

COMPAGNIEËN

EIND 16E EEUW. DE OORLOG TUSSEN NEDERLAND EN SPANJE LAAIT OP. PORTUGAL EN SPANJE VERENIGEN ZICH. HET PORTUGESE RIJK WORDT EEN MILITAIR DOELWIT.

Terwijl de oorlog oplaait, ontdekken een aantal Hollandse kooplieden en verkenner de geheime Portugese handelsroutes met hun koloniën. De handelsreizen naar de koloniën beginnen.

In de beginjaren wordt voor iedere reis een Compagnie gevormd. Omdat een reis naast gevaren als piraterij, ziektes en stormen ook heftige fluctuaties in de marktwaarde van de goederen met zich meebrengt, wordt kartelvorming noodzakelijk en worden de VOC (Vereenigde Oostindische Compagnie) en WIC (West Indische Compagnie) opgericht.

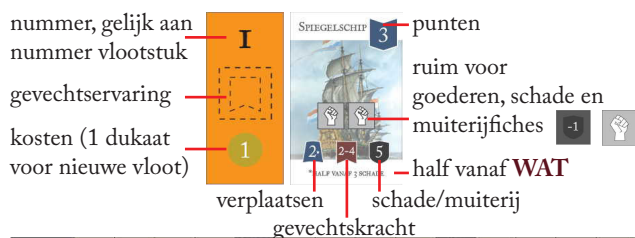
Maar wat als het anders was gelopen? Iedere Compagnie voor zich?

Start reizen. Breid vloten uit. Ontwikkel en bestuur koloniën. Ontdek technologieën. Win óf ontwijk zeeslagen. Sluit allianties. Word de meest invloedrijke Compagnie!

SPELCONCEPT

Vóórdat je het spel speelt is het handig om het spelconcept te begrijpen. **De eerste ronden beginnen simpel, dus je kunt het spel al spelende leren.**

Je begint met twee **vloten** met ieder één schip. Zie hieronder. Iedere (grote) vloot bestaat uit minimaal één schip en kan oneindig aantal schepen houden.



WAT JE DOET (PER VLOOT):

- 1: Neem goederen (of neem muiterij) en vervoer deze naar een haven die deze goederen aanneemt.
- 2: Op zee kun je met stormen, piraten, muiterij (ziektes of opstand), te maken krijgen.
- 3: Blauwe zeilen zijn het ingangspunt van havens.
- 4: Aankomst in een haven:

Geen andere spelers en/of naties? **Andere spelers? Kies om te vechten!**

Geen gevecht! **Naties? Vechten!**

4b: Gevecht; kies strategiekaart op basis van strategiebord (zie rechts). (ver)plaats eventueel blokje(s).

5: Verkoop goederen en bouw.

Koop schepen (vier scheepstypen).

Ontwikkel havens. Pakhuizen brengen meer goederen, bestuurders functies, forten kunnen havens verdedigen.

Wanneer je aan de eisen voldoet, koop een ontwikkelingskaart.

6: Schade repareren kost altijd dukaten. Muiterij herstel is gratis in haven, kost dukaten op zee.

7: Telling . Twee tussentijds, één eindtelling. Naties brengen allianties en kansen voor minder succesvolle compagnieën.

4B. STRATEGIEBORD

De eerste schijf (+0) is altijd te gebruiken.

Je mag een blokje plaatsen in een +1/+2/+3 schijf wanneer je een vloot **verhoogt** naar deze.

De +1/+2/+3 schijven kun je gebruiken met vloten met **minimaal** die hoeveelheid ervaring.

Maximaal **één blokje** van jouw kleur **per schijf!**



SPELOPZET

DOEL VAN HET SPEL

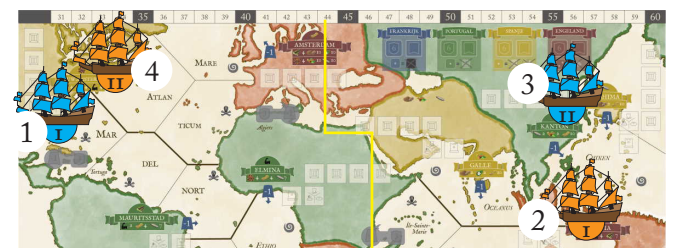
Verdien punten door schepen te kopen, goederen te verschepen, zeeslagen te voeren en havens te ontwikkelen met pakhuizen, bestuurders en forten. De winnaar is de speler met het hoogste aantal punten aan het einde van het spel.

SPELOPZET

- 1) plaats het speelbord in het midden van de tafel en het strategiebord er rechts naast.
- 2) neem het kalenderbord 1/3, plaats de houten dobbelsteen op het eerste veld, plaats de tellingtegel.
- 3) plaats één goederensteen op elk pakhuiseveld van alle acht havens met pakhuisevelden.
- 4) leg de piratendobbelstenen, landendobbelstenen en ronde alliantiefiches op het bord.
- 5) Iedere speler kiest een kleur en neemt zijn vlootborden, vlootstukken, pakhuis-, bestuurders- en fortfiches. Plaats één markeersteen in de kleur van de speler op het veld "0" op het scorebord. Plaats de overige drie markeerstenen op het lege veld van het strategiebord. Neem de strategie- en referentiekaarten (dubbeltzijdig).
- 6) leg de stormregiotegel "Mar Di India" open op het barometerveld. Leg de overige stormregio-, stormkracht-, piraten-, voorraad- en muiterijtegels gedekt op hun plaats.
- 7) plaats de scheepskaarten, de verzekeringswaarden, de verliestegels, de muiterij, schade en gevechtservaringfiches, gouden en zilveren munten naast het bord.
- 8) leg de ontwikkelingskaarten* 1 naast het bord. Plaats de witte en zwarte markeerstenen op het lege veld van het strategiebord, de piratengevechttegels onderaan. Leg de ontwikkelingskaarten 2 en 3 in stapels naast het bord; deze mogen alvast geraadpleegd worden tijdens eerdere kalenders. *: **2 spelers; één van elk wordt gebruikt, 3 of meer spelers: beide kaarten worden gebruikt.**



7. munten niet afgebeeld



Voorbeeld 1: Oranje begint het spel. 1) Blauw plaatst eerst vloot 1 in Nieuw Amsterdam. 2) Oranje in Batavia. 3) Blauw in Kanton. 4) Oranje ook in Nieuw Amsterdam. Links van de rode lijn is "West". Rechts is "Oost". Oranje mocht dus bijvoorbeeld vloot II niet meer plaatsen in Gallé, omdat deze al een vloot in "Oost" had (Batavia).



VERLOOP EERSTE RONDE

De speler die het meest recent aan boord was van een schip of boot, begint. Deze neemt het roer en de tegel "1" verdeelt de andere volgordetegels met de klok mee.

Spelers (laatste speler eerst) kiezen twee starthavens (één in Oost, één in West, zie voorbeeld rechts) en plaatsen daar een vlootstuk. Er mogen maximaal twee spelers in één haven beginnen. Per vloot krijgt elke speler één spiegelretourschip. Zie voorbeeld 1.

De startspeler begint, met de klok mee spelen de andere spelers ook hun beurten. **De eerste ronde worden er geen tegels (van 6 uit spelopzet) omgedraaid.** Gebruik "Spelverloop" voor het spelen van spelersbeurten.

SPELONDERDELEN



Speelbord

Strategiebord

Kalenderborden

Houten dobbelsteen

1682	1717	1782
1697	1704	1769
1626	1691	1756
1613	1678	1743
1600	1665	1730
1588	1658	1718

Grijs: zilver (Deshima)

Wit: zijde (Kanton)

Goud: goud (Amsterdam)

Oranje: kaneel (Galle)

Hout: Nootmuskaat (Batavia)

Bruin: tabak (Nieuw-Amsterdam)

Zwart: arbeiders (Elmina)

Groen: suiker (Mauritsstad)



Tellingtegel

Goederenstenen (10mm, acht kleuren, 25 stuks per kleur)



3 Piratendobbelstenen (zwart)

4 Landendobbelstenen (geel, rood, groen, blauw)



Alliantiefiches (5 per land, 4 landen)

9 Piratengevechttegels



Per speler (vijf kleuren):

1: 7 vlootborden

2: 5 grote, 2 kleine vlootstukken

3: 10 pakhuizen

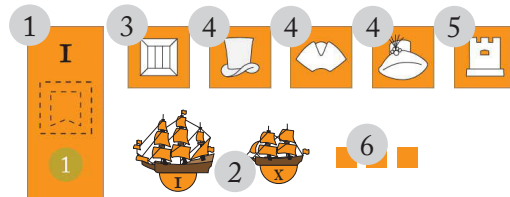
4: 4 gouverneurs, 4 commandeurs & 4 directeurs

5: 4 forten

6: 3 markeerstenen (8mm, 3 per speler)

7: 8 strategiekaarten

8: 2 referentiekaarten (dubbelszijdig)



BRANDERS	BREEK LINTJE	DUBBELLEN	KIELLINTJE
Voor ieder schip met schade die je offert, doe 1 of zeven voordat het gevecht begint.	Jouw sterkste schip neemt zoveel mogelijk schade. Vernietig het sterkste schip van de tegenstander.	Voor iedere twee schepen in jouw vloot neem 1 minder en doe direct 2. Neem over bij "half vanaf".	Voor ieder schip meer dan tegenstander, neem 1 minder en doe direct 2. Neem over bij "half vanaf".
MEER & ENTER	VLUCHT	RAM & ENTER	VOOR ANKER
Voor ieder schip meer dan tegenstander, neem één schip over. Die neemt alvast 2 van de schade.	Geen gevecht en geen 1 wanneer dit wint. als 1 ontwik. als 2 ontwik.	Vóór aanval: neem beide 1 & 2. Doe 1 minder. Neem over bij meer 1 & 2 dan "half vanaf".	Alleen wanneer je vecht in haven: speel twee gevechten, 1 mag tussendoor 1 en 2 repareren.

1) één punt per 1 punten schepen, 1 en ontwikkelingskaarten	8) neem gouverneur 1 en commandeur 1
2) pakhuizen, bestuurders, forten	2) laad 1 of 1 verplaats 1 of neem 1
3) op schepen: (afhankelijk van oorlog) x aantal	3) in haven, val aan 1 of verdedig, lever 1
4) één punt aftrek voor 1 en 1	4) koop per haven maximaal één schip en twee gebouwen, herstel 1 (gratis bij leveren) en 1
5) eindtel: 1 of bonus ontwikkelingskaarten	5) koop maximaal één ontwikkelingskaart
6) volgorde (laagste eerst), alle 1 terug	
7) verhoog 1 en voer effect en/of aantal uit	

Per beurt één schip en twee gebouwen per haven

1) Bestuurder: bouw ook meerder vloot in deze haven toetsmanning en 1 dikant per fort.

2) Gouverneur: gevechtservaring vloot in haven per die winst beide 1 dikant extra.

3) Commandeur: 12 8 4 12 3

4) Directeur: 12 8 4 12 3

5) Fort: 12 8 4 12 3

Overname: land: lineschip / piraten: fluytschip

Stormregiotegels



Stormkrachttegels



Pirantetegels



Voorraadtegels



Muiterijtegels



1: Scheepskaarten (Lineschip, Spiegelschip, Fluytschip, Pakketboot)

2: Verzekeringswaarden

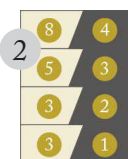
3: Verliestegels

4: Muiterijfiches

5: Schadefiches

6: Gevechtservaringfiches

7: Munten (zilveren/gouden)

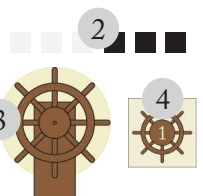


1: Ontwikkelingskaarten: vijf kleuren, drie kaarten per kleur, vijf kaarten per niveau/score. (twee sets, totaal 30 kaarten)

2: Markeerstenen (8mm, 3 witte, 3 zwarte)

3: Roer (1x)

4: Volgordetegels (5x)



VOORBEELD TELLING

Wordt uitgebreid.

Pakhuizen/gouverneurs/forten tellen niet als de haven bezet is door een niet-geallieerd land.

Muiterij/schade aftrek is nooit meer dan het aantal punten van die eenheid/schip.

GOEDEREN TELLING

(afstand tot oorsprong) x aantal goederenstenen

3

velden:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
stenen:											
1	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3
2	0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	0	1	3	4	5	7	8	9	11	12	13
5	0	2	3	5	7	8	10	12	13	15	17
6	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
7	0	2	5	7	9	12	14	16	19	21	23
8	0	3	5	8	11	13	16	19	21	24	27
9	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
10	0	3	7	10	13	17	20	23	27	30	33
11	0	4	7	11	15	18	22	26	29	33	37
12	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
13	0	4	9	13	17	22	26	30	35	39	43
14	0	5	9	14	19	23	28	33	37	42	47
15	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
16	0	5	11	16	21	27	32	37	43	48	53
17	0	6	11	17	23	28	34	40	45	51	57
18	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
19	0	6	13	19	25	32	38	44	51	57	63
20	0	7	13	20	27	33	40	47	53	60	67
21	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
22	0	7	15	22	29	37	44	51	59	66	73
23	0	8	15	23	31	38	46	54	61	69	77
24	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80