

BORNEO

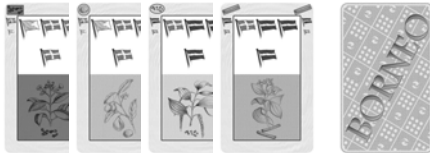
Ein Spiel für 3-5 aufstrebende Händler, von Paolo Mori

Zu Beginn des 17. Jahrhunderts ringen die neuen Handelsgesellschaften um die Kontrolle des Gewürzhandels mit dem reichen Ostindien. Schaffst du es höchste Gewinne zu erzielen und gleichzeitig immer höhere Positionen in der Handelsgesellschaft zu erreichen?

Spielmaterial

- 108 Karten in folgender Verteilung:

60 Frachtkarten



12 Hafenkarten



12 Aufträge



15 Händler (3 je Spieler)



4 Handelsgesellschaften



5 Übersichtskarten (1 je Spieler)



- Spielregel

Spielziel

Du spielst einen Händler im 17. Jahrhundert. Wenn es dir gelingt, deine Gewinne aus dem lukrativen Ostindien-Handel zu maximieren, wirst du der Gewinner sein!

Spielvorbereitung

- Trenne die Karten nach den Abbildungen auf der Rückseite.
- Gib jedem Spieler die drei **Händler-Karten** mit derselben Abbildung und die dazu passende **Übersichtskarte**.
- Mische die **Frachtkarten**. Gib jedem Spieler verdeckt 3 Karten. Die Spieler nehmen die Karten so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht erkennen können. Lege die übrigen Frachtkarten als **Nachziehstapel** in die Mitte. Lasse daneben etwas Platz für den Ablagestapel frei.

Obere Hälfte:

Flaggen

Vier Flaggen von Handelsgesellschaften, in zwei Reihen angeordnet.

Symbole

Sie zeigen die Funktionen der Karte.

Du spielst mit der oberen Hälfte der Karte, wenn du sie **in einem Hafen spielst** oder wenn es zu einer Auseinandersetzung um die Position in einer Handelsgesellschaft kommt.

Untere Hälfte:

Handelsware

Pfeffer, Zimt, Nelken oder Muskat, teilweise mit einem Multiplikator „2“.

Du spielst mit der unteren Hälfte der Karte, wenn es zu einer **Warenverteilung** kommt, nachdem in einem Hafen Fracht eingetroffen ist oder wenn du einen **Auftrag erfüllen** willst.

- Mische die **Hafenkarten**. Decke 3 Karten auf und lege sie offen in die Tischmitte.

Lege die übrigen Karten als verdeckten Stapel daneben.

Obere Hälfte:

Maximale Anzahl Karten oder Flaggen

Dieser Wert bestimmt die Warenverteilung (siehe Abschnitt 3: **Fracht**).

Name des Hafens

Untere Hälfte:

Handelsware

Es sind die gleichen Handelswaren wie auf den Frachtkarten.



- Lege die vier Karten mit den **Handelsgesellschaften** offen in einer Spalte untereinander aus. Bestimme einen Spieler, der anfängt. Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler **eine seiner Händlerkarten** rechts neben eine beliebige Handelsgesellschaft oder neben einen bereits zuvor gelegten Händler eines anderen Spielers. Auf die erste Legerunde folgen zwei weitere Legerunden in jeweils umgekehrter Sitzreihenfolge.
- **Beispiel:** Im Vierpersonenspiel platzieren die Spieler (A, B, C und D) ihre drei Händler in dieser Reihenfolge: A, B, C, D, D, C, B, A, A, B, C, D.
- Du darfst dabei nicht zwei deiner Händler nebeneinander in dieselbe Handelsgesellschaft legen. Später, im Spielverlauf, kann diese Situation aber auftreten. In jeder Handelsgesellschaft werden die Händler von links nach rechts angeordnet (siehe nebenstehendes Beispiel).
- Lege die **Aufträge** als offen Stapel bereit. Dieser Stapel darf von den Spielern jederzeit durchgesehen werden.



Du brauchst vor dir genügend Platz, um die Handelswaren und Aufträge auszulegen. Diese Auslage ist dein **Lager**.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Zuge eines Spielers besteht aus den folgenden Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

1. Du **darfst** einen **Auftrag** erfüllen.
2. Du **darfst** die **Handelsgesellschaft** wechseln oder versuchen in einer Gesellschaft aufzusteigen.
3. Du **musst** eine **Frachtkarte** auf eine **Hafenkarte** legen, und eine Warenverteilung vornehmen.
4. Du **musst** 2 Frachtkarten vom **Nachziehstapel** ziehen und überzählige Handkarten (über 6 Karten) abwerfen.

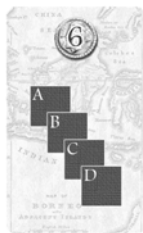
Nachdem du die letzte Phase beendet hast, kommt dein linker Nachbar an die Reihe.

Der Zug eines Spielers

1) Einen Auftrag erfüllen

In der ersten Phase deines Zuges, **darfst** du **einen Auftrag** erfüllen und verdeckt vor dir ablegen. So bleibt er bis zum Spielende liegen. Jeder erfüllte Auftrag ist bei Spielende so viele Siegpunkte wert, wie auf der Karte angegeben sind.

Um einen Auftrag zu erfüllen, suchst du dir aus dem Auftragsstapel **einen** beliebigen Auftrag heraus. Anschließend musst du aus deinem **Lager** die Kombination an **Handelswaren** abwerfen, die auf dem Auftrag angegeben ist (siehe unten). Du darfst Frachtkarten und Hafenkarte als Handelswaren benutzen. Du darfst **keine** Handkarten verwenden, um den Auftrag zu erfüllen. Frachtkarten mit dem Multiplikator „2“ zählen als zwei Handelswaren der betreffenden Art. Wirfst du mehr Handelswaren ab, als du zur Erfüllung des Auftrags brauchst, erhältst du dafür keinen Ersatz. Abgeworfene Hafenkarten kommen aus dem Spiel. Du kannst Auftragskarten nicht verwenden, um damit andere Aufträge zu erfüllen.



Du **musst** eine Handelsware von jeder Art abwerfen, um diesen Auftrag zu erfüllen. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 6 Siegpunkte.



Du **musst** 2 Handelswaren von jeder Art abwerfen. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 15 Siegpunkte.



Du **musst** 3 Handelswaren von jeder Art abwerfen. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 25 Siegpunkte.

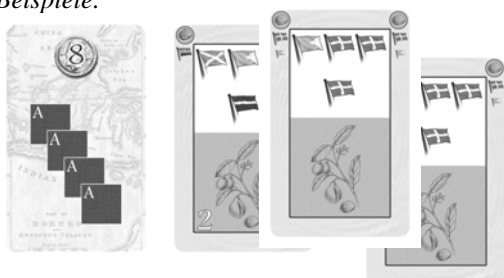


Du **musst** vier Handelswaren von derselben Art abwerfen. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 8 Siegpunkte.

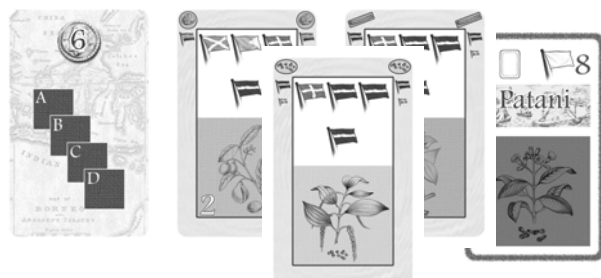


Du **musst** acht Handelswaren von derselben Art abwerfen. Dieser Auftrag zählt bei Spielende 8 Siegpunkte.

Beispiele:



Wirf 4 Handelswaren der selben Art ab, um bei Spielende 8 Siegpunkte zu erhalten. Du kannst den Auftrag auch mit zwei „2“ Handelswaren erfüllen.



Wirf eine Handelsware von jeder Art ab (insgesamt 4), um 6 Siegpunkte zu erhalten. Wenn du drei Handelswaren und eine „2“ Handelsware, also insgesamt 5 Handelswaren, abwirfst, erhältst du keinen Ersatz. Die überzählige Handelsware wird ignoriert.

2) Handelsgesellschaften

In der zweiten Phase **darfst** du **eine** der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- **Versetze** einen deiner Händler aus einer Handelsgesellschaft und lege ihn in eine **andere Handelsgesellschaft**. Lege deinen Händler rechts hinter alle anderen Händler der neuen Gesellschaft. Falls notwendig rücken die Händler in der alten Gesellschaft nach links auf.
– oder –
- **Befördere** einen deiner Händler innerhalb einer Handelsgesellschaft: Wähle einen deiner Händler (den „Angreifer“) und den Händler eines Mitspielers (der „Verteidiger“) in **derselben Handelsgesellschaft**, der weiter links von deinem Händler liegt.

Wähle aus deiner Hand eine oder mehrere Frachtkarten mit der **Flagge der Handelsgesellschaft**, in der die Auseinandersetzung stattfindet. Anschließend darf der Verteidiger Karten der entsprechenden Gesellschaft von seiner Hand spielen. Er darf **höchstens** so viele Karten spielen, wie du vorgelegt hast.

Wichtig: Du darfst **niemals alle** deine Handkarten ausspielen, selbst wenn alle die Gesellschaft zeigen. Du musst **mindestens eine** Frachtkarte übrig behalten.

Hinweis: Der Mitspieler muss seinen Händler nicht verteidigen!

Nachdem beide Spieler ihre Karten ausgespielt haben, wird die Anzahl der Flaggen der Handelsgesellschaft (nicht die Anzahl der Karten!) verglichen, in der die Auseinandersetzung stattfindet. Der Verteidiger addiert zu seinen Flaggen die Anzahl der Händler, die zwischen seinem Verteidiger und dem Angreifer liegen, als Bonus. Liegen Verteidiger und Angreifer direkt nebeneinander, ist der Bonus „0“.

Hat der **Angreifer** genau so viele Flaggen oder mehr als der Verteidiger (einschließlich Bonus), ist der Angriff **erfolgreich**. Dein Händler rückt an die Position des verteidigenden Händlers. Der Verteidiger wird aus der Handelsgesellschaft entfernt. Der verteidigende Mitspieler kann sich entscheiden, ob er seinen Händler auf die nun freie Position des Angreifers legt oder ob er ihn an das rechte Ende der Reihe in einer beliebigen Handelsgesellschaft legt.

Hat der **Verteidiger** mehr Flaggen (einschließlich Bonus) als der Angreifer, hat er den Angriff **abgewehrt**. Beide Händler bleiben an ihren Plätzen. Der Verteidiger darf außerdem **eine** der Frachtkarten, die er zur Verteidigung ausgespielt hat, in eine Handelsware umwandeln und in sein Lager legen.

Alle in der Auseinandersetzung ausgespielten Frachtkarten (außer der Handelsware, die der erfolgreiche Verteidiger als Belohnung erhält) kommen auf den Ablagestapel.

Beispiel: Der Händler in dritter Position greift den Händler an erster Position an. Der Verteidiger erhält einen Bonus von 1 Flagge, da zwischen ihnen eine Karte liegt. Sie wird zu den Flaggen auf seinen Karten hinzugezählt.

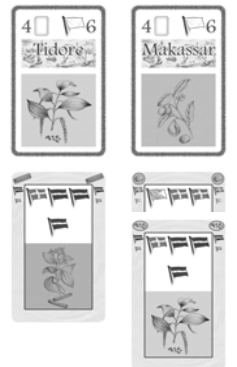


Achtung: Du darfst keine Auseinandersetzung beginnen, wenn du nur eine Karte auf der Hand hast!

3) Frachtkarten

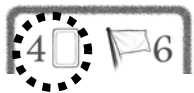
In der dritten Phase **musst** du eine Frachtkarte von der Hand ausspielen und neben eine Hafenkarte legen.

Lege deine Frachtkarte aufgedeckt direkt unterhalb einer offenen Hafenkarte ab oder lege sie dachziegelartig auf eine Frachtkarte, die bereits an der Hafenkarte liegt. Wenn du sie auf eine andere Frachtkarte legst, musst du mit deiner Karte die zweite Flaggenreihe zudecken, so dass von der vorhergehenden Karte nur die oberste Flaggenreihe sichtbar bleibt.

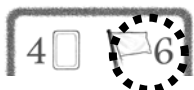


Das Ausspielen einer Frachtkarte kann zu einer **Warenverteilung** führen.

Jede Hafenkarte zeigt zwei Werte:



Die Zahl in der linken oberen Ecke gibt das Frachtkartenlimit an. Das ist die Anzahl Frachtkarten, die höchstens an diese Hafenkarte angelegt werden darf.



Die Zahl in der rechten oberen Ecke gibt an, wie viele Flaggen notwendig sind, um bei dieser Hafenkarte das **Monopol** zu erlangen.

Wenn durch deine Frachtkarte **einer** der beiden Werte in diesem Hafen erreicht wird, werden die Handelswaren in diesem Hafen an die Spieler **verteilt**:

a) Monopol

Liegen mindestens so viele Flaggen einer Handelsgesellschaft an einer Hafenkarte an, wie für das Monopol benötigt werden, dann hat diese Handelsgesellschaft das Monopol auf alle Handelswaren in diesem Hafen. Das gilt auch dann, wenn die Maximalzahl Frachtkarten noch nicht erreicht ist. Die Handelswaren werden nur an die Händler dieser Gesellschaft verteilt:

- Der Händler in der ersten Position **wählt eine** der Frachtkarten in dem Hafen aus und **legt** sie in sein Lager. **Zusätzlich** erhält er die Hafenkarte und legt sie ebenfalls in sein Lager
- Als nächster wählt der Händler in zweiter Position eine Frachtkarte aus, dann der Händler an dritter Position und so fort, bis alle Karten verteilt sind. Gibt es mehr Karten als Händler, beginnt wieder der Händler in erster Position.

Falls durch die letzte Frachtkarte mehrere Handelsgesellschaften das Monopol erlangen würden, erhält im Fall eines Gleichstandes diejenige von ihnen das Monopol, deren Flagge auf der zuletzt gespielten Karte als erste erscheint (von links nach rechts, von oben nach unten).

Beispiel: In dem Beispiel rechts hat die rote Handelsgesellschaft in Tidore 6 Flaggen und erhält damit das Monopol. Der Händler, der in der roten Gesellschaft in erster Position liegt, bekommt die Hafenkarte Tidore und darf sich eine beliebige Handelsware aussuchen. Dann erhält der zweite Händler eine Ware und so weiter.



b) Anteilige Verteilung

Wird das Frachtkartenlimit eines Hafens erreicht, **ohne dass eine Gesellschaft gleichzeitig das Monopol erlangt**, werden die Handelswaren aus diesem Hafen anteilig verteilt.

- Der Spieler, der die **letzte Frachtkarte** gelegt und damit die Warenverteilung ausgelöst hat, erhält die Hafenkarte und legt sie in sein Lager.
- Jetzt werden die **Flaggen** aller Handelsgesellschaften **gezählt**. Der Händler, der in der Gesellschaft mit den meisten Flaggen an erster Position liegt, darf **eine** beliebige Handelsware in sein Lager legen.
- Anschließend darf der Händler in erster Position aus der Gesellschaft mit den zweitmeisten Flaggen eine Ware nehmen, dann der Händler aus der Gesellschaft mit den drittmeisten Flaggen, und so weiter.
- Sind noch Handelswaren übrig, nachdem die Händler in erster Position ihre Waren erhalten haben, dürfen sich die Händler in zweiter Position Handelswaren nehmen, und so weiter. Es gilt wieder die Reihenfolge nach der Anzahl der meisten Flaggen.
- Haben mehrere Handelsgesellschaften gleich viele Flaggen, beginnt diejenige Gesellschaft, deren Flagge zuerst auf einer Frachtkarte erscheint (von links nach rechts, von oben nach unten).

Achtung: Ist von einer Gesellschaft gar keine Flagge zu sehen, erhalten die Händler dieser Gesellschaft in diesem Hafen keine Handelswaren!



Beispiel: Im Beispiel links ist das Limit von 4 Frachtkarten erreicht. Keine Gesellschaft hat 6 Flaggen. Somit erhält niemand das Monopol. Die Handelswaren werden daher anteilig verteilt. Die gelbe Gesellschaft hat 5 Flaggen, die rote 4, die grüne und die blaue Gesellschaft haben je 2 Flaggen. Die erste grüne Flagge kommt vor der ersten blauen Flagge. Der Händler in der ersten Position in der gelben Gesellschaft darf zuerst wählen, dann der erste Händler aus der roten Gesellschaft, dann der aus der grünen und zuletzt der erste Händler aus der blauen Gesellschaft. Die Hafenkarte erhält der Spieler, der die Warenverteilung



Nach der Warenverteilung wird die oberste Karte vom Stapel mit den Hafenkarten aufgedeckt und offen in die Mitte neben die beiden anderen Hafenkarten gelegt.



4) Zwei Karten ziehen

Am Ende deines Zuges **musst** du **2 Frachtkarten** vom Nachziehstapel ziehen. Falls du danach **mehr als 6 Karten** auf der Hand hast, musst du die überzähligen Karten abwerfen.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel verdeckt gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



Spielende und Wertung

Das Spiel endet,

- wenn du eine Hafenkarte aufdecken musst, und der Stapel mit den Hafenkarten ist aufgebraucht oder
- wenn du zwei Karten ziehen musst und keine Frachtkarten mehr da sind, weil der Nachziehstapel aufgebraucht ist und es keinen Ablagestapel gibt, den man mischen könnte.

Alle Hafenkarten in der Tischmitte, die an die Hafenkarten angelegten Frachtkarten und die Handkarten der Spieler werden abgeworfen und kommen aus dem Spiel.

Nun hat jeder Spieler noch **eine letzte Chance** einen Auftrag zu erfüllen. Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der das Spiel beendet hat. Reihum darf sich jeder Spieler **einen Auftrag** aus dem offenen Stapel herausuchen und muss ihn mit Handelswaren aus seinem Lager erfüllen.

Es folgt die Wertung:

- Jede **Frachtkarte** in deinem Lager zählt **1 Siegpunkt** (auch die Karten mit „2“).
- Jede **Hafenkarte** in deinem Lager zählt **1 Siegpunkt**.
- Jeder erfüllte **Auftrag** zählt die **aufgedruckte Anzahl Siegpunkte**.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner! Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige Beteiligte, der mehr Aufträge erfüllt hat.

BORNEO

Copyright © 2007

daVinci Editrice S.r.l.

All rights reserved.