

# Ostindien Company

Auteur: H.J.Vanaise

Uitgegeven door Piatnik, 1996

Een handelsspel voor 3 tot 5 zeevaarders vanaf 10 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

---

## Inleiding.

Waardevolle zijde, kostbare specerijen, voortreffelijke thee en felbegeerde rijst worden door de schepen van de Oost-Indische Compagnie naar Engeland gebracht. Na het rondenvan de Kaap De Goede Hoop bereiken slechts 3 van de 5 schepen de veilige haven in Engeland.

## Inhoud.

- 1 speelbord
- 5 schepen
- 4 "waarde"stenen (om de waarde van de handelswaar op de koerstabel aan te duiden.)
- 2 speciale dobbelstenen
- 50 bewegingskaarten met 1-3 verplaatsingsmogelijkheden voor de schepen (10 voor elk van de kleuren groen, rood, blauw, wit en geel)
- 32 handelswaarkaarten
  - 8x rijst (rice)
  - 8x thee (tea)
  - 8x specerijen (spices)
  - 8x zijde (silk)
- 100 bankbiljetten
- 1 blocnote: lijst van de lading
- elke speler heeft nog iets nodig om te schrijven.

## Doel van het spel.

Het doel is om de grootste winst bij het transport van de goederen van India naar Engeland te bekomen.

Daar de prijs van de afzonderlijke waren gedurende het transport schommelen is een portie geluk nodig om dit doel te bereiken.

## Het speelbord.

- Het speelbord toont de zeeweg naar Engeland, verdeeld over 15 velden, alsook het startveld van de 5 schepen.
- Daarnaast is een waardetabel afgebeeld, waar de huidige waarde van de handelswaar aangeduid wordt.
- Op de grote blauwe en rode velden worden de bewegingskaarten afgelegd.

# Het spelverloop.

## Het spel bestaat uit 5 wedrennen.

Om te beginnen verdelen de spelers, voor elke wedren, in het geheim hun waren over de 5 schepen.

Tijdens het verloop van het spel kan elke speler ieder schip verplaatsen.

Van zodra 3 van de 5 schepen op het laatste veld van de zeevaartroute aangekomen zijn volgt een afrekening. Iedere speler krijgt dan zoveel punten als de waarde van de handelswaar op die 3 schepen.

## Vorbereiding. (voor elke nieuwe wedren!)

De 5 schepen worden op het startveld met dezelfde kleur geplaatst.

De 4 waardestenen worden op de waarde 5 van de waardetabel geplaatst. (één steen op elk vakje)

Van de goed geschudde handelskaarten krijgt iedere speler 6 kaarten niet zichtbaar voor de anderen uitgedeeld.

De rest van de handelskaarten wordt opzij gelegd.

Van de goed geschudde bewegingskaarten krijgt iedere speler 7 gedekte kaarten. De rest van de bewegingskaarten wordt op het grote blauwe aflegveld gelegd.

De jongste speler krijgt de beide dobbelstenen en begint.

Voor de eerste ronde krijgt iedere speler een ladingslijst en iets om te schrijven.

## Het invullen van de ladingslijst.

Na het bekijken van de eigen bewegingskaarten, beslist iedere speler om zijn handelskaarten op de meest geschikte manier over de 5 schepen te verdelen.

Heeft men bv. veel bewegingskaarten voor het gele schip dan zal men mogelijk veel handelswaar op het betreffende gele schip laden.

Het laden gebeurt door op zijn ladingslijst aan te kruisen welke waar men op welk schip laadt.

Zo men 3 eenheden thee op het gele schip zou laden dan schrijft men onder "geel" bij "aantal" 3 en bij "soort" T

Belangrijk: elke speler mag slechts één soort lading en max. 3 stuks van zo'n soort op elk schip laden.

Daar slechts de eerste 3 schepen handelswaar naar Engeland brengen kan men, volgens eigen risico, het wagen om alle waar op 3 of 4 schepen te laden of, als men zeker een aantal punten wil hebben, elk der 5 schepen van produkten te

voorzien.

## **De wedren.**

De jongste speler begint. Na hem verloopt het spel in wijzerzin. Een speelbeurt bestaat steeds uit 2 delen. (1. dobbelen, 2. bewegingskaart uitspelen)

### 1. Dobbelen.

Wie aan beurt is, gooit gelijktijdig met beide dobbelstenen.

Aansluitend verander je de koerswaarde van een handelswaar of verplaatst men een schip. Op één van de dobbelstenen bevinden zich 2 sterren en het getal +1, +1, +2, -2.

De andere dobbelsteen heeft eveneens 2 sterren en op elk van de 4 andere zijden een symbool van een handelswaar (de letters R(eis), S(eide), G(ewürze), T(ee))

De volgende denkbare dobbelsteenworpen zijn mogelijk.

- \* \* = de aansluitende uitgespeelde kaart telt dubbel (zo worden bv. 2 bewegingspunten 4 punten)
- \* +1 = 1 schip naar keuze wordt 1 veld voorwaarts verplaatst
- \* +2 = 1 schip naar keuze wordt 2 velden voorwaarts verplaatst
- \* -2 = 1 schip naar keuze wordt 2 velden terug geplaatst
- \* + letter = de koerswaarde van deze handelswaar wordt met 1 punt verhoogd of verlaagd
- Letter +1 = de waarde van deze waar verhoogt met 1 punt
- Letter +2 = de waarde van deze waar verhoogt met 2 punten
- Letter -2 = de waarde van deze waar vermindert met 2 punten

### 2. Bewegingskaart uitspelen.

Aansluitend speelt de speler een willekeurige bewegingskaart uit. Hij verplaatst het schip, in de kleur van de kaart, zover vooruit, als wat op de kaart aangeven staat.

Op elk veld kunnen om het even hoeveel schepen staan.

Heeft de speler voordien \* \* gedobbeld, dan tellen de bewegingspunten dubbel. De kaarten worden open op de grote roze aflegstapel gelegd.

Nadien neemt de speler een nieuwe kaart van de stapel. (als later de stapel opgebruikt is, gaat men de aflegstapel schudden en als nieuwe stapel gebruiken)

Belangrijk: Wie niet tevreden is over zijn eigen kaarten, kan zonder enige kaart uit te spelen, een willekeurig aantal kaarten tegen nieuwe van de stapel omruilen. (voordien wordt er toch gedobbeld)

## **Aankomst van een schip.**

Van zodra een schip op het laatste veld van het speelbord aangekomen is (overtollige bewegingspunten vervallen) wordt het naast het speelbord geplaatst.

De speler die het schip verplaatst heeft, geeft nu te kennen welke waar hij op het schip geladen had. De waarde op de tabel stijgt dadelijk met 3 punten. Het tweede schip dat aankomt verhoogt de koerswaarde van de betreffende handelswaar met 2 punten.

De aankomst van het derde schip zorgt voor een verhoging met 1 punt.

Belangrijk : Het komt vaak voor dat 2 spelers dezelfde handelswaar op verschillende schepen transporteren en daarbij is het dus denkbaar dat het eerst aangekomen schip thee geladen heeft waardoor de theeprijs met 3 punten stijgt en dat het tweede aangekomen schip eveneens thee ingeladen heeft wat een verdere prijsverhoging met 2 punten met zich meebrengt.

Bij de aankomst van het 3de schip worden de bekomen punten van elke speler genoteerd en wordt de desbetreffende waarde uitbetaald. ("10" op de koerstabel staat voor 10.000)

Vervolgens begint de volgende wedren zoals onder "spelvoorbereiding" beschreven.

## **Einde van het spel.**

Na de 5 wedrennen wordt hij met het meeste geld als winnaar uitgeroepen.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief