

Nederlands

Een prachtige zonsopgang, een exotische dier- en plantenwereld, de geur van fijne specerijen – het verre Oosten heeft altijd een bijzondere aantrekkingskracht gehad op avonturiers, gelukzoekers en ontdekkingsreizigers, maar ook handelaren en kooplieden wisten hun weg naar deze verre bestemming te vinden.

BATAVIA

Spelregels

Ongeveer 400 jaar geleden verenigden kooplieden in de verschillende landen zich in compagnieën om op deze wijze gezamenlijk handel te drijven met het verre Oosten. Deze ondernemingen waren indertijd zeer winstgevend... specerijen, zoals peper en nootmuskaat waren hun gewicht letterlijk in goud waard.

Spelmateriaal

- 1 spelbord – waarop Azië is afgebeeld, de bestemming van de verschillende Oost-Indische compagnieën. Op het spoor met speelvelden op het spelbord komen de handelsposten van de compagnieën.



- 35 handelsposten – op elke tegel staat de nationale vlag van een compagnie en een handelswaar afgebeeld.



- 1 eindtegel – met daarop de vlaggen van de 5 compagnieën.
- 1 dobbelsteen
- 75 wissels – het betaalmiddel bij de veiling van de scheepskaarten. Elke wissel heeft een waarde van "1".

Wissels worden al meer dan duizend jaar gebruikt als betaalmiddel onder handelaren.



- 1 spelregels

- 60 goederenkisten – 12 kisten in 5 spelerskleuren.



- 5 koopmannen – in 5 spelerskleuren.



- 5 telstenen – om de hoeveelheid goud per speler te markeren.



- 110 scheepskaarten – op elke kaart staat de nationale vlag van een compagnie afgebeeld.



De compagnieën komen uit de volgende landen (van links naar rechts): Groot-Brittannië, Denemarken, Frankrijk, Nederland en Zweden.

- 1 schip – de startspeler-steen



- 1 kanon – om het totaal aantal open liggende scheepskaarten te markeren.



- 5 schipstenen – om het aantal openliggende scheepskaarten van één bepaalde compagnie te markeren. Plak voor het eerste spel op elk zwart blokje de nationale vlag van een compagnie.



- 5 compagniesteden – om aan te duiden welke speler de meeste scheepskaarten van één compagnie voor zich heeft liggen.

Plak voor het eerste spel op elke zwarte schijf de nationale vlag van een compagnie.



Vorbereiding van het spel

Spelbord en handelsposten

Leg het spelbord klaar. Plaats de eindtegel op het laatste speelveld.

Sorteer de tegels met handelsposten naar nationaliteit, schud elke soort afzonderlijk en leg deze neer in 5 gedekte stapels.

Neem vervolgens de bovenste tegel van elke stapel. Schud deze tegels en leg ze gedekt neer op de eerste vijf speelvelden op het spelbord.

Neem daarna opnieuw de bovenste tegel van elke stapel en leg deze op de volgende vijf velden. Blijf dit herhalen tot alle speelvelden met tegels zijn bezet.

Draai tot slot de tegels op veld 1 t/m 10 open.

Alternatieve startopstelling voor een snelle start

Voor het eerste spel of om sneller te kunnen beginnen, is het ook mogelijk om met open handelsposten te spelen.

Leg in dat geval de tegels open op het speelveld met hetzelfde cijfer als op de tegel. De tegels en de velden zijn daartoe genummerd van 1 t/m 35.

Hiermee vervalt het open draaien van tegels in de loop van het spel. De overige spelregels worden niet gewijzigd.



Goudspoor met telstenen van de spelers

7 pakhuizen voor de zeven verschillende handelswaren: thee, katoen, porselein, zijde, gember, nootmuskaat en peper.

35 speelvelden voor de handelsposten - de eerste 10 tegels liggen bij aanvang van het spel open, de anderen zijn gedekt.

Voor een goed overzicht is het raadzaam alle tegels met de vlag naar beneden neer te leggen.

Startveld voor de koopmannen

Veld met eindtegel

Schepenspoor om het aantal gespeelde kaarten te markeren.

Markeerstenen liggen klaar:

het kanon en de schipstenen op het veld "0" van het schepenspoor, de compagنيesteen en het schip op het spelbord.

Scheepskaarten en ander spel materiaal

De scheepskaarten worden geschud. Iedere speler ontvangt gedekt 10 kaarten. De resterende kaarten vormen een gedekte stapel.

Iedere speler ontvangt in de kleur van zijn keuze 1 koopman, 12 goederenkisten en 1 telsteen, en 15 wissels.

De telstenen komen op het startveld van het goudspoor en de koopmannen op het startveld voor de eerste handelspost.

Plaats het kanon en de 5 schipstenen op het veld "0" van

het schepenspoor op het spelbord.

Leg de 5 compagنيestenen en het schip klaar op het spelbord.

De oudste speler ontvangt de dobbelsteen en is daarmee de veiligmeester voor de eerste ronde.

Opmerking: in een spel met minder dan 5 spelers gaat het niet gebruikte spel materiaal terug in de doos. Dit is niet nodig tijdens het verdere spel.

Doel van het spel

De spelers bezoeken als koopman de handelsposten van de vijf Oost-Indische compagnieën in Azië. Bij een bezoek aan een handelspost ontvangt de speler het handelswaar, dat in die handelspost wordt aangeboden.

Om met een schip van een compagnie naar een van zijn handelsposten te reizen hebben de spelers scheepskarten van die compagnie nodig.

Bij het bezoek aan een handelspost ontvangen de spelers

een handelswaar, die zij vervolgens opslaan in een van de pakhuizen. Aan het einde van het spel ontvangen de spelers goud van de handelswaren in de pakhuizen.



Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere ronden. Elke ronde bestaat uit twee fases. Eerst doen alle spelers mee aan de veiling van de scheepskarten en de startspeler-steen (het schip). Daarna voeren de spelers om beurten één actie uit.

A. Veiling van de scheepskarten

B. Acties van de spelers

- 2 scheepskarten van de stapel trekken of
- scheepskarten spelen

A. Veiling van de scheepskarten

De veilingmeester gooit de dobbelsteen en draait een aantal kaarten gelijk aan het aantal ogen van de worp open.

Deze kaarten worden als **pakket** geveild. De speler met het hoogste bod krijgt alle kaarten en de startspeler in deze ronde. De speler links van de veilingmeester plaatst het eerste bod. De hoogte van dit bod is vrij. Men biedt met wissels, waarbij elke wissel een waarde van "1" heeft.

Om beurten, volgens de wijzers van de klok, plaatsen de andere spelers een bod. Elk bod moet hoger zijn dan het vorige bod. Als een speler niet hoger kan of wil bieden, moet deze passen en stapt daarmee uit de lopende veiling.

Het bieden gaat door tot er slechts één speler over is.

Deze speler betaalt zijn bod door het geboden aantal wissels, zoveel mogelijk, gelijkmatig onder zijn medespelers te verdelen. De spelers links van de winnaar van de veiling ontvangt één wissel, vervolgens ontvangt de speler daarnaast één wissel, enz. Dit gaat door tot het gehele bod is verdeeld. De winnaar van de veiling ontvangt zelf natuurlijk geen wissels.

Daarna ontvangt hij de startspeler-steen en neemt de geveilde kaarten op hand.

Het aantal kaarten dat de spelers op hand hebben moet voor iedereen duidelijk zichtbaar zijn.



Voorbeeld:

De veilingmeester heeft een "3" gegooid en vervolgens 2 Engelse en 1 Zweedse scheepkaart gedraaid.

Deze kaarten worden als één pakket geveild.

Opmerking: Is de stapel scheepskarten in de loop van het spel uitgeput, dan wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe gedekte trekstapel.



De spelers bieden met wissels. Het aantal wissels op hand mag men geheim houden voor andere spelers.

*Opmerking: De eerste bieder mag passen en stapt daarmee uit de lopende veiling. Wanneer **alle spelers passen** wisselt de startspeler **niet** en blijven de scheepskarten liggen voor de volgende ronde en worden dan tezamen met de nieuwe kaarten geveild.*

Passen alle spelers in de eerste ronde, dan wordt de veilingmeester de startspeler.

Elk volgend bod moet hoger zijn dan het vorige. Men kan maximaal het aantal wissels bieden, dat men ook daadwerkelijk bezit.



Een pakket met 3 scheepskarten en het schip (de startspeler-steen).

B. Acties van de spelers

Om beurten, te beginnen met de startspeler, voeren de spelers één actie uit. Daarbij kan men kiezen voor één van onderstaande acties:

Scheepskarten trekken

De speler trekt twee kaarten van de stapel met scheepskarten en neemt deze op hand. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Scheepskarten uitspelen

De speler speelt kaarten uit zijn hand om zijn koopman te verplaatsen naar een volgende handelspost.

Daar aangekomen neemt hij de tegel en plaatst een goederensteen in zijn kleur op het pakhuis met hetzelfde handelswaar dat op de tegel is afgebeeld.

Bij het uitvoeren van deze actie worden de volgende stappen doorlopen:

1. **scheepskarten** uitspelen
2. **koopman** verplaatsen
3. **handelsposten** inwisselen voor goud (optioneel)

1. Scheepskarten uitspelen

De speler speelt één of meerdere kaarten van één of meerdere compagnieën uit. De kaarten worden per compagnie bij elkaar gelegd.

Belangrijk: de speler moet de meerderheid in kaarten van minstens een compagnie hebben – ofwel aan het begin van zijn beurt (voorbeeld 1) of na het uitspelen van kaarten (voorbeeld 2).

Voorbeeld 1:

De speler heeft aan het begin van zijn beurt reeds een **meerderheid** in kaarten van een (of meerdere) compagnieën voor zich liggen. Hij speelt nu één of meerdere kaarten uit van een compagnie **naar keuze**.

Voorbeeld 2:

De speler heeft aan het begin van zijn beurt **nog geen meerderheid** in kaarten van een compagnie voor zich liggen. Door het uitspelen van kaarten moet de speler een of meerdere meerderheden behalen.

Voorbeeld 1:



De speler heeft de meeste Deense kaarten uitspeeld. Hij speelt een kaart naar keuze uit.



Opmerking: Een speler heeft een meerderheid als hij meer kaarten van een compagnie bezit dan andere spelers. Een gelijke stand is niet voldoende.

Voorbeeld 2:



De speler bezit geen meerderheid. Hij verkrijgt deze door het uitspelen van een Deense kaart.



Kan men geen meerderheid behalen door het uitspelen van kaarten, dan moet worden gekozen voor de andere actie: 2 scheepskarten trekken.

Op het schepenspoor wordt het aantal uitgespeelde kaarten per compagnie bijgehouden. Bij een bepaald aantal uitgespeelde kaarten vindt er namelijk een **piratenaanval** plaats en gaan de kaarten van de grootste compagnie verloren.

Het **kanon** gaat steeds zoveel velden op het schepenspoor vooruit als het totaal aantal uitgespeelde kaarten. Zijn er in totaal 25 of meer kaarten uitgespeeld, dan blijft het kanon op het laatste veld (25) staan. De **schipstenen** van een compagnie gaan zoveel velden op het schepenspoor vooruit als er kaarten van die compagnie zijn uitgespeeld.



*Opmerking: De positie van de **schipstenen** op het schepenspoor is altijd gelijk aan het aantal uitgespeelde kaarten van de betreffende compagnie.*

*Het **kanon** geeft het **totaal aantal** uitgespeelde kaarten aan.*

Het is aanbevolen om één speler het schepenspoor bij te laten houden.

Na het behalen van de meerderheid ontvangt de speler de **compagniesteen** van de betreffende compagnie.

Bezit geen van de spelers na het uitspelen van scheepskaarten de meerderheid in een bepaalde compagnie, dan komt de betreffende compagniesteen terug op het spelbord te liggen.

2. Koopman verplaatsen

De speler **verplaatst** zijn koopman naar de **eerstvolgende** handelspost van een compagnie waarvan hij de bijcompagniesteen bezit. Hij **neemt** de tegel en plaatst zijn speelfiguur op het vrijgekomen veld.

Bezit de speler **meerdere compagniestenen**, dan moet hij kiezen voor **één van deze compagnieën**.

De spelers verplaatsen hun koopman **altijd naar voren**. Het is **niet toegestaan** de koopman naar achteren te verplaatsen.

Lege velden, handelsposten van andere compagnieën en koopmannen van andere spelers worden hierbij overgeslagen.

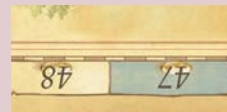
Handelsposten waar alle spelers voorbij zijn gekomen blijven op het spelbord liggen, maar spelen geen rol in het verdere verloop van het spel.



Voorbeeld: Jeroen is aan de beurt. Hij speelt 4 Nederlandse en 2 Franse scheepskaarten uit.

De schipsteen van Nederland gaat 4 velden vooruit en die van Frankrijk 2 velden.

Het kanon gaat 6 velden vooruit.



De compagniesteen geeft aan welke speler de meeste scheepskaarten van een bepaalde compagnie heeft uitgespeeld.



Voorbeeld: De speler bezit de Deense compagniesteen en reist naar de eerstvolgende Deense handelspost.

Op elke tegel is afgebeeld welke handelswaar in deze handelspost verkrijgbaar is en tot welke compagnie deze behoort.

De speler plaatst vervolgens een goederenkist op het veld van de betreffende compagnie in het pakhuis met dit handelswaar. Op deze wijze geeft hij aan dat hij dit handelswaar bezit.

Komt een koopman op een van de laatste 5 openliggende tegels, dan worden de volgende 5 tegels op het spelbord open gedraaid.

3. Handelsposten inwisselen voor goud

De speler besluit, of hij de zojuist ontvangen tegel houdt en voor zich neerlegt, of dat hij deze tegel (alleen of met andere verzamelde tegels) inwisselt voor goud.

Voorwaarde voor het inwisselen van een tegel: de speler bezit op dit moment nog geen tegel van de compagnie welke hij zojuist heeft ontvangen.

De speler levert maximaal 1 handelspost per compagnie in, die hij op dat moment bezit. De afgelegde tegels worden uit het spel genomen. Overgebleven tegels in het bezit van de speler kunnen in een volgende ronde ingewisseld worden.

De speler ontvangt naar gelang het aantal afgelegde tegels het volgende aantal punten:

1 handelspost	1 goudstuk (GS),
2 handelsposten van verschillende compagnieën	3 GS,
3 verschillende handelsposten	6 GS,
4 verschillende handelsposten	10 GS,
5 verschillende handelsposten	15 GS.

De hoeveelheid goud per speler wordt bijgehouden op het goudspoor aan de de rand van het spelbord.



Voorbeeld: De speler ontvangt van de Deense handelspost het handelswaar "zijde" en plaatst een van zijn kisten in het zijdepakhuis.

Opmerking: Bij de alternatieve startopstelling liggen alle tegels reeds open op het spelbord. In dat geval vervalt het open draaien van de tegels.

Voorbeeld: Jeroen bezit op dit moment tegels met handelsposten van 4 verschillende compagnieën. Slechts een tegel van de Engels compagnie ontbreekt. Om tegels in te wisselen voor goud moet hij een tegel van de Engelse compagnie verwerven. In elk ander geval legt hij de tegel voor zich neer bij de reeds verzamelde tegels.

Opmerking: Het handelswaar, dat op de tegel is afgebeeld, speelt hierbij geen rol.

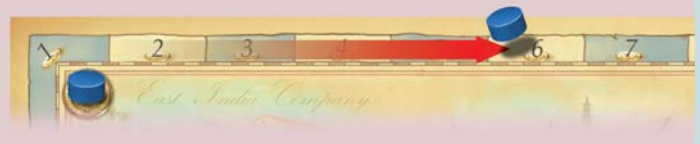


Voorbeeld: De speler ontvangt een tegel met een Deense handelspost. Hij bezit nog geen tegels van deze compagnie en besluit tegels in te wisselen voor goud.

Hij kan tegels van 3 verschillende compagnieën voorleggen en ontvangt daarvoor 6 goudstukken. Hij verplaatst daartoe zijn telsteen 6 velden vooruit op het goudspoor.



Hij houdt één Zweedse tegel over. Deze kan hij in een volgende ronde inwisselen.



Nadat een van de spelers zijn actie heeft uitgevoerd, is het mogelijk dat een piratenaanval plaatsvindt.

Piratenaanval



Met het groeiend aantal uitgespeelde kaarten wordt ook het gevaar van een piratenaanval groter.

Bereikt of passeert het kanon op het schepenspoor het veld "21" (in een spel met 3 spelers) of het veld "25" (in een spel met 4 of 5 spelers), dan vallen de piraten de grootste Oost-Indische compagnie aan en laten al haar schepen zinken.

In dat geval worden alle uitgespeelde scheepskaarten van de compagnie waarvan de meeste kaarten op tafel liggen afgelegd. *Op het schepenspoor is eenvoudig te zien welke compagnie dit betreft.*

Betreft dit meerdere compagnieën, dan worden alle uitgespeelde kaarten van **alle betreffende compagnieën** afgelegd. Afgelegde kaarten gaan naar een aflegstapel.

Plaats het kanon na de piratenaanval op het veld gelijk aan het aantal kaarten dat nog op tafel ligt. De schipstenen van de getroffen compagnieën komen op het veld "0" te staan.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Nadat alle spelers één actie hebben uitgevoerd, begint een nieuwe ronde met de veiling van scheepskaarten. De startspeler neemt daarbij de rol van veilingmeester op zich.

Opmerking: De positie van het kanon en de schipstenen geven aan hoeveel kaarten er in totaal en per compagnie zijn uitgespeeld. Mocht er twijfel zijn over het feit of alles goed is bijgehouden, kan men natuurlijk altijd het aantal kaarten op tafel tellen en de positie van de markeerstenen aanpassen. In twijfelgevallen is het aantal kaarten op tafel bindend.



Voorbeeld: Het kanon bereikt het veld "25". De piraten vallen aan. Op dit moment liggen er het meeste Deense scheepskaarten op tafel. Alle 11 Deense kaarten worden afgelegd. De positie van de markeerstenen wordt aangepast.

Einde van het spel

Kan een speler na het verkrijgen van een compagniesteen niet naar een handelspost reizen van een bepaalde compagnie, dan plaatst hij zijn koopman op het veld met de eindtegel. Deze tegel legt hij voor zich neer.

De lopende ronde wordt tot het einde uitgespeeld.

Nadat een speler de eindtegel heeft genomen, mogen de andere spelers alleen nog scheepskaarten uitspelen, wanneer zij op deze manier een compagniesteen verkrijgen, waarmee zij naar een handelspost kunnen reizen. Is dit niet mogelijk, dan moet men 2 scheepskaarten trekken.

Aan het einde van de laatste ronde volgt de eindwaardering.

Opmerking: De speler, die de eindtegel neemt, kan zijn verzamelde tegels niet meer inwisselen voor goud.



Voorbeeld: Jeroen (blauw) is aan de beurt en speelt kaarten uit. Hij bezit enkel de Deense compagniesteen. Op de speelvelden voor zijn koopman ligt geen Deense handelspost meer, dus plaatst hij zijn speelstuk op de eindtegel. Deze tegel is 4 goudstukken waard. Had Jeroen de Zweedse compagniesteen in zijn bezit, dan moest hij naar de Zweedse handelspost reizen.

Eindwaardering

De spelers leggen de scheepskaarten op hand bij de kaarten, die zij reeds uitgespeeld hebben. Vervolgens worden de compagنيestenen volgens de spelregels verdeeld.

Naast het reeds verdiende goud (als gevolg van de verkoop van handelsposten) ontvangen de spelers goud voor de volgende zaken:

- De speler met de meeste **kisten in een pakhuis** ontvangt daarvoor goud. De hoeveelheid is afhankelijk van de handelswarensort:

						
thee 10 GS (gelijke stand 5 GS)	katoen ... 11 GS (5 GS)	porselein 12 GS (6 GS)	zijde 13 GS (6 GS)	gember ... 14 GS (7 GS)	nootmuskaat 15 GS (7 GS)	peper ... 16 GS (8 GS)

(hebben **meerdere** spelers de meeste kisten in een pakhuis, dan ontvangen zij het tussen haakjes vermelde aantal goudstukken)

- De speler met de meeste **wissels** ontvangt 5 GS. In geval van een gelijke stand ontvangen de betreffende spelers 2 GS.



- De speler met de **eindtegel** ontvangt 4 GS.



- De spelers ontvangen voor elke **compagنيesteen** in hun bezit 2 GS.



De speler met het meeste goud heeft als rijkste koopman het spel gewonnen. In geval van een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.



Voorbeeld: "Oranje" heeft de meerderheid in het zijdepakhuis en ontvangt daarvoor 13 GS. De andere spelers ontvangen niets.



Voorbeeld: "Rood", "Geel" en "Blauw" delen de meerderheid in het zijdepakhuis. Deze drie spelers ontvangen 6 GS.



Voorbeeld: "Geel" en "Blauw" hebben beide de meerderheid in het zijdepakhuis. Beide spelers ontvangen daarvoor 6 GS. "Rood" ontvangt niets.

Overzicht van een spelronde

Veiling van de scheepskaarten

De startspeler van de vorige ronde dobbelt en draait zoveel kaarten open als het aantal ogen van de dobbelsteen.

De hoogste bieder ontvangt de kaarten en is startspeler voor deze ronde.

Acties van de spelers

Volgens de wijzers van de klok, te beginnen met de startspeler, voeren de spelers één actie uit:

ofwel:

2 scheepskaarten trekken

of

- scheepskaarten uitspelen (min. 1 kaart) (voorwaarde: compagنيesteen), markeerstenen (kanon en schipstenen) verplaatsen;
- koopman verplaatsen
tegel met handelspost nemen
kist in pakhuis plaatsen
evt. de volgende 5 tegels open draaien
- evt. handelsposten inwisselen voor goud

evt. piratenaanval (bij 21 of 25 open kaarten)

Na het nemen van de eindtegel wordt de lopende ronde nog uitgespeeld. Daarna volgt de eindwaardering.