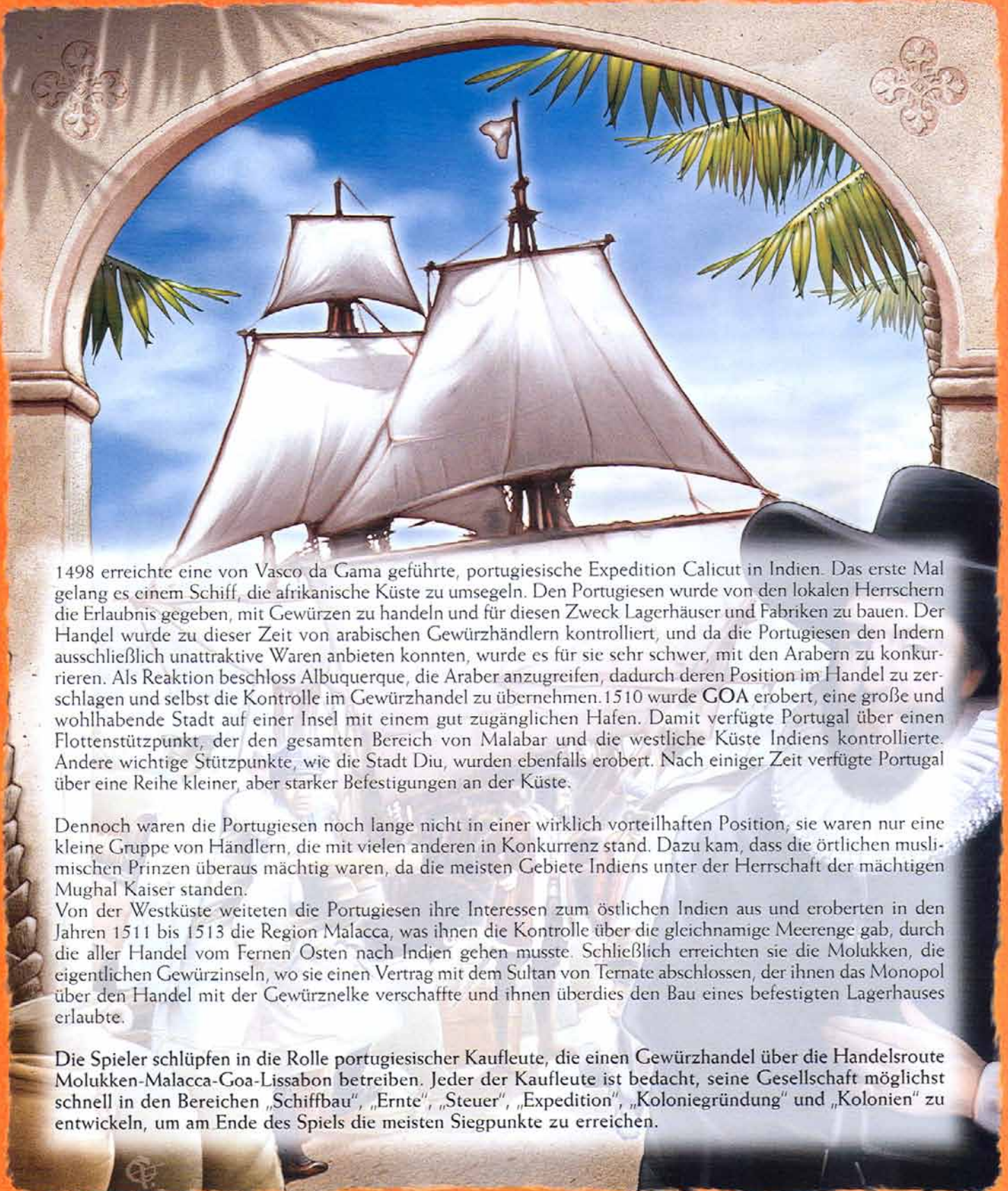


GOA

Aufbruch zu den Gewürzinseln!



1498 erreichte eine von Vasco da Gama geführte, portugiesische Expedition Calicut in Indien. Das erste Mal gelang es einem Schiff, die afrikanische Küste zu umsegeln. Den Portugiesen wurde von den lokalen Herrschern die Erlaubnis gegeben, mit Gewürzen zu handeln und für diesen Zweck Lagerhäuser und Fabriken zu bauen. Der Handel wurde zu dieser Zeit von arabischen Gewürzhändlern kontrolliert, und da die Portugiesen den Indern ausschließlich unattraktive Waren anbieten konnten, wurde es für sie sehr schwer, mit den Arabern zu konkurrieren. Als Reaktion beschloss Albuquerque, die Araber anzugreifen, dadurch deren Position im Handel zu zerschlagen und selbst die Kontrolle im Gewürzhandel zu übernehmen. 1510 wurde GOA erobert, eine große und wohlhabende Stadt auf einer Insel mit einem gut zugänglichen Hafen. Damit verfügte Portugal über einen Flottenstützpunkt, der den gesamten Bereich von Malabar und die westliche Küste Indiens kontrollierte. Andere wichtige Stützpunkte, wie die Stadt Diu, wurden ebenfalls erobert. Nach einiger Zeit verfügte Portugal über eine Reihe kleiner, aber starker Befestigungen an der Küste.

Dennoch waren die Portugiesen noch lange nicht in einer wirklich vorteilhaften Position, sie waren nur eine kleine Gruppe von Händlern, die mit vielen anderen in Konkurrenz stand. Dazu kam, dass die örtlichen muslimischen Prinzen überaus mächtig waren, da die meisten Gebiete Indiens unter der Herrschaft der mächtigen Mughal Kaiser standen.

Von der Westküste weiteten die Portugiesen ihre Interessen zum östlichen Indien aus und eroberten in den Jahren 1511 bis 1513 die Region Malacca, was ihnen die Kontrolle über die gleichnamige Meerenge gab, durch die aller Handel vom Fernen Osten nach Indien gehen musste. Schließlich erreichten sie die Molukken, die eigentlichen Gewürzinseln, wo sie einen Vertrag mit dem Sultan von Ternate abschlossen, der ihnen das Monopol über den Handel mit der Gewürznelke verschaffte und ihnen überdies den Bau eines befestigten Lagerhauses erlaubte.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle portugiesischer Kaufleute, die einen Gewürzhandel über die Handelsroute Molukken-Malacca-Goa-Lissabon betreiben. Jeder der Kaufleute ist bedacht, seine Gesellschaft möglichst schnell in den Bereichen „Schiffbau“, „Ernte“, „Steuer“, „Expedition“, „Koloniegründung“ und „Kolonien“ zu entwickeln, um am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte zu erreichen.

Zubehör:

55 Spielplättchen (im weiteren Text Plättchen genannt)



(27x mit Rückseite A und 27x mit Rückseite B
und 1 Startspielerplättchen „Flagge“)

18 Kolonieplättchen (im weiteren Text Kolonien genannt)



(5x Quilon, 4x Cochin,
5x Madras, 4x Calicut)

18 Kolonistenkarten



(in den Werten 1 und 3, beliebig wechselbar)

17 Schiffskarten



(in den Werten 1 und 3, beliebig wechselbar)

10 Karten „Zusatz-Aktion“



45 Dukatenkarten



(in den Werten 1, 2, 5 und 10, beliebig wechselbar)

30 Expeditionskarten



4 Tableaus „Lager“



(in den Farben Rot, Blau, Grün, Gelb)

4 Tableaus „Entwicklung“



(in den Farben Rot, Blau, Grün, Gelb)

20 Versteigerungsmarker



(mit Zahlen 1-5 in den Farben Rot, Blau, Grün, Gelb)

20 Erfolgsmarker



(grau)

50 Gewürzsäckchen (im weiteren Text Gewürze genannt)



Ingwer Pfeffer Zimt Muskat Nelken

1 Spielplan



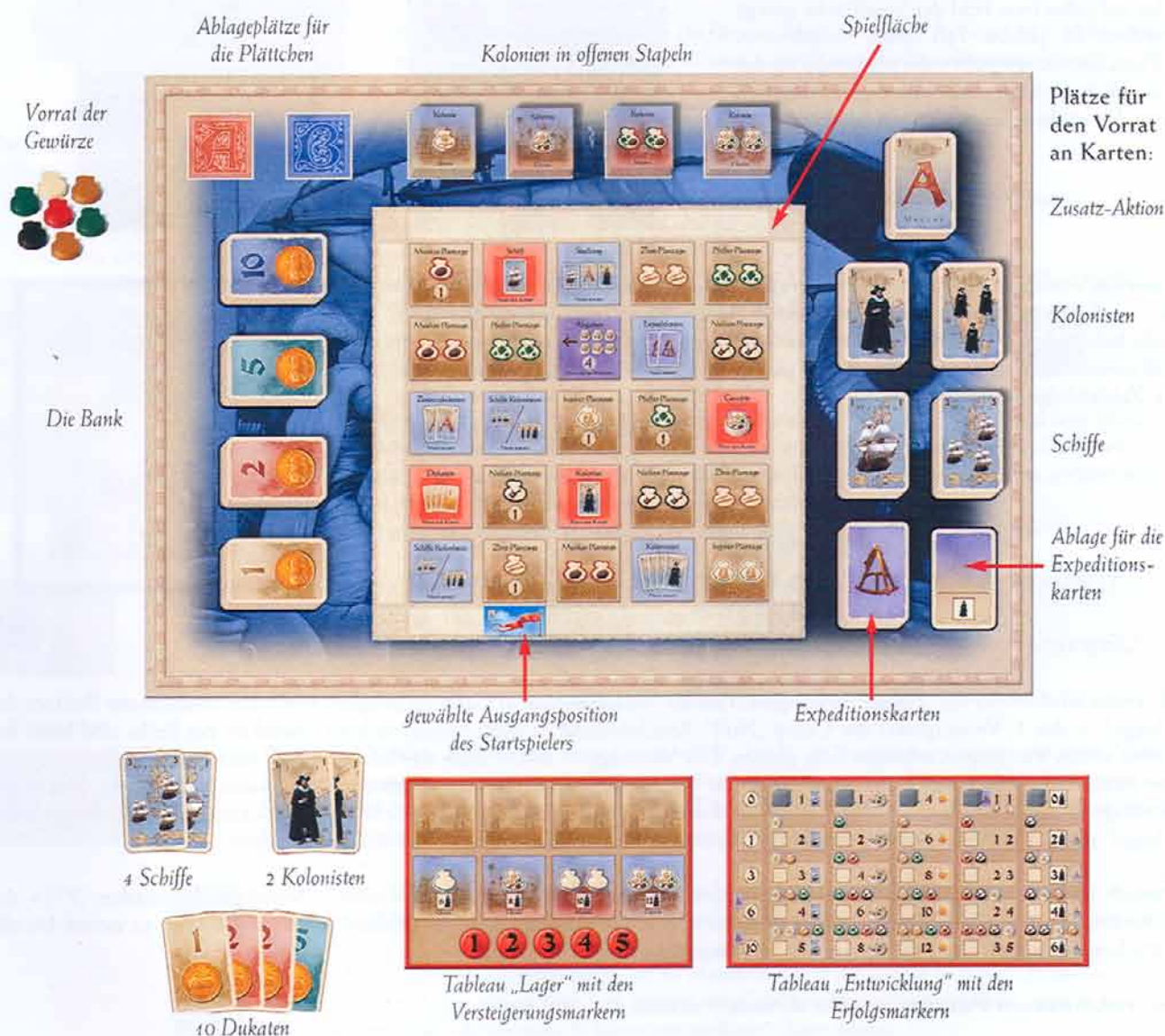
Spielziel

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Siegpunkte gibt es für Fortschritte auf dem Entwicklungstableau, für Kolonien, für spezielle Plättchen, für den Spieler mit dem meisten Geld und für Expeditionskarten, welche die Spieler am Schluss auf der Hand halten.

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- Die Plättchen werden nach den Rückseiten A und B sortiert. Die 27 Plättchen A werden gemischt und dann offen auf das 5x5-Felder-Raster des Spielplans (= die Spielfläche) gelegt. Die beiden übrig gebliebenen Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Die Plättchen B werden erst im Spielabschnitt B benötigt und bleiben zunächst in der Schachtel.
- Die Schiffs-, Kolonisten-, Dukaten- und Zusatz-Aktionskarten werden auf die gekennzeichneten Felder des Spielplans gelegt.
- Die Expeditionskarten werden gemischt und verdeckt auf dem Spielplan platziert.
- Die Kolonien werden nach ihren Namen sortiert und offen auf den Spielplan gelegt (Quilon und Madras beliebig sortiert).
- Die Gewürze werden neben den Spielplan gelegt und dienen als allgemeiner Vorrat.
- Jeder Spieler nimmt sich je 1 Tableau „Lager“ und „Entwicklung“ sowie die Versteigerungsmarker in derselben Farbe, die er auf das Tableau „Lager“ legt. Bei 4 Spielern werden alle 5 Marker verwendet, bei 3 Spielern nur die Marker 1-4, bei 2 Spielern nur die Marker 1-3. Die nicht benötigten Marker kommen in die Schachtel zurück.
- Jeder Spieler legt 5 graue Erfolgsmarker in die obere Reihe seines Tableaus „Entwicklung“.
- Jeder Spieler erhält 4 Schiffe und 2 Kolonisten.
- Der jüngste Spieler deckt die oberste Expeditionskarte auf. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler das Symbol Tiger aufdeckt, endet das Aufdecken, und dieser Spieler wird Startspieler. Er erhält die „Flagge“ und 7 Dukaten. Die übrigen Mitspieler erhalten je 10 Dukaten. Das Geld wird während des Spiels verdeckt gehalten. Der älteste Spieler übernimmt die Rolle des Bankhalters.

Beispiel: So könnte der Start einer Partie GOA aussehen. Im unteren Teil sieht man die Ausstattung von Rot, der nicht Startspieler ist.



Spielablauf:

Zuerst wird der Spielabschnitt A und dann der Spielabschnitt B gespielt. Jeder Spielabschnitt besteht aus 4 Runden. Nach Beendigung des Spielabschnitts A werden die verbliebenen Plättchen vom Spielplan entfernt und die Spielfläche mit den Plättchen B gefüllt. Danach beginnt der Spielabschnitt B. Ist B beendet, erfolgt die Wertung.

Jede Runde verläuft wie folgt:

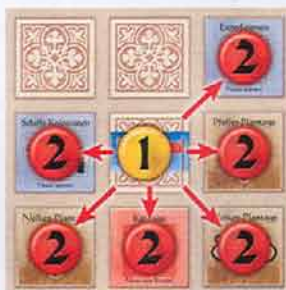
1. VERSTEIGERUNGSMARKER SETZEN
2. PLÄTTCHEN VERSTEIGERN
3. AKTIONSPHASE

1. VERSTEIGERUNGSMARKER SETZEN

Der Spieler, der die „Flagge“ hat, beginnt. Er legt sie auf die Spielfläche und setzt seinen Versteigerungsmarker „1“ darauf. Anschließend legt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Versteigerungsmarker „2“ auf ein Plättchen. Dieses muss gerade oder diagonal benachbart zur „Flagge“ liegen. Der nächste Spieler muss seinen Versteigerungsmarker „3“ gerade oder diagonal benachbart zum Plättchen mit dem Marker „2“ setzen. So geht es weiter, bis der Spieler mit der „Flagge“ wieder an der Reihe ist. Er legt einen weiteren Versteigerungsmarker mit dem nächstfolgenden Zahlenwert auf ein gerade oder diagonal benachbartes Plättchen. Die Versteigerungsmarker bilden nun eine aufsteigende Zahlenfolge („1-2-3-4-5“ bei einem 4-Personen-Spiel, „1-2-3-4“ bei einem 3-Personen-Spiel, „1-2-3“ bei einem 2-Personen-Spiel).



Die „Flagge“ darf an den Rand der Spielfläche oder auf jedes freie Feld der Spielfläche gelegt werden. In jedem Fall muss mindestens 1 Plättchen waagrecht oder senkrecht an die „Flagge“ angrenzen. Auf eines dieser Plättchen setzt der nächste Spieler seinen Marker „2“.



Kann ein Versteigerungsmarker nicht gerade oder diagonal benachbart gelegt werden, weil sich auf den in Frage kommenden Feldern keine unbesetzten Plättchen mehr befinden, darf sich der Spieler ein beliebiges unbesetztes Plättchen aussuchen und seinen Versteigerungsmarker darauf platzieren. Von diesem Plättchen aus wird die Zahlenfolge weitergeführt.



2. PLÄTTCHEN VERSTEIGERN

Als erstes wird immer die „Flagge“ versteigert. Um die Versteigerung in Gang zu bringen, nennt der momentane Besitzer der „Flagge“ (= der 1. Versteigerer) das Gebot „Null“. Anschließend ist jeder Spieler reihum einmal an der Reihe und kann das Gebot seines Vorgängers erhöhen oder passen. Der Versteigerer macht dann das letzte Gebot (oder passt).

Der Höchstbietende erhält die „Flagge“ (inklusive 1 Zusatz-Aktionskarte) und zahlt das Geld an den Versteigerer. Macht der Versteigerer selbst das höchste Gebot, zahlt er das Geld an die Bank. Bleibt das Gebot „Null“, bekommt der Versteigerer die „Flagge“ gratis. Der Versteigerungsmarker „1“ kommt zurück auf das Lagertableau des Versteigerers.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und versteigert das Plättchen mit seinem Versteigerungsmarker „2“ (= der 2. Versteigerer). Die Versteigerung läuft exakt so ab wie die Versteigerung der „Flagge“. Dies geht reihum so weiter, bis alle Plättchen versteigert sind, auf denen sich Versteigerungsmarker befinden.

Die verschiedenen Plättchen werden ab Seite 9 erklärt.

3. AKTIONSPHASE

Jeder Spieler hat 3 Aktionen. Der Startspieler (das ist immer der Spieler, der die „Flagge“ hat) führt seine 1. Aktion aus. Anschließend führen reihum die übrigen Spieler ihre 1. Aktion aus. Dann macht der Startspieler seine 2. Aktion, die übrigen Spieler ebenso. Das Gleiche gilt für die 3. Aktion.

Hinweis zur leichteren Kennzeichnung der Aktionsrunden: Nachdem der Startspieler seine 1. Aktion durchgeführt hat, legt er ein beliebiges Gewürz aus dem Vorrat auf seine Flagge. Nach der 2. Aktion legt er ein zweites Gewürz darauf, nach der 3. Aktion ein drittes.

Folgende Aktionen sind möglich:

1. FORTSCHRITT AUF DEM ENTWICKLUNGSTABLEAU
2. SCHIFFBAU
3. ERNTE
4. STEUER
5. EXPEDITION
6. KOLONIEGRÜNDUNG

1. FORTSCHRITT AUF DEM ENTWICKLUNGSTABLEAU



Wenn ein Spieler die Aktion Fortschritt wählt, will er 1 Entwicklungsmarker seiner Wahl auf seinem Entwicklungstableau in die nächste Reihe schieben. Dazu muss er zuerst Gewürze und Schiffe abgeben. Welche Gewürze und wieviele Schiffe muss er abgeben? Zwischen der Reihe, in der der Marker jetzt steht, und der nächst unteren Reihe sind 1, 2, 3 oder 4 Gewürze eingezeichnet. Genau diese Gewürze muss der Spieler abgeben. Außerdem benötigt jedes Gewürz genau 1 Schiff. Der Spieler nimmt die entsprechenden Gewürze aus den eigenen Plantagen bzw. Kolonien und legt sie zusammen mit den benötigten Schiffen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Rot möchte seinen Marker (im Bereich „Steuer“) von der 2. Reihe auf die 3. Reihe schieben. Er legt je ein Gewürz Pfeffer und Zimt sowie 2 Schiffe zurück in den allgemeinen Vorrat.

Das Fortschreiten der Marker auf dem Entwicklungstableau hat 2 wichtige Gründe:

- Einmal gibt es am Schluss bei der Wertung mehr Siegpunkte, je tiefer ein Marker steht.
- Zum zweiten vermehrt ein Spieler dadurch seine Ressourcen, die er bei den nun folgenden Aktionen abrufen kann.

2. SCHIFFBAU



Wenn ein Spieler die Aktion Schiffbau wählt, erhält er Schiffe aus dem Vorrat. Wieviele Schiffe er bekommt, zeigt der Stand seines Markers in diesem Bereich an.

Beispiel: Der Marker steht in der 2. Reihe im Bereich „Schiffbau“. Der Spieler erhält 2 Schiffe aus dem Vorrat, wenn er die Aktion Schiffbau wählt.



3. ERNTE



Wenn ein Spieler die Aktion Ernte wählt, erhält er Gewürze aus dem Vorrat und legt diese auf die entsprechenden freien Plätze in seinen Plantagen und/oder Kolonien. Wieviele Gewürze er bekommt, zeigt der Stand seines Markers in diesem Bereich an. Wenn seine Ernte größer ausfallen sollte, als er freie Plätze hat, so verfallen die überzähligen Gewürze.

Beispiel: Der Spieler erhält 4 Gewürze aus dem Vorrat, z.B.:



4. STEUER



Wenn ein Spieler die Aktion Steuer wählt, erhält er Dukaten aus dem Vorrat. Wieviele Dukaten er bekommt, zeigt der Stand seines Markers in diesem Bereich an.

Beispiel: Der Spieler erhält 6 Dukaten von der Bank.



5. EXPEDITION



Wenn ein Spieler die Aktion Expedition wählt, erhält er Expeditionskarten aus dem Vorrat. Wieviele Expeditionskarten er bekommt und wieviele er auf der Hand halten darf, zeigt der Stand seines Markers in diesem Bereich an. Die linke Ziffer gibt die Anzahl Karten an, die er höchstens ziehen darf, die rechte Ziffer gibt sein momentanes Handkartenlimit an.



Beispiel 1: Der Spieler hat 1 Expeditionskarte auf der Hand und steht in der 4. Reihe im Bereich „Expedition“. Er nimmt die 2 Karten, die er ziehen darf und hat nun 3 Karten auf der Hand. Damit hat er sein Handkartenlimit von 4 nicht überschritten.



Beispiel 2: Der Spieler hat 3 Expeditionskarten auf der Hand und steht in der 4. Reihe im Bereich „Expedition“. Damit er die 2 Expeditionskarten nehmen kann und dennoch sein Handkartenlimit nicht überschreitet, muss er zuvor eine Expeditionskarte spielen oder abwerfen. Er könnte aber auch nur 1 Karte nehmen.

Wählt der Spieler die eben beschriebenen Aktionen Schiffbau, Ernte, Steuer oder Expedition, erhält er Schiffe, Gewürze, Geld bzw. Expeditionskarten, die er auf die Hand nimmt oder auf sein Lagertableau legt. Entsprechendes gilt für den Bereich „Koloniegründung“ nicht. Der Spieler kann keine Aktion Kolonisten wählen, bei der er Kolonistenkarten aus dem Vorrat auf die Hand nehmen könnte. Kolonistenkarten erhält man nur in der Versteigerungsphase bzw. durch das Plättchen Kolonist. Was bedeuten nun die Kolonisten in der letzten Spalte des Entwicklungstableaus? Diese Kolonisten sind eine feste Zahl, die der Spieler jedesmal, wenn er die Aktion Koloniegründung wählt, einsetzen kann.

6. KOLONIEGRÜNDUNG

Wenn der Spieler die Aktion Koloniegründung wählt, versucht er, 1 Kolonie zu gründen. Um 1 Kolonie zu gründen, muss der Spieler eine bestimmte Anzahl von Kolonisten aufbieten. Das sind bei Quilon 6, bei Cochin 8, bei Madras 10 und bei Calicut 12 Kolonisten.

Wie läuft eine Koloniegründung nun im Einzelnen ab?

- Zuerst benennt der Spieler eine Kolonie. Er darf keine Kolonie nennen, die er schon gegründet hat. Hat er z.B. schon eine der Madras-Kolonien gegründet, darf er Madras nicht nennen.
- Nun zählt er seine Kolonisten zusammen:
 1. Die Kolonisten, die er auf seinem Entwicklungstableau hat.
 2. Die Kolonisten, die ihm „zulaufen“. Dazu deckt er 2 Expeditionskarten vom Stapel auf und zählt die dort angegebenen Kolonisten dazu.
 3. Erreicht er mit 1. und 2. noch nicht die erforderliche Anzahl, muss er die noch fehlenden Kolonisten mit seinen Kolonistenkarten ergänzen, wenn er die Kolonie gründen will.



Beispiel: Der Spieler hat Madras genannt (a). Er besitzt 3 Kolonisten auf seinem Tableau (b). Auf den 2 Expeditionskarten, die er aufgedeckt hat, stehen 2 und 3 Kolonisten (c). Insgesamt hat er jetzt 8 Kolonisten. Um die Kolonie Madras zu gründen, legt er noch 2 Kolonistenkarten ab (d). Jetzt hat er insgesamt 10 Kolonisten und kann eine der Kolonien Madras auf sein Tableau legen.

Hat der Spieler die Kolonie gegründet, legt er sie auf das entsprechende freie Koloniefeld seines Lagertableaus. Die Kolonien Quilon und Madras bestehen aus jeweils 5 Plättchen mit unterschiedlichen Gewürzkombinationen. Hier darf sich der Spieler 1 Kolonie des entsprechenden Stapels aussuchen. Die Kolonien Cochin und Calicut sind alle gleich. Die Gewürzfelder einer neu gegründeten Kolonie werden sofort mit Gewürzen aus dem allgemeinen Vorrat aufgefüllt. Bei Quilon und Madras kann der Spieler zwischen 2 Gewürzen wählen. Bei Cochin und Calicut kann der Spieler zwischen allen Gewürzen auswählen.



Der Versuch, eine Kolonie zu gründen, kann auch fehlschlagen. Das ist zum einen der Fall, wenn ein Spieler die erforderlichen Kolonisten nicht aufbieten kann. Es gibt aber auch den Fall, dass ein Spieler die fehlenden Kolonisten mit seinen Kolonistenkarten nicht ergänzen will, obwohl er es könnte. In beiden Fällen ist die Kolonie nicht gegründet, und der Spieler erhält 1 Kolonistenkarte aus dem Vorrat als Entschädigung.

Ende einer Runde

Nachdem alle Spieler 3 Aktionen ausgeführt haben, können bzw. müssen sie ihre Zusatz-Aktionskarten einsetzen, soweit sie welche besitzen. Es beginnt wieder der Startspieler, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Dabei gilt:

1. Wer am Zug ist, darf zunächst 1 Zusatz-Aktionskarte spielen.
2. Wer einmal gepasst hat, darf in dieser Runde keine Zusatz-Aktionskarte mehr spielen.
3. Jeder Spieler darf nur 1 Zusatz-Aktionskarte aufheben. Ein Spieler, der mehr als 1 Zusatz-Aktionskarte hat, muss daher so viele spielen, dass er noch höchstens 1 übrig behält.

Die eingesetzten Zusatz-Aktionskarten werden in den Vorrat zurückgelegt.

Die Aktionsphase endet, wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben. Damit endet auch die Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach der 4. Runde des Spielabschnitts B. Dann erfolgt die Wertung. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Die Wertung

Siegpunkte (SP) für die Positionen der Marker

• 1. Reihe	0 SP	→	
• 2. Reihe	1 SP	→	
• 3. Reihe	3 SP	→	
• 4. Reihe	6 SP	→	
• 5. Reihe	10 SP	→	

Siegpunkte für Anzahl der Kolonien, die ein Spieler gegründet hat

• 1 Kolonie	1 SP	
• 2 Kolonien	3 SP	
• 3 Kolonien	6 SP	
• 4 Kolonien	10 SP	

Siegpunkte für Expeditionskarten (Weiteres zu den Expeditionskarten siehe Seite 8)

• 1 Symbol	1 SP	
• 2 gleiche Symbole	3 SP	
• 3 gleiche Symbole	6 SP	
• 4 gleiche Symbole	10 SP	
• 5 gleiche Symbole	15 SP	
• 6 gleiche Symbole	20 SP	

Siegpunkte für den Spieler mit dem meisten Geld

• Der Spieler mit dem meisten Geld bekommt 3 Siegpunkte. Haben mehrere Spieler das meiste Geld, so erhalten sie alle jeweils 3 SP.	

Siegpunkte für die 1er Plantagen

• Pro Plantage	1 SP	
----------------	------	--

Siegpunkte für das Spielplättchen „Abgaben“

• Wenn erfüllt	4 SP	
----------------	------	--

Siegpunkte für die Spielplättchen „Mission“

• Pro Plättchen 2 bzw. 3 SP	
-----------------------------	--

Beispiel wie links abgebildet:

Rot bekommt folgende Punkte:

• Schiffbau	6 SP
• Ernte	10 SP
• Steuer	3 SP
• Expedition	6 SP
• Koloniegründung	6 SP
	<hr/>
	= 31 SP

Rot hat 2 Kolonien gegründet 3 SP

Rot bekommt folgende Punkte:

• 1 Symbol Tiger	1 SP
• 2 Symbole Palme	3 SP
	<hr/>
	= 4 SP

Wir nehmen weiterhin an:

Rot hat das meiste Geld 3 SP

Rot hat eine 1er Plantage 1 SP

Rot hat es nicht 0 SP

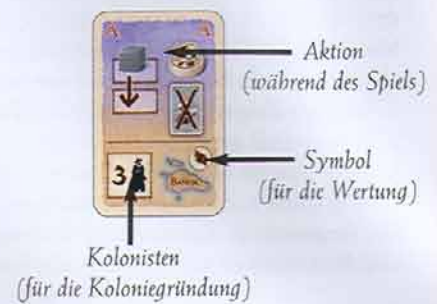
Rot hat keine Mission 0 SP

Rot hat insgesamt

42 SP

Die Expeditionskarten

Alle Expeditionskarten sind dreigeteilt. Der obere Teil betrifft die Nutzung während des Spiels. Der untere Teil zeigt links 1, 2 oder 3 Kolonisten und rechts eine Insel mit einem Symbol für die Wertung bei Spielende. Der Spieler kann Expeditionskarten während des Spiels einsetzen (sie kommen danach auf den Ablagestapel) oder für die Wertung sammeln (Handkartenlimit beachten!).



Um Expeditionskarten zu erhalten, hat der Spieler 3 Möglichkeiten:

1. Er wählt die Aktion Expedition und erhält Expeditionskarten in Höhe seiner Entwicklungsstufe.
2. Er ersteigert die Plättchen „Expeditionen“ und erhält 2 bzw. 3 Expeditionskarten.
3. Er erreicht als erster Spieler in einem beliebigen Bereich die vorletzte Reihe und erhält eine Expeditionskarte. Das Gleiche gilt für den ersten Spieler, der in einem Bereich die letzte Reihe erreicht (siehe auch Seite 10).

Einsatz der Expeditionskarten während des Spiels:

Entweder vor, während oder nach einer Aktion (auch Zusatz-Aktion) kann ein Spieler genau 1 Expeditionskarte spielen. Wann genau kann er sie spielen? Dazu muss man 2 Arten von Expeditionskarten unterscheiden:

- Expeditionskarten, die eine bestimmte Aktion ändern (diese Karten sind mit einem „A“ in den oberen Ecken gekennzeichnet): Eine solche Karte kann der Spieler nur zusammen mit der bestimmten Aktion einsetzen.
- Expeditionskarten, die unabhängig von einer bestimmten Aktion gespielt werden: Eine solche Karte kann der Spieler jederzeit einsetzen, wenn er an der Reihe ist, also entweder vor, während oder nach einer beliebigen Aktion.

Die Expeditionskarten und ihre beiden Einsatzmöglichkeiten während des Spiels:

Expeditionskarten, die unabhängig von einer bestimmten Aktion eingesetzt werden:



Der Spieler erhält 2 Schiffe.



Der Spieler erhält 2 Kolonisten.



Der Spieler erhält 5 Dukaten.



Der Spieler erhält bis zu 2 Gewürze seiner Wahl und legt sie auf die entsprechenden freien Plätze in seinen Plantagen und/oder Kolonien.



Der Spieler kann beliebig viele seiner Gewürze in den Vorrat zurücklegen und erhält 3 Dukaten pro zurückgelegtem Gewürz.

Expeditionskarten, die eine Aktion abändern:



Aktion Ernte: Der Spieler erhält anstelle von Gewürzen eine Mischung seiner Wahl aus Schiffen, Kolonisten und/oder Gewürzen.



Aktion Koloniegründung: Der Spieler deckt 1 weitere Expeditionskarte auf, um die Summe der Kolonisten zu erhöhen.



Aktion Fortschritt: Der Spieler muss nur die erforderlichen Schiffe abgeben und keine Gewürze, um einen seiner Marker in die nächste Reihe zu schieben.



Aktion Fortschritt: Der Spieler muss nur die erforderlichen Gewürze abgeben und keine Schiffe, um einen seiner Marker in die nächste Reihe zu schieben.



Aktion Fortschritt: Der Spieler muss nur die erforderlichen Dukaten bezahlen und keine Gewürze und Schiffe abgeben, um einen seiner Marker in die nächste Reihe zu schieben (er darf nur 1 Marker um 1 Reihe verschieben).

Wichtiger Hinweis: Der Einsatz einer Expeditionskarte ist keine Aktion! Es ist jederzeit erlaubt, beliebig viele Expeditionskarten abzuwerfen!

Einsatz der Expeditionskarten für die Wertung:

Der Spieler erhält Siegpunkte für Expeditionskarten, die er am Spielende noch auf der Hand hält. Die Höhe der Siegpunkte richtet sich nach der Anzahl an Expeditionskarten mit gleichen Symbolen im unteren Teil (siehe Wertung Seite 7).

Die folgenden 5 Symbole sind jeweils 6 mal vorhanden:



Tiger



Fisch



Palme



Muschel



Statue

Erklärungen der Plättchen

Die Plättchen und ihre Auswirkungen (in Klammern stehen die Spielabschnitte, in denen die Plättchen vorkommen):

Flagge



Der Spieler, der die „Flagge“ ersteigert hat, legt sie offen vor sich ab und erhält sofort eine Zusatz-Aktionskarte. Ab Beginn der Aktionsphase ist er Startspieler.

Plantage (A+B)



Eine Plantage wird offen auf ein freies Feld in der oberen Reihe des Lagertableaus gelegt. Plantagen haben 1-3 Plätze für Gewürze, die sofort mit den entsprechenden Gewürzen aus dem allgemeinen Vorrat aufgefüllt werden. Hat ein Spieler bereits 4 Plantagen auf seinem Tableau liegen, muss er vor dem Auslegen einer 5. Plantage eine der 4 anderen auf den Ablagestapel legen. Gewürze, die sich eventuell noch darauf befinden, werden zurück in den Vorrat gelegt. Plantagen mit nur 1 Gewürzfeld werden nach dem Auslegen einer 5. Plantage nicht aus dem Spiel genommen, sondern verdeckt vor dem Spieler abgelegt. Sie zählen bei der Wertung genauso 1 Siegpunkt wie noch auf dem Tableau liegende 1er Plantagen.

Mission (B)



Der Spieler legt die „Mission“ verdeckt vor sich ab. Bei Spielende erhält der Spieler die aufgedruckten Siegpunkte (2 oder 3).

Tausch (B)



Der Spieler legt den „Tausch“ zunächst vor sich ab. In einer seiner weiteren Aktionsphasen nimmt der Spieler 1 beliebiges Plättchen vom Spielplan zu sich und legt an dessen Stelle das Plättchen „Tausch“ hin. Das eingetauschte Plättchen wird entsprechend verwendet. Im weiteren Spielverlauf kann das Plättchen „Tausch“ erneut versteigert werden.

Für die folgenden 6 Plättchen erhält der Spieler sofort, nachdem er eines davon ersteigert hat, die angegebenen Ressourcen. Danach kommen die Plättchen auf den Ablagestapel A bzw. B.

Schiffe (A+B)



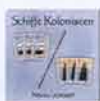
Der Spieler erhält 4 Schiffe.

Kolonisten (A+B)



Der Spieler erhält 4 Kolonisten.

Schiffe/Kolonisten (A+B)



Der Spieler erhält nach seiner Wahl entweder 3 Kolonisten oder 3 Schiffe.

Siedlung (A+B)



Der Spieler erhält 1 Schiff, 1 Karte „Zusatz-Aktion“ und 1 Kolonisten.

Zusatz-Aktion (A+B)



Der Spieler erhält 2 Karten „Zusatz-Aktion“.

Expeditionen (A+B)



Der Spieler erhält 2 bzw. 3 Expeditionskarten. Er erhält sie auch, wenn sein Handkartenlimit laut Expeditionsleiste dadurch überschritten wird. Will er später die Aktion Expedition spielen, muss er allerdings sein Limit wieder beachten.

Alle folgenden Plättchen nimmt der Spieler zu sich und setzt sie entweder vor, während oder nach einer seiner Aktionen ein. Die ersten 4 Plättchen kann der Spieler ab der folgenden Aktionsphase das gesamte Spiel über in jeder Runde 1 mal nutzen. Dazu dreht er zu einem beliebigen Zeitpunkt in seiner Aktionsphase das Plättchen um und erhält dafür die entsprechenden Ressourcen. Vor Beginn der nächsten Runde werden diese Plättchen wieder auf die Vorderseite gedreht.

Schiff (A)



Der Spieler erhält jede Runde 1 Schiff.

Kolonist (A)



Der Spieler erhält jede Runde 1 Kolonisten.

Gewürz (A)



Der Spieler erhält jede Runde 1 Gewürz seiner Wahl. Für das Gewürz muss ein passender Platz in einer seiner Plantagen oder Kolonien frei sein.

Dukaten (A)



Der Spieler erhält jede Runde 4 Dukaten von der Bank.

Die nächsten 5 Plättchen kann der Spieler einmalig im gesamten Spiel nutzen. Nach ihrem Einsatz kommen diese Plättchen auf den Ablagestapel A oder B (Ausnahme „Abgaben“).

Spionage (B)



Der Spieler erhält einmalig entweder Schiffe oder Gewürze oder Dukaten oder die Kolonisten bei einer Koloniegründung. Dazu wählt er einen Mitspieler und verwendet die Position eines der Marker auf dessen Entwicklungstableau. Der Bereich „Expedition“ kann nicht gewählt werden.

Zusatzernte (B)



Der Spieler füllt maximal 3 seiner Plantagen und/oder Kolonien komplett mit Gewürzen auf.

Nachschub (B)



Der Spieler deckt 2 Expeditionskarten auf und addiert die beiden Kolonisten. Er erhält die entsprechende Summe entweder an Gewürzen oder Kolonisten oder Schiffen nach seiner Wahl. Er muss sich erst nach dem Aufdecken festlegen. Die beiden Expeditionskarten kommen auf den Ablagestapel.

Vize-König (B)



Der Spieler schiebt den Erfolgsmarker, der auf seinem Entwicklungstableau am weitesten oben steht, kostenlos um 1 Reihe nach unten. Stehen mehrere Marker am weitesten oben, kann sich der Spieler einen Marker aussuchen.

Abgaben (A+B)



Der Spieler kann 4 Siegpunkte erwerben, indem er 6 beliebige Gewürze aus seinem Lagertableau abgibt. Der Spieler dreht das Plättchen dann um und behält es bis zur Wertung.

Wichtiger Hinweis: Der Einsatz eines Plättchens ist keine Aktion!

2 Besonderheiten beim Vorrücken des Erfolgsmarkers:



Erreicht ein Spieler mit seinem Marker als Erster die vorletzte bzw. letzte Reihe in einem Bereich (z.B. „Schiffbau“), so erhält er 1 Expeditionskarte (auch wenn sein Handkartenlimit laut Expeditionsleiste dadurch überschritten wird).

Beispiele: Rot erreicht als Erster die vorletzte Reihe im Bereich „Schiffbau“ und erhält 1 Expeditionskarte. Blau erreicht als Erster die letzte Reihe im Bereich „Ernte“ und erhält 1 Expeditionskarte.



Jeder Spieler, der mit allen seinen Markern mindestens die 2. Reihe erreicht, erhält 1 Zusatz-Aktionskarte. Das Gleiche gilt, wenn er mit allen Markern mindestens die 3., 4. oder 5. Reihe erreicht hat.

Beispiel: Rot hat die Aktion Fortschritt im Bereich „Ernte“ gewählt und seinen Marker dort in die 2. Reihe geschoben. Er hat nun mit allen Markern mindestens die 2. Reihe erreicht und erhält sofort eine Zusatz-Aktionskarte.

Profiregel:

Nach der Spielvorbereitung und vor dem eigentlichen Spielbeginn darf jeder Spieler (beginnend beim Startspieler) entweder 2 seiner Erfolgsmarker auf dem Entwicklungstableau in die 2. Reihe schieben oder sich 10 Dukaten aus der Bank nehmen.

Beispiel für den Ablauf einer kompletten 1. Runde:

1. VERSTEIGERUNGSMARKER SETZEN

Gelb hat bei der Spielvorbereitung die „Flagge“ erhalten. Er beginnt und setzt die „Flagge“ an den Rand der Spielfläche und seinen Versteigerungsmarker „1“ darauf. Rot als Nächster setzt seinen Marker „2“ diagonal benachbart auf die „Kolonisten“. Grün setzt seine „3“ darüber auf die „Nelken-Plantage“, Blau seine „4“ auf die „Ingwer-Plantage“ und Gelb seine „5“ auf den „Kolonist“.



2. PLÄTTCHEN VERSTEIGERN

Nachdem alle Versteigerungsmarker gesetzt worden sind, wird zuerst die „Flagge“ versteigert. Der Versteigerer Gelb sagt „Null“, Rot sagt 4 Dukaten, Grün passt und Blau bietet 6 Dukaten. Gelb passt und erhält von Blau die gebotenen 6 Dukaten. Blau legt die „Flagge“ vor sich ab und erhält 1 Zusatz-Aktionskarte. Auf diese Weise werden die übrigen 4 Spielplättchen versteigert.

Nach der Versteigerung hat jeder Spieler:



- Blau hat ersteigert:
- Die „Flagge“ (incl. der Zusatzaktionskarte)
 - Den „Kolonist“



- Gelb hat ersteigert:
- Die „Nelken-Plantage“ (und mitsamt 2 Nelken auf sein Lagertableau gelegt)



- Rot hat ersteigert:
- Die „Kolonisten“ (und sofort gegen Kolonistenkarten eingetauscht)



- Grün hat ersteigert:
- Die „Ingwer-Plantage“ (und mitsamt 1 Ingwer auf sein Lagertableau gelegt)

3. AKTIONSPHASE

Erste Aktion jedes Spielers (Blau als Besitzer der „Flagge“ beginnt)

Blau: Koloniegründung

Vorab (noch nicht die Aktion): Blau besitzt den „Kolonist“. Dieser ermöglicht ihm, in jeder Runde (nicht bei jeder Aktion!) zu einem Zeitpunkt seiner Wahl 1 Kolonistenkarte zu nehmen. Das macht er nun und geht dann zu seiner Aktion - der Koloniegründung - über:

aus dem Vorrat



1. Er nennt Quilon.



2. Er hat 0 Kolonisten auf seinem Entwicklungstableau.



3. Er deckt 2 Expeditions-karten auf.



4. Er besitzt 3 Kolonisten als Karten.



Insgesamt kommt Blau auf 5 Kolonisten, Quilon verlangt aber 6 Kolonisten, um gegründet zu werden. Blau hat die Gründung verfehlt. Er behält seine 3 Kolonistenkarten und erhält 1 Kolonistenkarte dazu, da er Quilon nicht gegründet hat.

Gelb: Fortschritt im Bereich „Koloniegründung“

Um den Marker in die 2. Reihe zu verschieben, muss er zuvor 1 Nelke und 1 Schiff abgeben:



1. In den Vorrat



2. Marker schieben

Rot: Koloniegründung

1. Er nennt Cochín (benötigt 8 Kolonisten).



2. Er hat 0 Kolonisten auf seinem Entwicklungstableau.



3. Er deckt 2 Expeditions-karten auf.



4. Er besitzt 6 Kolonisten als Karten.



Rot gibt eine 3er-Kolonistenkarte ab, um insgesamt auf 8 Kolonisten zu kommen. Er hat damit Cochín erfolgreich gegründet und legt die Kolonie (bei Cochín sind alle gleich) auf sein Lagertableau. Da er sich ein beliebiges Gewürz aussuchen darf, wählt er Zimt und legt es auf die Kolonie.



Grün: Expedition

Er darf 1 Expeditionskarte ziehen und 1 Expeditionskarte auf der Hand halten.



Er zieht diese Karte:



Zweite Aktion jedes Spielers

Blau: Koloniegründung

Er nennt wieder Quilon. Diesmal gelingt die Gründung. Er wählt sich aus den Quilon-Kolonien die Kombination Pfeffer-Muskat und legt 1 Muskat darauf.



Gelb: Koloniegründung

Er nennt Quilon. Die Gründung gelingt auch ihm. Er wählt sich aus den Quilon-Kolonien die Kombination Ingwer-Zimt und legt 1 Ingwer auf die Kolonie.



Rot: Expedition

Er darf 1 Expeditionskarte ziehen und 1 Expeditionskarte auf der Hand halten.



Er zieht diese Karte:



Grün: Fortschritt im Bereich „Schiffbau“

Um den Marker in die 2. Reihe zu verschieben, muss er 1 Ingwer und 1 Schiff abgeben:

1. In den Vorrat 2. Marker schieben



Dritte Aktion jedes Spielers

Blau: Steuer

Er nimmt sich 4 Dukaten.



Gelb: Fortschritt im Bereich „Koloniegründung“

Um den Marker in die nächste Reihe zu verschieben, muss er 1 Ingwer, 1 Nelke und 2 Schiffe abgeben:

1. In den Vorrat 2. Marker schieben



Rot: Fortschritt im Bereich „Steuer“ (läuft ab wie bereits mehrfach geschildert)

Zusätzlich spielt er seine Expeditionskarte. Er nimmt sich 2 Schiffe und legt die Karte auf das Ablagefeld.



Grün: Fortschritt im Bereich „Schiffbau“

Um den Marker in die nächste Reihe zu verschieben, müsste er 1 Ingwer, 1 Zimt und 2 Schiffe abgeben. Jetzt setzt er seine Expeditionskarte ein. Die Karte bedeutet, dass er nur die geforderten Schiffe, aber keine Gewürze abgeben muss.

1. In den Vorrat 2. Marker schieben



Nun haben alle Spieler 3 Aktionen gemacht. Blau hat noch 1 Zusatz-Aktionskarte, die er aber nicht einsetzt (1 solche Karte kann aufbewahrt werden).

Die Runde ist zu Ende. Die nächste beginnt wieder mit dem Setzen der Versteigerungsmarker. Blau hat die „Flagge“. Er setzt sie mitsamt seiner 1 auf die Spielfläche ...



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Rudolf Dorn, Sandra Freudenreich, Ursula und Siegfried Hildebrand, Holger Klein, Rüdiger Langtim, Bernd Lautenschlager, André Maack, Marcel Casasola Merkle, Ines Rutschmann, Volker Weitzel, Alex Weiß, Hannes Wildner, Clemens Winter, Anja und Schorsch sowie den Testspielern des Spieleclubs „Ali Baba“/Nürnberg und des „Projekt Sieben“-Treffe. Der Autor bedankt sich besonders bei seiner Frau Maja, Karl-Heinz Schmiel und Dieter Hornung für deren unermüdlichen Einsatz, das Beste aus dem Spiel herauszuholen.

© 2004 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet unter: www.hans-im-glueck.de