

 italiano

Magnifici tramonti, paesaggi esotici, l'aroma delle più fini spezie che pervade l'aria. La magia dell'estremo Oriente ha sempre intensamente richiamato l'interesse di avventurieri, soldati di ventura, esploratori e mercanti.

Circa 400 anni fa, in molti diversi paesi, i mercanti

BATAVIA

Regolamento

creavano delle compagnie per poter inviare grandi flotte di navi verso le leggendarie coste orientali.

Da questi viaggi, essi si aspettavano di ricevere enormi profitti; molte spezie, come pepe e noci moscate, infatti, erano letteralmente pagate a peso d'oro.

Componenti

- **1 Plancia da Gioco** – rappresenta l'Asia, la destinazione finale di tutte le compagnie delle Indie. La linea di esagoni rappresenta le stazioni commerciali delle compagnie.



- **35 Stazioni commerciali** – ogni tessera riporta la bandiera di una compagnia e una merce.



- **1 esagono finale** – con le bandiere delle 5 compagnie
- **1 Dado**
- **75 Lettere di Cambio** – utilizzate come metodo di pagamento durante l'asta delle carte imbarcazione. Ogni lettera di cambio ha valore „1”.

Le lettere di cambio erano l'usuale metodo di pagamento usato tra mercanti. Venne utilizzato per oltre mille anni.



- **1 Regolamento**

- **60 merci di scambio** – 12 casse in ciascuno dei colori dei giocatori.



- **5 Segnalini mercante** – nei cinque colori dei giocatori.



- **5 segnalini** – per mostrare le monete d'oro possedute dai giocatori.



- **110 carte imbarcazione** – ciascuna carta riporta la bandiera di una delle 5 Compagnie delle Indie Orientali.



Le compagnie provenivano dalle seguenti nazioni (da sinistra a destra):
Inghilterra, Olanda, Francia, Paesi Bassi, Svezia.

- **1 nave** – indica il primo giocatore



- **1 cannone** – per mostrare quante carte imbarcazione sono state scoperte.



- **5 Segnalini Imbarcazione** – ciascuno di questi 5 cubetti in legno nero riporta la bandiera di una compagnia su di esso. Servono a mostrare quante carte imbarcazione di una singola compagnia sono state messe in gioco.



- **5 Sigilli delle compagnie** – ciascuno di questi 5 dischi in legno nero riporta sopra di esso la bandiera delle cinque compagnie. Servono ad indicare il giocatore che possiede più carte imbarcazione di quella compagnia.



Preparazione del gioco

Plancia da gioco ed esagoni stazioni commerciali

La **plancia da gioco** viene posizionata e l'**esagono finale** posizionato al proprio posto.

Gli **esagoni delle stazioni commerciali** vanno prima suddivisi a seconda della bandiera in 5 pile. Subito dopo, ognuna delle cinque pile viene mescolata lasciando gli esagoni coperti pronti per essere messi in gioco.

Prendete il primo esagono di ogni pila, mescolateli e posizionateli a caso sui primi 5 spazi stazioni commerciali della plancia di gioco. Questa operazione viene ripetuta fino a quando tutti gli spazi delle stazioni commerciali della plancia sono coperti con gli esagoni.

Terminata questa operazione scoprite i primi 10 esagoni (nelle caselle da 1 a 10).

Preparazione del gioco alternativa per iniziare più velocemente

Per permettere di iniziare a giocare più velocemente è possibile giocare con gli esagoni scoperti.

Per fare questo, posizionate gli esagoni scoperti sulla plancia da gioco seguendo la numerazione da 1 a 35.

Ciò significa che durante il gioco non dovrà essere girato alcun esagono posizionato sulle stazioni commerciali. Il resto delle regole rimane invariato.



Tabella delle monete d'oro con i segnalini dei giocatori.

7 magazzini per le differenti merci di scambio: the, cotone, seta, porcellana, zenzero, noce moscata e pepe.

35 spazi di gioco per gli esagoni stazioni commerciali: i primi 10 esagoni sono scoperti all'inizio della partita. Gli altri rimangono coperti.

Per rendere sempre chiaro e visibile quello che accade durante la partita è consigliabile posizionare sempre gli esagoni con la bandiera verso il basso.

Punto di partenza per i segnalini mercante.

Spazio occupato dall'esagono di arrivo.

Tabella delle imbarcazioni: indica il numero di carte giocate.

Gli indicatori sono posizionati come segue:

Il segnalino cannone e quelli imbarcazione sul numero 0 della tabella delle imbarcazioni.

I Sigilli delle compagnie e la nave del primo giocatore sulla plancia di gioco.

Carte imbarcazioni ed altri materiali

Mescolate le **carte imbarcazione** e distribuitene **10** ad ogni giocatore. Mettete le rimanenti in una pila coperta.

Inoltre, ciascun giocatore riceve **1 segnalino mercante**, **12 merci** e un **segnalino** di un colore a scelta. Inoltre, riceve **15 lettere di scambio**.

Ciascun giocatore posiziona il proprio segnalino sulla prima casella della tabella delle monete d'oro. Inoltre, piazza il proprio segnalino mercante sul riquadro di partenza.

Mettete il segnalino **cannone** e i **5 segnalini imbarcazione** sul numero 0 della tabella delle imbarcazioni.

I 5 sigilli delle compagnie e la **nave** del primo giocatore sono posizionati nelle vicinanze della plancia di gioco.

Il giocatore più vecchio sarà il primo banditore d'asta, pertanto riceve il **dado**. Egli dovrà condurre la prima asta.

Nota: Se ci sono meno di cinque giocatori, i pezzi e i segnalini rimanenti possono essere rimessi a posto. Non saranno necessari durante la partita.

Scopo del gioco

Nella veste di mercanti, i giocatori vanno alla scoperta delle stazioni commerciali delle cinque compagnie delle Indie Orientali attraverso l'Asia.

Ogni stazione commerciale offre una merce particolare che viene data al mercante che la visita.

Per poter raggiungere una particolare stazione di scambio, tuttavia, il giocatore deve possedere le carte imbarcazione corrispondenti.

Il giocatore che riesce a visitare più stazioni commerciali e ad ottenere le spezie e le merci più preziose, verrà ricompensato alla fine della partita con monete d'oro.



Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in turni ciascuno dei quali composto dalla stessa sequenza. Inizialmente, tutti i giocatori partecipano ad un'asta per le carte imbarcazione e la nave del primo giocatore. Dopo di questo, il gioco continua in senso orario.

A. Asta

B. Azioni dei giocatori:

- Pesca due carte dal mazzo o
- Gioca una carta

A. Asta delle carte imbarcazione

Il banditore lancia il dado e scopre la corrispondente quantità di carte imbarcazione dal mazzo.

Queste carte sono messe all'asta come un unico pacchetto e il giocatore che offrirà di più sarà il primo giocatore del turno. Il giocatore a sinistra del banditore dà il via all'asta con la prima offerta, che è libera. Le puntate vanno fatte con le lettere di scambio: ciascuna lettera ha valore di "1".

In senso orario, ciascun giocatore fa la propria offerta che deve sempre essere più alta di quella del giocatore precedente. I giocatori che non possono o non vogliono offrire di più possono passare ed escono dall'asta per questo determinato turno.

Le puntate proseguono fino a quando non rimane un unico giocatore.

Il giocatore che ha vinto l'asta paga agli altri giocatori le lettere di commissione puntate distribuendone una ciascuna fino a quando possibile, partendo dal giocatore alla propria sinistra. Il giocatore vincitore dell'asta non riceve le lettere di scambio che distribuisce!

Il vincitore ottiene la nave e riceve le carte imbarcazione oggetto dell'asta.

Deve sempre essere chiaro e visibile a tutti quante carte ciascun giocatore ha in mano.



Esempio: Il banditore d'asta lancia un "3" e scopre due carte imbarcazione inglesi e una svedese. Queste tre carte sono messe in asta come un unico pacchetto.

Nota: se le carte vengono usate durante il gioco, queste vengono scartate. Queste carte dovranno essere rimescolate per andare a creare un nuovo mazzo coperto.



Le aste vengono pagate con le lettere di scambio.

I giocatori non sono obbligati a mostrare quante lettere di scambio possiedono.

Nota: il primo offerente può passare e pertanto uscire da un particolare turno di offerte. Se tutti i giocatori passano, le carte imbarcazione scoperte rimangono in gioco e verranno messe nuovamente in asta insieme alle successive. In tal caso il primo giocatore rimane invariato. Se questo accade al primo turno d'asta il banditore diventa anche il primo giocatore.

Ogni offerta non ha un limite massimo, ma i giocatori possono offrire solo il valore delle lettere di scambio che hanno realmente a disposizione!



Un pacchetto di tre carte e la nave del primo giocatore.

B. Azioni dei giocatori

Tutti i giocatori ora fanno la propria azione iniziando dal primo giocatore. Tutte le seguenti opzioni di gioco sono possibili, ma solo una può essere scelta durante il proprio turno:



Pescare carte imbarcazione

Il giocatore pesca due carte coperte dal mazzo e le prende in mano. Questa è la fine del turno.

Giocare carte imbarcazione

Il giocatore gioca carte dalla propria mano per muovere il proprio mercante su una stazione commerciale. In questo modo guadagna l'esagono stazione commerciale e la merce relativa. Quest'ultima viene segnata mettendo una cassa nel magazzino corrispondente.

Questa è la sequenza precisa di questa azione:

1. Giocare le **carte imbarcazione**
2. Muovere il **segnalino mercante**
3. Convertire le proprie **stazioni commerciali** in monete d'oro (Azione facoltativa)

1. Giocare carte imbarcazione

Mettete in gioco qualsiasi numero di carte dalla vostra mano, di qualsiasi numero di compagnie, scoperte sul tavolo (minimo 1). Ordinatele per compagnia, in modo che siano chiaramente visibili a tutti i giocatori.

L'unica limitazione è che o prima dell'inizio del turno (Caso 1) o dopo aver effettuato la vostra azione (caso 2) devrete avere la maggioranza di carte di una o più compagnie.

Caso 1:

Se prima dell'azione di gioco avete la **maggioranza delle carte in gioco di una compagnia**, potrete giocare qualsiasi carta dalla mano, non importa di che compagnia. Potrete anche giocare più carte e creare nuove maggioranze.

Caso 2:

Se prima dell'azione di gioco **non avete una maggioranza** di nessuna compagnia dovete giocare una o più carte in modo da crearne una. Potrete anche decidere di creare più maggioranze.

Caso 1:



Il giocatore ha già giocato una maggioranza di carte danesi. Può giocare una qualsiasi carta.



Nota: Un giocatore che ha più carte in campo di una compagnia, ha la maggioranza rispetto agli altri giocatori. Un ugual numero di carte scoperte tra due giocatori non conta come maggioranza.

Caso 2:



Il giocatore non ha alcuna maggioranza ma ne crea una giocando una carta danese.



Un giocatore che non ha alcuna maggioranza e non può crearne una con le carte che ha in mano, deve scegliere obbligatoriamente l'altra opzione: pescare due carte.

Il numero di carte imbarcazione giocato viene controllato durante la partita, in quanto una volta raggiunto un certo numero di carte scoperte ci sarà l'**attacco dei pirati**. Durante l'attacco un certo numero di carte giocate andrà perso.

Per ogni carta giocata il **cannone** viene spostato di una casella nella tabella delle imbarcazioni. Se sono state giocate 25 o più carte, il cannone viene posizionato nell'ultima casella della tabella (25). Oltre a questo, i segnalini imbarcazione vengono di volta in volta spostati di una casella a seconda delle flotte di appartenenza.



Nota: I segnalini imbarcazione mostrano sulla tabella il numero esatto di carte imbarcazione giocato della compagnia corrispondente.

Il cannone mostra sempre il numero totale di tutte le carte che sono state giocate.

E' consigliabile che un giocatore assuma il compito di spostare di volta in volta i segnalini sulla tabella imbarcazione.

Quando un giocatore ottiene la maggioranza di una compagnia, riceve il Sigillo della compagnia dalla plancia (o dal giocatore che aveva la maggioranza precedentemente) e lo mette ben in vista di fianco alle carte che ha in campo.

Se viene raggiunta una situazione di pareggio tra due giocatori, il sigillo viene nuovamente riposto sulla plancia di gioco, poiché in questa fase nessuno ha la maggioranza sulla compagnia.

2. Movimento del Segnalino Mercante

Il giocatore sposta ora il segnalino mercante sul prossimo esagono di una stazione commerciale appartenente alla compagnia di cui possiede il sigillo. Il giocatore **rimuove** l'esagono e posiziona il proprio mercante sullo spazio lasciato vuoto.

Se un giocatore possiede **più sigilli** deve scegliere solo una compagnia.

I giocatori **devono sempre** muovere il proprio segnalino mercante in avanti verso l'esagono finale. **Non** è mai possibile spostarsi **indietro**.

Gli spazi vuoti o occupati da altri segnalini mercanti vengono semplicemente saltati.

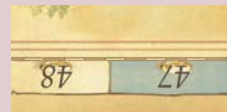
Le stazioni commerciali superate da tutti i giocatori vengono lasciate dove sono per il resto del gioco. Non verranno più utilizzate.



Esempio: E' il turno di Anna che muove giocando 4 carte della compagnia olandese e due di quella francese.

Il segnalino imbarcazione olandese viene mosso di 4 caselle in avanti e quello francese di 2.

Il cannone viene spostato in avanti di un totale di 6 caselle.



Il Sigillo della Compagnia viene usato per indicare che un giocatore ha ottenuto la maggioranza delle carte di quella compagnia.



Esempio: Il giocatore ha solo il Sigillo della compagnia danese, deve quindi spostarsi sulla prossima stazione commerciale danese.

La stazione commerciale che il giocatore ha appena acquisito determina la merce che può immagazzinare e la compagnia dalla quale la merce ha origine.

Il giocatore mette una delle sue casse nel magazzino con il simbolo della merce corrispondente sulla casella della compagnia corrispondente.

Se un mercante è stato spostato sull'ultima stazione commerciale scoperta, **rivelate le 5 successive stazioni** sulla plancia da gioco.

3. Convertire Stazioni Commerciali in Monete d'Oro

I giocatori devono decidere se tenere le stazioni commerciali che hanno acquisito e metterle davanti a sé, o se convertirle (individualmente o in gruppo) in monete d'oro.

Il prerequisito per convertirle, tuttavia, è che il nuovo segnalino ottenuto provenga da una compagnia differente da quelle che il giocatore possiede in quel momento.

Per effettuare lo scambio, il giocatore restituisce **1 stazione commerciale di ogni compagnia** della quale possiede segnalini. I segnalini scambiati vengono rimossi dal gioco, quelli rimanenti possono venire utilizzati nel prossimo scambio.

I giocatori ricevono il seguente numero di monete d'oro, a seconda del numero di segnalini scambiati:

1 stazione commerciale	1 moneta d'oro (MO),
2 stazioni commerciali di diverse compagnie	3 MO,
3 stazioni differenti	6 MO,
4 stazioni differenti	10 MO,
5 stazioni differenti	15 MO.

Spostate i segnalini sulla tabella Monete d'Oro per indicare le monete guadagnate.



Esempio: Un giocatore acquisisce la merce "seta" dalla stazione commerciale danese e lo indica mettendo una delle sue casse nel magazzino della Seta.

Nota: Nella versione di gioco veloce questa regola non si applica, in quanto tutte le stazioni commerciali sono scoperte.

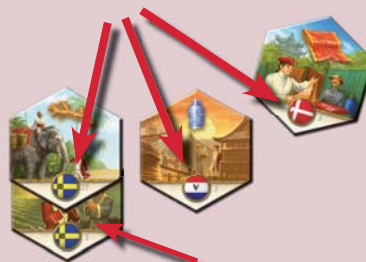
Esempio: Anna possiede al momento stazioni commerciali di 4 diverse compagnie, ad eccezione della Compagnia Britannica. Quando riceve un nuovo segnalino, può scambiare solo quelli che possedeva prima e non quello nuovo se è un segnalino Britannico. Altrimenti deve tenere tutte le sue stazioni commerciali e non le può convertire in monete d'oro.

*Nota: le merci indicate sui segnalini **non** hanno importanza a questo punto.*

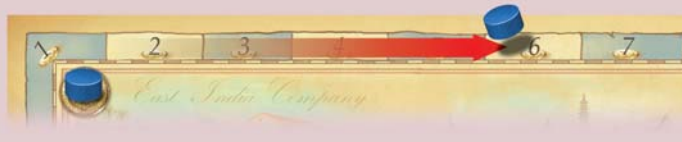


Esempio: Un giocatore riceve un segnalino della Compagnia danese. Non possiede altri segnalini di questa compagnia e decide quindi di convertire segnalini in monete d'oro.

Il giocatore ha segnalini di 3 diverse compagnie, che danno diritto a 6 monete d'oro, che gli vengono aggiunte sulla plancia di gioco.



Gli rimane un segnalino Svedese, che potrà scambiare più avanti nel corso della partita.



Immediatamente dopo che un giocatore ha fatto un'azione, può avvenire un attacco pirata.

Attacco dei Pirati



Maggiore è il numero delle carte giocate, più alto sarà il rischio di un attacco pirata.

Quando il cannone raggiunge o supera la casella 21 (nelle partite a 3 giocatori) o 25 (con 4 o 5 giocatori), i pirati attaccano la compagnia delle Indie Orientali più grande e ne affondano le navi.

Per farlo, tutte le carte della compagnia che ha il maggior numero di carte giocate vengono raccolte e scartate (grazie ai segnalini sulla tabella delle imbarcazioni, è facile capire quali carte scartare).

Se più di una compagnia viene attaccata (in caso di pareggio), raccogliete le carte di **tutte le compagnie** coinvolte e scartatele.

Dopo un attacco pirata, tutte le carte rimaste in gioco vengono contate e il cannone viene spostato di conseguenza sulla tabella delle imbarcazioni. I segnalini delle compagnie le cui carte sono state rimosse vengono rimessi sulla casella 0.

Ora il turno passa al giocatore successivo.

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato, inizia un altro turno con l'asta delle carte. Il primo giocatore diventa il banditore d'asta.

Nota: Spostare il cannone e i segnalini aiuta a tener conto di quante carte sono state giocate in totale e di ogni compagnia. Se ci sono dei dubbi sulla posizione dei segnalini, basta ricontare le carte in campo. Se ci sono delle differenze, la posizione dei segnalini deve essere corretta.



Esempio: il cannone raggiunge la casella 25 e i pirati attaccano. La Compagnia delle Indie Orientali Danese ha il maggior numero di carte giocate. Tutte 11 le carte vengono scartate e i segnalini vengono spostati di conseguenza.

Fine della partita

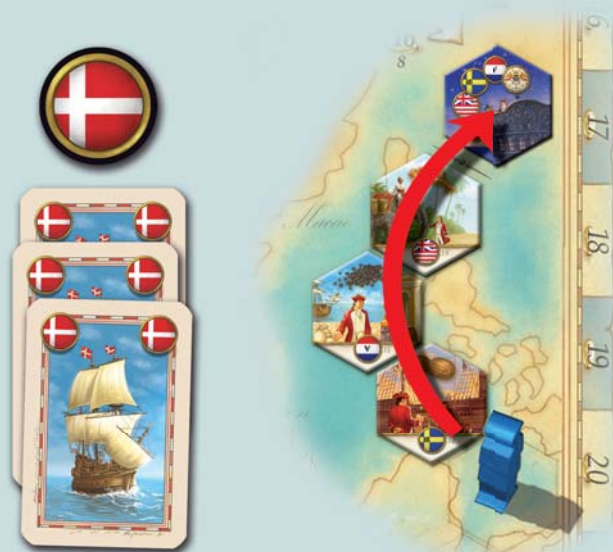
Se un giocatore ha giocato delle carte ma non può muovere il suo segnalino sull'esagono stazione commerciale corrispondente, lo muove sull'Esagono Finale e ne prende possesso.

Il gioco continua fino a quando tutti i giocatori hanno giocato il proprio turno.

Quando un giocatore ha preso l'Esagono Finale, i giocatori rimanenti (quelli che non hanno ancora giocato il proprio turno questo giro) possono giocare carte solo per raggiungere una stazione commerciale presente sulla plancia; se non lo possono fare, pescano 2 carte.

I punti vengono calcolati quando tutti i giocatori hanno finito il proprio turno.

Nota: Il giocatore che prende l'Esagono Finale non può convertire le sue stazioni commerciali rimaste in monete d'oro.



Esempio: È il turno di Anna (blu) e lei gioca solo carte con il simbolo della compagnia danese. Non ci sono più stazioni commerciali danesi davanti al suo mercante, quindi lo muove sull'Esagono Finale, che vale 4 monete d'oro. Se Anna avesse avuto una carta con il sigillo svedese, si sarebbe dovuta spostare sull'esagono stazione commerciale svedese.

Punteggio

Tutti i giocatori mettono in campo tutte le carte che hanno ancora in mano, e ricevono i sigilli delle compagnie secondo le regole del gioco.

Vengono assegnate ulteriori monete d'oro come segue:

- I giocatori che hanno immagazzinato **la maggioranza di una merce** ricevono monete d'oro. Ogni merce ha un valore differente.

						
The 10 MO (pareggio 5MO)	Cotone ... 11MO (5 MO)	Porcellana 12 MO (6 MO)	Seta ... 13 MO (6 MO)	Zenzero 14 MO (7 MO)	Noce Moscata 15MO (7 MO)	Pepe ... 16 MO (8 MO)

(Se più di un giocatore ha immagazzinato il maggior numero di casse di una merce, ognuno riceve il valore riportato tra parentesi):

- Il giocatore con il **maggior numero di lettere di cambio** riceve 5 monete d'oro. In caso di pareggio, tutti i giocatori coinvolti ricevono 2 monete d'oro.



- Il giocatore con l'**Esagono Finale** riceve 4 monete d'oro.



- I giocatori ricevono 2 monete d'oro per ogni **Sigillo della Compagnia** che possiedono.



Il giocatore con il maggior numero di monete vince la partita. In caso di pareggio, la vittoria viene condivisa.



Esempio: il giocatore arancione ha immagazzinato più merci nel magazzino della seta e riceve 13 monete d'oro. Tutti gli altri giocatori nel magazzino della seta non ricevono nulla.



Esempio: i giocatori rosso, giallo e blu condividono la maggioranza nel magazzino della seta, quindi ognuno di essi riceve 6 monete d'oro.



Esempio: i giocatori giallo e blu condividono la maggioranza nel magazzino della seta, quindi ognuno di essi riceve 6 monete d'oro, mentre il giocatore rosso non riceve nulla.

Riassunto di un turno di gioco

Asta delle carte imbarcazione

Il primo giocatore tira i dadi e rivela il numero di carte corrispondente.

Chi effettua l'offerta più alta diventa il giocatore iniziale di questo turno.

Azioni dei Giocatori

A partire dal primo giocatore, ogni giocatore effettua una delle seguenti azioni in senso orario.

Pescare due Carte Nave

Oppure

- Giocare Carte Nave (almeno 1)
(la condizione è il Sigillo della compagnia)
Spostate i segnalini di conseguenza (cannone e navi)
- Muovere il segnalino Mercante in avanti
Prendete l'esagono stazione commerciale
Rivelate i successivi 5 esagoni stazione commerciale quando necessario
- Convertire le stazioni commerciali in monete d'oro se necessario

Rischio di attacco pirata (con 21 o 25 carte giocate).

La partita termina nel turno in cui viene preso l'Esagono Finale.