

BOMBAY

Ein Spiel von Cyril Demaegd – Grafik: Stéphane Poinso – Design: Cyril Demaegd - FAQ und Forum: <http://www.ystari.com>

Inhalt

- 1 Spielbrett
- Pro Spieler 1 Elefant, 1 Sichtschirm und 5 Paläste (in fünf Farben: schwarz, grau, elfenbein, braun und rosa)
- 1 Beutel und 17 Seidenballen (kleine Würfel): 3 x gelb, 4 x violett, 5 x blau, 5 x orange
- 12 große Nachfrage-Würfel: 3 x gelb, 3 x violett, 3 x blau, 3 x orange
- 75 Rupien-Marken: 8 x 10 Rupien (Gold), 8 x 5 Rupien (Silber), und 59 x 1 Rupie (Bronze)



• 5 Runden-Marken



• 8 Palast-Marken



• 8 Handelsstations-Marken



• 16 Stadt-Marken



• 16 Kunden-Marken

Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Händlern. Auf ihren Elefanten bereisen sie Indien, bauen Paläste und kaufen Seide in Handelsstationen um sie anschließend in den Städten gewinnbringend zu verkaufen. Am Ende des Spiels gewinnt der reichste Spieler.

Vorbereitung

Anmerkung: Diese Regeln sind für ein Spiel mit 4 Spielern. Auf der letzten Seite finden Sie die Regeln für Spielvarianten mit 2, 3 oder 5 Spielern.



1) Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält 1 Elefanten, 5 Paläste und einen Sichtschirm in der von ihm gewählten Farbe. Alle Spieler stellen ihren Elefanten auf den Start-Hügel (A). Der andere Hügel (B) bleibt leer.

2) Der Spieler, der zuletzt einen echten Elefanten gesehen hat, wird zum Startspieler ernannt. Er nimmt 4 Runden-Marken. Die 17 Seidenballen (kleine Würfel) kommen in den Beutel, welcher neben die Märkte (C) gelegt wird.

3) Die Rupien und die Kunden-Marken werden neben das Spielbrett gelegt und bilden dort die Bank. Jeder Spieler erhält 2 Rupien aus der Bank und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Während des Spiels werden alle von den Spielern gewonnenen Rupien und Marken hinter ihren Sichtschirmen versteckt gehalten. Die Spieler können jederzeit in der Bank Rupien wechseln.

4) Auf jede Stadt (D) werden 3 Stadt-Marken der entsprechenden Farbe gelegt.

Für das erste Spiel werden die Marken für Paläste und Handelsstationen sowie die Nachfragewürfel, wie oben im Bild gezeigt, auf die vorgesehenen Felder verteilt und die folgenden Vorbereitungspunkte (5, 6 und 7) werden ignoriert. Für die folgenden Spiele gilt:

5) Jeweils 3 Nachfrage-Würfel werden wie rechts gezeigt gestapelt. Die 4 so entstandenen Stapel werden zufällig den 4 Städten zugeordnet.

6) Die 8 Handelsstations-Marken werden zufällig auf die 8 Felder (E) und (F) verteilt.

7) Die 8 Palast-Marken werden mit der gelben Seite nach oben zufällig auf die 8 Felder (G) verteilt. Die anderen Felder (H) bleiben leer.



Nachfrage-Würfel

Spielablauf - 4 Spieler

Ein Bombay-Spiel für 4 Personen besteht aus **4 Sätzen**. Ein Satz besteht aus einer **Nachfüllphase** gefolgt von **4 Spielrunden**. Während jeder Spielrunde können die Spieler, mit dem Startspieler beginnend, **3 aufeinander folgende Aktionen** durchführen.

Nachfüllphase

Der Startspieler entnimmt dem Beutel **9 Seidenballen**. Dann ordnet er die Ballen nach Farbe und legt sie so auf die Märkte:

- Die Ballen mit der am häufigsten vorkommenden Ballenfarbe werden auf den linken Markt gelegt.
- Von den übrigen Ballen werden die mit der nun am häufigsten vorkommenden Farbe auf den mittleren Markt gelegt.
- Schließlich werden alle übrigen Ballen auf den rechten Markt gelegt.

Anmerkung: Es müssen sich nicht auf allen Märkten Seidenballen befinden. Außerdem werden möglicherweise einige Farben nicht aus dem Beutel gezogen. Diese Farben können daher bis zur nächsten Nachfüllphase nicht gekauft werden. (siehe „Handelsstation geschlossen“).



Beispiel: Der Startspieler zieht 3 gelbe, 3 blaue, 2 violette und 1 orangene Ballen aus dem Beutel. Er legt die gelben und blauen Ballen auf den linken Markt, die violetten auf den mittleren und den orangenen Ballen auf den rechten Markt.



Beispiel: Der Startspieler zieht 3 orangene, 2 blaue, 2 violette und 2 gelbe Ballen. Er legt die orangenen Ballen auf den linken und die restlichen Ballen auf den mittleren Markt. Der rechte Markt bleibt leer.

Handelsstation geschlossen: Wenn während des Spiels (nach dem Nachfüllen oder nach einem Kauf) eine Seidenballenfarbe nicht auf den Märkten verfügbar ist, werden die 2 Handelsstations-Marken der entsprechenden Farbe auf die Seite „Geschlossen“ gedreht. Damit wird angezeigt, dass diese Ballenfarbe bis zur nächsten Nachfüllphase nicht mehr gekauft werden kann.



„Geöffnet“



„Geschlossen“

Die Spielrunde

Der Startspieler legt eine *Runden*-Marke neben das Spielbrett. Jeder Spieler kann nun, wenn er an der Reihe ist, **3 Aktionen** durchführen. Im Spiel wird eine Aktion durch einen **Stern** symbolisiert. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler im Uhrzeigersinn seine 3 Aktionen aus. Die Spieler sind nicht gezwungen alle 3 Aktionen auszuführen (nicht genutzte Aktionen verfallen). Sie können ihre Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge ausführen und dürfen die gleiche Aktion auch mehrmals nutzen (z.B. zwei Bewegungen). Aber sie können **nur einen Ballen pro Spielrunde kaufen**.

Mögliche Aktionen sind:

A) AUF BESSERE ZEITEN WARTEN

Ein Spieler gibt alle **3 Aktionen** aus und erhält **1 Rupie** aus der Bank.

B) DEN ELEFANTEN BEWEGEN

Der Spieler bewegt seinen Elefanten einen Pfad entlang **von einem Feld auf ein benachbartes Feld**. Die Kosten der Bewegung hängen vom **Zielfeld** des Elefanten ab:

- Zielfeld ist ein **Hügel**: **2 Aktionen**
- Zielfeld ist ein anderes Feld: **1 Aktion**.

Anmerkung: Mehrere Elefanten können sich auf demselben Feld aufhalten. Brücken, die Wüste und der Fluss behindern die Bewegungen der Elefanten nicht, sie können sich jedoch nur entlang der markierten Pfade fortbewegen.

C) EINEN BALLEN IN EINER HANDELSSTATION KAUFEN

Ein Spieler, dessen Elefant sich auf einer **geöffneten Handelsstation** befindet, kann auf dem Markt **1 Seidenballen** in der Farbe der Handelsstation kaufen. Der Spieler nimmt den Ballen vom Markt und zahlt wie folgt:

- Linker Markt: Ein Ballen kostet **1 Rupie und 1 Aktion**
- Mittlerer Markt: Ein Ballen kostet **1 Rupie und 2 Aktionen**
- Rechter Markt: Ein Ballen kostet **2 Rupien und 2 Aktionen**

Der Spieler legt den Ballen auf seinen Elefanten. Jeder Elefant kann höchstens 2 Ballen transportieren und es ist nicht möglich, einen Ballen zu kaufen, wenn die beiden Körbe des Elefanten bereits voll sind.

Achtung: Ein Spieler kann nur einen Kauf pro Runde durchführen!



Beispiel: Der graue Spieler bewegt seinen Elefanten vom Hügel auf eine violette Handelsstation. Dies kostet 1 Aktion...



Beispiel (Fortsetzung): Der graue Spieler kauft 1 violetten Ballen. Er nimmt 1 Ballen vom Markt und da es sich um den mittleren Markt handelt, kostet ihn das 1 Rupie und 2 Aktionen. Der graue Spieler hat nun seine 3 Aktionen ausgeführt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

D) EINEN BALLEIN IN EINER STADT VERKAUFEN

Ein Spieler, dessen Elefant sich **in einer Stadt** befindet, kann für **1 Aktion** **1 Seidenballen** verkaufen. Die Farbe des Seidenballens muss der Farbe einer der 3 *Nachfragen* dieser Stadt entsprechen.

1) Verkauf

Der Spieler nimmt einen Ballen von seinem Elefanten und legt ihn in den Beutel zurück. Dann erhält er aus der Bank den Preis, der dem Platz des Ballens im Nachfrage-Stapel der Stadt entspricht, plus einen möglichen Bonus:

- Die obere Farbe ist **4 Rupien** wert
- Die mittlere Farbe ist **3 Rupien** wert
- Die untere Farbe ist **1 Rupie und 1 Kunden-Märke** wert

Bonus: einige Ballenfarben sind wertvoller als andere:

- Ein **gelber Ballen** ist **1 zusätzliche Rupie** wert
- Ein **violetter Ballen** ist **1 zusätzliche Kunden-Märke** wert

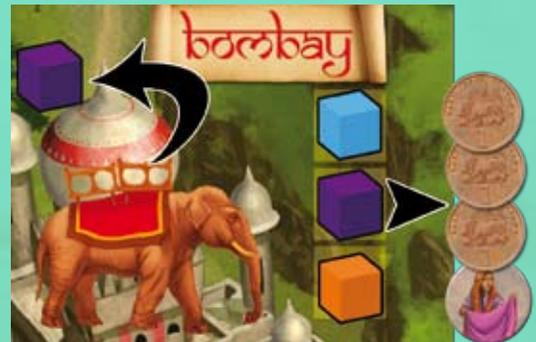
2) Nachfragen der Stadt

Nach dem Verkauf passt der Spieler die Nachfragen der Stadt neu an. Der *Nachfrage-Würfel* mit der Farbe des verkauften Ballens kommt an die **unterste Stelle des Nachfragestapels** und **die anderen ein oder zwei Ballen rücken im Stapel einen Platz nach oben**. Falls die Farbe des verkauften Ballens bereits die unterste Stelle des Stapels einnimmt, bleibt die Nachfrage der Stadt **demnach unverändert**.

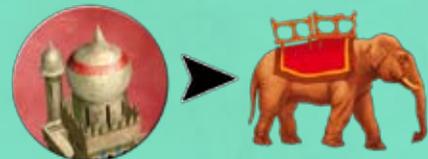
Anmerkung: Wenn ein Spieler 2 Ballen verkauft (indem er nacheinander zwei Aktionen ausgibt, um diese zu verkaufen), so wird die Nachfrage der Stadt (und damit auch der Verkaufspreis) nach jedem Verkauf neu angepasst.

3) Stadt-Märke

Wenn der Spieler noch keine Marke der Stadt besitzt, in der er gerade einen Ballen verkauft hat, so nimmt er **1 Stadt-Märke** dieser Stadt vom Spielbrett und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Wenn für diese Stadt keine *Stadt-Marken* mehr vorhanden sind oder der Spieler bereits über eine Marke dieser Stadt verfügt, so erhält er nichts.



Beispiel: Der braune Spieler ist in der Stadt Bombay. Er entscheidet sich, 1 violetten Ballen zu verkaufen (was ihn 1 Aktion kostet). Er legt den Ballen in den Beutel zurück und erhält 3 Rupien (violett ist die mittlere Farbe im Stapel) sowie eine Kunden-Märke (der Bonus beim Verkauf eines violetten Ballens)...



Beispiel (Fortsetzung): Der braune Spieler verändert die Nachfrage in Bombay. Der violette Nachfrage-Würfel wird im Stapel ganz nach unten gesetzt und der orangene Nachfrage-Würfel, der sich ganz unten befand, rückt einen Platz nach oben. Schließlich nimmt der braune Spieler eine Stadt-Märke von Bombay vom Spielbrett, da er noch keine hat.

E) EINEN PALAST BAUEN

Ein Spieler, dessen Elefant sich auf einem Feld **ohne Gebäude** befindet (d.h. weder eine Handelsstation, noch eine Stadt oder ein Palast), kann einen Palast bauen indem er **1 Aktion und 1 Seidenballen einer beliebigen Farbe von seinem Elefanten ausgibt** (der Ballen wird in den Beutel zurückgelegt). Daraufhin kann er einen seiner Paläste auf das Feld stellen. Sollte sich außerdem eine *Palast-Märke* auf dem Feld befinden, so nimmt er sie und führt sofort die dazugehörige Handlung aus (siehe „Palast-Marken“).

Auswirkungen eines Palastes: Wenn ein Spieler ein Feld mit einem Palast betritt, der ihm nicht selbst gehört, erhält der Eigentümer des Palastes **1 Rupie aus der Bank**. Außerdem bringen Paläste am Ende des Spiels zusätzliche Rupien ein.

Anmerkung: Ein Spieler erhält keine Rupien, wenn er ein Feld mit einem seiner eigenen Paläste betritt.



Beispiel: Der rosa Spieler befindet sich auf einem Feld, auf dem er einen Palast bauen kann. Er zahlt mit 1 Aktion und 1 Seidenballen und setzt einen seiner Paläste auf dieses Feld.

Palast-Marken



Der Spieler legt die Marke hinter seinen Sichtschirm. Am Ende des Spiels zählt diese Marke als eine zusätzliche *Kunden-Märke*.



Der Spieler legt die Marke in die Spielbox zurück und erhält 2 Rupien aus der Bank.



Der Spieler legt die Marke hinter seinen Sichtschirm. Am Ende des Spiels zählt diese Marke als eine zusätzliche *Stadt-Märke*.



Der Spieler legt die Marke in die Spielbox zurück und erhält einen Seidenballen in der Farbe seiner Wahl aus einem Markt der so weit wie möglich links liegt. Der Ballen wird auf seinen Elefanten gelegt.

Ende der Spielrunde

Nachdem jeder Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, ist die Spielrunde beendet. Solange der Startspieler mindestens eine *Runden*-Marke übrig hat, beginnt eine neue Spielrunde wie zuvor: Der Startspieler legt eine *Runden*-Marke neben das Spielbrett und im Uhrzeigersinn mit ihm beginnend, führt jeder Spieler seine 3 Aktionen aus...

Wenn der Startspieler keine *Runden*-Marke mehr ausspielen kann, ist der Satz beendet.

Ende des Satzes

Der Spieler zur linken des Startspielers wird nun zum Startspieler für den neuen Satz. Er nimmt die 4 *Runden*-Marken. Dann sammelt er alle Ballen von den Märkten ein und legt sie in den Beutel zurück. Er dreht die *Handelsstations*-Marken mit der „Geöffnet“-Seite nach oben. Ein neuer Satz beginnt. (Nachfüllen + 4 Spielrunden).

Wenn jeder Spieler einmal der Startspieler war (nach 4 Sätzen) ist das Spiel beendet.

Spielende

Die Spieler erhalten ihre Belohnung:

1) Paläste und Kunden

Die Spieler werden für die Größe ihres Handelsimperiums belohnt: Alle Spieler zählen die von ihnen gebauten Paläste und ihre *Kunden*-Marken zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert erhält 8 Rupien, der zweithöchste 4 Rupien und der drittplatzierte 2 Rupien. Im Falle eines Gleichstandes teilen sich die Spieler die Rupien.

Beispiel: Der graue Spieler hat 3 Paläste und 3 Kunden-Marken (eine Gesamtanzahl von 6). Der schwarze Spieler hat 4 Paläste und 2 Kunden-Marken (ebenfalls 6). Der elfenbeinfarbene Spieler hat 2 Paläste und 2 Kunden-Marken (insgesamt 4) und der rosafarbene Spieler hat nur 2 Kunden-Marken (insgesamt 2). Grau und schwarz sind gemeinsam auf dem ersten Platz und erhalten dementsprechend jeweils 6 Rupien (sie teilen sich die 12 Rupien für den ersten und den zweiten Platz). Elfenbein ist dritter und erhält 2 Rupien. Rosa bekommt nichts.

2) Stadt-Marken

Die Spieler werden für ihren Ruf belohnt. Jeder Spieler mit 3 *Stadt*-Marken erhält 4 Rupien. Jeder Spieler mit 4 oder mehr *Stadt*-Marken erhält 8 Rupien.

Der Spieler mit den meisten Rupien (hierzu zählen natürlich auch die Rupien, die er im Laufe des Spiels verdient hat) **ist der Sieger**. Im Falle eines Gleichstandes wird unter den Anwärtern derjenige mit den meisten *Kunden*-Marken zum Sieger erklärt.

BOMBAY mit 2, 3 und 5 Spielern

2 Spieler: Das Spiel besteht aus **4 Sätzen**. Ein Satz besteht aus **einer Nachfüll-Phase**, gefolgt von **4 Spielrunden**. Im Laufe des Spiels wechselt der Startspieler nach jedem Satz, so dass jeder Spieler **zweimal** Startspieler sein wird. Der Startspieler verwendet 4 *Runden*-Marken, um die Runden in jedem Satz abzuzählen. Außerdem:

- 1 *Stadt*-Marke wird auf jede Stadt gelegt,
- Nur 4 *Handelsstations*-Marken werden genutzt (eine von jeder Farbe). Sie werden zufällig über die Felder (**E**) verteilt,
- *Palast*-Marken werden mit der **orangenen Seite nach oben** zufällig auf die Felder (**G**) verteilt,
- Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit der höchsten Anzahl von Palästen + Kunden 4 Rupien. Der andere Spieler erhält nichts.

3 Spieler: Ein Spiel besteht aus **3 Sätzen**. Ein Satz besteht aus **einer Nachfüll-Phase**, gefolgt von **5 Spielrunden**. Während des Spiels wird jeder Spieler einmal der Startspieler sein. Der Startspieler verwendet 5 *Runden*-Marken, um die Runden in jedem Satz abzuzählen. Außerdem:

- Ein Stapel von 2 *Stadt*-Marken wird auf jede Stadt gelegt,
- Nur 4 *Handelsstations*-Marken werden genutzt (eine von jeder Farbe). Sie werden zufällig über die Felder (**E**) verteilt,
- *Palast*-Marken werden mit der **orangenen Seite nach oben** zufällig auf die Felder (**G**) verteilt,
- Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit der höchsten Anzahl von Palästen + Kunden 6 Rupien. Der zweitplatzierte Spieler erhält 2 Rupien. Der letzte Spieler erhält nichts.

5 Spieler: Ein Spiel besteht aus **5 Sätzen**. Ein Satz besteht aus **einer Nachfüll-Phase**, gefolgt von **3 Spielrunden**. Während des Spiels wird jeder Spieler einmal der Startspieler sein. Der Startspieler verwendet 3 *Runden*-Marken, um die Runden in jedem Satz abzuzählen. Außerdem:

- Der Spieler, der das Spiel in der fünften Position beginnt, erhält **3 Rupien anstatt 2**,
- Ein Stapel von 4 *Stadt*-Marken wird auf jede Stadt gelegt,
- *Palast*-Marken werden mit der gelben Seite nach oben zufällig auf die Felder (**G**) verteilt,
- Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit der höchsten Anzahl von Palästen + Kunden 8 Rupien. Der zweite Spieler erhält 6 Rupien, der dritte 4 Rupien und der vierte 2 Rupien. Der letzte Platz erhält nichts.

Anmerkung: Das für die Stadt-Marken erhaltene Geld ändert sich nicht, unabhängig von der Anzahl der Spieler.

Danksagung

Der Autor möchte sich wie üblich bei seinem großartigen Team sowie der Gruppe von Saint-Pair bedanken, insbesondere Philippe, Véro, David und Marie.