

VOC

GRÜNDUNG DER NIEDERLÄNDISCHEN OSTINDIEN-GESELLSCHAFT

Korrigierte Regel des Grundspiels, V. 1.1 BD

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 Niederlanden streitig machen.

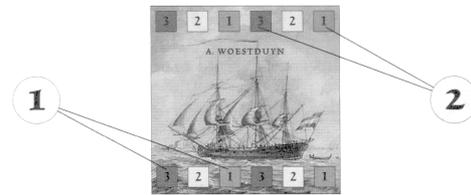
Dieses Blatt beschreibt das Grundspiel, welches von 4 oder 5 Spielern gespielt werden kann. Die Regel für das Spiel für Fortgeschrittene, das für 3 bis 5 Spielern geeignet ist, kann von <http://www.splotter.com/deutsch/voc.html> gedownloadet werden.

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



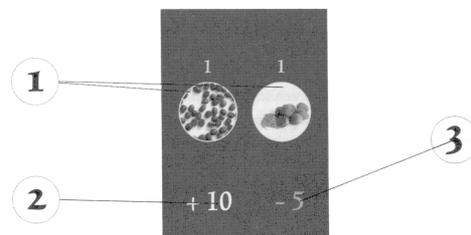
Seide



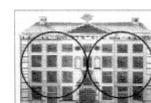
Gewürznelken



Pfeffer (wird in den jeweils aufgedruckten Hafen gelegt)

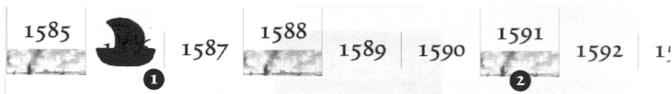


1. Waren die benötigt werden, um diesen Kontrakt zu erfüllen. Die Zahlen oberhalb der Waren zeigen an, welche Anzahlen von Warenplättchen für die Erfüllung des Kontraktes benötigt werden¹.
2. Maximaler Ertrag der erzielt werden kann, wenn dieser Kontrakt erfüllt wird.
3. Diese Zahl hat im Grundspiel keine Bedeutung.

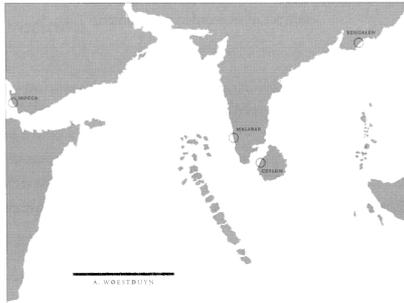


Ein Warenhaus für jeden Spieler. Hier können Personen und bis zu zwei Waren abgelegt werden.

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, 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 und die Karte "Burgemeester" werden im Grundspiel nicht verwendet.

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.

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. Bei 4 Spielern erhält jeder 10 Mann (Holzwürfel) seiner Farbe. In diesem Fall werden die blauen Würfel nicht verwendet. Bei 5 Spielern erhält jeder 8 Würfel. Diese Männer werden so auf die Schiffe gesetzt, dass die Farben der Würfel mit den Farben der Positionen auf den Schiffen übereinstimmen. Die weißen Felder bleiben im Grundspiel leer. Einige Positionen sind mit zwei Farben gekennzeichnet: Blau und einer anderen. Mit 4 Spielern werden diese mit Rot, Gelb, Schwarz oder Grün entsprechend der Farbe besetzt. Mit 5 Spielern werden diese Positionen von Blau besetzt.

Jeder Spieler erhält ein Warenhaus.

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.

SPIELÜBERSICHT

VOC wird in Runden gespielt, von denen jede ein Jahr in der Vorgeschichte der VOC symbolisiert. Jedes Jahr besteht aus 5 oder 6 Phasen. In einigen Phasen erhalten alle Spieler einen Zug, in manchen nicht.

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

PHASE 1: NEUE BEFEHLE

Der oberste Kontrakt vom Stapel wird aufgedeckt. Wenn die VOC-Karte aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort (siehe die letzte Seite). Ansonsten wird der neue Kontrakt rechts neben die schon aufgedeckten Kontrakte gelegt.

Wenn dann dort 6 Karten liegen, wird die älteste (links außen) entfernt und geht an Amsterdam. Die Karte wird auf den Stadtplan von Amsterdam gelegt. Dies repräsentiert einen Kontrakt, der von Amsterdam erfüllt wurde. Am Ende des Spiels wird er Punkte für Amsterdam bringen.

Diese Phase wird im ersten Jahr (1585) nicht ausgeführt!

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 muss 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

Alle Schiffe, die entweder gesunken oder nach Hause gekommen sind, müssen neu ausgerüstet werden. Alle Spieler setzen wieder Seeleute und Kaufleute auf die entsprechenden Positionen auf den Schiffen. Die Navigationskarten dieser Schiffe werden mit einem feuchten Tuch gereinigt. Die neu ausgerüsteten Schiffe können nicht in der nächsten Phase auslaufen, sie müssen eine Runde warten.

PHASE 4: IN DEN OSTEN UND ZURÜCK

In dieser Phase segeln die Schiffe A, B, C und D nacheinander. Normalerweise versucht ein Schiff eine gewisse Entfernung zurückzulegen. Schiffe werden von ihrem Kapitän kontrolliert, das ist der Spieler mit dem am weitesten links liegenden Seemann auf dem Schiff.

Navigation war im 16. Jahrhundert keine leichte Aufgabe.

be. 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 muss 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 muss 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 offene Kontrakte erfüllen. 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.

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

Wenn mehrere Spieler in der Lage sind den gleichen Kontrakt zu erfüllen, können sie kooperieren, indem sie einem den Kontrakt überlassen und dieser als Ausgleich an die an-

deren ein kleine Summe zahlt. Alternativ können sie versuchen sich gegenseitig auszustechen, indem sie einen geringeren Erlös bieten, als auf der Karte angegeben ist. Zum Beispiel kann ein Spieler ansagen: ‘Ich erfülle den Kontrakt über 2 Einheiten Tee für 8 Daalder, statt der auf der Karte angegebenen Summe’. Sobald ein Spieler ein solches Gebot abgibt, ist es nicht mehr möglich für diesen Kontrakt mehr Geld zu erhalten. Wenn kein anderer Spieler bereit ist, den Betrag von 8 Daalder seinerseits zu unterbieten, erhält der bietende Spieler den Kontrakt für 8 Daalder.

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

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. 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 Wijnngaarden 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.