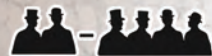


EAST INDIA COMPANIES



90-120 MIN

14+

Im 19. Jahrhundert standen 4 Handelsgesellschaften im Wettbewerb um die besten Handelsgeschäfte zwischen dem Westen und dem Fernen Osten. Tee, Gewürze, Kaffee und Seide waren Produkte, die in Europa sehr stark nachgefragt wurden. Ihre Preise hingen stark von Angebot und Nachfrage ab. In East India Companies übernimmst du die Leitung einer dieser Gesellschaften, die du zum Erfolg führen musst. Investierst du dein Geld lieber in einen größeren Hafen oder in den Kauf von Aktien? Setzt du lieber auf schnelle Schiffe mit geringer Tonnage oder auf langsamere? Deine Strategie wird die deiner Gegner beeinflussen.

INHALT

Ziel des Spiels und Material	3	♦ D. Verladen	9
Spielvorbereitung	4	♦ E. Verkaufen	11
♦ Spielplan, Märkte, Börse, Initiative	4	♦ F. Ende der Epoche	12
♦ Deine Gesellschaft, Hafenerweiterungen	5	Schlusswertung	13
Spielablauf	6	Das 3-Personen-Spiel	14
♦ A. Gesandte einsetzen	6	Das 2-Personen-Spiel	14
♦ B. Börse	8	Credits	15
♦ C. Navigation	9	Kartenübersicht	16



In diesem Spiel verwenden wir den Begriff „Fernost“ für den englischen Begriff „The Indies“, der ursprünglich vom Autor verwendet wurde. Da es im Deutschen keine exakte Entsprechung für diesen Begriff gibt, haben wir uns der Einfachheit halber für „Fernost“ entschieden. „The Indies“ ist ein Begriff, der in historischen Erzählungen über das Zeitalter der Entdeckungen benutzt wird. Er bezieht sich auf verschiedene Länder, insbesondere auf die Inseln und Küstengebiete im Indischen Ozean.

ZIEL DES SPIELS

East India Companies wird in 5 Runden (Epochen) gespielt, in denen die Spieler durch den Handel mit Waren und Investitionen an der Börse Geld verdienen. Am Ende der 5. Runde gewinnt der reichste Spieler.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

Der Spielplan zeigt die 5 Persönlichkeiten, die von den Gesandten der Spieler angeworben werden, eine Karte von Fernost, die Börse und die Übersicht der einzelnen Phasen und Epochen.

2 Märkte – 1 für Europa, 1 für Fernost. Die Vorderseite ist für 4 Spieler, die Rückseite für 2 oder 3 Spieler.

Über die Märkte verwaltet ihr die Angebots- und Nachfragemechanismen, die den Kern des Spiels bilden.

I 1 Verladestraße

Sie gibt Auskunft über die Reihenfolge der Ankunft von Schiffen in Fernost.

II 4 Häfen (1 pro Spieler)

Jeder Hafen kann zwei Schiffe desselben Spielers aufnehmen. In der Schatzkammer links vom Hafen bewahrt ihr das Geld aus dem Verkauf eurer Waren auf.

III 4 Einnahmentableaus (1 pro Spieler)

Dieses Tableau wird rechts an den Hafen angelegt. Es ermöglicht euch, das Geld zu behalten, das ihr durch den Verkauf von Waren erhaltet.

IV 8 Hafenerweiterungen

4x Level 1 (🏰), 4x Level 2 (🏰) (je 1 von jeder Sorte pro Spieler)

Mit Hafenerweiterungen könnt ihr zusätzliche Schiffe und ein Lagerhaus erwerben, um dort Waren zu lagern, die ihr nicht sofort verkaufen wollt.



40 Schiffplättchen in 4 Farben (10 pro Spieler)

Jedes Schiff hat andere Eigenschaften. Außer Galeonen (Galleon) können alle deine Schiffe während des Spiels gekauft werden. Galeonen erhaltet ihr während der Spielvorbereitung.



28 Aktien in 4 Farben (7 pro Spieler)

Diese Aktien könnt ihr erwerben, um in die entsprechende Handelsgesellschaft zu investieren.



8 Startaktien in 4 Farben (2 pro Spieler)

Diese Aktien repräsentieren die anfänglichen Anteile eines Spielers an der eigenen Handelsgesellschaft.



12 Gesandte in 4 Farben (3 pro Spieler)

Mit Gesandten aktiviert ihr die Fähigkeiten der 5 Persönlichkeiten auf dem Spielplan.



8 Handelsposten (2 pro Spieler)

Die Handelsposten reduzieren den Kaufpreis von Waren in dem Gebiet, in dem sie sich befinden.



4 Einnahmenmarker (1 pro Spieler)



4 Initiativemarker (1 pro Spieler)



4 Börsenmarker (1 pro Spieler)



1 Epochenmarker



1 Phasenmarker



114 Waren (33 in Grün, 30 in Orange, 28 in Braun und 23 in Weiß)

Die Waren könnt ihr während des Spiels kaufen und verkaufen. Es handelt sich um Tee (Grün), Gewürze (Orange), Kaffee (Braun) und Seide (Weiß).



8 Marktwürfel: 4 Würfel für Fernost und 4 Würfel für Europa.

Mit diesen Würfeln werden die Wertänderungen der Waren auf beiden Märkten für die aktuelle Epoche bestimmt. Jeder Würfel entspricht genau einer Warensorte.



40 Karten: 20 Karten für Fernost und 20 Karten für Europa

Diese Karten passen die mit den Marktwürfeln gewürfelten Werte an. Über sie könnt ihr Insiderinformationen über Marktschwankungen erhalten.



120 Münzen: 66 Münzen im Wert von 1 GS, 31 Münzen im Wert von 5 GS, 15 Münzen im Wert von 10 GS und 8 Münzen im Wert von 50 GS.

Historisch gesehen gab es damals noch keine Referenzwährung. Der Einfachheit halber werden hier daher zur Referenz Goldstücke (GS) verwendet.



2 Spielerhilfen

Fasst die Aktionen der Persönlichkeiten und den Ablauf der Epoche zusammen.



1 Plättchen „Epochenende“

(für das Spiel mit 2 oder 3 Personen)



2 Plättchen „Geschlossener Handelsposten“

(für das 2-Personen-Spiel)



6 Karten „Gesandte“ (für das 2-Personen-Spiel)



9 Zielkarten (für das 2-Personen-Spiel)



In der Anleitung findet ihr immer wieder Hinweise wie diesen hier. Sie geben euch Tipps und erklären, was sich hinter einzelnen Regeln verbirgt.

SPIELVORBEREITUNG

Nachstehend findet ihr die Vorbereitungen für das 4-Personen-Spiel. Spielen weniger als 4 Personen, nehmt bitte die auf Seite 14 angegebenen Anpassungen vor.



Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

Legt den Markt für **Europa** links am Spielplan an und den Markt für **Fernost** rechts.

Die **Verladestraße** legt ihr oben an den Spielplan an.

Legt den Phasenmarker auf das Feld „Gesandte einsetzen“ auf den Spielplan. Legt den Epochenmarker auf das Feld mit der Epoche „1700-1750“.



Achtet darauf, die Märkte je nach Spieleranzahl auf die richtige Seite zu legen: die Vorderseite für 4 Spieler , die Rückseite für 2-3 Spieler .

DIE MÄRKTE

Legt jeweils eine passende **Ware** auf jedes der hellen Felder auf beiden Märkten. Felder mit dunklerem Hintergrund bleiben leer.

Die übrigen Waren legt ihr als allgemeinen Vorrat neben den Markt in Fernost.

Trennt die Karten für **Fernost** von den Karten für **Europa** und sortiert jede Sorte in jeweils 3 Stapel nach dem Symbol auf der Rückseite.



Mischt die einzelnen Stapel und legt sie verdeckt neben den dazugehörigen Markt.



DIE BÖRSE

Legt alle eure 7 **Aktien** auf das entsprechende Feld auf dem **Aktienmarkt (Stock Exchange)**. Diese Aktien können im Laufe des Spiels von allen Spielern gekauft werden. Anschließend legt jeder den **Börsenmarker** seiner Farbe auf das erste Feld links auf der Börsenleiste (Stock Exchange Track). Dies gibt den Anfangswert der Aktie an.

Hinweis: Es gibt außerdem zwei Startaktien für jede Handelsgesellschaft. Diese bekommt ihr später im Laufe der Spielvorbereitungen.



DIE INITIATIVE



Die „**Initiative**“ bestimmt die **Zugreihenfolge**. Sie wird auch verwendet, um **Gleichstände** zu klären (der Spieler mit der höchsten Initiative gewinnt den Gleichstand).

Zu Beginn des Spiels wird die Reihenfolge der Initiative zufällig bestimmt. Jeder Spieler legt seinen Initiativemarker auf die Initiativeleiste, wobei die oberste Position für die höchste Initiative steht.

Nun erhält jeder Spieler Geld entsprechend der Initiativereihenfolge: **10, 10, 11 oder 12 GS**. Legt die erhaltenen Münzen auf eurer Schatzkammer links neben dem Hafen ab (siehe Seite 2).

Legt alle anderen **Münzen** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.

DEINE HANDELSGESELLSCHAFT



Jeder Spieler führt folgende Schritte aus:

- Nimm **1 Hafen** und lege ihn vor dir ab. Lege anschließend ein Einnahmentableau rechts an deinen Hafen an.
- Platziere je **1 Galeone (Galleon)** auf jeder der beiden Anlegestellen in deinem Hafen.
- Lege deinen **Einnahmenmarker** auf das erste Feld der Einnahmenleiste.
- Lege deine **2 Handelsposten**, deine **3 Gesandten** und die **2 Startaktien** deiner Handelsgesellschaft neben deinen Hafen.

Jeder Spieler hat zudem **8 zusätzliche Schiffsplättchen**, die er während des Spiels erwerben kann. Sortiert jeweils eure Schiffe am besten nach Epoche (★ < ★★ < ★★★ < ★★★★★).

DIE HAFENERWEITERUNGEN



Sortiert die **Hafenerweiterungen** nach Level ① und ② und legt sie in zwei Stapeln bereit. Hafenerweiterungen könnt ihr im Laufe des Spiels mit der **Schiffseigner-Fähigkeit** (Shipowner) erwerben.

Hafenerweiterungen sind kostenlos. Ihr könnt zuerst eine Level-1-Erweiterung erhalten, anschließend eine Level-2-Erweiterung.

Beide werden zwischen den Hafen und das Einnahmentableau gelegt.



Jeder Schiffstyp wird charakterisiert durch:



Verfügbarkeit

Gibt die Epoche an, ab der ihr das Schiff kaufen könnt. Vor dieser Epoche könnt ihr das Schiff nicht kaufen.



Kosten

*Benutzt ihr die **Schiffsfähigkeit**, ist dies der Betrag in GS, den ihr für den Erwerb dieses Schiffes zahlen müsst.*



Geschwindigkeit

Diese bestimmt die Reihenfolge, in der die Schiffe in Fernost bzw. Europa ankommen.



Tonnage

Diese gibt an, wie viele Waren das Schiff auf seiner Reise transportieren kann. Die geladenen Waren dürfen auch unterschiedlich sein.

SPIELABLAUF

East India Companies verläuft über 5 Runden, die „Epochen“ genannt werden. Jede Epoche ist in 6 Phasen unterteilt, wie folgt:

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| A Gesandte einsetzen | D Verladen |
| B Börse | E Verkaufen |
| C Navigation | C Ende der Epoche |

A. GESANDTE EINSETZEN

Während dieser Phase schickt ihr eure Gesandten zu Treffen mit einflussreichen Persönlichkeiten, um Vorteile für die aktuelle Epoche zu erhalten.

MARKTVORHERSAGE

Der Spieler mit der höchsten Initiative wirft die 4 Würfel für Fernost und legt sie entsprechend ihrer Warensorte auf den Markt für Fernost.

Dann macht er dasselbe mit den 4 Würfeln für Europa und legt sie auf den europäischen Markt.



Über den Wert der Würfel könnt ihr das Angebot in Fernost und die Nachfrage in Europa für jede Ware abschätzen.

GESANDTE EINSETZEN

Entsprechend der Reihenfolge der Initiative kann nun jeder Spieler Fähigkeiten der Persönlichkeiten aktivieren.

Dazu setzt er einen seiner Gesandten auf ein entsprechendes Fähigkeitsfeld und bezahlt die Kosten (falls welche anfallen).

Um die Reihenfolge der Platzierung nachvollziehen zu können, stellt nachfolgende Gesandte rechts von den bereits platzierten auf.

Die Phase endet, sobald alle Spieler ihre 3 Gesandten auf einem Fähigkeitsfeld einer Persönlichkeit platziert haben.



BESCHRÄNKUNGEN BEIM EINSETZEN VON GESANDTEN

- Während der ersten Epoche könnt ihr eure Gesandten auf beliebige Fähigkeitsfelder von Persönlichkeiten eurer Wahl stellen.
- Für alle folgenden Epochen gilt: Am Anfang der Epoche befinden sich die Gesandten bereits auf den Persönlichkeitsportraits der vorangegangenen Epoche. Sie können nun entweder auf einem Fähigkeitsfeld der Persönlichkeit eingesetzt werden, **auf der sie sich befinden, oder auf einem Fähigkeitsfeld einer der beiden benachbarten Persönlichkeiten.**
- Ein Gesandter, der in der aktuellen Epoche auf ein Fähigkeitsfeld gesetzt wurde, kann bis zur nächsten Epoche nicht versetzt werden.



Es können mehrere Gesandte auf demselben Fähigkeitsfeld eingesetzt werden, allerdings nur von unterschiedlichen Spielern. Stehen bereits Gesandte auf dem Fähigkeitsfeld, muss der Spieler, der seinen Gesandten dazu stellt, sofort 1 GS an jeden Spieler zahlen, der bereits einen Gesandten dort stehen hat.



Es ist immer auch möglich, einen Gesandten in die zentrale Zone zu schicken. In diesem Fall wird keine Fähigkeit aktiviert. Wenn der entsprechende Spieler wieder an der Reihe ist, kann er diesen Gesandten auf ein Fähigkeitsfeld einer Persönlichkeit seiner Wahl verschieben (mit Ausnahme der Fähigkeitsfelder, die bereits von einem seiner eigenen Gesandten besetzt sind).

BEISPIEL FÜR DAS EINSETZEN VON GESANDTEN

Der blaue Spieler möchte seinen Gesandten bewegen, der sich auf dem **Gouverneur (Governor)** befindet. Er kann diesen Gesandten nun auf jedes Fähigkeitsfeld des **Gouverneurs, Schiffseigners (Shipowner)** oder **Kapitäns (Captain)** setzen.

- Setzt er den Gesandten auf die **Hafenerweiterungsfähigkeit** des **Schiffseigners**, wo sich bereits ein roter Gesandter befindet, muss er sofort 1 GS an den roten Spieler zahlen.
- Er kann seinen Gesandten nicht auf ein Fähigkeitsfeld stellen, auf dem sich bereits ein eigener Gesandter befindet.
- Er kann seinen Gesandten nicht zum **Investor** oder **Händler** schicken, da beide zu weit entfernt sind.
- Er kann seinen Gesandten in die zentrale Zone einsetzen, um ihn später in dieser Epoche auf ein Fähigkeitsfeld seiner Wahl zu stellen, auf dem sich noch kein eigener Gesandter befindet.



FÄHIGKEITEN DER PERSÖNLICHKEITEN

SCHIFF

Kaufe ein Schiff (s. u.)

KOSTEN: abhängig vom Schiff

PHASE: sofort

EINFLUSS

Erster Gesandter: Wähle geheim eine Europakarte
Weitere Gesandte: Schau dir geheim die Karte an, die der erste Gesandte gewählt hat.

PHASE: C (Navigation)

FACHWISSEN

Erster Gesandter: Stelle dich auf das erste Feld der Initiative-Leiste.
Weitere Gesandte: Stelle deinen Gesandten auf das entsprechende Feld der Initiative-Leiste, je nach Position des hier eingesetzten Gesandten.

Der erste platzierte Gesandte kommt auf Feld 1, der zweite auf Feld 2 der Initiative-Leiste usw. Initiativemarker von Spielern, die diese Fähigkeit nicht genutzt haben, werden nach unten geschoben.

COST: 1 GS x aktuelle Epoche (von 1-5)

PHASE: B (Börse)

KARTOGRAPHIE

Du musst in dieser Epoche keine Reisekosten zu den Zonen I und II zahlen.

PHASE: C (Navigation)

HANDEL

In dieser Epoche verkaufst du die abgebildete Ware für +1 GS zusätzlich zu ihrem Wert.

PHASE: E (VERKAUFEN)

SCHIFF

Kaufe ein Schiff (s. u.)

KOSTEN: abhängig vom Schiff

PHASE: sofort

HAFENERWEITERUNG

Nimm dir eine Level-1-Erweiterung, oder eine Level-2-Erweiterung, falls du schon eine Level-1-Erweiterung hast.

PHASE: sofort

EINFLUSS

Erster Gesandter: Wähle geheim eine Fernostkarte
Weitere Gesandte: Schau dir geheim die Karte an, die der erste Gesandte gewählt hat.

PHASE: C (Navigation)

HANDELSPOSTEN

Stelle einen Handelsposten auf ein freies Siegelfeld.

Ein Spieler darf nur einen Handelsposten in jeder Zone haben.

KOSTEN: 3 GS

PHASE: sofort

DETAILS

Schiff (Shipowner (Schiffseigner), Investor)

- Wähle ein Schiff aus deinem persönlichen Vorrat aus.
- Um ein Schiff zu kaufen, musst du eine freie Anlegestelle haben oder eine deiner Anlegestellen freimachen, indem du das dort angelegte Schiff zurück in die Schachtel legst.
- Du kannst nur Schiffe aus der aktuellen oder einer vergangenen Epoche kaufen.

Hafenerweiterungen (Shipowner (Schiffseigner))

- Du kannst maximal 2 Hafenerweiterungen haben. Diese sind kostenlos.
- Nutzt du diese Fähigkeit das erste Mal, nimm dir eine Level-1-Erweiterung. Nutzt du sie das zweite Mal, nimm eine Level-2-Erweiterung.
- Lege die Hafenerweiterung zwischen den eigenen Hafen und das Einkommenstableau an. Die zweite Erweiterung kommt rechts neben die erste.
- An jeder Hafenerweiterung kann ein Schiff anlegen.
- Jede Hafenerweiterung bietet ein Lagerhaus, in dem du Waren lagern kannst, die du nicht sofort verkaufen möchtest (2 für die erste Hafenerweiterung, 1 für die zweite).



Wenn die Fähigkeit mit einem Buchstaben im Kästchen versehen ist, wird der Effekt erst in der jeweiligen Phase ausgelöst.

Fähigkeiten ohne einen Buchstaben werden sofort ausgelöst.



Bei Fähigkeiten, bei denen Kosten in GS angegeben sind (Schiff, Fachwissen, Handelsposten) müssen diese sofort in den allgemeinen Vorrat gezahlt werden, auch wenn der Effekt erst später ausgeführt wird.

B. BÖRSE

Während dieser Phase könnt ihr Aktien von eurer oder einer konkurrierenden Handelsgesellschaft erwerben.



Zu Beginn dieser Phase passen die Spieler, die die **Fachwissen-Fähigkeit** des **Kapitäns** aktiviert haben, die Reihenfolge auf der Initiative-Leiste an. Die entsprechenden Initiativemarker werden nach oben gerückt, während die Marker der anderen Spieler nach unten verschoben werden.

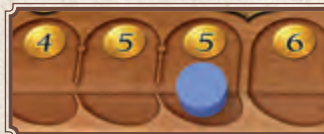
Aktien kaufen

- Entsprechend der neuen Initiative kann jeder Spieler entweder:
 - **eine einzige Aktie** von einer beliebigen Gesellschaft kaufen, die auf dem Aktienmarkt (Stock Exchange) verfügbar ist, oder
 - passen.
- Sobald alle Spieler entweder eine Aktie gekauft oder gepasst haben, startet eine neue Runde Aktienkaufen.
- Die Phase endet, sobald alle Spieler nacheinander gepasst haben.

Hinweis: Das bedeutet, wenn nicht alle Spieler nacheinander passen, kann ein Spieler, der zuvor gepasst hat, eine Aktie kaufen, wenn er an der Reihe ist.

DIE KOSTEN EINER AKTIE

- Die Kosten der Aktien in GS werden auf der Börsenleiste (Stock Exchange Track) durch den Börsenmarker der jeweiligen Handelsgesellschaft angezeigt.



In diesem Beispiel kostet eine Aktie der französischen Handelsgesellschaft (Blau) 5 GS.

- Geld, das für den Kauf einer Aktie ausgegeben wird, wird in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt und **nicht** dem Spieler gezahlt, dem die Handelsgesellschaft gehört. Jedes Mal, nachdem eine Aktie gekauft wurde, erhöht sich ihr Wert um 1 Feld auf der Börsenleiste. Bewegt den Börsenmarker für diese Handelsgesellschaft um ein Feld nach rechts.



Nach dem Kauf beträgt der Wert dieser Aktie 6 GS.



Kaufst du eine Aktie, nimmst du dir eine Aktie der entsprechenden Handelsgesellschaft vom Aktienmarkt und legst sie bei dir ab.

Hinweis: Gibt es von einer Handelsgesellschaft keine Aktien mehr auf dem Aktienmarkt, kannst du auch keine Aktie mehr von dieser Gesellschaft kaufen.



Der Wert einer Aktie steigt mit jedem Kauf und verliert bei jedem Verkauf an Wert.

VERKAUF VON AKTIEN

Du darfst alle oder einen Teil deiner Aktien **jederzeit verkaufen** (bis zum Beginn der 5. Epoche), allerdings nur, wenn du eine Aktie durchführst (also nicht während der Aktionen anderer Spieler). **Ausgenommen hiervon ist die Börsenphase**, während der keine Aktien verkauft werden dürfen.

In der letzten Epoche ist es nur noch während Phase A (Gesandte einsetzen) erlaubt, Aktien zu verkaufen. Anschließend dürfen während des restlichen Spiels keine Aktien mehr verkauft werden.

Wenn du Aktien verkaufst, bekommst du aus dem allgemeinen Vorrat so viele GS, wie der aktuelle Wert der verkauften Aktie(n) ist. Dieser wird durch den Börsenmarker der jeweiligen Handelsgesellschaft auf der Börsenleiste angezeigt. Das so erhaltene Geld legst du auf deine Schatzkammer (links vom Hafen).

Verkaufte Aktien werden zurück in den Aktienmarkt gelegt.



Ein Spieler kann gleichzeitig mehrere Aktien zum aktuellen Preis verkaufen. Der Börsenmarker wird erst nach dem Verkauf um ein Feld pro verkaufter Aktie zurück bewegt.



Ein Spieler darf seine Startaktien, die die Kontrolle über seine Handelsgesellschaft darstellen, NIE verkaufen. Er kann sie aber verpfänden, wenn nach folgender optionaler Regel gespielt wird:

OPTIONALE REGEL (ERSTE SPIELE)

Verpfänden einer Startaktie

Während der ersten Spiele dürft ihr eure Startaktien verpfänden.

Dies könnt ihr jederzeit während des Spiels machen, auch während der Börsenphase.

Für jede verpfändete Startaktie erhält der Spieler **die Hälfte der aktuellen Kosten** der Aktie aus dem allgemeinen Vorrat (abgerundet). Das erhaltene Geld legt er auf seine Schatzkammer.



Verpfändete Startaktien werden umgedreht (so dass die durchgekreuzte Seite oben liegt) und zählen am Ende des Spiels nicht.

Möchte ein Spieler eine seiner verpfändeten Startaktien zurückkaufen, muss er die aktuellen Kosten in den allgemeinen Vorrat zahlen.

Der Rückkauf erfolgt nur während der Börsenphase.

Es ist nur möglich, eigene Startaktien zurückzukaufen.

C. NAVIGATION

In dieser Phase entscheidet ihr, welche Expeditionen ihr unternehmt.

KARTEN VON FERNOST UND EUROPA ZIEHEN

Mischt jeweils die Fernost- und die Europakarten, die eurer aktuellen Epoche entsprechen. Zieht dann von beiden Stapeln je eine Karte und legt sie unbeschrieben verdeckt zu ihrem jeweiligen Markt.



Hat mindestens ein Spieler die Fähigkeit **Einfluss des Gouverneurs** oder des **Investors** aktiviert, ändert sich der Ablauf dieser Phase:

Der erste Spieler, der die Fähigkeit **Einfluss des Investors** aktiviert hat, sucht sich eine Karte der passenden Epoche aus den Karten für Europa aus. Weitere Spieler, die diese Fähigkeit aktiviert haben, können sich nun geheim, die vom ersten Spieler ausgewählte Karte ansehen.



Verfährt genauso für die Fähigkeit **Einfluss des Gouverneurs** und die Karten für Fernost.



Die Karten stehen für die Anpassungen von Angebot und Nachfrage. Da die Reisen zwischen Europa und Fernost lang waren, wurden Expeditionen gestartet, ohne genau zu wissen, wie die Preise auf den Märkten sein würden, wenn sie ankommen. Daher werden diese Karten erst aufgedeckt, wenn die Schiffe ihr Ziel erreichen. Die Fähigkeit **Einfluss** spiegelt das aus externen Quellen gewonnene Wissen über die Lage auf diesen Märkten wider.

EXPEDITIONEN NACH FERNOST

Der Spielplan ist in drei Navigationsgebiete unterteilt: China (Zone I), Südostasien (Zone II) und Indien (Zone III).

Jeder Spieler nimmt sich nun die Schiffe aus seinem Hafen.



Legt **nacheinander, in der Reihenfolge der Initiative**, eines eurer Schiffe verdeckt in eines der drei Navigationsgebiete. Zahlt für Reisen in die Zonen I und II die Reisekosten in den allgemeinen Vorrat, wie auf dem Spielplan angegeben: 1 GS für Zone II und 2 GS für Zone I.

Werden mehrere Schiffe in eine Zone gelegt, werden diese gestapelt.



Spiele, die die Fähigkeit **Kartographie** des **Kapitäns** aktiviert haben, zahlen in dieser Epoche keine Reisekosten.

Fahrt damit fort, bis alle Schiffe auf den drei Navigationsgebieten platziert wurden.

D. VERLADEN

In dieser Phase werden die Preise der Waren bestimmt, Waren werden gekauft und dann auf die Schiffe geladen.

ERMITTLUNG DES WARENANGEBOTS AUF DEM MARKT IN FERNOST

Decke die Karte von Fernost auf, die zu Beginn der Navigationsphase neben dem Markt in Fernost platziert wurde.



Auf einigen Karten ist dieses Symbol abgebildet. Die Warenwürfel in diesem Symbol zählen nur für das Spiel zu viert. Im Spiel zu zweit oder dritt zählen diese Würfel nicht.

Addiert nun für jede Ware den **Wert des Würfels** zum **Wert der Karte für Fernost**.

Legt die so ermittelte Anzahl Waren auf die leeren Felder des Marktes in Fernost: passend nach ihrer Farbe und in absteigender Reihenfolge der Kosten (also beim höchsten Wert beginnend bis zum niedrigsten Wert).

Hinweis: Wenn alle Plätze für eine Ware belegt sind, werden alle überzähligen Waren, die platziert werden sollten, ignoriert.



ANKUNFT DER SCHIFFE IN FERNOST

Du kannst nur Waren in einer Zone kaufen, in denen du auch ein Schiff hast. Einkäufe werden Gebiet für Gebiet getätigt, beginnend mit China (Zone I).

1. Decke das oberste Schiff des Stapels auf.
2. Lege dieses Schiff auf die Verladestraße auf den Abschnitt, der seiner Geschwindigkeit entspricht.
3. Decke das nächste Schiff auf und fahre auf die gleiche Weise fort. Wenn ein Schiff auf einen Abschnitt gelegt werden muss, der bereits ein Schiff enthält, lege es auf das bereits vorhandene Schiff.
4. Sobald alle Spieler ihre Schiffe aus Zone I auf der Verladestraße platziert haben, kann der Warenkauf beginnen.



KAUFEN UND VERLADEN VON WAREN

Der Warenkauf hängt von der Geschwindigkeit der Schiffe ab: Die Schiffe mit der höchsten Geschwindigkeit haben Vorrang. Somit entspricht die Reihenfolge der Käufe der Reihenfolge auf der Verladestraße von links nach rechts.

Sind in einem Abschnitt mehrere Schiffe gestapelt, hat das oberste Schiff Priorität.

Es ist möglich, verschiedene Sorten Waren zu kaufen.

Es ist nicht möglich, eine Ware zu kaufen, wenn es davon keine Ware mehr auf dem Markt in Fernost gibt.

Schiffe müssen nicht bis zu ihrer maximalen Kapazität beladen werden.

Die gekauften Waren werden auf das Schiff gelegt. Das Schiff wird anschließend an eine freie Anlegestelle im Hafen des Spielers zurückgelegt.



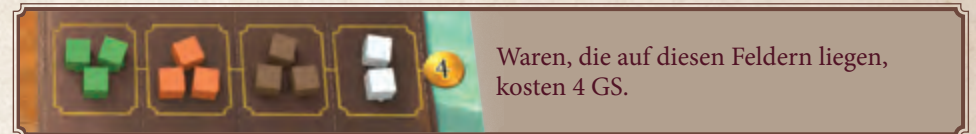
Nachdem ihr alle Schiffe aus Zone I beladen und zu einer Anlegestelle zurückgebracht habt, verfahrt ihr für Zone II und dann für Zone III auf die gleiche Weise (Ankunft der Schiffe, dann Kaufen und Verladen der Waren).

KAUFPREIS DER WAREN

Welche Waren gekauft werden können, hängt von der jeweiligen Zone ab:
Zone III: Gewürze und Tee **Zone II:** Kaffee und Tee **Zone I:** Seide und Tee



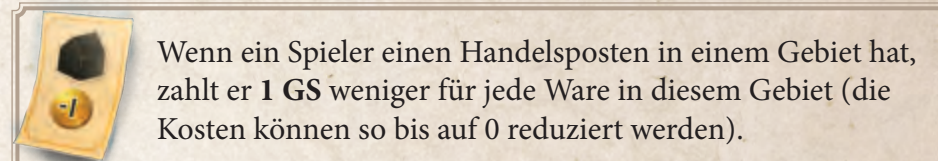
Die Kosten der Waren werden durch das Marktfeld bestimmt, von dem sie genommen werden.



Waren, die auf diesen Feldern liegen, kosten 4 GS.

Geld, das ein Spieler für den Warenkauf ausgibt, wird in den allgemeinen Vorrat gezahlt.

HANDELSPOSTEN



Wenn ein Spieler einen Handelsposten in einem Gebiet hat, zahlt er 1 GS weniger für jede Ware in diesem Gebiet (die Kosten können so bis auf 0 reduziert werden).



EIN SCHIFF IN FERNOST ZURÜCKLASSEN

In dieser Phase kann ein Spieler auch beschließen, keine Waren zu kaufen und sein Schiff in Fernost zu lassen.

Zahle 1 GS (auch wenn du die Fähigkeit **Kartographie** des **Kapitäns** aktiviert hast), um das Schiff mit der Vorderseite nach oben in der Zone liegen zu lassen. Wenn mehrere Schiffe in derselben Zone zurückgelassen werden, bleiben sie gestapelt, wobei das erste Schiff oben auf dem Stapel liegt. In der nächsten Epoche werden die Schiffe, die in diese Zone geschickt werden, neben denen gestapelt, die zurückgelassen wurden. Die in Fernost zurückgelassenen Schiffe werden in der Reihenfolge des Stapels vor den Schiffen beladen, die gerade in diese Zone geschickt wurden.

Achtung! Ein Schiff, das in Fernost zurückgelassen wurde, zählt immer noch als eines der Schiffe des Spielers und „besetzt“ eine Anlegestelle im Hafen, die kein anderes Schiff benutzen kann. Das Schiff kann abgeworfen werden, wenn ein neues Schiff gekauft wird, aber das neue Schiff muss in den Hafen gelegt werden.

E. VERKAUFEN

In dieser Phase kannst du die aus Fernost mitgebrachten Waren in Europa verkaufen.

ERMITTLUNG DER WARENNACHFRAGE IN EUROPA

Deckt die Europakarte auf, die zu Beginn der Navigationsphase neben dem europäischen Markt platziert wurde.

Addiert für jede Ware den **Wert des Würfels** zum **Wert der Europakarte**.

Entfernt die ermittelte Anzahl an Waren entsprechend ihrer Farbe und in aufsteigender Reihenfolge des Verkaufspreises (d. h. beginnend beim niedrigsten Wert bis zum höchsten Wert) **vom europäischen Markt**.

Hinweis: Wenn alle Plätze für eine Ware leer sind, werden alle überzähligen Waren, die entfernt werden sollten, ignoriert.

VERKAUFEN DER WAREN

Jetzt könnt ihr die Waren in eurem Besitz verkaufen.

Eine Ware verkaufen bedeutet, eine Ware auf das erste (unterste) leere Feld des Marktes in Europa zu legen.

Der Verkaufspreis einer Ware wird bestimmt durch die Position auf dem europäischen Markt, auf die die Ware gelegt wird.

Waren, die auf diese Felder gelegt werden, werden für 6 GS verkauft.




BESTIMMUNG DER ENTLADUNGS-REIHENFOLGE

Entsprechend der Reihenfolge der Initiative könnt ihr nun nacheinander **beliebig viele Waren** aus all euren Lagerhäusern (die Waren auf den Hafenerweiterungen) verkaufen.

Anschließend entladet ihr die Schiffe in absteigender Reihenfolge der Geschwindigkeit (beginnend beim schnellsten).

Für jede Geschwindigkeit gilt: Entsprechend der Reihenfolge der Initiative entladet ihr nacheinander **eines** eurer Schiffe dieser Geschwindigkeit (siehe Beispiel). Ein Schiff muss erst komplett entladen werden, bevor das nächste Schiff entladen werden kann.

Lagerhäuser

 Ihr könnt euch auch dafür entscheiden, einige oder alle Waren eines Schiffes in euren Lagerhäusern zu lagern (wenn ihr genug Platz habt), um sie dann in der nächsten Epoche vorrangig zu verkaufen.

Hinweis:



Es ist immer möglich, eine Ware zu verkaufen, auch wenn der Markt bereits voll ist. Der Verkaufspreis dieser Ware ist dann 1. Die so verkauften Waren werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.



Hast du die Fähigkeit **Handel** des **Händlers** aktiviert, erhältst du für jede Ware der dort abgebildeten Farbe, die du verkaufst, 1 GS mehr.



Wichtig: ALLES Geld, das ihr während der Phase **Verkaufen** erhaltet, legt ihr auf das Einkommens-tableau. Es darf nicht mit dem Geld vermischt werden, dass auf eurer Schatzkammer liegt.



Die Preise schwanken, wenn Waren gekauft und verkauft werden. Eure Entscheidungen haben daher einen erheblichen Einfluss auf die Preise. Sie spiegeln die Auswirkungen von Angebot und Nachfrage in der realen Welt wider.

BEISPIEL FÜR DAS ENTLADEN

Schiffe mit der Geschwindigkeit 4 werden zuerst entladen. Es gibt nur 1 Schiff mit Geschwindigkeit 4, das des roten Spielers.

Es gibt keine Schiffe mit Geschwindigkeit 3.

Somit werden jetzt die 3 Schiffe mit Geschwindigkeit 2 entladen: 2 von Blau und 1 von Gelb. Gemäß der Initiative entlädt Blau ein beliebiges seiner beiden Schiffe zuerst. Dann entlädt Gelb sein Schiff. Danach entlädt Blau sein 2. Schiff.

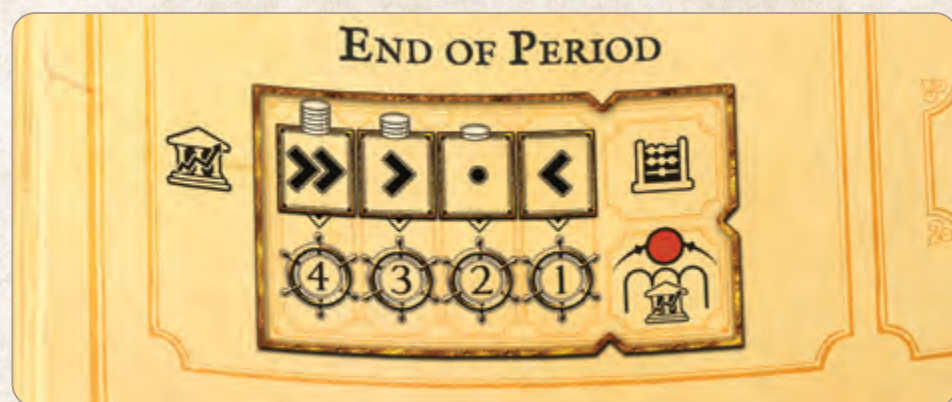
Zum Schluss werden die 3 Schiffe mit Geschwindigkeit 1 entladen.

In Reihenfolge der Initiative entlädt zuerst Blau, dann Rot und zuletzt Gelb sein Schiff.



ENDE DER EPOCHE

In dieser Phase wird eure Leistung mit der Leistung der Wettbewerber und eurer Leistung in der Vorepoche verglichen. Die Ergebnisse werden sich auf eure Aktien und die neue Reihenfolge der Initiative auswirken.



ANPASSEN DER AKTIENWERTE NACH DEN EINNAHMEN

Vergleicht zuerst das Geld, das jeder von euch auf seinem **Einnahmentableau** liegen hat.

➤ Der Spieler, der am meisten Geld in dieser Epoche verdient hat, darf den Wert seiner Gesellschaft um zwei Felder auf der Börsenleiste erhöhen.

➤ Der Spieler, der am zweitmeisten Geld in dieser Epoche verdient hat, darf den Wert seiner Gesellschaft um ein Feld auf der Börsenleiste erhöhen.

● Der Spieler, der am drittmeisten Geld in dieser Epoche verdient hat, darf den Wert seiner Gesellschaft nicht verändern.

◀ **Nur im Spiel zu viert:** Der Spieler, der am wenigsten Geld verdient hat, muss den Wert seiner Gesellschaft um ein Feld auf der Börsenleiste senken.

Hinweis: Im Falle eines Gleichstands wird der Gleichstand aufgelöst zugunsten des Spielers mit der höheren Initiative.

BESTIMMUNG DER NEUEN REIHENFOLGE DER INITIATIVE

Die neue Reihenfolge der Initiative ist genau umgekehrt zu der Änderung der Aktienwerte.

Das bedeutet, dass der Spieler mit dem höchsten Verkaufsbetrag der letzte Spieler auf der Initiative-Leiste wird, während der Spieler mit dem niedrigsten Verkaufsbetrag der erste wird.



ANPASSEN DER AKTIENWERTE NACH DEM WACHSTUM

Bewegt jetzt euren Einnahmenmarker auf eurem Hafen auf das Feld, das der Summe auf eurem Einnahmentableau entspricht (abgerundet auf die nächsten 10).

Bewegt anschließend euren Börsenmarker um die gleiche Anzahl von Feldern (vorwärts oder rückwärts).



Blau steht auf dem 20+ Feld. Mit 43 GS überschreitet er nun 2 Zehner und erhöht seinen Einnahmen- und Börsenmarker um je 2 Felder.

ZAHLUNG VON DIVIDENDEN

Alle Spieler legen nun die Münzen von ihrem Einnahmentableau auf ihre Schatzkammer.

Entsprechend der neuen Initiative-Reihenfolge zahlt jeder Spieler Dividenden an jeden anderen Spieler, der Aktien seiner Gesellschaft besitzt.

Die Höhe der Dividende, die bezahlt werden muss, ist für jede Aktie auf der Börsenleiste angegeben. Die Dividende muss für jede Aktie bezahlt werden.



Eine Gesellschaft, die es schafft, die besten Verkäufe zu verbuchen, ist attraktiv und lässt den Wert ihrer Aktien steigen. Andererseits muss diese Gesellschaft in der Lage sein, ihr Umsatzniveau zu halten oder sie riskiert, dass ihre Aktien an Wert verlieren. Die Aktien einer hoch bewerteten Gesellschaft bringen am Ende des Spiels viele Punkte für den Spieler, der sie besitzt.

VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN EPOCHE (AUSSER EPOCHE 5)

Legt die beiden Karten von Fernost und Europa, die ihr in dieser Epoche verwendet habt, zurück in die Schachtel.

Stellt alle Gesandten, die auf Fähigkeitsfeldern von Persönlichkeiten stehen, auf das Porträt der jeweiligen Persönlichkeit.

Bewegt den Epochenmarker ein Feld vorwärts zur nächsten Epoche.



BESONDERHEITEN DER EPOCHE 5



Zu Beginn von Epoche 5 legt ihr alle Galeonen ab.



Nach Ende von **Phase A: Gesandte einsetzen** von Epoche 5 ist es nicht mehr möglich, Aktien zu verkaufen.

Nach dem Ende von Epoche 5 folgt die Schlusswertung.

SCHLUSSWERTUNG

Am Ende des Spiels berechnet jeder sein endgültiges Vermögen, um den Gewinner zu ermitteln.

Du addierst:



Gesamtwert deiner Startaktien (mit Ausnahme der noch verpfändeten)



Gesamtwert aller Aktien in deinem Besitz



die Münzen, die sich in deiner Schatzkammer befinden

Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Aktienwert seiner Gesellschaft.

Bei einem weiteren Gleichstand wird der Spieler mit dem höchsten Geldbetrag in der Schatzkammer zum Sieger erklärt.

Gibt es auch dort ein Unentschieden, gewinnt der Spieler, der in der Initiative-Reihenfolge an erster Stelle steht.



DAS 3-PERSONEN-SPIEL

Im Spiel für 3 Personen ändert sich Folgendes:

SPIELVORBEREITUNG



Deckt mit dem Plättchen **Epochenende** den Epochenbereich auf der Übersicht auf dem Spielplan ab. Legt dabei die hier abgebildete Seite nach oben.

Legt die **Märkte** mit der Rückseite für 2-3 Spieler nach oben zeigend neben dem Spielplan ab.



Legt die beiden Plättchen **Geschlossener Handelsposten** auf Bombay und Formosa. Während des Spiels ist es nicht möglich, dort Handelsposten zu platzieren.

Legt nur 6 Aktien jeder Gesellschaft auf den Aktienmarkt. Nehmt nur die Aktien der teilnehmenden Spielerfarben.



Jeder Spieler erhält je nach Initiative-Reihenfolge **10, 11 oder 12 GS** als Startkapital.



Ignoriert während des Spiels alle Waren auf den Karten für Fernost und Europa, die mit dem Symbol für 4 Spieler gekennzeichnet sind.

DAS 2-PERSONEN-SPIEL

Im Spiel für 2 Personen ändert sich Folgendes:

SPIELVORBEREITUNG

Der Aufbau ist derselbe wie bei einem 3-Personen-Spiel, mit Ausnahme des Startkapitals.



Abhängig von der Reihenfolge auf der Initiative-Leiste erhaltet ihr **10 oder 11 GS**.

Ein dritter „neutraler“ Spieler wird vom Spiel geleitet:

- Bereitet seinen Hafen mit seinen 2 Galeonen, 2 Handelsposten und 3 Gesandten vor.
- Legt das Einnahmentableau rechts neben seinen Hafen.
- Der neutrale Spieler erhält kein Startkapital.
- Legt den Börsenmarker seiner Farbe auf den Startwert der Börse und den Initiativemarker auf die dritte Position der Initiative-Leiste.
- Nehmt die 6 Gesandten- und die 9 Zielkarten, die nur im Spiel mit 2 Personen benötigt werden. Mischt jeden Stapel und legt ihn jeweils verdeckt neben dem Spielplan ab.

WÄHREND DES SPIELS

Verwendet die Märkte von Fernost und Europa wie im 3-Personen-Spiel.



GESANDTE EINSETZEN

Der neutrale Spieler führt in dieser Phase nur eine Aktion durch. Wenn er an der Reihe ist, zieht er eine Karte „Gesandte“ und wendet sofort alle Effekte dieser Karte von oben nach unten an.

Legt die Karte anschließend ab.



Effekte der Karten „Gesandte“

Ist an dem Schiffsymbol ein Segel zu sehen, bekommt der neutrale Spieler das schnellste Schiff der aktuellen Epoche.

Ist an dem Schiffsymbol eine Kiste zu sehen, bekommt der neutrale Spieler das Schiff mit der größten Tonnage der aktuellen Epoche.

Das neue Schiff legt ihr an die erste freie Anlegestelle im Hafen des neutralen Spielers. Ist keine Anlegestelle frei, legt ihr das älteste Schiff ab (das schnellste Schiff oder das mit der größten Tonnage, abhängig davon, ob der neutrale Spieler ein schnelles Schiff oder ein Schiff mit großer Tonnage bekommt).



Der neutrale Spieler erhält eine Hafenerweiterung (die erste bzw. die zweite, wenn er schon die erste hat). Wenn er bereits seine beiden Erweiterungen hat, passiert nichts.



Der neutrale Spieler platziert einen Handelsposten in der angegebenen Zone. Sind bereits alle Felder in dieser Zone belegt oder sind seine beiden Handelsposten bereits auf der Karte platziert, entfällt die Aktion.

Platzieren der Gesandten des neutralen Spielers



Die 3 Gesandten des neutralen Spielers werden von links nach rechts auf die Fähigkeiten gesetzt, die auf der Gesandtenkarte angegeben sind. Die Fähigkeiten werden dadurch nicht aktiviert.

- Wenn der Gesandte des neutralen Spielers auf einer Fähigkeit platziert wurde, auf dem sich bereits der Gesandte eines anderen Spielers befindet, erhält dieser Spieler, ähnlich wie im Spiel zu viert, 1 GS aus dem allgemeinen Vorrat.
- Möchte ein Spieler einen Gesandten auf einer Fähigkeit platzieren, auf der sich bereits der Gesandte des neutralen Spielers befindet, muss er für diesen 1 GS in den allgemeinen Vorrat zahlen.
- Wenn der Gesandte des neutralen Spielers zuerst auf die Fähigkeit **Einfluss (Investor oder Gouverneur)** gesetzt wird, wird die entsprechende Marktkarte (Fernost oder Europa) zufällig gezogen. Spieler, die ihren Gesandten später auf diese Fähigkeit versetzen, können sich die Karte anschauen.

B. BÖRSE

Der neutrale Spieler nimmt an dieser Phase nicht teil. Seine Aktien können jedoch von den anderen Spielern erworben werden.

C. NAVIGATION

Wenn der neutrale Spieler am Zug ist und er ein Schiff in seinem Hafen hat, zieht für ihn eine Zielkarte.



Zeigt die Karte nur eine Zone (I, II oder III), wird sein Schiff (das am weitesten links im Hafen befindliche) auf den Stapel der Schiffplättchen in der Zone gelegt, die auf der Zielkarte angegeben ist.







Zeigt die Karte **Handelsposten**, wird das Schiff des neutralen Spielers **zuerst** in die erste Zone der Auflistung geschickt, in der sich ein Handelsposten des neutralen Spielers befindet.

Hat der neutrale Spieler keinen Handelsposten, wird sein Schiff in das erste auf der Karte angegebene Gebiet geschickt.

Mischt am Ende von Phase C alle Zielkarten zusammen, auch die in der aktuellen Epoche verwendeten.

D. VERLADEN

Die Schiffe des neutralen Spielers werden nach den normalen Regeln beladen.

Wann immer ihr das Schiff des neutralen Spielers beladen müsst, ladet zuerst immer die primäre Ware ( Seide,  Kaffee oder  Gewürze). Wenn diese Waren aufgebraucht sind, ladet nach Möglichkeit  Tee.

Das Schiff sollte bis zu seiner **maximalen** Tonnagekapazität beladen werden, wenn möglich.

Da der neutrale Spieler kein Bargeld hat, bezahlt er für seine Waren nichts. Sobald das Schiff des neutralen Spielers mit Waren beladen wurde, bringt ihr es zur ersten verfügbaren Anlegestelle seines Hafens (von links) zurück.

E. VERKAUFEN

Der neutrale Spieler unterliegt den üblichen Regeln zur Bestimmung der Reihenfolge für das Entladen seiner Schiffe. Er erhält wie jeder andere Spieler Geld für den Verkauf seiner Waren. Dieses Geld wird auf sein Einkommenstableau gelegt.

Der neutrale Spieler verkauft immer alle Waren, die er in allen seinen Lagern hat.

Wenn er eines seiner Schiffe entladen muss, verkauft der neutrale Spieler alle seine Waren von diesem Schiff und legt sie auf die entsprechenden Felder auf dem Markt.

Der neutrale Spieler nutzt seine Lager nur, wenn alle Plätze für die jeweilige Ware(n) am Markt belegt sind.

Hat der neutrale Spieler mehr als ein Schiff mit derselben Geschwindigkeit, entlädt er zuerst das Schiff, das am weitesten links anliegt.

F. ENDE DER EPOCHE

Der Wert der Aktien des neutralen Spielers steigt oder fällt, wie bei jedem anderen Spieler, mit dem Geld, das auf seinem Einkommenstableau liegt. Prüft anschließend seine Position auf der Initiative-Leiste.

Das Geld von seinem Einkommenstableau legt ihr nun in den allgemeinen Vorrat zurück.

Zahlt euch schließlich die Dividende für eure Aktien des neutralen Spielers aus dem allgemeinen Vorrat aus.

SPIELENDE

Das Vermögen des neutralen Spielers wird bei der Gewinnermittlung nicht berücksichtigt. Ihr zählt aber alle Aktien seiner Gesellschaft, die ihr besitzt, zu eurem Vermögen hinzu.



CREDITS

DISCLAIMER: *East India Companies* ist in erster Linie ein Spiel ohne politische Hintergedanken. Die historische Kulisse ist lediglich dazu da, die Spielmechanik zu verstärken, die perfekt zu dem Thema passt, das sie umgibt.

Es geht in diesem Spiel um eine andere Zeit mit anderen Bezugspunkten als den unseren. *East India Companies* ist ein Spiel, sogar eine Fiktion, aber keinesfalls eine Dokumentation. Und es muss als solches betrachtet werden.

DANKSAGUNG: Der Autor dankt seiner Frau Corine für ihre Unterstützung; Yannick und Philippe, Spezialisten von 18XX-Spielen, durch die sie Handelsspiele entdeckten; Alexandra, Gontran, Sylvain, Loïc und allen Kalbarjots für ihre zahlreichen Testrunden, und Anton, Francky und Philippe für die letzten Korrekturen. Ein Dankeschön geht auch an Didier Jacobée, an die «Jeux de demain» von PEL für die Prämierung des Prototyps im Jahr 2017, und vor allem an Benjamin und Cesare für ihre Arbeit.

Autor: Pascal Ribraut
Illustrator: Guillaume Tavernier
Design: Benjamin Treilhou
Redaktion: Pascal Ribraut, Benjamin Treilhou und
Arnauld Della Siega

Deutsche Übersetzung: Katja Volk
Deutsche Bearbeitung: Tina Landwehr-Rödde,
Jens Bischoff
Deutscher Satz: Sabine Kondirolli



East India Companies ist ein Spiel, das herausgegeben wird von Atalia Jeux | 40 avenue Charles de Gaulle | 92350 Le Pleassis-Robinson | FRANKREICH
www.atalia-jeux.com

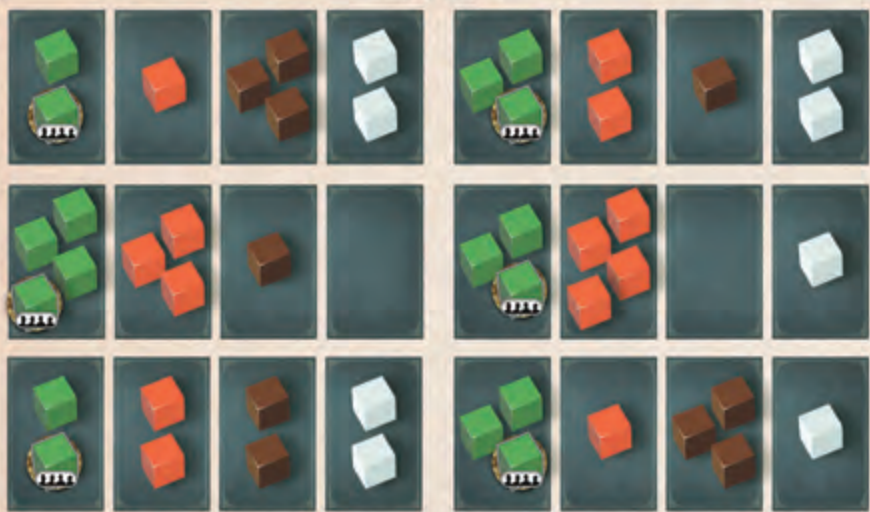
Alle Rechte vorbehalten, © 2022 Atalia Jeux.

© 2022 HUCH!
Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com



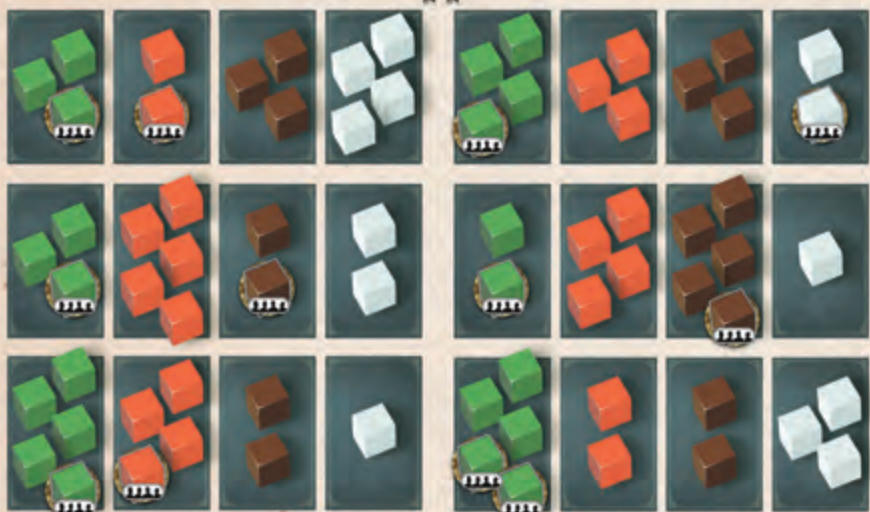
EUROPA

*/**



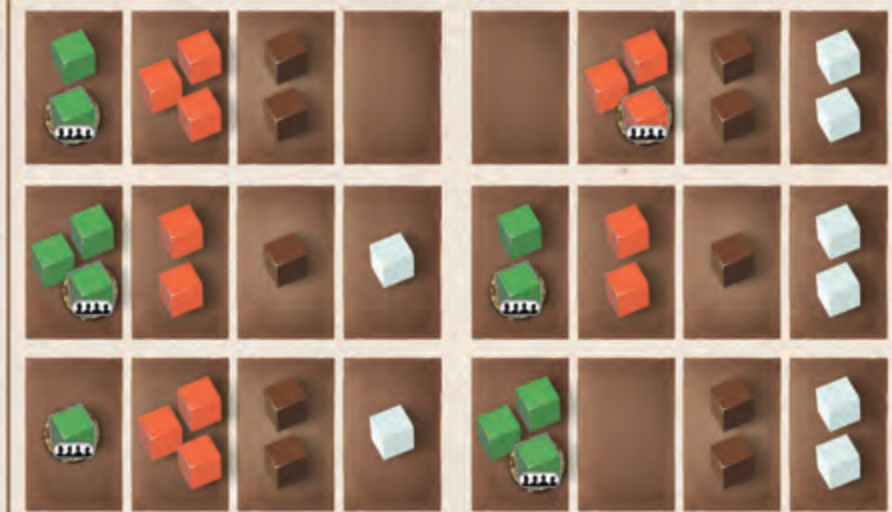
***/*





FERNOST

*/**



***/*

