



Für 3–5 Spieler ab 10 Jahren

Autor: H. J. Vanaise

PIATNIK-Spiel Nr. 6414

Einleitung

Wertvolle Seide, kostbare Gewürze, exquisiten Tee und begehrten Reis bringen die Schiffe der Ostindien Company nach Europa. Nach der Wettfahrt um das Kap der guten Hoffnung erreichen nur 3 der 5 Schiffe den sicheren Hafen in England.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
 - 5 Schiffe
 - 4 Warensteine (um den Wert der Waren auf der Kurstabelle festzuhalten)
 - 2 Sonderwürfel
 - 50 Bewegungskarten mit 1–3 Zugpunkten für die Schiffe (jeweils 10 in den Farben Grün, Rot, Blau, Weiß und Gelb)
 - 32 Warenkarten
 - 8 mal Reis (rice)
 - 8 mal Tee (tea)
 - 8 mal Gewürze (spices)
 - 8 mal Seide (silk)
 - 100 Geldscheine
 - 1 Schreibblock „Verladelisten“
- Außerdem benötigt jeder Spieler noch einen Stift.*

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, den größten Gewinn beim Transport der Waren von Indien nach England zu erzielen. Da die Preise der einzelnen Waren während des Transportes schwanken, ist zum Sieg auch eine Portion Glück notwendig.

Der Spielplan

- * Der Spielplan zeigt den Seeweg nach England, aufgeteilt in 15 Felder, und die Startfelder für die 5 Schiffe.
- * Daneben ist eine Kurstabelle abgebildet, auf der der aktuelle Wert der Waren angezeigt wird.
- * Auf den beiden großen blauen und rosafarbenen Feldern werden die Bewegungskarten abgelegt.

Der Spielverlauf

Das Spiel besteht aus fünf Wettfahrten. Vor jeder Wettfahrt verteilen die Spieler zu Beginn geheim ihre Waren auf die 5 Schiffe. Im Spielverlauf kann jeder Spieler jedes Schiff bewegen. Sobald 3 der 5 Schiffe auf dem letzten Feld des Seewegs angekommen sind, erfolgt eine Abrechnung. Jeder Spieler erhält dann so viele Punkte wie die Waren, die er auf diesen 3 Schiffen geladen hat, wert sind.

Spielvorbereitungen (vor jeder neuen Wettfahrt)

- * Die 5 Schiffe werden auf die gleichfarbigen Startfelder gestellt.
- * Die 4 Warensteine werden auf den Wert 5 der Kurstabelle gesetzt (ein Stein je Spalte).
- * Von den gut gemischten Warenkarten erhält jeder Spieler 6 Karten verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Warenkarten werden beiseite gelegt.
- * Von den gut gemischten Bewegungskarten erhält jeder Spieler 7 Karten verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Bewegungskarten werden auf das große blaue Ablagefeld gelegt.
- * Der jüngste Spieler erhält die beiden Würfel und beginnt.
- * *Vor der ersten Wettfahrt erhält außerdem jeder Spieler eine Verladeliste und einen Stift.*



Verladelisten ausfüllen

Jeder Spieler sieht sich seine Bewegungskarten an und versucht nun, seine Warenkarten möglichst geschickt auf die 5 Schiffe zu verteilen. Hat man z. B. viele Bewegungspunkte für das gelbe Schiff erhalten, sollte man möglichst viele Waren auf dieses Schiff verladen.

Das Verladen geschieht, indem man auf seiner Verladeliste vermerkt, welche Waren man auf welches Schiff lädt. Möchte man z. B. 3 Einheiten Tee auf das gelbe Schiff laden, schreibt man unter „Gelb“ bei „Anzahl“ 3 und bei „Sorte“ T.

Wichtig: Auf jedes Schiff darf jeder Spieler nur **eine Warenart** laden, und zwar **maximal 3 Stück** von einer Sorte. Da nur die ersten 3 Schiffe Waren nach England bringen, kann man je nach persönlicher Risikobereitschaft versuchen, alle Waren auf 3 oder 4 Schiffe zu laden, oder wenn man sichergehen will, bei der Endabrechnung zumindest einige Punkte zu ergattern, jedes der 5 Schiffe mit Produkten zu befüllen.

Die Wettfahrt

Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Ein Spielzug besteht immer aus 2 Teilen (1. Würfeln; 2. Bewegungskarte spielen).

1. Würfeln

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Anschließend verändert er je nach Ergebnis den Kurswert einer Ware oder bewegt eines der Schiffe. Auf dem einen Würfel befinden sich 2 Sterne und die Zahlen +1, +1, +2, -2. Der andere Würfel zeigt ebenfalls 2 Sterne und auf jeder der 4 verbliebenen Seiten eine Warenart (die Buchstaben R, S, G, T).

Folgende Würfelergebnisse sind denkbar:

- * * = die anschließend ausgespielte Karte zählt doppelt (z. B. werden aus 2 Bewegungspunkten 4 Punkte)
- * +1 = 1 Schiff nach Wahl wird um 1 Feld vorwärtsgezogen
- * +2 = 1 Schiff nach Wahl wird um 2 Felder vorwärtsgezogen
- * -2 = 1 Schiff nach Wahl wird um 2 Felder zurückgesetzt (höchstens bis zum Startfeld)
- * +Buchstabe = Der Kurswert dieser Ware wird um 1 Punkt erhöht oder vermindert
- Buchstabe +1 = Der Kurswert dieser Ware erhöht sich um 1 Punkt
- Buchstabe +2 = Der Kurswert dieser Ware erhöht sich um 2 Punkte
- Buchstabe -2 = Der Kurswert dieser Ware verringert sich um 2 Punkte

2. Bewegungskarte spielen

Anschließend spielt der Spieler eine beliebige Bewegungskarte aus und zieht das Schiff in der Farbe der Karte so viele Felder voran, wie die Karte angibt. Auf jedem Feld dürfen beliebig viele Schiffe stehen. Hat der Spieler zuvor ** gewürfelt, so zählen die Bewegungspunkte doppelt. Die Karte wird offen auf dem großen rosafarbenen Kartenfeld abgelegt.

Danach zieht der Spieler eine neue Karte vom Stapel. (Sollte später der Stapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahmestapel verwendet.)

Wichtig: Wer mit seinen Karten nicht zufrieden ist, kann statt eine Karte zu spielen beliebig viele Karten gegen neue vom Stapel austauschen. (Gewürfelt wird zuvor trotzdem.)

Ankunft eines Schiffes

Sobald ein Schiff auf dem letzten Feld des Spielplanes angekommen ist (überzählige Bewegungspunkte verfallen), wird es neben den Spielplan gestellt. Der Spieler, der das Schiff gezogen hat, gibt nun bekannt, welche Ware er auf diesem Schiff geladen hat. Der Kurswert dieser Ware steigt sofort um 3 Punkte.

Das zweite Schiff, das ankommt, erhöht den Kurswert der darauf geladenen Ware um 2 Punkte.

Die Ankunft des dritten Schiffes führt zu einer Erhöhung um 1 Punkt.

Wichtig: Häufig wird es vorkommen, daß zwei Spieler die gleichen Güter auf unterschiedlichen Schiffen transportieren und es ist daher denkbar, daß das erste ankommende Schiff Tee geladen hat, worauf der Teepreis um 3 Punkte steigt und am zweiten ankommenden Schiff ebenso Tee geladen ist, was zu einer weiteren Kurssteigerung um 2 Punkte führt.

Nach Ankunft des dritten Schiffes werden die erreichten Punkte für jeden Spieler notiert und jedem Spieler der entsprechende Wert ausgezahlt. „10“ auf der Kurstabelle bedeutet 10.000.

Anschließend beginnt die nächste Wettfahrt wie unter „Spielvorbereitungen“ beschrieben.

Spielende

Nach 5 Wettfahrten wird der Gesamtsieger festgestellt, das ist der Spieler mit dem meisten Geld.

Wenn Sie zu "Ostindien Company" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien