

VOC

GRÜNDUNG DER NIEDERLÄNDISCHEN OSTINDIEN-GESELLSCHAFT

Korrigierte Regel des Spiels für Fortgeschrittene, V. 1.1 AD

Man schreibt das Jahr 1602... Kaufleute aus den reichen Provinzen Hollands und des benachbarten Seelands treffen sich in prächtigen Räumen um über die Gründung einer mächtigen Vereinigung zu diskutieren: Einer Gesellschaft, die das Monopol über den sehr profitablen Handel mit dem fernen Ostindien besitzen wird. Eine Frage beherrscht ihre Gedanken dabei mehr als alles andere: Wer wird die neue Gesellschaft kontrollieren? Amsterdam wirft all seine Macht in die Waagschale, aber eine kleine Gruppe von Kaufleuten aus der blühenden Stadt Middelburg, Hauptstadt des Seelands, ist in Bezug auf die im Osten gesammelte Erfahrung, Reichtum und Einfluss nahezu ebenbürtig. Einer von ihnen wird als außergewöhnlich einflussreich angesehen. Du könntest dieser Kaufmann sein!

Jeder der Spieler übernimmt die Rolle eines Kaufmanns im ausgehenden 16. Jahrhundert. Diese Kaufleute schicken Schiffe aus, um die profitablen Handelsrouten im Osten auszubauen und neue zu entdecken. Sie handeln mit Gewürznelken, Muskat, Seide und Tee in so abgelegenen Regionen wie Indien, Indonesien, China und Japan. Diese Güter werden dann mit hohen Profiten im Westen verkauft. Die Fahrt ist aber gefährlich und Schiffe auszurüsten außerordentlich teuer. Die Kaufleute tun sich deshalb in kleinen Gruppen zusammen, im Holländischen 'Compagnie' genannt, und rüsten ihre Schiffe gemeinsam aus.

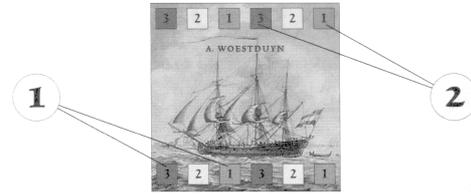
Zu dieser Zeit war der Wettbewerb im wahrsten Sinne mörderisch, nicht nur in den Vereinigten Niederlanden, wo Amsterdam der gefürchtetste Rivale war, sondern auch unterwegs. Aus diesem Grund wurde 1602 eine gemeinsame Gesellschaft, die 'Verenigde Oostindische Compagnie' oder kurz VOC, gegründet. Die Gesellschaft wurde von einem Vorstand, bekannt als die 'Versammlung der 17 Herren', geleitet. Historisch gesehen erhielt Amsterdam knapp die Hälfte der 17 Sitze in diesem mächtigen Gremium, Middelburg erhielt nur 4, der Rest ging an kleinere Städte. Dein Ziel ist es, Seelands historisches Schicksal zu verbessern... wenn du Erfolg hast wird Middelburg Amsterdam seinen Status als Hauptstadt der Vereinigten Niederlande streitig machen.

Dieses Blatt beschreibt das Spiel für Fortgeschrittene, welches von 3 bis 5 Spielern gespielt werden kann. Die Regel für das Grundspiel kann von <http://www.splotter.com/deutsch/voc.html> gedownloadet werden.

SPIELMATERIAL

Das Spiel enthält:

Holzwürfel: Diese repräsentieren Personen. Sie können im Spiel unterschiedliche Funktionen haben, abhängig davon, an welcher Stelle sie auf den Spielplan gesetzt werden.



1. Personen, die hier platziert werden, nennt man Kaufleute. Sie können Waren aus dem Osten transportieren.
2. Personen, die hier platziert werden, nennt man Seeleute. Sie können das Schiff navigieren.



Muskat



Zimt



Tee



Kaffee



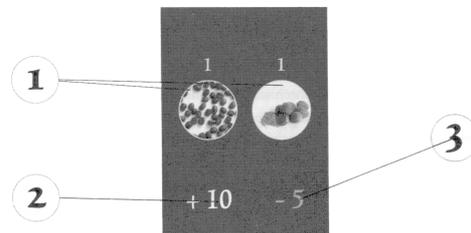
Seide



Gewürznelken



Pfeffer (wird in den jeweils aufgedruckten Hafen gelegt)

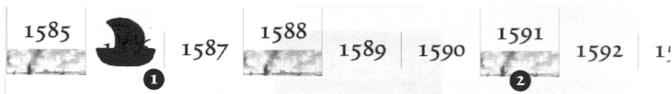


1. Waren die benötigt werden, um diesen Kontrakt zu erfüllen. Die Zahlen oberhalb der Waren zeigen an, welche Anzahlen von Warenplättchen für die Erfüllung des Kontraktes benötigt werden¹.
2. Ertrag der erzielt wird, wenn dieser Kontrakt erfüllt wird.
3. Die Summe die ein Spieler verliert, wenn er diesen Kontrakt nicht zum vereinbarten Termin erfüllt.

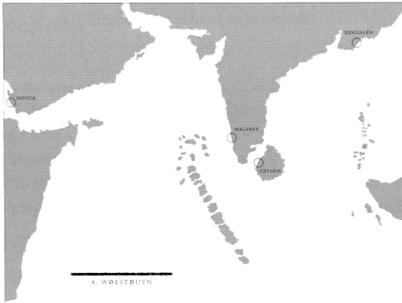


Ein Warenhaus für jeden Spieler. Hier können Personen und bis zu zwei Waren abgelegt werden.

1. Der Kontrakt mit auf der linken Seite zwei Zimt, zwei Muskat und zwei Gewürznelken und auf der rechten Seite einem Pfeffer, ist falsch, und sollte als einen Kontrakt für *einen* Zimt, *einen* Muskat und *eine* Gewürznelke bzw. *zwei* Pfeffer betrachtet werden.



1. Das Schiff zeigt das aktuelle Jahr an.
2. In den Jahren, die mit einem Schiffskonvoi markiert sind, werden neue Kontrakte aufgedeckt und tritt Skorbut auf.



Vier Navigationskarten, die mit dem beigelegten Stift beschrieben werden können (es muss immer ein abwischbarer Stift verwendet werden!). Die Linie am unteren Rand jeder Karte markiert den Startpunkt für das jeweilige Schiff.



Die Jahresmarker werden benötigt um festzulegen, in welchem Jahr ein Kontrakt spätestens erfüllt werden muss.



Die Karte "Burgemeester" zeigt an, wer derzeit Startspieler ist.

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird auf dem Tisch ausgebreitet. Die Güter werden sortiert und in die entsprechenden Häfen gelegt. Die meisten Häfen erhalten vier Güter. Nur die Häfen, die Pfeffer verkaufen, erhalten jeder nur ein Warenplättchen. Lege die Jahresmarker am oberen Rand des Spielbretts.

Die vier Navigationskarten werden neben das Spielbrett gelegt. Danach wird die Karte mit der Aufschrift 'VOC' aus dem Stapel mit den Kontrakten aussortiert und der verbleibende Stapel gemischt. Aus dem Stapel werden 6 Karten verdeckt gezogen und zusammen mit der VOC-Karte ebenfalls gemischt. Dieser Stapel aus 7 Karten wird jetzt verdeckt auf den Tisch gelegt und die restlichen Kontrakte verdeckt darauf gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe. Unabhängig von der Spieleranzahl, erhält jeder Spieler 10 Würfel seiner Farbe, ein Warenhaus und 10 Daalder Startkapital.

Die obersten 3 Kontrakte werden aufgedeckt und in eine Reihe von links nach rechts neben das Spielbrett gelegt.

Ein Spiel VOC beginnt im Jahr 1585, das Holzschiff wird auf diese Jahreszahl gestellt.

Der jüngste Spieler erhält die Burgemeester-Karte. Sie

zeigt an, dass er in Phase 3 als Erster am Zug ist.

SPIELÜBERSICHT

VOC wird in Runden gespielt, von denen jede ein Jahr in der Vorgeschichte der VOC symbolisiert. Jedes Jahr besteht aus 4 oder 6 Phasen. In einigen Phasen erhalten alle Spieler einen Zug, in manchen nicht.

Phase 1 (Neue Befehle) und 2 (Skorbut) finden nur in Jahren statt, die mit einem Schiffskonvoi gekennzeichnet sind. In der ersten Runde (1585) werden Phase 1 und 2 überschlagen und beginnt das Spiel sofort in Phase 3. Die Phasen werden jetzt im Einzelnen beschrieben.

PHASE 1: NEUE BEFEHLE

Diese Phase wird nur in Jahren ausgeführt, die durch einen Schiffskonvoi markiert sind (aber nicht in 1585!). Alle Kontrakte, die am Beginn der Phase nicht durch einen Holzwürfel markiert sind, gehen an Amsterdam. Dann werden 3 neue Karten aufgedeckt und rechts neben die bereits liegenden Karten gelegt. Wenn die VOC-Karte aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort (siehe die letzte Seite).

PHASE 2: SKORBUT!

Diese Phase wird nur in Jahren mit einem Schiffskonvoi ausgeführt. Jedes Schiff, das nicht im Hafen von Middelburg liegt, verliert einen Seemann aufgrund von Mangelernährung an Bord. Der am weitesten links liegende Seemann auf jedem Schiff wird entfernt und an seinen Besitzer zurückgegeben.

Wenn auf einem Schiff keine Seeleute mehr vorhanden sind, sinkt es. Alle Waren werden zurück in die Häfen gelegt, aus denen sie kamen. Alle Kaufleute werden zurück an ihre Besitzer gegeben. Das Schiff kann in Phase 3 neu ausgerüstet werden.

Es gilt zu beachten, dass Schiffe im Osten auch dann von Skorbut betroffen sind, wenn sie in einem Hafen liegen. Nur Schiffe in Middelburg sind ausgenommen.

PHASE 3: INVESTITIONEN

In dieser Phase können die Spieler in die Ausstattung von Schiffen investieren. Der Bürgermeister von Middelburg, das ist der Spieler, der die Burgemeester-Karte besitzt, beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. In ihrem Zug können die Spieler eine der nachfolgenden Aktionen ausführen. Nachdem jeder Spieler zweimal am Zug war, endet diese Phase.

Schiffe ausrüsten: Ein Spieler setzt 4 Würfel auf eins der Schiffe, die jetzt in Seeland sind. Auf jedem Schiff müssen erst alle mit 1 gekennzeichneten Positionen besetzt werden, bevor ein Würfel auf eine mit 2 markierte Position gesetzt werden kann. Positionen, die mit 3 markiert sind, können erst besetzt werden, nachdem alle Positionen mit kleineren Zahlen besetzt wurden. Die Farben der Positionen sind im Spiel für Fortgeschrittene ohne Bedeutung.

Ein Spieler darf nur dann weniger als 4 Würfel setzen, wenn nicht genug in seinem Vorrat vorhanden sind oder

nicht genug Positionen auf dem Schiff frei sind: Er muss dann möglichst viele Würfel auf das Schiff setzen. Es ist nie erlaubt, mehr Seeleute als Kaufleute auf das Schiff zu setzen. Wenn für das Setzen eines Seemanns zwei gleich nummerierte Positionen verfügbar sind, muss man auf die rechte Position einsetzen. Dasselbe gilt für das Platzieren von Kaufleuten.

Ein Spieler kann in mehr als ein Schiff investieren, aber innerhalb eines Zuges müssen alle 4 Würfel auf das gleiche Schiff gesetzt werden. Es ist nicht erlaubt Würfel auf ein Schiff zu setzen, das bereits in den Osten gesegelt ist.

Einen Kontrakt annehmen: Dazu wird ein Würfel auf einen unbesetzten Kontrakt gelegt. Ferner wird ein Jahresmarker auf den Kontrakt gelegt, um anzuzeigen in welchem Jahr ein Spieler den Kontrakt spätestens erfüllen will.

Es ist möglich einen bereits angenommenen Kontrakt zu übernehmen. Dazu legt ein Spieler einen Jahresmarker mit einer kleineren Jahreszahl darauf. Der andere Spieler erhält in diesem Fall seinen Würfel zurück. Damit eigene Kontrakte nicht von anderen Spieler übernommen werden können, ist es erlaubt auf einen eigenen Kontrakt einen Jahresmarker mit einer kleineren Zahl zu legen. In diesem Fall bleibt der eigene Würfel natürlich liegen. Wenn ein Kontrakt mit einer kleineren Jahreszahl übernommen oder gesichert wird, wird der Jahresmarker, der vorher auf dem Kontrakt lag, wieder oben am Spielbrett zurückgelegt. Er kann somit später wieder zur Annahme anderer Kontrakte benutzt werden.

Für den Fall, dass keine Jahresmarker mehr übrig sind (oder nur Marker von vergangenen Jahren), kann man immer einen Kontrakt für das Jahr 1602 annehmen. Um dies anzuzeigen, wird nur ein Würfel ohne Jahresmarker auf den Kontrakt gelegt. Dies ist nur möglich, wenn keine Jahresmarker mehr übrig sind.

Passen, oder Würfel zurücknehmen: Ein Spieler kann passen, oder alle Würfel von einem Schiff in Seeland zurückziehen. Wenn Würfel zurückgenommen werden, schieben die übriggebliebenen Würfel auf dem Schiff nach rechts auf: Die Würfel in der linken Hälfte des Schiffs schieben möglichst weit in die Mitte, und die Würfel in der rechten Hälfte schieben möglichst nach rechts. Es ist nicht erlaubt Würfel von mehr als einem Schiff zurückzuziehen und auch nicht von Schiffen, die bereits in den Osten gesegelt sind.

Ein Spieler kann frei entscheiden, welche Aktionen er in seinen beiden Zügen durchführt. Beispielsweise kann er in jedem Zug einen Kontrakt annehmen, oder im ersten Zug passen und im zweiten ein Schiff ausrüsten, oder erst ein Schiff ausrüsten und dann einen Kontrakt annehmen... usw.

PHASE 4: IN DEN OSTEN UND ZURÜCK

In dieser Phase segeln die Schiffe A, B, C und D nacheinander. Ein in Phase 3 ausgerüstetes Schiff darf sofort in See stechen. Normalerweise versucht ein Schiff eine gewisse Entfernung zurückzulegen. Schiffe werden von ihrem Kapitän kon-

trolliert, das ist der Spieler mit dem am weitesten links liegenden Seemann auf dem Schiff.

Navigation war im 16. Jahrhundert keine leichte Aufgabe. Die verfügbaren Karten waren oft ungenau. Des Weiteren war es nicht möglich die genaue Position in Ost-West-Richtung zu ermitteln. Nur die Nord-Süd-Position konnte anhand der Stellung der Sterne leicht ermittelt werden.

Im Spiel segeln die Schiffe anhand einer Navigationskarte. Jedes Schiff hat seine eigene Karte. Der Kapitän nimmt den Stift, der dem Spiel beiliegt, und setzt ihn auf der Navigationskarte auf den Punkt, der die momentane Position des Schiffes markiert. Schiffe, die von Seeland aus lossegeln, starten irgendwo auf der Linie am unteren Rand der Navigationskarte.

Dann schließt der Kapitän die Augen und zeichnet den Kurs, den das Schiff einschlagen soll. Die anderen Spieler beobachten das und können eine eingeschränkte Hilfestellung geben. Für jeden Seemann, den ein Spieler auf dem betreffenden Schiff hat, darf er einmal ein Kommando geben. Kommandos sind auf die Worte 'Nord', 'Süd', 'Ost', 'West' oder 'Stop' begrenzt. Jedes Wort zählt als ein Kommando. Wenn ein Spieler unzulässige, oder mehr Kommandos gibt, als er Seeleute an Bord hat, muss er 5 Daalder Strafe an die Bank zahlen. Dem Kapitän ist es freigestellt, ob er den gegebenen Kommandos folgt oder sie ignoriert.

Wenn sich der Kapitän entschieden hat, dass er weit genug gesegelt ist, stoppt er, nimmt den Stift von der Karte und öffnet wieder seine Augen. Anschließend zeichnet er dann ein kleines Kreuz auf die Karte, um die neue Position des Schiffes zu markieren.

Wenn der Kapitän beim Zeichnen eine Küste überschreitet, rufen die anderen Spieler 'Land Ho!'. Das Schiff ist auf Grund gelaufen. Manchmal ist es unklar, ob eine Linie eine Küste überschreitet, oder es gerade noch einmal gut gegangen ist. Es ist angeraten, in so einem Fall den Kapitän weiterzeichnen zu lassen und später zu entscheiden, ob das Schiff auf Grund gelaufen ist. Dies ist der Fall, wenn ein Teil der gezeichneten Linie im Landesinneren sichtbar ist. Wenn über den Rand der Karte gezeichnet wird, gilt das Schiff auch als auf Grund gelaufen.

Wenn ein Schiff auf Grund läuft, kann der Kapitän in diesem Jahr nicht weitersegeln. Die Linie hinter der Schadensstelle wird ignoriert. Des Weiteren fällt der auf dem Schiff am weitesten links stehende Seemann über Bord und wird an seinen Besitzer (also den Kapitän) zurückgegeben. Wenn sich auf dem Schiff noch weitere Seeleute befinden, bedeutet dies, dass es einen neuen Kapitän geben wird, der seine Position im nächsten Jahr antreten kann. Er startet von der Position, an der das Schiff auf Grund gelaufen ist.

Wenn keine weiteren Seeleute mehr an Bord sind, sinkt das Schiff (siehe unten).

Wenn es dem Kapitän gelingt, einen Hafen zu erreichen (das ist der Fall, wenn die gezeichnete Linie einen der eingekreisten Bereiche der Navigationskarte erreicht), können die Spieler Handel treiben. Alle Kaufleute auf dem Schiff haben die Chance Handelsware zu erwerben. Es beginnt, wer auf dem

Schiff am weitesten links liegt. Wenn keine Waren mehr im Hafen vorhanden sind, endet hier der Handel vorzeitig.

Jeder Kaufmann kann nur eine Ware erwerben. Er ist nicht verpflichtet dies zu tun und kann darauf verzichten, z.B. wenn er hofft, im nächsten Hafen eine wertvollere Ware zu erwerben. Der Kaufmann bezahlt nicht für die Ware, die er erwirbt. Die Ware wird auf das Schiff unter den Kaufmann gelegt und verbleibt dort bis zur Rückkehr des Schiffes nach Seeland.

Es ist nicht notwendig, dass ein Schiff stoppt um in einen Hafen einzulaufen. Voraussetzung ist jedoch, dass der Kapitän seine Augen nicht öffnet und weiterzeichnet. Dadurch ist es möglich in einem Jahr mehrere Häfen anzulaufen. In diesen wird dann nacheinander Handel getrieben, nachdem der Kapitän seine Augen geöffnet hat. Die Häfen sind sicher: Solange man innerhalb des Kreises bleibt, läuft man nicht auf Grund, auch nicht, wenn man innerhalb des Kreises die Küstenlinie überschreitet. Erst wenn man außerhalb des Kreises auf dem Land zeichnet, läuft man auf Grund. Wenn man aber zuerst auch das Kreisesinneren erreicht hat, können zuerst noch Waren eingekauft werden, bevor das Schiff auf Grund läuft und ein Seemann über Bord fällt.

Wenn der Skipper die Linie am unteren Ende der Navigationskarte trifft, rufen die anderen Spieler: "zu Hause!", und das Schiff segelt automatisch nach Middelburg. Dort werden alle Seeleute, Kaufleute und Waren vom Schiff entfernt und an ihre jeweiligen Besitzer gegeben. Das Schiff kann dann im nächsten Jahr wieder ausgerüstet werden.

Es ist möglich, ja sogar sehr wahrscheinlich, dass nicht alle Spieler in einem bestimmten Jahr Kapitän sind. Andere werden dagegen vielleicht zwei Schiffe bewegen. Das ist vollkommen normal und wer im Moment keinen Einfluss hat, wird im nächsten Jahr mehr Glück haben.

Gesunkene Schiffe

Sobald sich an Bord eines Schiffes keine Seeleute mehr befinden, sinkt es. Alle Waren werden zurück in die Häfen gelegt, aus denen sie kamen. Alle Kaufleute werden zurück an ihre Besitzer gegeben. Das Schiff kann im nächsten Jahr neu ausgerüstet werden.

PHASE 5: VERKAUFEN

Diese Phase findet nur statt, wenn Spieler in diesem oder einem vorherigen Jahr Waren nach Seeland gebracht haben. Alle Spieler können untereinander für den Zeitraum von einer Minute Waren kaufen oder verkaufen. Es kann nur mit Waren gehandelt werden, die sich bereits in Seeland befinden. Die Spieler bezahlen sich untereinander in Daalder.

Sobald die Minute beendet ist, kann jeder Spieler, wenn er dies wünscht, einen oder mehrere Kontrakte erfüllen. Er darf nur die Kontrakte erfüllen, die er vorher angenommen hat. Er legt die auf dem Kontrakt angegebenen Waren zurück in ihre Ursprungshäfen und erhält die im Kontrakt angegebene Summe in Daalder. Der Kontrakt wird dann abgelegt. Der Jahres-

marker wird oben am Spielbrett zurückgelegt, damit er wieder für andere Kontrakte verfügbar ist.

Auf manchen Kontraktkarten sind zwei durch einen Schrägstrich getrennte Kontrakte zu finden; ein Spieler kann wählen welchen der beiden Kontrakte er erfüllen möchte.

Am Ende dieser Phase wird überprüft, ob es noch offene Kontrakte gibt, die in diesem Jahr hätten erfüllt werden müssen. Ein Spieler, der seinen Kontrakt nicht erfüllen konnte, verliert die auf dem Kontrakt angegebene Summe Daalder. Der Kontrakt wird abgelegt und der Spieler erhält seinen Würfel zurück. Wenn ein Spieler nicht bezahlen kann, scheidet er aus dem Spiel aus.

Am Ende der Verkaufsphase kann jeder Spieler bis zu 2 Waren in seinem Warenhaus einlagern. Überzählige Waren werden in ihre Ursprungshäfen zurückgelegt. Ein Spieler kann frei entscheiden, welche Waren er einlagert und welche er zurückgibt.

PHASE 6: EIN NEUES JAHR

Der Bürgermeister gibt die Karte an den Spieler zu seiner Linken. Das Holzschiff wird ein Jahr weiterbewegt.

SPIELENDEN

Das Spiel endet sobald die VOC-Karte aufgedeckt wird. Die Gesellschaft ist gegründet worden und nur der reichste Spieler wird einen Platz in ihrem Vorstand erhalten. Alle Spieler zählen ihre Daalder. Noch auf dem Tisch liegende Kontrakte bringen weder Geld, noch muss für sie bezahlt werden. Der reichste Spieler gewinnt.

Es werden aber auch alle Kontrakte gezählt, die nach Amsterdam gegangen sind. Wenn Amsterdam mehr Geld erhalten hat, als irgendeiner der Spieler, haben alle Spieler verloren. Keiner der großen Kaufleute aus Seeland ist in die Versammlung der 17 Herren eingezogen.

IMPRESSUM *Autoren:* Joris Wiersinga & Jeroen Doumen. *Spielthema und geschichtlicher Hintergrund:* Tobias van Gent, Stadt Middelburg. *Realisierung:* Splotter Spellen. *Grafische Gestaltung:* Caroline de Lint, Voorburg. *Fotografie:* Gert Germeraad, Den Haag. *Prototyp:* Tamara Jannink. *Deutsche Übersetzung:* Birgit Hugk & Torsten Hintz. *Technische Realisierung:* Afterpress, Arnhem. *Spielertester:* Danke an alle, die dieses Spiel getestet haben! Bas de Bakker, Nadja de Beer, Dorien Bernard, Lennart Boone, Gerben Dirksen, Jeroen Doumen, Nina van den Driest, Bianca van Duijl, Stefan van Duin, Mireille van Dullemen, Vincent van Exel, Tobias van Gent, Ralf Gramlich, Herman Haverkort, Lisa Huibregtse, Marc Jager, Tamara Jannink, Roel Jansen, Ronald Hoekstra, Lotte de Kam, Ragnar Krempel, Marloes Krieger, Aldo Kroese, Johan Lieven, Caroline de Lint, Berbel Lippe, Marnix Manni, Corn van Moorsel, Levitah Nummeijer, Marc Overwijk, Mathijs Pag, Davie Poortvliet, Iris de Regt, Chantal van Rijswijk, Hannah Saija, Pieter Simoons, Chantal Sterkenburg, Anahita Torabi, Willemien Troelstra, Connie Wielemaker, Joris Wiersinga, Marnix van Wijnwaarden und Arthur Zonnenberg. *Titelbild:* Gemälde von Jacob van Strij, 1785, Maritiem Museum, Rotterdam. Die digitale Version wurde freundlicherweise von Walburg Pers, Zutphen zur Verfügung gestellt. *Karte:* Atlas Van der Hagen, Den Haag, Koninklijke Bibliotheek, 1049 B 13, 2. Vielen Dank an die Koninklijke Bibliotheek für die Überlassung einer digitalen Kopie. *Münzen:* Privatsammlung, Leiden. *Anderes Material:* Stadt Middelburg und Koninklijk Zeeuwisch Genootschap der Wetenschappen. Copyright 2002 Splotter Spellen, Arnhem.