen, sowie 2 Karten der französischen Ostindien-Kompanie aus.

Der Anzeiger für die niederländischen Schiffskarten wandert um 4 Felder vor, der für die französischen um 2 Felder.

Die Kanone muss um insgesamt 6 Felder vorgerückt werden.

Erzielt der Spieler durch Auslegen die Mehrheit an Schiffskarten einer Kompanie, nimmt er sich das dazu passende **Kompanie-Siegel** vom Spielplan (oder von demjenigen Mitspieler, der bislang diese Mehrheit hatte) und legt es gut sichtbar zu seinen ausgelegten Karten.

Wird durch Ausspielen von Schiffskarten ein Patt mit dem bisherigen Besitzer des Siegels erreicht, muss dieser das Siegel der betroffenen Kompanie zurück auf den Spielplan legen. (Er hat ja keine Schiffskarten-Mehrheit dieser Kompanie mehr.)



Mit dem Kompanie-Siegel markiert der Spieler seine Mehrheit an ausliegenden Schiffskarten dieser Kompanie.

2. Kaufmannsfigur weiterziehen

Nun **zieht** der Spieler seine Kaufmannsfigur auf das **nächste** Stationsplättchen der Kompanie, dessen Siegel er ausliegen hat. Er **nimmt** sich das Plättchen und stellt seine Kaufmannsfigur auf das frei gewordene Feld.

Besitzt der Spieler **mehrere Siegel**, muss er sich **für eine** dieser Kompanien entscheiden.

Die Spieler ziehen ihre Kaufmanns-Figur **immer vorwärts** in Richtung des Zielplättchens. Es darf **nicht rückwärts** gezogen werden.

Leere Felder, Stationsplättchen anderer Kompanien und Kaufmannsfiguren anderer Spieler werden einfach übersprungen.

Stationsplättchen, die von allen Spielern bereits passiert wurden, bleiben für den Rest des Spieles liegen. Sie haben keine Funktion.

Beispiel: Der Spieler besitzt nur das dänische Kompanie-Siegel und zieht deshalb zur nächsten dänischen Handelsstation.

Das Stationsplättchen, das der Spieler gerade bekommen hat, bestimmt die Ware, die er einlagern darf, und die Kompanie, von der die Ware stammt.

Er stellt eine eigene **Kiste** in das Kontor mit dem gleichen Warensymbol auf das Feld der entsprechenden Kompanie.

Beispiel: Von der dänischen Handelsstation bekommt der Spieler die Ware „Seide" und markiert das mit einer seiner Kisten im Seiden-Kontor.

Ist eine Kaufmannsfigur auf eines der letzten 5 offenen Plättchen gezogen worden, werden die **nächsten 5 Plättchen** auf dem Spielplan **aufgedeckt**.

Anmerkung: *Beim Einsteigerspiel sind bereits* ***alle Plättchen aufgedeckt****. Damit entfällt das Aufdecken der Stationsplättchen.*

3. Stationsplättchen in Goldstücke eintauschen

Nun entscheidet sich der Spieler, ob er das gerade erhaltene Stationsplättchen noch behalten möchte und es vor sich ablegt, oder ob er dieses Plättchen (allein oder zusammen mit anderen bislang gesammelten Plättchen) in Goldstücke eintauscht.

Beispiel: Hanna besitzt zur Zeit Stationsplättchen von 4 Kompanien. Nur von der englischen Ostindien-Kompanie hat sie keins. Wenn sie ein neues Plättchen bekommt, darf sie nur dann Plättchen eintauschen, wenn es sich um ein Plättchen der englischen Kompanie handelt, anderenfalls bleibt sie auf ihren Stationsplättchen sitzen und kann sie nicht in Goldstücke eintauschen.

Voraussetzung für den Tausch ist jedoch, dass das neue Plättchen von einer Kompanie stammt, von der der Spieler zur Zeit **kein** weiteres Plättchen besitzt.

Anmerkung: Die auf den Plättchen abgebildeten Waren spielen hierbei ***keine*** *Rolle.*

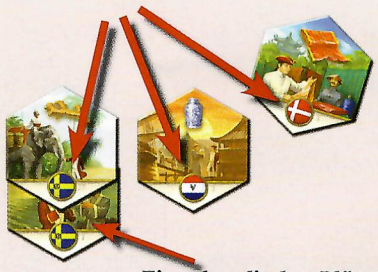
Für den Tausch gibt er jeweils **1 Stationsplättchen von jeder Kompanie** ab, von der er im Moment Plättchen hat. Die eingetauschten Plättchen kommen aus dem Spiel. Übrig gebliebene Stationsplättchen werden beim nächsten Tausch berücksichtigt.

Der Spieler erhält je nach Anzahl der abgegebenen Plättchen folgende Goldstücke:

Für 1 Stationsplättchen ..... 1 Goldstück (GS),
für 2 Plättchen von verschiedenen Kompanien ... 3 GS,
für 3 verschiedene ..... 6 GS,
für 4 verschiedene ..... 10 GS,
für 5 verschiedene ..... 15 GS.

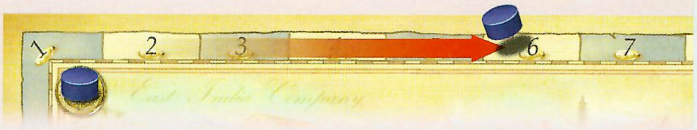
Beispiel: Der Spieler erhält ein Plättchen der dänischen Ostindien-Kompanie. Von dieser Kompanie hat er noch kein Plättchen und er entscheidet sich nun, seine Plättchen in Goldstücke einzutauschen.

Er kann Plättchen von 3 verschieden Kompanien vorweisen und heimst dafür 6 Goldstücke ein, die er auf dem Spielplan markiert.



Ein schwedisches Plättchen bleibt ihm noch. Das kann er später eintauschen.

Goldstücke werden mit dem Zählstein auf der Goldstück-Leiste am Spielfeldrand markiert.



Unmittelbar nach dem Zug eines Spielers kann es zu einem Piratenüberfall kommen.

Piratenüberfall

Je mehr Schiffskarten ausgespielt werden, desto größer wird die Gefahr, dass die Piraten zuschlagen.

Erreicht oder überschreitet die Kanone das Feld „21“ (bei einem 3-Personen-Spiel) bzw. das Feld „25“ (bei einem 4- und 5-Personen-Spiel), greifen die Piraten die größte Ostindien-Kompanie an und versenken ihre Schiffe.

Dazu werden **alle ausgelegten** Schiffskarten derjenigen Kompanie eingesammelt und abgelegt, von der die meisten Karten ausliegen *(durch die Steine auf der Schiffsskala ist leicht erkennbar, welche Karten betroffen sind).*

Gibt es davon mehrere Kompanien, werden die ausliegenden Karten **aller betroffenen** Kompanien eingesammelt. Die Karten bilden den Ablagestapel.

Nach einem Piratenüberfall werden sämtliche verbliebenen ausliegenden Karten gezählt und der Wert auf der Schiffsskala entsprechend mit der Kanone neu markiert. Die Schiffsteine der Kompanien, deren Karten entfernt wurden, werden zurück auf das Feld „0“ gesetzt.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Waren alle Spieler am Zug, beginnt eine neue Runde mit der Versteigerung von Schiffskarten. Der Startspieler übernimmt die Rolle des Auktionators.

Anmerkung: Das Verschieben der Kanone und der Schiffsteine dient der Übersicht, wie viele Karten insgesamt und von jeder Kompanie bei allen Spielern ausliegen. Sollten Zweifel aufkommen, dass die Markierungssteine korrekt stehen, kann das jederzeit durch einfaches Nachzählen der offenen Karten überprüft werden. Im Zweifelsfall gilt stets die tatsächliche Anzahl ausliegender Schiffskarten! Bei Abweichungen sind die Markierungssteine anzupassen.

Beispiel: Die Kanone erreicht das Feld „25“. Es findet ein Piratenüberfall statt. Von der dänischen Ostindien-Kompanie liegen zur Zeit die meisten Schiffskarten aus. Alle 11 Karten werden abgeworfen. Die Markierungssteine werden entsprechend angepasst.

Spielende

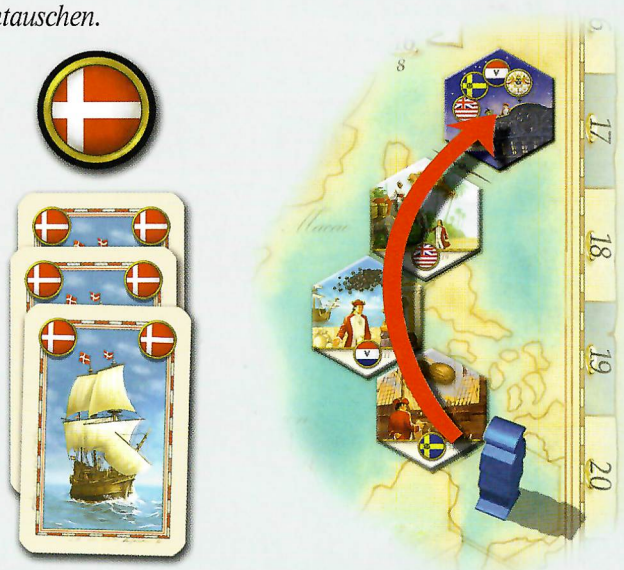
Hat ein Spieler Schiffskarten ausgespielt, findet aber **kein** entsprechendes Stationsplättchen mehr, auf das er seine Figur ziehen könnte, dann rückt der Spieler seine Figur auf das Zielplättchen vor und nimmt es sich.

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt.

Sobald ein Spieler das Zielplättchen genommen hat, dürfen die restlichen Spieler (die in dieser Runde noch nicht an der Reihe waren) nur dann Karten ausspielen, wenn sie mit einem passenden Siegel noch ein Stationsplättchen erreichen können. Gibt es **kein** solches Plättchen mehr, müssen sie **stattdessen 2 Schiffskarten** ziehen.

Nachdem die Runde zu Ende gespielt wurde, kommt es zur Wertung.

Anmerkung: Der Spieler, der das Zielplättchen bekommt, kann seine restlichen Stationsplättchen nicht mehr in Goldstücke eintauschen.



Beispiel: Hanna (Blau) ist an der Reihe und spielt Karten aus. Sie besitzt nur das dänische Kompanie-Siegel. Vor ihrer Kaufmannsfigur gibt es keine dänische Station mehr. Sie rückt somit auf das Zielplättchen vor. Es ist 4 Goldstücke wert. Besäße Hanna auch das schwedische Siegel, so müßte sie auf das schwedische Stationsplättchen vorrücken.

Wertung

Jeder Spieler legt alle Schiffskarten aus, die er noch auf der Hand hat. Dann werden die Kompanie-Siegel gemäß der Spielregel entsprechend verteilt.

Anmerkung: Es kann in dieser Phase (Wertung) ***nicht*** *zu einem Piratenüberfall kommen, egal, wie viele Schiffskarten ausliegen.*

Zu den bislang erzielten Goldstücken (durch Eintauschen von Stationsplättchen) kommen noch folgende Goldstücke hinzu, die auf der Goldstück-Leiste jeweils markiert werden:

- Wer die **meisten Waren in einem Kontor** platzieren konnte, bekommt je nach Warenart des Kontors folgende Goldstücke gutgeschrieben:

(Haben **mehrere** Spieler die meisten Waren in einem Kontor, bekommen die betroffenen Spieler den in Klammern gesetzten Wert.)

Tee	Baumwolle	Porzellan	Seide	Ingwer	Muskat	Pfeffer
10 GS (Gleichstand 5GS)	11 GS (5 GS)	12 GS (6 GS)	13 GS (6 GS)	14 GS (7 GS)	15 GS (7 GS)	16 GS (8 GS)

- Der Spieler mit den **meisten Wechseln** bekommt **5 GS.** Bei Gleichstand bekommen alle betroffenen Spieler jeweils 2 GS.

- Der Spieler mit dem **Zielplättchen** bekommt **4 GS.**

- Der Spieler bekommt für jedes Kompanie-Siegel **2 GS.**

Der Spieler mit den meisten Goldstücken hat als reichster Kaufmann das Spiel gewonnen.
Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Beispiel: Spieler „Orange" hat die Mehrheit im Kontor für Seide und bekommt dafür 13 Goldstücke. Die anderen gehen bei der Seide leer aus.

Beispiel: Spieler „Rot", „Gelb" und „Blau" teilen sich die Mehrheit im Kontor für Seide. Alle drei bekommen dafür jeweils 6 Goldstücke.

Beispiel: Spieler „Gelb" und „Blau" teilen sich die Mehrheit im Kontor für Seide. Beide bekommen dafür jeweils 6 Goldstücke. Spieler „Rot" bekommt nichts.

Übersicht einer Spielrunde

Versteigerung der Schiffskarten

Startspieler der letzten Runde würfelt und deckt entsprechend Karten auf.

Höchstbietender erhält Karten und wird Startspieler der laufenden Runde.

Aktionen der Spieler

Beginnend beim Startspieler führt jeder seinen Spielzug der Reihe nach im Uhrzeigersinn durch:

Entweder

2 Schiffskarten ziehen

oder

- Schiffskarten ausspielen (mind. 1 Karte)
  (Kompanie-Siegel ist Bedingung),
  Markierungssteine (Kanone und Schiffst.) anpassen
- Kaufmannsfigur vorrücken
  Stationsplättchen nehmen
  Kiste im passenden Kontor platzieren
  evtl. die nächsten 5 Stationsplättchen aufdecken
- evtl. Stationsplättchen in Goldstücke eintauschen

Evtl. Piratenüberfall (bei 21 oder 25 offenen Karten)

Spielende ist am Ende der Runde, in der das Zielplättchen genommen wurde.