

Indonesia

Vorbereitung s. OR

3 Epochen a, b und c, jede Epoche hat mehrere Jahre, jedes Jahr hat 7 Phasen, manche Phasen mehrere Runden.

JAHRESABLAUF

Achtung – Seegebiete nördlich u. südlich von Java (Java Tengali und Java Timur) sind *getrennte* Seegebiete!
Die Meereseenge zwischen Bali und Java ist nicht „befahrbar“!

1. Phase – Prüfen, ob neue Epoche beginnt

Neue Epoche beginnt, falls keine Gesellschaften der vorherigen mehr zum Erwerb (Spielplan) vorhanden sind oder alle noch verfügbaren Gesellschaften gleichen Typs sind.

Neue Epoche:

1.1 Jeder Spieler baut 1 neue Stadt in einer der Provinzen laut seiner Baukarte.

- Stadt nur in leeres Küstengebiet.
- Pro Provinz nur 1 Stadt
- Neue Stadt hat Größe 1

Falls nicht möglich, muß Spieler passen und Baukarte unbenutzt abwerfen.

1.2 Nicht erworbene Gesellschaften der vorherigen Epoche entfernen, neue Gesellschaften in Provinzen plazieren, falls dort noch freies Gebiet ist.

2. Phase – um neue Reihenfolge bieten

In gegebener Reihenfolge einmalig Geld bieten (auch „0“) für neue Reihenfolge, Geld in „Bank“ der Spielertafel legen. Spieler mit höchstem Gebot wird erster, mit zweithöchstem zweiter usw. Tatsächlich gezahlter Betrag wird fiktiv gemäß Position auf „Turn Order Bid“ multipliziert.

Geld in „Bank“ ist eingefroren, zählt aber für Sieg.

Bei Gleichstand bleibt relative Reihenfolge bestehen.

3. Phase - Fusionen in Reihenfolge ankündigen und um deren Kontrolle bieten – entfällt in erstem Jahr auf jeden Fall. Mehrere Runden.

- Jede angekündigte Fusion wird durchgeführt, bevor die nächste angekündigt wird.

Fusion immer nur aus 2 Gesellschaften desselben Typs* – wobei eine Gesellschaft aus mehreren Untergesellschaften bestehen kann auf Grund früherer Fusionen.

Anzahl der Gesamtgesellschaften (d. h. inkl. Untergesellschaften) einer angekündigten Fusion abhängig von eigenem Entwicklungsstand „Merger“.

- Jede Gesellschaft/Untergesellschaft kann pro Jahr nur einmal fusioniert werden.

- Wer Fusion ankündigt, muß nicht auch Eigentümer einer der Gesellschaften sein, aber mindestens entsprechenden „Slot“ haben oder Eigentümer einer der beteiligten Gesellschaften sein.

- Wer Fusion ankündigt, gibt erstes Gebot \geq Nominalwert der fusionierten Gesellschaften ab.

Nominalwert einer Gesellschaft = Anzahl Güter der Gesellschaft x Wert/Gut.

- In Reihenfolge können alle Spieler höher bieten, die entweder entsprechend freien „Slot“ haben und/oder Eigentümer einer der beteiligten Gesellschaften sind.

- Höhere Gebote nur in Vielfachem von Gesamtanzahl Güter der neuen Gesellschaft.

- Wer paßt, ist aus *dieser* Fusionsauktion raus.

- Spieler mit höchstem Gebot erhält neue Gesellschaft, muß gebotene Summe anteilmäßig an frühere Besitzer zahlen.

Muß diese Summe komplett zahlen können, auch wenn er selbst früherer Besitzer war!

- „Urkunden“ werden zusammengelegt und dem neuen Besitzer übergeben.

- Phase endet, wenn alle Spieler nacheinander passen, d. h. keine Fusion ankündigen. Wer bei einer Ankündigung paßt, kann in nächster Ankündigungsrunde wieder einsteigen.

[Vorschlag zur Kennzeichnung bei Fusion von Schiffsgesellschaften s. OR.]

* **Ausnahme „Siap faji“** – Fusion Reis/Gewürz Gesellschaften \Rightarrow Mikrowellenfertigmahlzeiten

Nur möglich in Epochen b und c – **Nominalwert = Anzahl Güter x 25**

Neuer Besitzer muß Hälfte der Güter (aufgerundet) aufgeben, nur in Randgebieten, darf also Gebiete nicht trennen. Übrige Güter durch „Siap faji“ Güter ersetzen.

SF kann im weiteren Verlauf wiederum nur mit SF fusionieren.

4. Phase - Gesellschaften erwerben, in Reihenfolge reihum in mehreren Runden, pro Runde/Spieler nur eine Gesellschaft, kostenlos ausliegende Urkunde nehmen und vor sich ablegen.

Erwerb Produktionsgesellschaft: Produktionsmarker in leeres Gebiet der Provinz legen, aber nicht neben (Nachbarschaftspfeile beachten!) Marker gleicher Sorte einer anderen Gesellschaft! Falls nicht möglich, wird Gesellschaft aus dem Spiel genommen.

Erwerb Schiffsgesellschaft: Ein Schiff in eins der Seegebiete an der Provinz setzen, auch wenn dort schon irgendwelche Schiffe sind.

- Wer paßt, kann in dieser Phase keine Gesellschaften mehr erwerben.

- **Anzahl Gesellschaften, die ein Spieler besitzen kann = Position „Slots“**

- Phase endet, wenn alle Spieler nacheinander passen.

5. Phase - Forschung & Entwicklung, in Reihenfolge kann jeder Spieler kostenlos eine (1) Sparte verbessern, Marker ein Feld vorrücken. Eine Runde.

Turn Order Bid – Multiplikator bei Gebot für Reihenfolge (Phase 2)

Slots – Anzahl Gesellschaften, die ein Spieler besitzen darf

Mergers – Anzahl beteiligter Einzelgesellschaften, die ein Spieler für eine Fusion **ankündigen** darf.

Hull Player – Anzahl Güter, die jedes Schiff für jede Produktionsgesellschaft transportieren

kann (Phase 6)‡. Spieler können auch Position fremder Gesellschaften erhöhen.

Ein Schiff jeder eigenen Gesellschaft unterhalb eigenen Marker auf **Hull Company** legen.

Expansion – Maximalexpansion (Gebiete bzw. Schiffe) einer eigenen Gesellschaft in Betriebsphase 6.

6. Phase – Betrieb, mehrere Runden.

Pro Runde muß jeder Spieler eine beliebige seiner Gesellschaften einmal aktivieren, Marker umdrehen.

Phase endet, wenn alle Gesellschaften einmal aktiviert waren.

Schiffsgesellschaft – kann nur expandieren. Expansion begrenzt durch Position auf Expansionsleiste (gilt pro Runde) und Gesamtmenge Schiffe in dieser Epoche gemäß „Urkunde“ der Gesellschaft. Neue Schiffe in Seegebiet oder benachbartes Seegebiet dazu, wo schon Schiffe dieser Gesellschaft sind. Gesellschaft ist aktiv (umdrehen), auch wenn sie nicht expandieren kann.

Produktionsgesellschaft – 3 Schritte in dieser Reihenfolge:

I. Güter an Städte verkaufen – Stadt der Größe 1 fordert und kauft jedes überhaupt verfügbare Gut 1 x, Stadt der Größe 2 kauft jedes verfügbare Gut 2 x usw.

Güter nicht wirklich bewegen, entsprechenden Gütercounter umgedreht neben Stadt legen
Güter können nur über Schiffskette einer Schiffsgesellschaft in Stadt transportiert werden, ein Schiff muß neben einem Produktionsgebiet liegen.

Güter können innerhalb einer Produktionszone beliebig transportiert werden, d. h.

nicht jedes Produktionsgebiet einer Zone derselben Gütersorte muß neben Schiff liegen.

Jedes Produktionsgebiet einer fusionierten Gesellschaft wird separat behandelt.

II. Einkommen für Besitzer der Produktionsgesellschaft – Betrag pro Gut s. Spielertafel

Schiffsbesitzer bekommt 5 R pro transportiertem Gut pro Schiff der Kette!

Jede Produktionsgesellschaft muß so viele Güter verkaufen wie möglich, auch bei negativem Ergebnis.

III. Expansion – Zwangsweise gratis, falls alle Güter der Gesellschaft verkauft wurden. Eins oder mehrere Gebiete je nach Position auf Expansionsleiste, in benachbarte (Pfeile!) leere Gebiete.

Freiwillig kostenpflichtig, falls nicht alle Güter verkauft – Preis pro Gebiet = Güterpreis (s. Spielertafel).

! Profit in letzter Betriebsphase wird verdoppelt, daher in letzter Epoche Einkommen zunächst immer getrennt halten. Zum Bargeld („Cash“) hinzufügen, falls Spiel weitergeht.

7. Phase – Städtewachstum (Größe 1 = grün, 2 = gelb, 3 = rot)

Städte wachsen, falls sie jedes aktuell verfügbare Gut in geforderter Menge erhalten haben.

So oder so jedes gelieferte Gut entfernen. Stadtstein gegebenenfalls ersetzen.

SPIELENDENDE

In Phase 1 Epoche c, falls Bedingung für neue Epoche erfüllt.

SPIELSIEG

Spieler mit meistem Geld inklusive „Bank“ gewinnt.

‡ Hinweis zum Schiffstransport:

Ein Schiff mit z. B. 2 Gütern kann diese an 2 verschiedene Städte eines Seegebietes liefern.