

REINHOLD WITTIG

# Sansibar



Das abenteuerliche Handelsspiel  
im Indischen Ozean

## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Handelsspiel  
Spielerzahl: 3 - 5  
Altersempfehlung: 8 - 88  
Spieldauer: ca. 45 Minuten  
Spielautor: Reinhold Wittig  
Taktik ○○○●○○○ Glück

**D**ie mächtigsten europäischen Staaten schickten im 17. Jahrhundert ihre besten Kapitäne aus, um in fernen Ländern wertvolle Gewürze, Edelsteine und Geschmeide für die königlichen Höfe zu erwerben. Ausgangspunkt für ihre Handelsfahrten im Indischen Ozean ist das sagenumwobene Sansibar! Hier treffen sich Seefahrer und Kaufleute aller Nationen zum Handel und steuern entlang der Küste die zahlreichen Buchten an. Doch Vorsicht! Piraten und die untereinander konkurrierenden Kapitäne machen sich das Leben schwer! Nur durch geschicktes Taktieren und Kombinieren kannst Du Deinen Gegnern eins auswaschen, ihnen kostbare Güter vor der Nase wegschnappen und ihnen das gefürchtete Piratenschiff auf den Hals hetzen.

## SPIELZIEL

Jeder segelt mit seinen beiden Handelsschiffen die Küstenlinie von Sansibar entlang und steuert die verschiedenen Umschlagplätze in den Buchten an. Dort gilt es, mindestens vier gleiche Handelswaren aufzuladen und gegen bare Münze einzutauschen. Wer dann als erster mit seinen beiden Schiffen zurück in seine Heimat (Spielziel) gelangt und dabei noch seine Ware am cleversten eingekauft und verkauft hat, ist Sieger.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 10 Handelsschiffe (in 5 verschiedenen Farben)
- 1 Piratenschiff (schwarz)
- 60 Warenkarten
- 60 Silberchips (Wert 1)
- 30 Goldchips (Wert 10)
- 2 Würfel
- 1 Spielanleitung

## VOR DEM ERSTEN SPIEL

...muß jedes Handelsschiff mit drei verschiedenen, weißen Segeln bestückt werden (siehe dazu auch Foto auf der Schachtelunterseite). Das schwarze Piratenschiff wird mit den schwarzen Segeln ausgestattet.

## SPIELVORBEREITUNG

★ Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt **12 Buchten** der Insel Sansibar (große weiße Felder) mit den jeweiligen **Zufahrten zur Bucht** (Zahlenfelder). Die roten Felder stellen die Verbindung Start - Ziel dar, die mit Pfeilen gekennzeichneten Felder die Zufahrt zur jeweiligen Bucht.

☆ Jeder wählt zwei Handelsschiffe einer Farbe aus und setzt sie auf den großen Startpfahl.

☆ Das schwarze **Piratschiff** wird auf das letzte rote Spielfeld vor dem Zielpfeil gestellt.

☆ Die **Warenkarten** werden nach Zahlen geordnet. Danach wird jeder der 12 Stapel getrennt gemischt und als verdeckter Stapel auf die entsprechenden Kartenablagefelder des Plans gelegt. Die fünf Warenkarten mit der "1" z. B. liegen jetzt also auf Bucht Nr. "1". In jedem Stapel sind die gleichen 5 Warenkarten vorhanden: **Seide, Zucker, Edelsteine, Tee und Gewürze**. Die gleichen Warenkarten unterscheiden sich nur durch die verschiedenen Zahlen voneinander.

Sonderregel:

Spielen nur drei Spieler mit, werden von jedem Stapel die beiden obersten Warenkarten weggenommen und unaufgedeckt in die Schachtel zurückgelegt.

☆ Ein Spieler übernimmt die Kasse und zahlt jedem **1 Goldchip** (Wert 10) als Startkapital aus.

☆ Wer die höchste Zahl würfelt, darf anfangen. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## WÜRFELN UND ZIEHEN

☆ Kommt ein Spieler an die Reihe, dreht er **einen der beiden Würfel** in der Spielplanmitte auf eine **beliebige Zahl** von 1 bis 6. Nun würfelt er mit dem zweiten Würfel und **addiert** die Augenzahl beider Würfel.

☆ Ergibt die **Summe beider Würfel**

A. **zwei bis neun**, muß man eines seiner beiden Handelsschiffe in eine beliebige Richtung ziehen. Man kann es auf den roten Feldern und/oder auf den Zufahrtswegen zu den Buchten (Zahlenfelder) maximal um die gewürfelte Summe ziehen. Würfelpunkte kann man verfallen lassen, wenn man

möchte. In einem Zug kann man vorwärts oder rückwärts ziehen, aber nicht hin und her.

B. **zehn, elf oder zwölf**, darf man diese Runde sein Handelsschiff nicht bewegen und muß aussetzen.

Um ganz auf Nummer Sicher zu gehen, kann man jedesmal mit dem ersten Würfel die "3" einstellen, da "3" und eine mit dem zweiten Würfel gewürfelte "6" die Summe von 9 ergibt und man auf jeden Fall ziehen kann. Wer aber schnell vorankommen möchte, sollte riskanter spielen.

C. hat man aber einen **Pasch** (beide Würfel zeigen die gleiche Augenzahl) gewürfelt, muß **zusätzlich** der Pirat versetzt werden (s. "Blockade/Pirat").

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beim Ziehen der Handelsschiffe werden besetzte Felder übersprungen und **nicht** mitgezählt. Auf jedem Feld steht also immer nur ein Schiff (mit Ausnahme der Buchten).

## BUCHTEN

☆ Um das Spielziel zu erreichen, muß man die Buchten anfahren und mindestens ein **Quartett** (vier Karten der gleichen Warengruppe, z. B. Seide aus vier Buchten) sammeln. Für diese bekommt man später Chips (s. "Ware verkaufen").

☆ Eine Bucht erreicht man, indem man von einem roten Feld mit Pfeil in den **numerierten Zufahrtsweg** einfährt.

☆ Kommt man in einer **Bucht (großes weißes Spielfeld)** vor den Warenkarten an, so verfallen die restlichen Würfelpunkte. Man nimmt den dort verdeckt liegenden Kartenstoß auf, sieht sich die Warenkarten geheim an, nimmt sich eine davon und legt den Rest wieder verdeckt auf das Ablagefeld zurück. Die anderen Mitspieler wissen also nicht, welche Warenkarte man genommen hat. (Diese Ware kostet **kein** Geld!)

★ Man kann auch auf das Nehmen verzichten, wenn keine Warenkarte in die eigene Sammlung paßt und einen am Spielende belasten würde (s. unten).

★ Ist eine Bucht von einem oder mehreren Handelsschiffen besetzt, so kann man sie trotzdem aufsuchen und sich eine Warenkarte auswählen. Man muß aber jedem, der dort steht, **zwei Silberchips** zur Begrüßung zahlen! Sollte man kein Geld haben, darf man auch keine Warenkarten ansehen und aufnehmen!

★ Will man sich in derselben Bucht **nochmals** Warenkarten nehmen, muß das Handelsschiff jeweils vor dem Aufnehmen der nächsten Warenkarte die numerierte Zufahrt zu dieser Bucht **verlassen** haben und sie dann erneut ansteuern.

## LOTSEN BEZAHLEN UND ABKÜRZEN

★ Nach dem Würfeln der **Summe 2 bis 9**, aber **vor** dem Ziehen eines Schiffes, kann man sich entscheiden, ob man für sein in einer Bucht bzw. Zufahrt zur Bucht stehendes Handelsschiff Lotsen bezahlen will, die einem eine **Abkürzung** zeigen. Durch die Lotsen kommt man schneller zur nächsten Bucht. Man kann aber auch auf das Abkürzen verzichten und ganz normal ziehen.

★ Die **Zufahrten** zu den Buchten sind nummeriert. Wenn man die dem **Zahlenfeld**, von dem aus man abkürzt, **entsprechende Zahl an Silberchips** an die Kasse zahlt, darf man auf das entsprechende Zahlenfeld der benachbarten Zufahrt fahren. Abkürzungen sind nur auf den nummerierten Zufahrten erlaubt, ein Abkürzen von Bucht zu Bucht ist nicht erlaubt!

★ Das Abkürzen kostet **zusätzlich einen Würfelpunkt** und kann vorwärts (z. B. von der Zufahrt Bucht 6 zur Zufahrt Bucht 7) oder rückwärts (z. B. von Zufahrt 4 zu 3) erfolgen. Eventuell noch verbleibende Würfelpunkte können dann in Richtung Bucht ausgefahren werden.

★ Allerdings kann man **nur einmal** während eines Zuges abkürzen. Beide Zahlenfelder, die man für die Abkürzung benutzt, müssen **frei** sein.

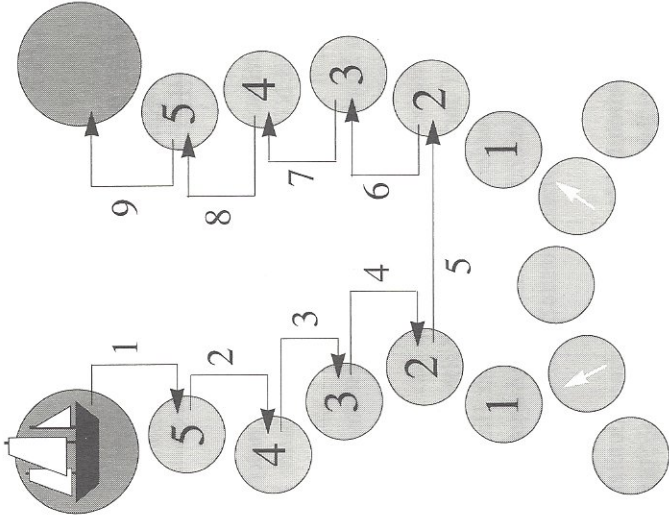


Abb.: Für zwei Silberchips kann man von Feld "2" direkt zu einem benachbarten gleichbezifferten Feld rücken. Gewürfelt wurde eine "3" und eine "6". Da die Abkürzung aber einen Würfelpunkt kostet, darf man nun nicht mehr 9 Felder weit ziehen, sondern nur 8.

## WARE VERKAUFEN

★ Das Startkapital reicht meist nicht weit und das Abkürzen, wie auch das "Begrüßungsgeschenk" in den Buchten kostet Geld. Daher kann man sich **jederzeit** für jedes gesammelte **Quartett** (z. B. vier Würfelkarten) bare Münze geben lassen. Man legt danach das Quartett **verdeckt** vor sich ab. Es kann erst bei Spielen von den anderen Spielern kontrolliert werden. (Es sollte aber keiner schummeln, da es ja sonst keinen Sinn und keinen Spaß machen würde.)

★ Bilden die Warenkarten eine **fortlaufende Zahlenreihe** (z. B. Zucker 3-4-5-6), so gibt es dafür **3 Goldchips** (Wert 30) aus der Kasse. Bei einer **unterbrochenen** Reihe (Zucker 1-5-8-12), gibt es nur **2 Goldchips** (Wert 20).

## BLOCKADE/PIRAT

- ★ Immer wenn die Würfel einen **Pasch** bilden (auch "5+5" und "6+6"! **muß** der Spieler, der den Pasch erzielt hat, das Piratenschiff versetzen.
- ★ Für das Handelsschiff gelten die Regeln wie unter "WÜRFELN UND ZIEHEN" beschrieben.
- ★ Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er zuerst das Piratenschiff oder zuerst sein eigenes Schiff zieht.
- ★ Das Piratenschiff darf beliebig weit, muß aber **mindestens sieben Felder** versetzt werden. Dabei zählen mit Handelsschiffen besetzte Felder nicht mit. (Die gewürfelten Augen haben also nichts mit dem Ziehen des Piraten zu tun!)
- ★ Auf den **ersten sieben Feldern des Spielplans** (dunkelrot), auf den **großen weißen Buchfeldern** und auf dem **Start-** bzw. **Zielpfeil** darf das Piratenschiff **nicht** stehen! Auf allen Zufahrtswegen - auch zu den Buchten 1, 2 und 3 - darf der Pirat allerdings stehen!
- ★ Das Piratenschiff **blockiert** die Fahrstrecke und darf von keinem Handelsschiff überschritten werden.
- ★ Wird das Piratenschiff auf eine **numerierte Zufahrt** zu einer Bucht gestellt, so sind Handelsschiffe, die sich zwischen dem Piraten und der jeweiligen Bucht befinden, vorläufig blockiert. Sie sind gefangen, bis der nächste Pasch kommt. Die Abkürzungsregel gilt für sie natürlich **nicht!**
- ★ Wird das Piratenschiff auf die roten Felder gestellt, so kann man es mit Abkürzungen umfahren.

## SPIELEND

- ★ Das Spiel endet sofort, sobald **ein** Spieler mit **beiden** Schiffen im Ziel (Pfeil) angekommen ist. Man muß dabei nicht mit exakter Würfelzahl ins Ziel kommen, überschüssige Würfelpunkte verfallen dabei.
- ★ Bedingung, um das Spiel zu beenden, ist allerdings, daß man im Spiel **mindestens ein Quartett** erworben hat. Hat man noch kein vollständiges Quartett gesammelt, darf man nur mit einem seiner Handelsschiffe im Ziel stehen.
- ★ Der Spieler, der das Spiel beendet, erhält für seine zügige Arbeit **1 Goldchip** (Wert 10) aus der Kasse.
- ★ Nun werden alle Warenkarten der Spieler, die sie auf der Hand halten, nach folgendem Schema verrechnet:
  - für **vier** noch nicht ausbezahlte Warenkarten in **fortlaufender** Zahlenfolge erhält man Chips **im Wert von 30**. (Hat ein Spieler z. B. fünf Seide-Karten, zählt die fünfte Karte wie eine einzelne.)
  - für **vier** noch nicht ausbezahlte Warenkarten in **unterbrochener** Zahlenfolge erhält man Chips **im Wert von 20**.
  - ein fast fertiges Quartett mit **drei** Warenkarten ist neutral und gibt **keinen Abzug**.
  - für **zwei Warenkarten** mit derselben Ware muß man je **einen Silberchip abgeben**.
  - für eine **einzelne** Warenkarte muß man **drei Silberchips abgeben**.

<b>Warenkarten</b>	<b>4+</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Chips im Wert von</b>	<b>+30</b>	<b>+20</b>	<b>0</b>	<b>-2</b>	<b>-3</b>

- ★ Die Spieler zählen ihre Chips. Es gewinnt, wer jetzt die Chips mit dem höchsten Gesamtwert hat.

## SPIELTIPS

- ★ Jeder, der einen Kartenstapel in einer Bucht ansehen darf, kann feststellen, welche Warenkarten bereits von den Mitspielern, die vor ihm in dieser Bucht waren, gezogen wurden. Er kann daraufhin andere Waren sammeln oder aber in den nächsten Buchten dem Spieler diese Warenkarten wegnehmen, damit er keine fortlaufende Zahlenreihe sammeln kann.
- ★ Quartette sollte man nur dann verkaufen, wenn man das Geld unbedingt braucht. So kann man die anderen Spieler im Unklaren lassen, wieviel Geld man hat.
- ★ Wenn man durch einen Piraten blockiert ist, kann man - wenn möglich - die Zeit nutzen, um die noch zugänglichen Buchten aufzusuchen und Warenkarten zu kaufen. So kann man eventuell noch viele Chips einheimen.
- ★ Nach Möglichkeit sollte man nicht mit beiden Schiffen in einem Hafen stehen, um nicht ganz blockiert werden zu können.