

The Dutch East Indies

• MARTIN LOOIJ •



The Dutch East Indies



The Dutch East Indies



1-4

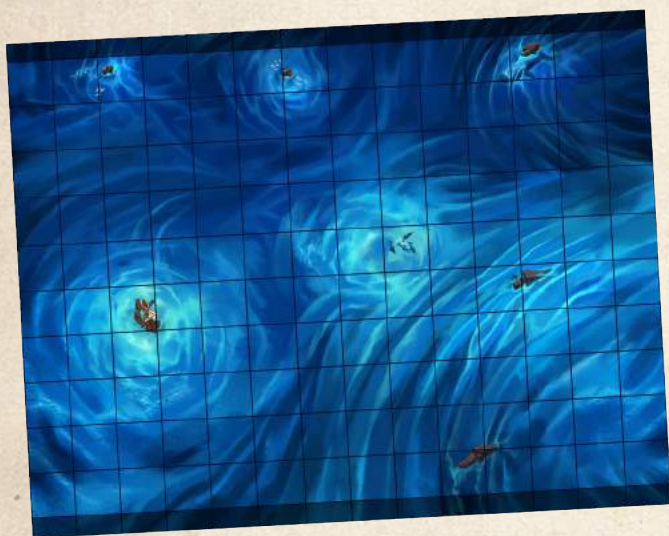


8+



45-90

COMPONENTS



1 GAME BOARD



15/18 ISLANDS



10 SHIPS



40 SPICES



30 COINS
(20X1, 10X3)



4 PLAYER BOARDS



30 TRADING CARDS



12 SOLO CARDS



60 TRADING
GOODS



24 MARKERS



1 D8



2 D6

GOAL OF THE GAME

It is the 18th century in the East Indies. You are in charge of two ships and you have a clear mission. Find valuable spices, and bring them back home. But there are a few catches. You have to bring these spices home before any other country does. There are pirates out there who will shoot your ships to smithereens when given the chance. And about finding those spices. You and your competitors could just trade them with locals and bring them home. Or, you can battle and try to steal them from one another... Upgrade your ships at Market Island and increase your chances, a bigger cargo hold, more sails for more speed, or add cannons to increase your chances in a battle. The first player to bring home 2 copies of each of the four valuable spices wins the game!

The first player to collect two cardamom, two cinnamon, two clove and two nutmeg on their home island wins the game. Pepper counts as a wildcard and can be used to substitute any other spice.



CLOVE



CARDAMOM



CINNAMON



NUTMEG



PEPPER

GAME SETUP

Have each player choose a country. Give each player the player board of that country and 6 markers (3 transparent and 3 of their color). Place the markers in the players color on the fields that are marked with a large circle and the transparent markers on the fields marked with a small circle. Place the game board in the center of the table, and have each player place their home island in front of them. Please refer to the appendix for the recommended starting positions.

Next shuffle the trading cards and divide them across the islands, as depicted in the set-up in the appendix. The numbers on the wild islands indicate the number of trading cards on each wild island. Only when all trading cards are used will all discarded cards be reshuffled and replaced in the same way as the starting position. Place your two ships on the spots indicated and do the same for the two pirate ships. We strongly recommend you follow this set-up for the first few games.



DESIGNING YOUR OWN ARCHIPELAGO

More experienced players can try their hand at designing their own archipelago. Depending on the number of players, we recommend placing the home islands in a rectangular, square or triangular shape relative to each other. Make sure the Market Island is placed at an equal distance for all players and all players have roughly equal distances to the nearest wild island. When building your own archipelago of islands, we recommend placing fewer cards on the islands close to players and more cards on the islands further away.

Determine a starting player.

Our recommendation: the player with the most majestic beard.

Each player places this number of starting resources on their home island:

	STARTING PLAYER	SECOND PLAYER	THIRD PLAYER	FOURTH PLAYER
 CRATES	14	15	15	15
 COINS (TOTAL VALUE)	10	10	10	11

Place all remaining crates, coins and spices in an easy to reach place. You can also divide them across the wild islands and Market Island for extra visual flavor. You are now ready to start the game! Each player takes a turn in clock-wise order until someone has achieved the goal of the game. It's a race!

FIRST STEP: MOVE THE PIRATES

When it is your turn, the first thing you do is move the pirates. You roll the D8 with the wind directions. You then move the big pirate ship one step in that direction. Pirate ships can never be in a space with land, another ship or a port of a player's home island, or off the game board. In the case of this happening, you move the ship in the opposite direction instead. In the rare case that this is also not possible, roll again until you roll a possible direction. Then you roll the dice again for the small pirate ship and also move this ship one space according to the same rules.

If either of the pirate ships is now not in a port and adjacent to a player's ship that is not in a port, it will immediately attack that ship. This will be explained in the section 'battle'.

SECOND STEP: MOVING AND OTHER POSSIBLE ACTIONS

After dealing with the pirates, you are free to do whatever you like. You are allowed to take any amount of actions described below, but you cannot interrupt a moving action, take another action and then move again. So you are allowed to take actions, move and take actions again, or take actions and move, or move and take actions. You can also only move, only take actions or do nothing at all. But you cannot move part of your movement allowance, take an action and finish the movement.

MOVEMENT

Movement is one of the three statistics of your ship, and is depicted by the sail on the player boards. At the start of the game, your big ship may move three squares and your small ship may move up to two squares per turn. During your turn, you may move none, one or both ships a number of squares up to the number of sails of that ship (movement points).

These ships are big, and therefore turning them isn't easy. You can move to any of the 5 squares next to your ship or in front of your ship by spending 1 movement point. You cannot sail to any of the 3 squares behind your ship. If you would like to sail there, you first need to turn your ship for 1 movement point.

So if you want to sail to a square marked with a turning icon, you can do so for 2 movement points. One to turn your ship, and one to sail to that square. You always move your ship with the front of the ship moving towards the square you are moving to. If you arrive at a port with at least one movement point left, you can turn your ship to face the direction you'd like to sail in next turn.



SPECIAL RULES FOR MOVEMENT

You can choose which of your ships to move first. The only situation in which you need to move a ship is when occupying a port at a wild island or the Market Island for two turns. So if you moved in there at turn 1, you can stay there at turn 2 but you have to leave at turn 3. In case of two adjacent port spaces, you are allowed to move to the other port space on the same island. You cannot enter the port of an opponent. If you move to a space adjacent to a pirate not in a port (that is not a port space), it will immediately attack you. If you are in a port and a pirate is next to you, you can move out of it to a space that is not adjacent to a pirate. The other way around is also possible without being attacked.

The ship can move into the other port square or to the space north of him without immediately being attacked by the pirate ship. Moving Northeast would trigger a battle, as indicated by the skull and swords.



TRADING

When you anchor at a wild island with at least one trading card on it, you can take a private look at the top card of the deck. You can dock anywhere with an anchor symbol (except the home island of your opponents). These count as ports for all purposes. The trading card will look something like this.

In this case, the local inhabitants of the island you just visited would like to have two crates, filled with trading goods. In return, they will trade you two coins and a specific spice, in this case a nutmeg.

In order to fulfill this trade, you need to have these two crates in the ship you are visiting the island with. You can't trade with crates on your home island or on your other ship (unless that other ship is directly adjacent to this ship, also see the 'transferring' action).

When you take a private look at the card, you will decide whether to accept or refuse this trade. When you refuse it (because you are not carrying enough crates or don't like or need the coins/spices offered), place the card back on the island, facedown, unseen by your opponents. They will not know why you refused the trade. The next player to visit this island will need to draw this card again. If you accept the trade, you show the card to the other players. You remove the crates from the ship and place them in the general supply or on the island. Then you grab the listed amount of coins and spices from the general supply or any wild/Market island and place them in your ship. Make sure you don't exceed your ships' cargo hold. Each ship has a cargo statistic on the player board.

At the beginning of the game, the big ship can hold 7 items and the small ship can hold 5. This may be any combination of crates, coins and spices. When you exceed the maximum amount of cargo on a ship, you have to dump any excess in the sea on the square you are on. Any player including yourself can pick this up at any time during the game by sailing on that square.

You can look at one trading card per ship per island per turn. You can also look at a card without having any crates on board. The trading cards always ask for between 1 and 5 crates, and deliver coins and/or spices.

When all cards are used on a wild island, it is depleted. No spices can be gathered from this island anymore and the island no longer counts as a port. Players are no longer safe from pirates or other players at that island. Only when all trading cards are used will they be reshuffled and redistributed among the islands.

There is no trading possible between players. This would result in distrust and battling anyway.

There is some trading possible at the Market Island. Besides upgrading your ships (next paragraph), you can also perform these actions at Market Island:

- **TRADE 1 COIN FOR 2 CRATES**
- **TRADE 2 CRATES FOR 1 COIN**
- **TRADE 1 SPICE + 2 COINS FOR 1 SPICE OF YOUR CHOICE (EXCEPT PEPPER)**



UPGRADING

You use the crates for trading with locals. You use the coins for upgrading your ship. Your ships have three statistics as listed on the player boards. Sail, cargo and cannons. The price in coins for upgrading them is depicted between the values.

The cargo track. The circles at 5 and 7 depict the starting positions. To move your small ship's cargo hold up from 5 to 7, you would need to pay $2 + 2 = 4$ coins.

The only place to upgrade your ships is at the Market Island. When docked there, you pay the coins (from the ship you just docked with or any other ship at a port at that island) required to upgrade either the cannons, sail and/or cargo hold of the ship(s) that you currently have docked there. You can move as many statistics up as far as you can afford.



LOADING, UNLOADING AND TRANSFERRING

When one of your ships is at your home port, you can load or unload anything you want, keeping in mind your cargo hold's limitation. You can do this at the beginning of your turn, at the end of it, even during other players' turns if you wish. When your ships are adjacent to each other, you can transfer items between them.

When your second ship is located at a square with a check mark, you are allowed to transfer goods between ships. This cannot be done when your second ship is located diagonally.

There are a few things to keep in mind when doing this. At all times you have to respect your ships' cargo limits. Since this counts as an action, you cannot sail anymore with the ship that you just brought next to the other ship. The ship that didn't sail yet is still allowed to move. When transporting spices in danger of being attacked by other players, it can be handy to have the second ship in between the ship with the spices and the home island. The ship with the spices can then sail next to the other ship. You can then load the spices onto the second ship, and sail home with that ship.

This transferring can also be used to have one ship in a port with the second one adjacent to it. That ship can then use the port facilities at a wild island or the Market Island, but he is not technically in the port and can be attacked by pirates and other players.



BATTLING

PLAYER VS PLAYER COMBAT

Players can live in peace and just trade their needed spices with locals. But they can also attack each other and try to steal each others spices and/or coins! This is where the third statistic of the ships comes into play: the cannons.

In order to attack another player, you need to be in any of the 8 squares surrounding the other ship, applying normal movement rules. Orientation of the ships doesn't matter, your range is one square in either orthogonal or diagonal direction. You cannot attack another player if either of you is in a port.

When you have applied this, you can call a battle. The attacked player cannot refuse this. Both ships compare their cannon statistic with each other. The large ship starts with 5 cannons, the small one has 3 cannons at the beginning of the game. Both players roll a D6 and add this result to their number of cannons. The attacker wins at a draw.

The loser has to give a spice of the winners choice to the winner. If the attacker won, the defender also has to give the attacker a coin when able (from that ship). If the loser did not have a spice on that ship, he has to downgrade a property of the ship that lost the battle.

Pepper is depicted as the general icon for spices. The winner of the battle chooses which spice to steal. Since player-to-player combat counts as an action, the player whose turn it is can move before or after the fight. The defending player is allowed to attack the attacking player back in his/her own turn, if so desired and still within range.

You can only attack a particular ship once per ship of yours that is in range per turn.



PIRATE VS PLAYER COMBAT

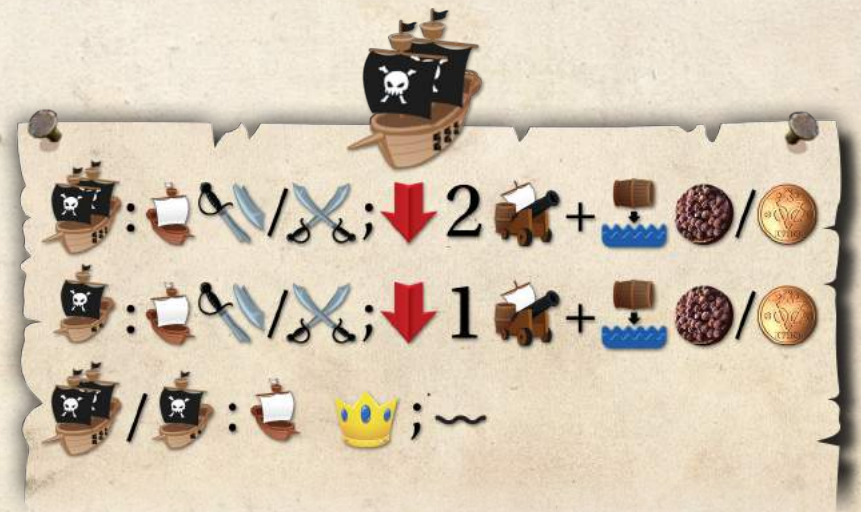
Pirate battles do not count as an action. Pirates attack at the start of anyone's turn when they are not in a port and adjacent to a players' ship that is not located in a port - in any orthogonal or diagonal direction. Pirates do not attack when they are located in a port themselves.

Pirates also attack when a player moves within range of a pirate during their turn, when neither one of the two involved ships are in a port. If the player wins the combat, they are allowed to continue their movement, since this does not count as an action.

Pirates also have a statistic for cannons, as depicted on the player aids. The large pirate ship always has 6 cannons while the small pirate ship has 4. Combat goes in a similar manner, with another player rolling the die for the pirates. Pirates win on a tie.

When you win against a pirate, you win nothing. If it was your turn, you may continue your movement. If you lose, pirates will shoot your ship to smithereens. You have to downgrade one (small pirate loss) or two statistics (big pirate loss - you may also lower one statistic by two marks) of the attacked ship.

You may choose which one(s) to downgrade. You also have to dump a spice of your choice or a coin over board if able. You are not allowed to pick this back up in this turn (when you triggered the attack) or in your next turn (when someone else triggered the attack).



TO SUMMARIZE

- Move the pirates – check for and execute pirate vs player battles
- Move your own ships and take actions (Trading, upgrades, loading/unloading/transferring, battle)
- First player to have 2 of each of the four spices on their home island wins!



SOLO RULES

First, choose a difficulty level:

- 1 EASY
- 2 MEDIUM
- 3 HARD
- 4 EXPERT

Regardless of the level of difficulty, you will be playing an AI. Choose a country for yourself and the AI and set-up the game as for two players, with these exceptions:

The AI does not have a statistic for the cargo hold. The other statistics depend on the level of difficulty:

		1	2	3	4
		EASY	MEDIUM	HARD	EXPERT
CANNONS	BIG SHIP	5	6	7	7
	SMALL SHIP	3	4	5	6
SAILS	BIG SHIP	Lowest 3	Middle 3	Middle 3	Highest 3
	SMALL SHIP	Lowest 2	Highest 2	Lowest 3	Middle 3

You will take 15 crates and 10 coins (total value) and place them on your home island. The AI does not use crates or coins. When the AI takes a trading card from a wild island, it delivers nothing and takes only the spices listed on the card. If the AI ever would gain coins through battle, it will keep them on his ship until that ship is at its home port, at which time the coins would go back into the general supply. The AI does not pick up coins or crates from the sea.

Look at the front of the solo cards and take only the 8 cards matching your level of difficulty (1,2,3 or 4). Shuffle the deck of solo AI cards and place it face down near the player board of the AI.

Starting with the AI, both the AI and you take turns until one of you has collected the 8 spices on their home island. You need 2 nutmeg, 2 cardamom, 2 cinnamon and 2 clove – the AI needs any combination of 8 spices. Unless listed in this rule section, all rules from the normal game apply.

In the first turn of the AI, start by moving the pirates as normal. You do this every turn of the AI and yours as normal. Then draw an AI card for the big ship and follow its instructions. Then do the same for the small ship. When it's a ships turn but it doesn't have a relevant and uncompleted action on its AI card, discard the AI card and draw another one. You only do this at the start of that ships turn.

You can find these actions on the AI cards.

AI CARDS



MARKET ISLAND: Sail with the ship to a harbor on Market Island via the shortest route possible. Then upgrade the statistic of that ship listed on the card. The AI does not have to pay any coins to do so.



WILD ISLAND: Sail with the ship to the nearest harbor on a wild island with at least one trading card. When tied, sail to the island closest to the AI's home island. The target may change from turn to turn due to other ships blocking the way or a player taking the last card from that closest island. When the ship arrives at the island, draw the top card of that deck and if any spices are listed on it, place those on the ship. If the ship had any movement points left, turn it towards its home island. In the next turn(s), sail to its home island via the shortest route possible and place the spices on the AI's home island. If there are no spices on the trading card, this action ends. This action can also end when all spices collected on the ship are stolen by you before the AI can take them back home.



HUNTING: If one of your ships – that's not in your home port – carries a spice right now, this ship of the AI will sail towards it and try to steal one spice! It will always try to meet the ship with neither of the two ships in a harbor. If that is not possible in this turn, it will try to get between your ship and your home port. If that's not possible, it will try to get as close to your ship as possible. Even if it is obvious that you can get your spice(s) home before the AI's ship gets there, it will still sail towards your ship with spice(s). If both of your ships carry spice(s), it will try to attack the ship closest by. If it can attack you, it will. If the AI wins, it will steal a spice of your choice and will try to get that spice back home. If you steal it back, it will try to steal it back again. It has targeted one ship. If that ship doesn't have any spices on board anymore, it will end the action, even if your other ship still has spices on board.

If the AI brought the spice back home, it will also finish this action, even if you have more spices in your ships. If you are ever in doubt as where to move the AI's ship to, try to make the decision that is the best for the AI / the most inconvenient for you.

If you see the hunting action on an AI card, it will always have another option on it in case you don't carry any spices at the moment.

One card has the shuffle symbol on it. When the action on this card is finished, shuffle that card and the discard pile back into the draw pile.

Furthermore, these rule exceptions and clarifications apply:

- *You need to collect two copies of the four main spices (pepper can be used as a wild card). The AI needs to collect any 8 spices on its home island to win the game. Any combination is fine, the AI does not need to trade spices on the Market Island*
- *The AI can never be attacked by pirates*
- *The AI only picks up spices from the sea if it is on the shortest route to its destination*
- *The AI does not use the transfer action to load spices from one ship to another*
- *If the player wins a battle against a ship of the AI without spices, the player may choose the property to downgrade*
- *If the AI wins a battle, the player decides what spice to give to the AI. All other battle consequences apply as normal.*
- *The AI will always use both ships in each of its turns. The AI will always sail with the big ship first.*
- *The pirates will move as normal in the turns of the AI.*
- *The AI can only attack once per ship per turn, so can you.*
- *When playing on hard or expert, remove the two trading cards that yield three spices each.*
- *If an AI's ship has upgraded the sails or cannons to the maximum and draws a card that would upgrade that property, discard the card and draw another one.*
- *We included an empty solo card you can use to customize the difficulty level of the game yourself.*

If you encounter a situation not mentioned in this manual, either make a decision that sounds most fair to you or feel free to send us an email to support@keepexploringgames.com to receive an answer within one workday!

CREDITS

Game Design & Publishing:
Martin Looij

Artwork:
Shaz Yong

Graphic Design:
Sebastian Koziner

3D Design:
Rocio Ogñenovich

Manufacturing:
Wingo Games

Dutch Translation:
Kirsten

Spanish Translation:
**Maximilano Marin
& Lis Díez Bourgoïn**

German Translation:
**Beatrix Schilke
& Spieleschmiede**

French Translation:
**Jean-Philippe Béland
& Lis Díez Bourgoïn**

Italian Translation:
**Gioele Odasso &
'Luigi' Bove' De Feo'**

Special thanks to:

Benny Vancampfort

Nox' Spellenzolder

Cloak and Meeple

Jannette Looij

Russell Wrightson

Gert-Jan Looij

All crowdfunding backers

Our demo team

All playtesters

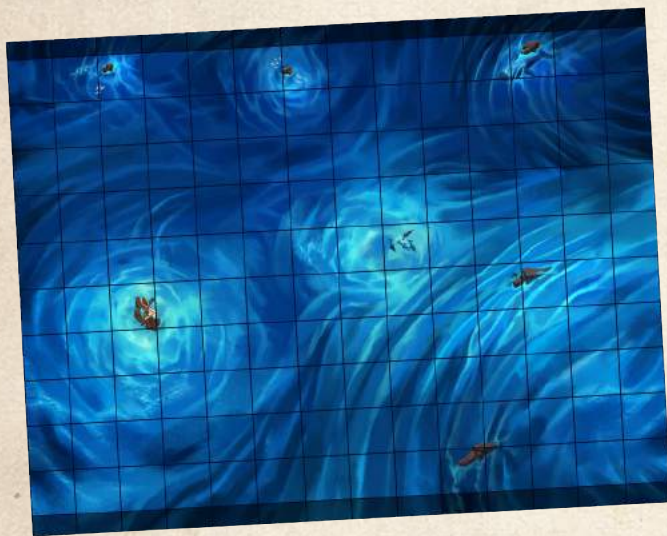


©2017 Keep Exploring Games
www.keepexploringgames.com

The Dutch East Indies



SPELCOMPONENTEN



1 SPELBORD



15/18 EILANDEN



40 SPECERIJEN



10 SCHEPEN



40 SPECERIJEN



30 MUNTEN
(20X1, 10X3)



4 SPELERSBORDEN



30 HANDELSKAARTEN



12 SOLOKAARTEN



60 KRATTEN
HANDELSWAAR



24 FICHES



1 8-ZIJDIGE
DOBBELSTEEN



2 6-ZIJDIGE
DOBBELSTENEN

DOEL VAN HET SPEL

Het is de 18e eeuw in Oost-Indië. Jij hebt de leiding over twee schepen en hebt een duidelijke missie; Vind waardevolle specerijen en breng ze als eerste speler weer thuis. Maar let op! Er zijn piraten die je schepen aan flarden schieten als ze de kans krijgen! En over die specerijen... Jij en je tegenstanders kunnen natuurlijk vreedzaam onderhandelen met de inboorlingen of handelen op het markteiland. Maar je kunt ze ook gewoon stelen van de elkaar... Verbeter je schepen bij het markteiland om je kansen te vergroten; een groter ruim, meer snelheid door meer zeilen, of koop kanonnen om je winkansen tijdens een gevecht te vergroten. De eerste speler die van iedere specerij-soort twee ladingen thuis aflevert is de winnaar!

De eerste speler die twee kardemom, twee kaneel, twee kruidnagel en twee nootmuskaat op zijn thuseiland aflevert wint het spel. Peper telt als een joker en kan gebruikt worden om willekeurig welke andere specerij te vervangen.



KRUIDNAGEL



KARDEMOM



KANEEL



NOOTMUSKAAT



PEPER

SPELVOORBEREIDING

Iedere speler kiest een land en neemt het bijbehorende spelbord en 6 fiches (3 transparant, 3 van de eigen kleur).

Plaats de gekleurde fiches op de velden gemarkeerd met de grote cirkels, en de transparante fiches op de velden gemarkeerd met de kleine cirkels. Plaats het spelbord in het midden van de tafel, iedere speler plaatst zijn thuseiland voor zich. In de bijlage vind je de aanbevolen opstellingen. Wij raden sterk aan deze startopstelling in ieder geval de eerste paar keer spelen te gebruiken.

Schud alle handelskaarten en verdeel ze over de eilanden zoals afgebeeld in de bijlage. De cijfers op de onbewoonde eilanden geven weer hoeveel handelskaarten er op ieder eiland geplaatst moeten worden. Iedere speler plaatst de eigen schepen op de aangegeven locatie, doe hetzelfde met de piratenschepen.



JE EIGEN EILANDENGROEP ONTWERPEN

Wanneer je goed inzicht hebt in het spelmechanisme kun je experimenteren met het bouwen van je eigen eilandengroep. Afhankelijk van het aantal spelers raden we aan dat de spelereilanden een rechthoek, vierkant of driehoek vormen. Zorg ervoor dat het markteiland even ver bij iedere speler vandaan ligt en alle spelers ongeveer even ver moeten reizen naar het dichtstbijzijnde onbewoonde eiland. Wanneer de spelers een eigen eilandengroep bouwen, raden we aan minder kaarten op de eilanden het dichtst bij de speler eilanden te plaatsen en meer kaarten op eilanden die verder weg liggen.

Bepaal de startspeler.

Ons voorstel: De speler met de meest indrukwekkende baard.

Elke speler plaatst deze aantallen handelsgoederen op zijn thuseiland:

	STARTSPELER	SPELER TWEE	SPELER DRIE	SPELER VIER
 KRATTEN HANDELSWAAR	14	15	15	15
 MUNTEN (TOTALE WAARDE)	10	10	10	11

Plaats de overgebleven kratten, munten en specerijen op een makkelijk te bereiken plek. Je kunt ze ook verdelen over de onbewoonde eilanden en het markteiland voor een mooier beeld. Nu ben je klaar om te spelen! Iedere speler neemt met de klok mee een beurt totdat iemand aan de winst-conditie voldoet. Het is een race!

STAP ÉÉN: VERPLAATS DE PIRATEN

Het eerste dat je doet wanneer je beurt begint is het verplaatsen van de piraten. Werp de 8-zijdige dobbelsteen waarop de windrichtingen staan aangegeven. Vervolgens verplaats je het grote piratenschip 1 vakje in die richting. Piratenschepen kunnen nooit op een vakje met land, een ander schip of een spelers thuishaven belanden. Ook kunnen ze niet van het spelbord af. Mocht de dobbelsteen dit wel aangeven dan beweeg je het piratenschip in de tegenovergestelde richting. In het zeldzame geval dat beide bewegingen niet mogelijk zijn wordt de dobbelsteen opnieuw geworpen totdat een richting gegooid wordt die wel mogelijk is. Wanneer het grote piratenschip verplaatst is werpt men opnieuw de dobbelsteen, ditmaal voor het kleine piratenschip. Dit schip volgt dezelfde regels als het grote.

Wanneer een van de piratenschepen in een naastliggend vak belandt ten opzichte van een van de spelersschepen en beiden niet in een haven liggen valt het piratenschip in kwestie direct aan. Hoe dit gevecht verloopt staat verderop beschreven onder het kopje 'gevecht'.

STAP TWEE: VERPLAATSEN EN ANDERE MOGELIJKE ACTIES

Na het verplaatsen van de piraten ben je vrij om te doen waar je zin in hebt. Je mag elke actie hieronder beschreven uitvoeren, behalve het beginnen van een beweging, een actie uitvoeren en vervolgens voortzetten van de beweging. Het is dus mogelijk om een actie uit te voeren, te verplaatsen en vervolgens nog een actie uit te voeren, of meerdere acties uit te voeren en vervolgens te verplaatsen, of verplaatsen en dan acties uitvoeren, of alleen acties uitvoeren, of alleen verplaatsen, maar het is niet toegestaan een deel van de te verplaatsen vakjes te verplaatsen, een actie uit te voeren en verder te verplaatsen.

VERPLAATSEN

De afstand waarover je schip zich verplaatst hangt af van de statistieken van het schip in kwestie, afgebeeld bij het plaatje van de zeilen. Bij aanvang van het spel kan een groot spelersschip drie vakjes verplaatsen en een klein spelersschip twee. Tijdens je beurt mag je naar eigen inzicht één, beide of geen schepen verplaatsen tot maximaal het aantal zeilen (bewegingspunten) van het betreffende schip.

Doordat dit zulke grote schepen zijn zijn ze beperkt in hun wendbaarheid. Je kunt je schip verplaatsen naar ieder van de 5 vakken voor of naast je schip door 1 bewegingspunt te spenderen, maar je kunt niet naar 1 van de (schuin)achterliggende vakken. Wil je toch naar 1 van deze vakken toe varen zul je eerst 1 bewegingspunt moeten besteden aan het draaien van het schip.

In het geval je naar een vakje gemarkeerd met een draai-icoon wilt varen zul je 1 bewegingspunt moeten besteden aan het draaien van je schip, en vervolgens 1 bewegingspunt voor het verplaatsen. Je schip beweegt zich altijd met de boeg voorwaarts. Wanneer je in een haven aankomt met 1 of meer bewegingspunten over kun je je schip keren om de volgende beurt weg te kunnen varen in de richting die je kiest.



SPECIALE REGELS VOOR VERPLAATSING

Je mag zelf kiezen welk schip je wilt verplaatsen. De enige situatie waarin je verplicht bent je schip te verplaatsen is wanneer het een haven op een onbewoond eiland of op het markeiland al twee beurten bezet houdt. Dus wanneer in beurt 1 je schip voor anker ging in de haven en dit schip de volgende beurt niet verplaatste dan is het in de daaropvolgende derde beurt verplicht het schip te verplaatsen. Wanneer er twee naast elkaar liggende havens zijn kun je je schip van de ene naar de andere ligplaats verplaatsen. De haven van een tegenstander kun je niet binnenvaren. Wanneer je schip zich verplaatst naar een vak naast een piratenschip wordt het onmiddellijk aangevallen, tenzij een of beiden in een haven liggen. Wanneer je in een haven bent en een piraat ligt naast je, kun je je schip verplaatsen naar een vakje dat niet grenst aan een vakje met een piraat er op. Andersom (de haven in) is ook mogelijk zonder aangevallen te worden.

Het schip kan het andere haven-vakje invaren of naar het vak ten noorden bewegen zonder in gevecht te komen met de piraat. Verplaatsing naar het noordoosten zou leiden tot een gevecht met het piratenschip, aangegeven met het piraten-symbool.



HANDELEN

Wanneer je voor anker ligt in een haven van een onbewoond eiland met tenminste 1 handelskaart erop, mag je zonder de kaart aan de tegenspeler(s) te tonen, de bovenste kaart bekijken. Je kunt overal met een anker-symbool aanleggen, behalve het thuseiland van je tegenstander(s). Alle ligplekken bieden de bescherming van een haven, tegen aanvallen van piraten en medespelers. De handelskaart zal er zo uitzien.

In dit geval wil de lokale bevolking van het eiland twee kratten met handelswaar van jou ruilen voor twee munten en één nootmuskaat.

Om deze ruil uit te voeren moet je twee kratten in het ruim van je schip aanwezig hebben. Je kunt geen kratten ruilen vanaf je thuseiland of die in het ruim van het andere schip liggen (tenzij dat schip direct naast het handelende schip ligt, zie hiervoor het kopje overladen)

Wanneer je de kaart bekeken hebt kun je zelf beslissen of je de ruil wilt accepteren of weigeren. Wanneer je deze weigert (omdat je niet genoeg kratten hebt of omdat je de geboden goederen niet wilt) plaats je de kaart dicht boven op de stapel terug, ongezien door de andere spelers. Zij weten niet waarom jij de ruil geweigerd hebt en de volgende speler die dit eiland bezoekt zal de kaart opnieuw moeten trekken. In het geval je de ruil accepteert toon je de kaart aan de andere spelers. Je haalt de benodigde kratten uit je schip en plaatst ze bij de algemene voorraad of op het eiland waarmee je handelt. Vervolgens neem je de geboden goederen en plaatst deze in het ruim van je schip. Houd hierbij oog voor het formaat van je ruim. Elk schip heeft een bepaald formaat ruim, aangegeven op het spelersbord met een gekleurde (het grote schip) of een transparant (het kleine schip) fiche. Bij aanvang van het spel zijn deze waarden 7 voor het grote schip en 5 voor het kleine. Dit houdt in dat het schip in kwestie respectievelijk 7 of 5 goederen kan dragen. Onder goederen verstaan we munten, kratten en specerijen. Wanneer je meer goederen dan ruimte hebt moet je het overschot in zee dumpen op het vak waarop het schip zich bevindt. Elke speler, inclusief de speler die de goederen dumpte, kan deze op ieder moment in het spel opvissen, mits ze op hetzelfde vak staan.



Je kunt per beurt één handelskaart per schip per eiland bekijken. Je mag dit ook doen wanneer je geen handelswaar (kratten) aan boord hebt. De handelskaarten vragen tussen 1 en 5 kratten en leveren daarvoor munten en/of specerijen.

Wanneer alle kaarten op een onbewoond eiland op zijn is dit eiland uitgeput. Hier kunnen geen specerijen of munten meer gehaald worden en het ankerpunt telt niet meer als haven. Spelers zijn hier niet meer beschermd tegen aanvallen van andere spelers of piraten. Enkel wanneer alle onbewoonde eilanden uitgeput zijn worden de handelskaarten geschud en herverdeeld zoals bij aanvang van het spel.

Tussen spelers onderling vindt geen handel plaats, dit leidt enkel tot wantrouwen en mogelijke gevechten.

Wel kan er gehandeld worden op het markteiland. Naast het verbeteren van het schip (zie kopje 'verbeteringen') kun je hier ook:

- **1 MUNT RUILEN VOOR 2 KRATTEN HANDELSWAAR**
- **2 KRATTEN RUILEN VOOR 1 MUNT**
- **1 SPECERIJ MET 2 MUNTEN RUILEN VOOR EEN SPECERIJ NAAR KEUZE (UITGEZONDERD PEPER)**

VERBETERINGEN

De kratten gebruik je om te handelen met de lokale bevolking. De munten gebruik je om je schip te verbeteren op het markteiland. Ieder schip heeft 3 variabele waarden, aangegeven door een gekleurd (groot schip) of transparant (klein schip) fiche op het spelersbord. Dit zijn; aantal zeilen, ruim grootte en aantal kanonnen. De voor het bekostigen van een verbetering in munten staat aangegeven tussen de waarden.

Het ruimspeer. De cirkels 5 en 7 geven de startwaarden weer. Om het ruim van het kleine schip te verbeteren van 5 naar 7 moet je $2 + 2 = 4$ munten betalen op het markteiland.

De enige plek waar je je schip kunt verbeteren is op het markteiland. Wanneer je hier aangemeerd bent betaal je (vanuit het aangemeerde schip of een ander schip in de haven bij het markteiland) de benodigde munten voor verbeteringen aan je kanonnen, ruim of zeilen, en verplaatst de markers om de verbetering weer te geven. Je kunt in een beurt zo veel verbeteringen uitvoeren als je betalen kunt.



LADEN, ONTLADEN EN OVERPLAATSEN

Wanneer een van je schepen in zijn thuishaven ligt kun je deze beladen of ontdoen van lading. Houd hierbij rekening met het formaat van je ruim. Dit laden kan op ieder moment, ook tijdens de beurt van een andere speler, plaatsvinden. Wanneer je schepen naast of achter elkaar liggen (niet diagonaal) kun je ook goederen overplaatsen van het ene schip op het andere.

Wanneer het tweede schip in een van de vakjes met een vinkje ligt is het mogelijk goederen over te plaatsen. Dit kan niet gedaan worden wanneer een schip diagonaal ligt ten opzichte van het andere.

Er zijn een paar dingen waar je oog voor moet hebben in dit geval. Ten alle tijden mag je het ruim van je schip niet overschrijden. Overladen telt als een actie en kan daardoor niet tijdens een beweging worden uitgevoerd. Het schip dat verplaatst is voor het overladen kan hierna niet verder verplaatsen. Wanneer het andere schip nog niet verplaatst is kan dat na het overladen alsnog verplaatst worden. Wanneer je specerijen vervoert die gevaar lopen gestolen te worden door een tegenspeler kan het handig zijn om tussen het gevaarlopende schip en het thuseiland een tweede schip te hebben. Het schip met de specerijen vaart naar het tussenliggende schip, je overlaadt de specerijen en vaart vervolgens met het tweede schip richting thuishaven.

Overladen kan ook plaatsvinden wanneer één schip in de haven ligt en hier naast een tweede schip ligt. De goederen verplaatsen dan via het in de haven gelegen schip naar het eiland. Dit kan gebeuren bij het thuseiland, maar ook bij de onbewoonde eilanden of het markteiland, maar het schip ligt niet in de haven en heeft dan ook niet de bijbehorende beschermde status en kan dus worden aangevallen door piraten of andere spelers.



HET GEVECHT

SPELER VERSUS SPELER

Spelers kunnen in vrede leven en zich enkel bezig houden met het handelen in de benodigde specerijen, maar ze kunnen elkaar ook aanvallen en proberen elkaars specerijen of munten te stelen! Hier komt de derde variabele waarde van de schepen aan bod, het aantal kanonnen.

Om een andere speler aan te vallen moet je in één van de 8 omliggende vakjes van zijn schip zijn. Oriëntatie van de schepen is hierbij niet van belang, het bereik van de kanonnen is 1 vakje in iedere diagonale of orthogonale richting. Er kan geen gevecht plaatsvinden wanneer een van de schepen in de haven ligt.

Wanneer aan de condities voldaan wordt kan er gevochten worden, de aangevallen speler kan dit niet weigeren. Beide schepen vergelijken hun kanon-waarden. Bij aanvang van het spel start het grote schip met 5 kanonnen, het kleine heeft er 3.

Beide spelers werpen een zeszijdige dobbelsteen en tellen het geworpen aantal ogen op bij de eigen kanon-waarde. De speler met het hoogste getal wint, bij gelijkspel wint de aanvallende speler. De verliezer moet een specerij gekozen door de winnaar afstaan aan de winnaar. Wanneer de aanvaller wint moet de verdedigende speler wanneer dat mogelijk is ook een munt geven van het verslagen schip. Wanneer de verliezer geen specerijen aan boord had moet hij een eigenschap van zijn verslagen schip naar keuze met 1 stap verlagen.

Peper is afgebeeld als algemeen icoon voor de verschillende specerijen, welk specerij de winnaar krijgt kiest hij zelf. Omdat een gevecht telt als een actie kan een schip enkel voor of na deze actie verplaatst worden. De aangevallen speler kan desgewenst in de volgende beurt de aanvallende speler terug aanvallen.

Je kunt een bepaald schip maar 1x per beurt aanvallen per schip dat je binnen bereik hebt liggen.

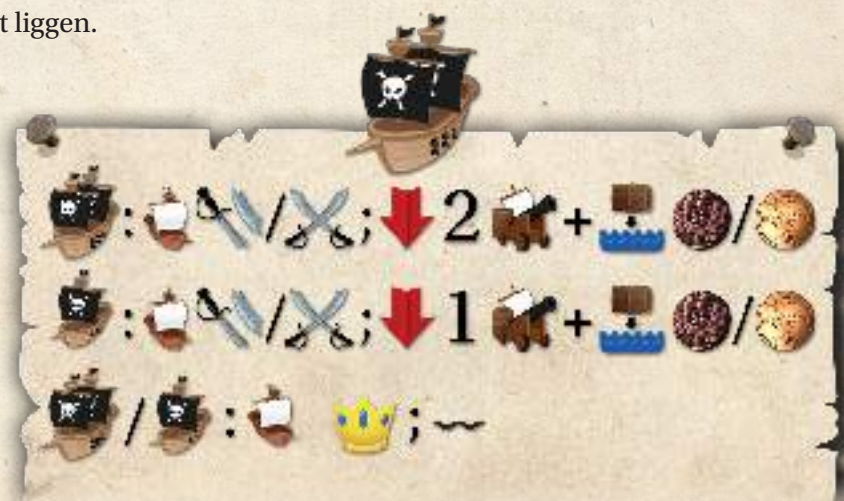
PIRAAT VERSUS SPELER

Piratengevechten tellen niet als een actie, zij vallen altijd direct aan wanneer zij binnen bereik (1 vakje, diagonaal of orthogonaal) van een speler komen die niet in de haven ligt. Piraten vallen niet aan wanneer zij zelf in de haven liggen.

Omdat een piratengevecht niet geldt als een actie kan het tijdens de verplaatsing van een schip plaatsnemen. Na het winnen van een gevecht kan de verplaatsing dan ook voortgezet worden, bij verlies wordt deze direct beëindigd.

De kanon-waarde van de piraten staat aangegeven op de spelersborden. Het grote piratenschip heeft 6 kanonnen, de kleine heeft er 4. Een gevecht gaat hetzelfde als een gevecht tussen spelers, een andere speler werpt hierbij de dobbelsteen voor de piraten. Bij gelijkspel wint de piraat.

Win je van een piraat dan win je niets. Was het je beurt dan kun je je verplaatsing afmaken. Wanneer je verliest schieten de piraten je schip aan flarden. Je zult een van de waarden van je aangevallen schip moeten verlagen met 1 (verlies van klein piratenschip) of 2 (verlies van een groot piratenschip). Wanneer je van het grote piratenschip verliest kun je er ook voor kiezen twee waarden met 1 punt te verlagen. Ook moet je een specerij of munt overboord dumpen indien mogelijk. Je mag dit tijdens je beurt (wanneer je eigen verplaatsing het gevecht veroorzaakte) of in je volgende beurt (wanneer het verplaatsen van de piraten het gevecht veroorzaakte) niet gelijk opvissen.



KORT SAMENGEVAT

- Verplaats de piraten – controleer op piraat vs speler gevechten en voer deze uit
- Verplaats de eigen schepen en voer acties uit (Handelen, verbeteringen aan het schip, laden, ontladen, overladen, gevecht)
- De eerste speler die van iedere specerijsoort 2 op zijn thuseiland heeft wint!



SOLO REGELS

Kies eerst een moeilijkheidsgraad.

- 1 MAKKELIJK
- 2 GEMIDDELD
- 3 MOEILIK
- 4 EXPERT

Ongeacht deze moeilijkheidsgraad speel je tegen een geautomatiseerde tegenstander (AI). Kies een land voor jezelf en de AI en zet het spel op zoals voor twee spelers, met deze uitzonderingen.

De AI heeft geen statistiek voor het laadruim. De andere statistieken hangen af van de moeilijkheidsgraad.

		1	2	3	4
		MAKKELIJK	GEMIDDELD	MOEILIK	EXPERT
KANONNEN	GROTE SCHIP	5	6	7	7
	KLEINE SCHIP	3	4	5	6
ZEILEN	GROTE SCHIP	Laagste 3	Middelste 3	Middelste 3	Hoogste 3
	KLEINE SCHIP	Laagste 2	Hoogste 2	Laagste 3	Middelste 3

Neem 15 kratten en 10 munten (totale waarde) en leg ze op je thuseiland. De AI gebruikt geen kratten of munten. Als de AI een ruilkaart van een eiland neemt, levert hij niks af en neemt alleen de specerijen die op de kaart afgebeeld staan. Als de AI ooit munten zou veroveren bij een gevecht houdt hij deze op zijn schip totdat dat schip in zijn thuishaven ligt. Dan gaan die munten terug in de algemene voorraad. De AI pikt geen munten of kratten op uit de zee.

Kijk naar de voorkant van de solo kaarten en neem alleen de 8 kaarten die matchen met de moeilijkheidsgraad (1,2,3 of 4). Schud dit deck van 8 kaarten en plaats het met de acties naar beneden bij het spelersbord van de AI. Er is een blanco kaart meegeleverd waarmee je indien gewenst naar eigen inzicht de moeilijkheidsgraad kunt aanpassen.

Beginnend met de AI, zowel de AI als jij spelen om beurten totdat een van jullie de benodigde 8 specerijen op zijn/haar thuseiland heeft verzameld. Jij hebt 2 kaneel, 2 cardemom, 2 nootmuskaat en 2 kruidnagel nodig. De AI heeft aan elke willekeurige combinatie van 8 specerijen genoeg om te winnen. Tenzij anders vermeld gelden alle regels uit het normale spel.

Begin in de eerste beurt van de AI met het bewegen van de piraten zoals normaal. Dit doe je in elke beurt van de AI en van jou zoals normaal. Dan trek je een solo kaart voor het grote schip en volg je de instructies. Dan doe je hetzelfde voor het kleine schip. Als het de beurt is aan een van de schepen van de AI maar die heeft geen geldige of onvoltooide actie op de kaart, dan leg je deze kaart af en trek je een nieuwe. Dit doe je altijd alleen aan het begin van de beurt van dat schip.

Je kunt deze acties vinden op de solo kaarten.

AI CARDS



UPGRADE: Vaar met dat schip via de kortste route naar een haven op Markteiland en upgrade de statistiek(en) van dat schip zoals aangegeven op de kaart. De AI betaalt hier niks voor.



VERZAMEL SPECERIJEN EN BRENG DEZE THUIS: Vaar met het schip naar de dichtstbijzijnde haven op een onbewoond eiland met tenminste één ruilkaart erop. Bij een gelijkspel vaar je naar het eiland dat het dichtst bij het thuseiland van de AI ligt. Dit doeleiland kan van beurt tot beurt veranderen als andere schepen de weg blokkeren of de speler de laatste ruilkaart van dat eiland neemt. Als het schip arriveert bij het eiland trek je de bovenste kaart van het eiland. Als er één of meerdere specerijen op staan, leg je deze in dat schip. Als het schip nog bewegingspunten over had draai je het alvast met de boeg naar het thuseiland van de AI toe. In de volgende beurt(en) vaar je via de kortste route terug naar het thuseiland van de AI en leg je de specerijen op dat eiland. Als er geen specerijen op de ruilkaart staan, eindigt de actie. De actie kan ook eindigen als de speler alle op de boot verzamelde specerijen van de AI heeft gestolen voordat de AI deze kon thuisbrengen.



JAGEN: Als een van jouw schepen die momenteel niet in je thuishaven ligt een specerij aan boord heeft, zal dit schip van de AI er naar toe varen en proberen een specerij van je te stelen! Het zal altijd proberen naast jouw schip te komen te liggen terwijl beide schepen niet in een haven liggen, zodat het kan aanvallen. Als dat in deze beurt niet mogelijk is zal het proberen zo dicht mogelijk bij jouw schip te komen. Zelfs als het duidelijk is dat jij je specerij veilig thuis kan brengen voordat het schip van de AI bij je is zal dit schip van de AI nog steeds proberen je aan te vallen. Als beide schepen van jou specerijen aan boord hebben kiest de AI het schip dat het dichtst bij dat schip van de AI is. Zodra het je schip aan kan vallen zal het dit direct doen. Als de AI wint steelt het een specerij van die boot van jouw keuze en zal het proberen deze specerij naar zijn thuseiland te brengen. Als jij het terugsteelt, zal de AI het ook weer proberen terug te stelen. De AI heeft bij deze actie specifiek een boot van je gekozen met daarop tenminste één specerij. Als dat schip geen specerij meer aan boord heeft eindigt deze actie, ook als je andere schip nog wel specerijen aan boord heeft.

Als de AI de gestolen specerij thuisbrengt eindigt deze actie ook. Als je twijfelt over waar de AI heen moet varen, probeer dan een beslissing te maken die het gunstigst is voor de AI en zo hinderlijk mogelijk voor jezelf.

Als je de 'Jagen' actie ziet staan op een solo kaart staat er ook altijd een andere actie op, voor in het geval dat je zelf geen specerijen aan boord hebt op dat moment.

Er is één kaart met het 'schudden' symbool. Als de actie op deze kaart is voltooid schud je die kaart samen met de aflegstapel terug in het deck.

Verder zijn deze regels en verduidelijkingen van toepassing:

- *Jouw doel is het om twee specerijen van de vier types te verzamelen, met peper te gebruiken als joker. De AI hoeft slechts acht willekeurige specerijen te verzamelen. De AI hoeft dus ook geen specerijen te ruilen op Markteiland*
- *De AI kan nooit worden aangevallen door piraten*
- *De AI pikt specerijen op uit de zee als die op de kortste route naar zijn bestemming liggen*
- *De AI maakt nooit gebruik van de overlaad actie om specerijen van de ene boot in de andere te laden*
- *Als de speler een gevecht wint tegen een schip van de AI zonder specerijen aan boord mag de speler bepalen welke eigenschap een stap omlaag gaat*
- *Als de AI een gevecht wint bepaalt de speler welke specerij er aan de AI wordt gegeven. Alle andere gevechtsregels volgen de normale regels*
- *De AI gebruikt altijd beide schepen in elke beurt. De AI beweegt altijd eerst het grote schip en daarna het kleine schip.*
- *De piraten worden als normaal bewogen in de beurten van de AI*
- *De AI kan jou één keer per schip per beurt aanvallen, andersom jij de AI ook*
- *Als je speelt op Moeilijk of Expert, haal dan de twee ruilkaarten uit het spel waarop drie specerijen staan afgebeeld*
- *Als een schip van de AI al zijn maximale aantal kanonnen of zeilen heeft en een kaart opdracht geeft deze te upgraden, leg deze kaart dan af en trek een nieuwe kaart*
- *We hebben een blanco solo kaart toegevoegd die je kunt gebruiken om het moeilijkheidsniveau naar keuze aan te passen.*

Als je een situatie tegenkomt die niet beschreven is in deze regels wordt het aangeraden de beslissing te nemen die het meest eerlijk aanvoelt. Je kunt ook om advies vragen door ons te mailen op support@keepexploringgames.com. Je krijgt dan antwoord op je vraag binnen één werkdag.

The Dutch East Indies



1-4

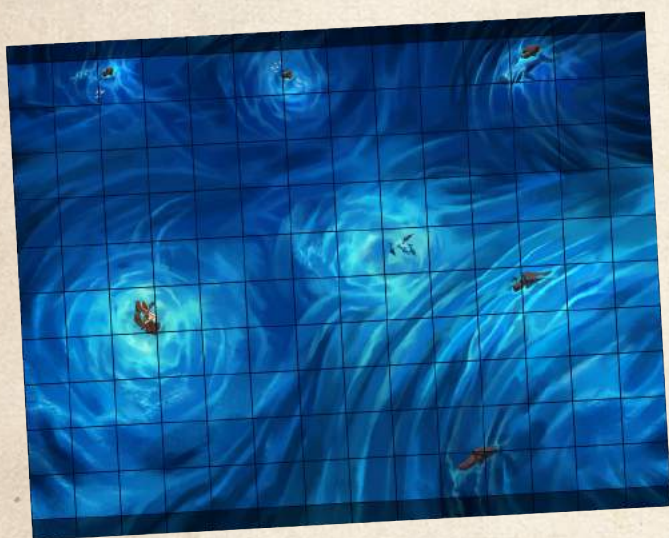


8+



45-90

CONTENU



1 PLATEAU DE JEU



15/18 ÎLES



10 NAVIRES



40 ÉPICES



30 PIÈCES
(20X1, 10X3)



4 PLATEAUX DE JOUEUR



30 CARTES DE COMMERCE



12 CARTES DE SOLO



60 CAISSES DE
MARCHANDISES



24 MARQUEURS



1 DÉ À HUIT FACES
(1D8)



2 DÉS À SIX FACES
(2D6)

BUT DU JEU

Indes orientales au XVIII^e siècle : vous êtes en charge de deux navires et votre mission est simple, trouver et rapporter dans votre pays des épices de grande valeur. Cependant, il y a quelques complications. Vous devez obtenir ces épices avant les autres pays, et éviter les pirates qui n'hésiteront pas à réduire vos navires en miettes s'ils en ont l'occasion. Ah ! À propos de ces fameuses épices ; vous et vos compétiteurs pouvez simplement les échanger avec la population locale et les amener chez vous, ou bien, vous battre pour les voler aux autres. Améliorez vos navires sur l'île du marché : une plus grande soute à cargaison, plus de voiles pour plus de vitesse ou plus de canons pour avoir l'avantage au combat augmenteront vos chances de gagner. Le premier joueur qui ramène deux copies de chaque épice remporte la partie !

Le premier joueur qui réunit 2 cardamomes, 2 cannelles, 2 clous de girofle et 2 noix de muscade sur son île remporte la partie. Le poivre est un joker et peut s'utiliser pour substituer tout autre épice.



MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur choisit un pays. Remettez à chacun d'entre eux le plateau de son pays et 6 marqueurs (3 transparents et 3 de leur couleur). Placez les marqueurs de la couleur du joueur sur les champs qui sont indiqués avec un large cercle et les marqueurs transparents sur les champs avec un petit cercle. Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur place son île devant lui. Référez-vous à l'appendice pour les positions de départ recommandées.

Ensuite, mélangez les cartes de commerce et distribuez-les sur les îles tel que représenté dans la mise en place de l'appendice. Les nombres sur les îles sauvages indiquent la quantité de cartes de commerce à poser sur chacune d'entre elles. Placez vos deux navires aux endroits indiqués et faites de même pour les navires pirates. Lorsque toutes les cartes de commerce ont été utilisées, mélangez la défausse et placez-la à sa position initiale. Nous recommandons fortement que vous suiviez cette mise en place pour les premières parties.



CONCEVEZ VOTRE PROPRE ARCHIPEL

Les joueurs plus expérimentés peuvent tenter de concevoir leur propre archipel. Suivant le nombre de joueurs, ils peuvent placer les îles de chaque joueur pour former un rectangle, un carré ou un triangle. Assurez-vous que l'île du marché soit placée à égale distance de tous les joueurs et que ceux-ci soient environ à des distances égales de l'île sauvage la plus proche. Lorsque vous construisez votre propre archipel, il est conseillé de placer moins de cartes sur les îles plus proches des joueurs et davantage sur les îles plus éloignées.

Choisissez le joueur qui commence.

Notre recommandation: le joueur avec la barbe ou chevelure la plus majestueuse !

Chaque joueur place sur leur île le nombre de ressources indiquées ci-dessous :

	PREMIER JOUEUR	DEUXIÈME JOUEUR	TROISIÈME JOUEUR	QUATRIÈME JOUEUR
 CAISSES	14	15	15	15
 PIÈCES (VALEUR TOTALE)	10	10	10	11

Placez toutes les caisses, les pièces et les épices restantes à un endroit facile d'accès. Vous pouvez également les répartir sur les îles sauvages et l'île du marché pour ajouter une touche visuelle. Vous êtes maintenant prêts à commencer la partie ! Chaque joueur joue son tour en sens horaire jusqu'à ce que quelqu'un atteigne le but du jeu. C'est une course !

PREMIÈRE ÉTAPE : DÉPLACEZ LES PIRATES

Lorsque votre tour arrive, la première chose à faire est de déplacer les pirates. Lancez le dé avec les directions du vent (D8). Ensuite, déplacez le grand bateau pirate dans cette direction. Les navires pirates ne peuvent jamais être sur un espace avec de la terre, un autre navire, dans le port de départ d'un joueur, ni en dehors du plateau du jeu. Si cela arrive, vous devez alors déplacer le navire dans la **direction opposée**. Dans les rares cas où cela est également impossible, lancez le dé à nouveau jusqu'à ce que vous obteniez une direction qui est possible. Ensuite, relancez le dé pour le petit bateau pirate et déplacez-le selon les mêmes règles.

Si l'un des bateaux pirates est maintenant **adjacent** au navire d'un joueur en dehors d'un port, il attaque immédiatement ce navire. Ceci est expliqué dans la section « Batailles ».

DEUXIÈME ÉTAPE : DÉPLACEMENT ET AUTRES ACTIONS POSSIBLES

Après l'étape des pirates, vous êtes libre de faire ce que vous voulez. Vous pouvez effectuer autant d'actions tel que décrit ci-dessous, mais vous ne pouvez pas interrompre une action de déplacement, effectuer une autre action, puis, vous déplacer à nouveau. Ainsi, vous pouvez : effectuer des actions avant et/ou après un déplacement. Vous pouvez également n'effectuer qu'une seule de ces actions ou encore ne rien faire du tout.

MOUVEMENT

Le mouvement est l'une des trois statistiques de votre navire et il est représenté par la voile sur les plateaux des joueurs. Au début de la partie, votre grand navire peut se déplacer de trois cases tandis que votre petit navire peut se déplacer jusqu'à deux cases par tour. Durant votre tour, vous pouvez choisir de déplacer ou non chacun de vos navires d'un nombre de cases inférieur ou égal au nombre de voiles de ceux-ci (points de mouvement).

Ces navires sont énormes et les virer n'est donc pas facile. Vous pouvez les déplacer vers l'une des cinq cases à côté ou en face de votre navire en dépensant un point de mouvement. Vous ne pouvez pas naviguer sur l'une des trois cases derrière votre navire. Si vous voulez naviguer dans cette direction, vous devez d'abord virer votre navire en utilisant un point de mouvement.

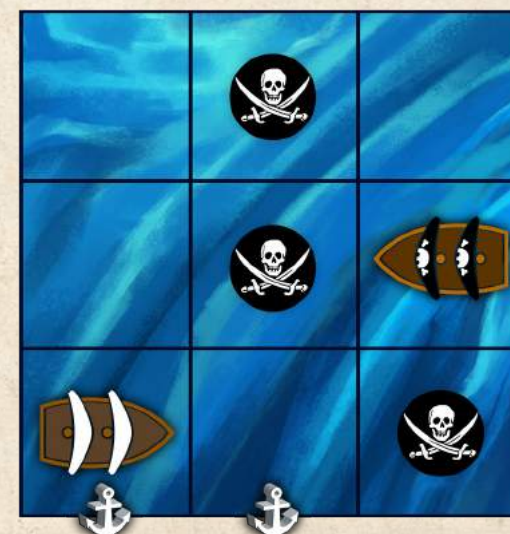
Ainsi, si vous souhaitez naviguer dans une case marquée par une icône de rotation, vous pouvez le faire pour deux points de mouvement : un pour virer le navire et un pour naviguer vers cette case. Vous déplacez toujours votre navire avec la proue pointant vers la case dans laquelle vous vous déplacez. Si vous arrivez dans un port avec au moins un point de mouvement restant, vous pouvez virer le navire pour faire face à la direction dans laquelle vous souhaitez naviguer au prochain tour.



RÈGLES SPÉCIALES POUR LE MOUVEMENT

Vous pouvez choisir lequel de vos navires vous déplacez en premier. La seule situation où vous êtes obligé de déplacer un navire est lorsque celui-ci a occupé le port d'une île sauvage ou l'île du marché pendant deux tours (ainsi, si vous vous y êtes déplacé au tour 1, vous pouvez y demeurer au tour 2, mais vous devez le quitter au tour 3). Dans le cas de deux cases de port adjacentes, vous pouvez vous déplacer dans l'espace de l'autre port sur la même île, mais vous ne pouvez pas entrer dans le port d'un adversaire. Si vous vous déplacez dans un espace adjacent à un pirate qui n'est pas dans un port (case de port), ce dernier vous attaque immédiatement. Si vous êtes dans un port et que le pirate est à côté de vous, vous pouvez quitter le port en vous déplaçant vers une case qui n'est pas adjacente au pirate. L'inverse est également possible sans être attaqué.

Le navire peut se déplacer dans la case de l'autre port ou dans l'espace au nord de sa position actuelle sans être immédiatement attaqué par le navire pirate. Se déplacer au nord-est déclencherait une bataille tel qu'indiqué par les symboles pirates.



COMMERCE

Lorsque vous êtes ancré à une île sauvage qui contient au moins une carte de commerce, vous pouvez regarder secrètement la première carte du paquet. Vous pouvez accoster partout où il y a le symbole d'une ancre (à l'exception de l'île des autres joueurs). Ces cases sont considérées comme étant des ports. La carte de commerce ressemble à cela :

Dans cet exemple, les habitants de l'île que vous venez de visiter aimeraient recevoir deux caisses remplies de marchandises. En retour, ils vous donneront deux pièces et une épice spécifique, ici, une noix de muscade.

Afin de compléter cet échange, vous devez avoir ces deux caisses à bord du navire qui visite l'île. Vous ne pouvez pas échanger des caisses qui sont sur votre île ou dans votre autre navire (à moins que cet autre navire soit directement adjacent au navire qui visite l'île, voir l'action « transfert »).

Lorsque vous regardez secrètement la carte, vous devez décider si vous acceptez ou pas cet échange. Si vous le refusez (parce que vous ne transportez pas suffisamment de caisses, vous ne voulez pas ou n'avez pas besoin de ce qui est offert), remplacez la carte sur l'île sans la montrer à vos adversaires, qui ne sauront pas pourquoi vous avez refusé l'échange. Le prochain joueur qui visitera l'île devra prendre cette carte à nouveau. Par contre, si vous acceptez l'échange, montrez-la aux autres joueurs et ensuite enlevez les caisses du navire et placez-les dans la réserve générale ou sur l'île, puis prenez le nombre indiqué de pièces d'épices à partir de la réserve générale ou de n'importe quelle île sauvage ou du marché et placez-les dans votre navire. Assurez-vous que vous ne dépassez pas la capacité de cargaison. Chaque navire a une statistique de cargo sur le plateau du joueur. Au début de la partie, le grand navire peut transporter sept objets et le petit navire peut en transporter cinq. Ceux-ci peuvent être n'importe quelle combinaison de caisses, de pièces et d'épices. Lorsque vous dépassez la capacité de cargaison d'un navire, vous devez jeter tout l'excédent à la mer dans la case où vous vous trouvez. N'importe quel joueur, incluant vous-même, peut récupérer ces objets à tout moment au cours de la partie en naviguant sur cette case.

Vous pouvez regarder une carte de commerce par navire, par île et par tour. Vous pouvez également regarder une carte sans avoir de caisse à bord. Les cartes de commerce demandent toujours entre une et cinq caisses et donnent des pièces et/ou des épices.

Lorsque toutes les cartes ont été utilisées sur une île sauvage, celle-ci est épuisée. À ce moment-là, aucune épice ne peut être recueillie sur cette île et elle n'est plus considérée comme étant un port. Les joueurs ne sont plus protégés des pirates ou des autres joueurs qui se trouvent sur cette île. Les cartes de commerce sont mélangées et redistribuées sur les îles seulement lorsqu'elles ont toutes été utilisées.

Aucun échange n'est permis entre les joueurs. De toute façon, cela causerait de la méfiance et des conflits !

Quelques échanges sont possibles à l'île du marché. En plus de pouvoir améliorer vos navires (voir prochain paragraphe), vous pouvez également effectuer les actions suivantes à l'île du marché :

- **ÉCHANGER 1 PIÈCE POUR 2 CAISSES**
- **ÉCHANGER 2 CAISSES POUR 1 PIÈCE**
- **ÉCHANGER 1 ÉPICE + 2 PIÈCES POUR 1 ÉPICE DE VOTRE CHOIX (À L'EXCEPTION DU POIVRE)**



AMÉLIORATIONS

Les caisses servent à commercer avec la population locale et les pièces pour améliorer votre navire. Vos navires ont trois statistiques citées sur les plateaux des joueurs : voilure, capacité de cargaison et canons. Le prix en pièces pour améliorer ces statistiques est indiqué entre chaque valeur.

Statistique de la capacité de cargaison. Les points verts sur 5 et 7 indiquent les positions de départ. Pour améliorer la capacité de cargaison de votre petit navire de 5 à 7, vous devez payer $2 + 2 = 4$ pièces.

Le seul endroit pour améliorer vos navires est l'île du marché. Lorsque vous y êtes accosté, vous payez les pièces (contenues dans le navire que vous venez d'accoster ou n'importe quel autre navire à un port de cette île) requises pour améliorer une ou plusieurs statistiques (les canons, la voilure ou la capacité de cargaison) du ou des navires qui sont présentement accostés sur cette île. Vous pouvez améliorer autant de statistiques que vous pouvez vous le permettre.



CHARGEMENT, DÉCHARGEMENT ET TRANSFERT

Lorsque l'un de vos navires est au port de votre île, vous pouvez charger ou décharger ce que vous voulez, tout en gardant à l'esprit la limite de cargaison. Vous pouvez le faire au début ou à la fin de votre tour, ou même durant le tour d'un autre joueur si vous le souhaitez. Lorsque vos navires sont adjacents l'un à l'autre, vous pouvez transférer des objets entre eux.

Lorsque votre second navire est situé dans une case avec une coche, vous pouvez transférer des biens entre les navires. Par contre, cela n'est pas possible lorsqu'il est situé dans une case en diagonale.

Il y a quelques éléments à se rappeler lorsque l'on effectue un transfert. À tout moment, vous devez respecter les limites de cargaison des navires. Puisque le chargement et déchargement comptent comme étant des actions, vous ne pouvez plus naviguer avec le bateau que vous venez de déplacer à côté d'un autre. Le navire qui ne s'est pas encore déplacé peut toujours le faire. Lorsque vous transportez des épices qui risquent d'attirer une attaque des autres joueurs, il peut être pratique de placer votre second navire à mi-chemin entre le navire chargé d'épices et votre île. Le navire avec les épices peut alors le rejoindre. Vous pouvez ensuite charger les épices sur le second navire et retourner à votre île avec celui-ci.

Le transfert peut également être utilisé entre un de vos navires dans un port et votre second qui y est adjacent. Ainsi, ce second navire peut alors utiliser le port sur l'île sauvage ou l'île du marché, mais il n'est techniquement pas dans le port et peut être attaqué par des pirates et d'autres joueurs.



BATAILLES

JOUEUR CONTRE JOUEUR

Les joueurs peuvent maintenir la paix et se limiter à échanger les épices requises avec la population locale. Cependant, ils peuvent également s'attaquer les uns les autres et tenter de voler des épices et/ou des pièces aux autres joueurs ! C'est là que la troisième statistique des navires entre en jeu : les canons.

Afin d'attaquer un autre joueur, vous devez être dans l'une des huit cases entourant l'autre navire en appliquant les règles normales de mouvement. L'orientation des navires n'est pas importante puisque votre portée est d'une case dans toutes les directions orthogonales et diagonales. Vous ne pouvez pas attaquer un autre joueur si l'un de vous est dans un port.

Lorsque vous avez appliqué cette règle, vous pouvez déclarer une bataille. Le joueur qui est attaqué ne peut pas refuser. Les deux navires comparent leurs statistiques de canons entre eux. Le grand navire commence la partie avec cinq canons et le petit avec trois. Les deux joueurs lancent un D6 et ajoutent le résultat à leurs nombres de canons. L'attaquant gagne en cas d'égalité. Le perdant doit donner une épice au choix du gagnant. Si l'attaquant gagne, le défendant doit également donner à l'attaquant une pièce s'il en est capable (contenue dans ce navire). Si le perdant n'a pas d'épice à bord du navire qui a perdu la bataille, il doit rétrograder une statistique de celui-ci.

Le poivre représente les épices en général. Le gagnant de la bataille vole l'épice de son choix. Puisque le combat entre joueurs est une action, celui dont c'est le tour peut se déplacer avant ou après le combat. Le défenseur peut contre-attaquer lors de son tour s'il le désire et si l'autre navire est toujours à portée.

Vous ne pouvez attaquer un bateau spécifique, avec l'un de vos navires à portée, qu'une seule fois par tour.



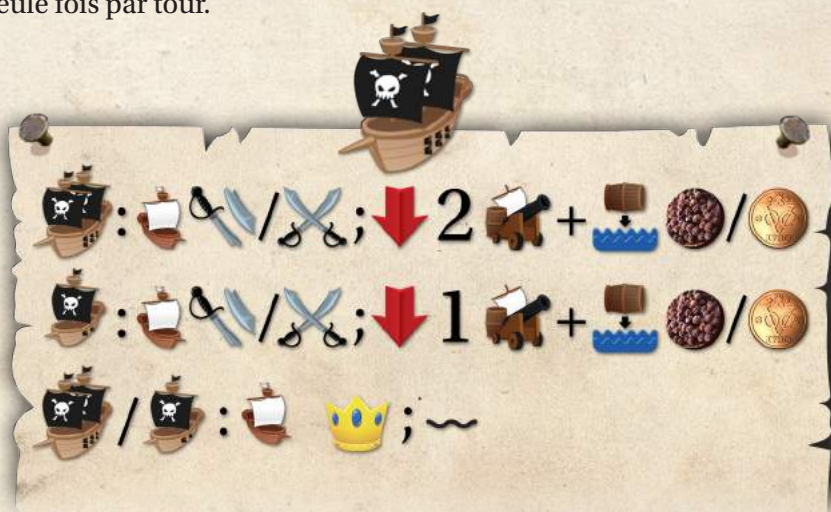
PIRATES CONTRE JOUEURS

Les batailles contre les pirates ne sont pas considérées comme étant une action. Ils attaquent au début du tour de n'importe quel joueur lorsqu'ils sont adjacents à l'un de leurs navires (dans n'importe quelle direction orthogonale ou diagonale) et qu'aucun des deux n'est dans un port. Les pirates n'attaquent pas lorsqu'ils sont situés dans un port eux-mêmes.

Ils attaquent également lorsqu'un joueur se déplace à leur portée durant son tour, si aucun des deux navires impliqués n'est dans un port. Si le joueur gagne le combat, il peut continuer son mouvement puisque cela n'est pas considéré comme étant une action.

Les canons des pirates ont également des statistiques tel qu'indiqué sur les aides aux joueurs. Le grand navire pirate a toujours six canons tandis que le petit en a quatre. Le combat se déroule de manière similaire, avec un autre joueur lançant le dé pour les pirates. Les pirates gagnent en cas d'égalité.

Lorsque vous gagnez contre un pirate, vous ne remportez rien. Si c'était votre tour, vous pouvez continuer votre mouvement. Si vous perdez, les pirates réduisent votre navire en miettes. Vous devez rétrograder une (si vous avez perdu contre le petit navire pirate) ou deux (si vous avez perdu contre le grand navire pirate) statistiques de votre navire. Vous pouvez également baisser une statistique de deux points. Vous choisissez quelle(s) statistique(s) à rétrograder. Vous devez également jeter une épice de votre choix ou une pièce par-dessus bord si vous en êtes capable. Vous n'avez pas le droit de ramasser cet objet durant ce tour (lorsque vous avez déclenché la bataille) ou le prochain tour (lorsque quelqu'un d'autre a déclenché la bataille).



EN RÉSUMÉ

- Déplacez les pirates - vérifiez s'il y a des batailles pirates contre joueurs et exécutez-les
- Déplacez vos propres navires et effectuez des actions (commerce, améliorations, chargement/déchargement/transfert, batailles)
- Le premier joueur à avoir sur son île deux de chacune des quatre épices gagne!



RÈGLES POUR UN JOUEUR

Tout d'abord, choisissez le niveau de difficulté:

- 1 FACILE
- 2 MOYEN
- 3 DIFFICILE
- 4 EXPERT

Quel que soit le niveau, ce sera vous contre l'IA. Choisissez un pays pour vous, un autre pour l'IA et préparez la partie pour deux joueurs avec les exceptions suivantes.

L'IA n'a pas de capacité de cargaison. Les autres statistiques dépendront du niveau de difficulté.

		1	2	3	4
		FACILE	MOYEN	DIFFICILE	EXPERT
CANONS	GRAND NAVIRE	5	6	7	7
	PETIT NAVIRE	3	4	5	6
VOILURES	GRAND NAVIRE	3 inférieures	3 du milieu	3 du milieu	3 supérieures
	PETIT NAVIRE	2 inférieures	2 supérieures	3 supérieures	3 du milieu

Prenez 15 caisses de marchandises et 10 pièces (valeur totale) et placez-les sur votre île d'origine. N'en distribuez aucunes à l'IA, puisqu'au moment de piocher une carte de commerce d'une île sauvage, elle prend l'épice montrée sur la carte directement (sans commercer) et de même, quand elle gagne des pièces après une bataille, elle les retourne à la réserve générale à l'arrivée à son port d'origine. L'IA ne récupère pas des caisses ou des pièces tombées à l'eau.

Prenez les cartes du joueur pour le mode solo et sélectionnez les huit cartes correspondantes au niveau de difficulté choisi (1, 2, 3 ou 4). Mélangez les cartes de l'IA et placez-les face cachée à côté de son plateau de joueur.

Jouez tour à tour en commençant par l'IA jusqu'à ce que l'un de vous ait 8 épices sur son île d'origine. Vous aurez besoin de 2 noix de muscade, 2 cardamomes, 2 cannelles et 2 clous de girofle, tandis que l'IA peut gagner avec toute combinaison de 8 épices. Les règles s'appliquent normalement sauf indication contraire dans cette section.

Déplacez les pirates au début de chaque tour comme en mode multi-joueurs.

Au premier tour de l'IA, après la phase des pirates, piochez une carte IA pour le grand navire et suivez les instructions, puis, fait de même pour le petit navire. Quand l'IA a complété l'action inscrite sur la carte ou si celle-ci n'est plus pertinente, elle s'en défait et en pioche une autre. Ne faites cela qu'au début du tour.

Sur les cartes de l'IA vous pouvez trouver les actions suivantes



Amélioration : Le bateau de l'IA correspondant navigue jusqu'au port de l'île du marché en suivant la route la plus courte, puis elle améliore gratuitement la statistique de ce bateau indiquée sur la carte.



Obtenir des épices et les ramener au port d'origine: Le bateau de l'IA correspondant navigue vers le port de l'île sauvage la plus proche contenant au moins une carte de commerce ou, en cas d'égalité, la plus proche de l'île d'origine (cela peut changer à chaque tour si des bateaux bloquent le passage ou si vous, en tant que joueur, piochez la dernière carte sur l'île la plus proche). Quand le bateau arrive sur l'île, l'IA prend la première carte de cette pioche et place les épices qui y apparaissent (s'il y en a) dans le bateau puis, en cas de points de mouvement restants, vire de bord vers son île d'origine. Durant les prochains tours, l'IA navigue vers celle-ci suivant la route la plus courte et dépose les épices une fois arrivé. S'il n'y a pas d'épices sur la carte de commerce, l'action prend fin. Celle-ci peut aussi prendre fin si vous, en tant que joueur, volez toutes les épices contenues dans le bateau avant qu'il n'arrive à son port d'origine.



Chasse: Si l'un de vos bateaux contient des épices et n'est pas dans votre port d'origine, le bateau de l'IA navigue dans sa direction pour essayer de lui voler une épice ! Dans le cas où vos deux navires transportent des épices, l'IA choisira le plus proche.

Celle-ci va toujours essayer d'intercepter votre navire en dehors d'un port pour pouvoir l'attaquer. Si cela n'est pas possible durant ce tour, elle tentera de se positionner entre votre navire et votre port d'origine. Si cela n'est toujours pas possible, l'IA va se positionner le plus proche possible de votre bateau même s'il est évident que celui-ci peut atteindre votre port d'origine avant d'être intercepté. Si l'IA gagne, elle vole une épice de votre choix et la ramène dans son port d'origine sauf si vous la récupérez. Dans ce cas, elle tentera de vous la voler à nouveau. Si le navire du joueur n'a plus d'épice à bord, l'action de la carte prend fin même si l'autre navire contient toujours des épices.

Si l'IA réussit à ramener l'épice à son port d'origine, cela finit aussi l'action de la carte, même si vous avez toujours des épices dans vos navires. Dans le cas où vous doutez de l'endroit où déplacer le bateau de l'IA, prenez la meilleure décision pour l'IA et la plus désavantageuse pour vous.

Sur une carte IA -> Chasse il y aura toujours une autre action au cas où vous, en tant que joueur, n'avez pas d'épice à bord de vos navires.

Une carte IA possède le symbole de mélanger. Quand vous avez effectué l'action indiquée par cette carte, mélangez-la avec la défausse et la pile pour former une nouvelle pioche.

De plus, ces exceptions et clarifications s'appliquent :

- Vous devez réunir deux copies de chacune des quatre épices principales (le poivre peut être utilisé comme un joker) alors que l'IA peut gagner en rapportant sur son île d'origine n'importe quelle combinaison des huit épices (l'IA ne fait pas d'échange d'épices sur l'île du marché).
- L'IA ne se fait jamais attaquer par les pirates.
- L'IA ne récupère des épices de la mer que quand elles sont sur la route la plus courte vers sa destination.
- L'IA ne peut pas transférer des épices d'un bateau à l'autre.
- Si vous gagnez une bataille contre un bateau de l'IA sans épices, vous choisissez la statistique à rétrograder.
- Si l'IA gagne une bataille, vous décidez quelle épice vous lui donnez. Le reste des conséquences liées à une bataille s'appliquent normalement.
- À chaque tour, l'IA utilise chacun de ses bateaux, en commençant par le grand.
- Les pirates se déplacent normalement durant les tours de l'IA.
- Tant soit vous que l'IA, ne pouvez attaquer qu'une seule fois par bateau et par tour.
- Pour les modes difficile et expert, enlevez les deux cartes de commerce qui offrent trois épices.
- Si l'IA pioche une carte d'amélioration pour une caractéristique qu'elle a déjà au maximum (voilure ou canons), elle s'en défausse et en pioche une autre.
- Nous avons inclus une carte vierge pour le mode solo qui vous permet de personnaliser la difficulté du jeu.

Si vous rencontrez une situation non décrite dans ce livret, vous pouvez soit prendre la décision qui vous semble la plus juste, où nous envoyer un email à support@keepexploringgames.com pour recevoir une réponse en un jour ouvré !



The Dutch East Indies



1-4

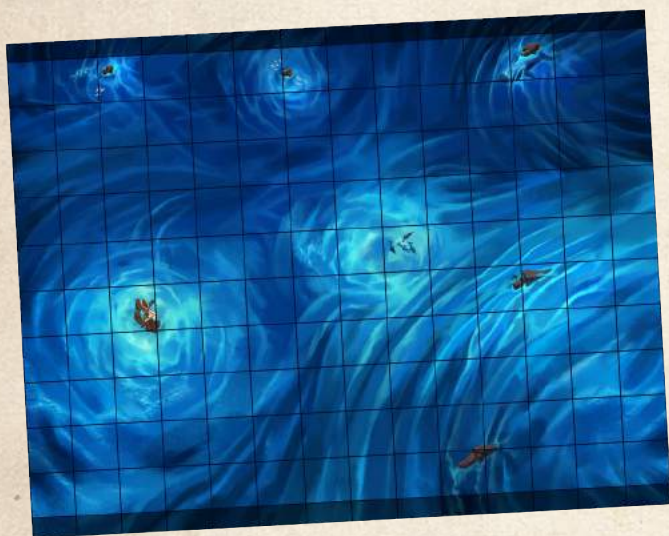


8+



45-90

KOMPONENTEN



1 SPIELBRETT



15/18 INSELN



40 GEWÜRZE



10 SCHIFFE



40 GEWÜRZE



30 MÜNZEN
(20X1, 10X3)



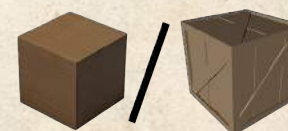
4 SPIELERTABLEAUS



30 HANDELSKARTEN



12 SOLOKARTEN



60 HANDELSGÜTER



24 SPIELSTEINE



1 W8



2 W6

SPIELZIEL

Die ostindischen Inseln im 18. Jahrhundert. Du befehligst zwei Schiffe und hast einen eindeutigen Auftrag. Du sollst kostbare Gewürze finden und nach Hause bringen, aber dabei gibt es einige Unwägbarkeiten. Du musst diese Gewürze als Erster, vor allen anderen Nationen, in deinen Heimathafen bringen. Außerdem gibt es dort draußen Piraten, die deine Schiffe in Stücke schießen werden, falls sie die Chance dazu bekommen. Noch ein wichtiger Hinweis zu den Gewürzen: Deine Konkurrenten und du, ihr könntet die Gewürze einfach bei den Einheimischen eintauschen und nach Hause bringen oder darum kämpfen und euch gegenseitig bestehlen... Verbessert eure Schiffe auf der Marktinsel und vermehrt eure Chancen mit einem größeren Laderaum, mehr Segeln für eine höhere Geschwindigkeit oder fügt Geschütze hinzu, um eure Chancen in einem Kampf zu verbessern.

Der erste Spieler, der von den vier begehrten Gewürzen je zwei nach Hause bringt, gewinnt das Spiel.

Der Spieler, der als Erster zweimal Kardamon, zweimal Zimt, zweimal Nelken und zweimal Muskatnuss auf seiner Heimatinsel gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Pfeffer ist ein Joker und kann jedes andere Gewürz ersetzen.



SPIELAUFBAU

Jeder Spieler wählt eine Nation. Er erhält das Spielertableau dieser Nation und die 6 Spielsteine (3 durchsichtige und 3 in seiner Spielerfarbe). Platziert die Spielsteine der Spielerfarbe auf den Feldern, die mit einem großen Kreis gekennzeichnet sind und die durchsichtigen Spielsteine auf den Feldern mit den kleinen Kreisen. Legt das Spielbrett in die Mitte des Spielbereichs. Jeder Spieler legt seine Heimatinsel vor sich ab. Bitte seht wegen der empfohlenen Startpositionen im Anhang nach. Wir empfehlen dringend, dass ihr in den ersten Spielpartien diesen Aufbau verwendet.

Danach mischt ihr die Handelskarten und verteilt sie, wie im Anhang beschrieben, auf die Inseln. Die Zahl auf den Inseln bezeichnet die Anzahl der Handelskarten auf jeder Insel. Erst wenn alle Handelskarten genutzt worden, werden die abgelegten Karten gemischt und wie zu Spielbeginn verteilt. Platziert eure zwei Schiffe auf den vorgesehenen Feldern und macht das gleiche mit den zwei Piratenschiffen.



ENTWERFT EURE EIGENE INSELGRUPPE

Erfahrene Spieler können sich am Entwurf einer eigenen Inselgruppe versuchen. Abhängig von der Spieleranzahl empfehlen wir die Heimatinseln in einer rechteckigen, quadratischen oder dreieckigen Formation auszulegen. Stellt sicher, dass die Marktinsel für alle Spieler gleich weit entfernt platziert wird und dass alle Spieler ungefähr die gleiche Entfernung zur nächsten Insel haben. Wenn ihr eine eigene Inselgruppe aufbaut, empfehlen wir weniger Karten auf den Inseln zu platzieren, die den Spielern näher sind und mehr Karten auf den weiter entfernten.

Bestimmt einen Startspieler.

Unsere Empfehlung: der Spieler mit dem eindrucksvollsten Bart.

Jeder Spieler platziert die folgende Anzahl Startressourcen auf seiner Heimatinsel:

	STARTSPIELER	ZWEITER SPIELER	DRITTER SPIELER	VIERTER SPIELER
 KISTEN	14	15	15	15
 MÜNZEN (GESAMTWERT)	10	10	10	11

Alle verbliebenen Kisten, die Münzen und die Gewürze legt ihr in Reichweite der Spieler bereit. Ihr könnt sie auch auf die Inseln und die Marktinsel verteilen, um das Spiel optisch thematischer zu gestalten. Nun kann das Spiel beginnen! Jeder Spieler macht in Spielerreihenfolge einen Spielzug bis einer das Spielziel erreicht hat. Lasst das Rennen beginnen!

SCHRITT EINS: BEWEGUNG DER PIRATEN

In deinem Spielzug bewegst du zuerst die Piraten. Würfle mit dem W8 für die Windrichtung. Bewege das große Piratenschiff nun ein Feld in diese Richtung. Die Piratenschiffe dürfen sich niemals auf einem Landfeld, einem Feld mit einem anderen Schiff, in einem Hafen auf der Heimatinsel eines Spielers oder jenseits des Spielbretts befinden. Sollte einer dieser Fälle eintreten, wird das Schiff stattdessen in die Gegenrichtung bewegt. In dem seltenen Fall, dass auch dies nicht möglich ist, würfle solange neu, bis du eine regelkonforme Richtung erhältst. Danach würfelst du ebenfalls für das kleine Piratenschiff und bewegst dieses Schiff nach den gleichen Regeln um ein Feld.

Wenn sich nun eines der Piratenschiffe (das nicht in einem Hafen liegt) neben einem Spielerschiff befindet (das ebenfalls nicht in einem Hafen liegt), greift das Piratenschiff sofort an. Dies wird im Abschnitt "Kampf" näher erklärt.

SCHRITT ZWEI: BEWEGUNG UND WEITERE MÖGLICHE AKTIONEN

Nachdem du mit den Piraten fertig bist, kannst du tun was immer du möchtest. Du darfst jede beliebige Anzahl der unten beschriebenen Aktionen ausführen, allerdings darfst du eine Bewegungsaktion nicht unterbrechen, eine andere Aktion ausführen und dich dann wieder bewegen. Du darfst also Aktionen ausführen, dich bewegen und wieder Aktionen ausführen. Oder Aktionen ausführen und dich bewegen, oder dich bewegen und Aktionen ausführen. Du darfst dich auch nur bewegen oder nur Aktionen ausführen oder nichts tun. Aber du darfst nicht einen Teil deiner Bewegung machen, eine Aktion ausführen und danach die Bewegung weiterführen.

BEWEGUNG

Bewegung ist einer der Werte des Schiffes, der durch das Segel auf dem Spielertableau dargestellt wird. Zu Beginn des Spiels kann sich dein großes Schiff bis zu drei Felder und dein kleines bis zu zwei Felder pro Spielzug bewegen. Während deines Spielzugs darfst du keins, eins oder beide Schiffe maximal so viele Felder bewegen wie diese Schiffe Segel (Bewegungspunkte) besitzen.

Deine Schiffe sind riesig und deswegen ist es nicht einfach sie zu wenden. Du darfst sie auf jedes der 5 Felder neben oder vor deinem Schiff bewegen, indem du 1 Bewegungspunkt aus gibst. Jedoch darfst du nicht auf eines der 3 Felder hinter deinem Schiff segeln. Bevor du eines dieser Felder erreichen kannst, musst du dein Schiff erst für 1 Bewegungspunkt um 90 Grad wenden.

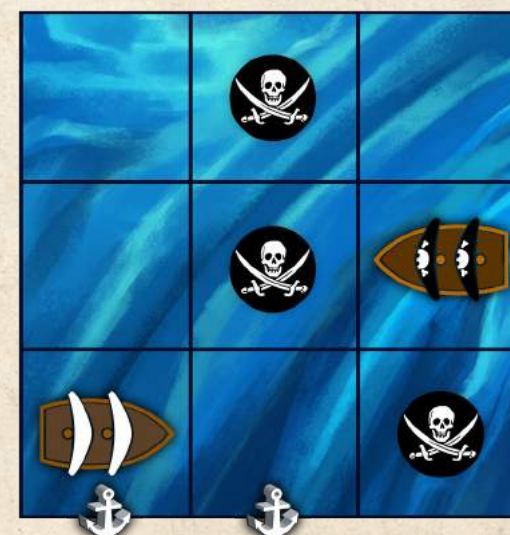
Möchtest du also auf eines der Felder segeln, die im Beispiel mit einem Pfeilsymbol gekennzeichnet sind, kannst du das für 2 Bewegungspunkte tun. Einen benötigst du, um dein Schiff zu wenden und einen, um auf das Feld zu segeln. Dein Schiff zeigt immer mit dem Bug (der Vorderseite) auf das Feld, zu dem du segeln möchtest. Wenn du in einen Hafen einläufst und mindestens eine Bewegung übrig hast, darfst du das Schiff in die Richtung drehen, in die du in der nächsten Runde segeln möchtest.



SPEZIELLE BEWEGUNGSREGELN

Du entscheidest welches deiner Schiffe du zuerst bewegst. Es gibt nur eine Situation, in der du ein Schiff bewegen musst, und zwar wenn es einen Hafen auf einer Insel oder der Marktinsel zwei Runden lang belegt. Wenn du also in Runde 1 eingelaufen bist, dann kannst du in Runde 2 dort bleiben, musst aber in Runde 3 den Hafen wieder verlassen. Wenn es zwei angrenzende Hafenfelder gibt, darfst du auf das andere Hafenfeld der gleichen Insel wechseln. Du darfst nicht in den Hafen eines Gegenspielers einlaufen. Wenn du dich auf ein Feld (das kein Hafenfeld ist) neben einen Piraten bewegst (der nicht in einem Hafen liegt), wird dich der Pirat direkt angreifen. Wenn du in einem Hafen liegst und ein Pirat befindet sich neben dir, dann kannst du dich aus dem Hafen auf ein Feld bewegen, das sich nicht neben dem Piraten befindet. Ebenso ist es möglich, dich von einem Hafenfeld auf ein Feld zu bewegen, das nicht neben dem Piraten liegt, um nicht gleich angegriffen zu werden.

Das Schiff kann sich auf das andere Hafenfeld bewegen oder auf das Feld nördlich von ihm, ohne direkt von dem Piratenschiff angegriffen zu werden. Sich in nordöstlicher Richtung zu bewegen, würde einen Kampf auslösen, wie durch das Piraten-Symbol angezeigt wird.



HANDEL

Wenn du an einer Insel mit mindestens einer Handelskarte ankerst, darfst du einen geheimen Blick auf die oberste Karte des Stapels werfen. Du darfst überall dort ankern, wo sich ein Ankersymbol befindet (außer auf den Heimatinseln der Mitspieler). Diese Felder werden für alle Zwecke als Häfen angesehen. Die Handelskarte wird ungefähr so aussehen:

In diesem Fall würden die Eingeborenen der Insel, die du gerade besuchst, gerne zwei Kisten mit Handelsware haben. Im Gegenzug würden sie zwei Münzen und ein bestimmtes Gewürz, hier Muskatnuss, abgeben.

Um diesen Handel abzuschließen, musst du zwei Kisten auf dem Schiff haben, mit dem du die Insel besuchst. Du kannst nicht mit Kisten auf deiner Heimatinsel oder deinem anderen Schiff handeln (es sei denn das andere Schiff befindet sich neben dem ersten Schiff, siehe auch "Umladen"- Aktion).

Nachdem du einen geheimen Blick auf die Karte geworfen hast, musst du dich entscheiden, ob du den Handel akzeptieren oder ablehnen möchtest. Wenn du ihn ablehnst (weil du nicht genug Kisten transportierst oder die angebotenen Münzen/ die Gewürze nicht möchtest oder benötigst), legst du die Karte ungesehen von deinen Gegenspielern auf die Insel zurück. Die anderen werden nicht wissen warum du den Handel abgelehnt hast. Der nächste Spieler, der die Insel besucht, wird die Karte ebenfalls ansehen müssen. Wenn du den Handel akzeptierst, zeigst du die Karte den anderen Spielern. Du entfernst die Kisten vom Schiff und fügst sie dem allgemeinen Vorrat hinzu oder legst sie auf die Insel. Danach nimmst du dir die angegebene Anzahl Münzen und Gewürze aus dem allgemeinen Vorrat oder von einer beliebigen Insel bzw. Handelsinsel und platzierst diese auf deinem Schiff. Dabei musst du darauf achten, die maximale Ladekapazität deines Schiffes nicht zu überschreiten. Jedes Schiff hat einen Ladungswert auf dem Spielertableau. Zu Beginn des Spiels kann das große Schiff 7 Gegenstände und das kleine 5 laden. Dies kann eine beliebige Kombination aus Kisten, Münzen und Gewürzen sein. Wenn du die maximale Ladekapazität eines Schiffes überschreitest, musst du alles darüberhinaus über Bord werfen und zwar auf dem Feld, auf dem sich dein Schiff befindet. Jeder Spieler (eingeschlossen du selbst) kann sie jederzeit während des Spiels aufnehmen, indem er auf dieses Feld segelt.

Du darfst dir in jeder Spielrunde pro Schiff und Insel eine Handelskarte ansehen. Das darfst du auch, wenn du keine Kisten an Bord hast. Die Handelskarten fordern immer zwischen 1 und 5 Kisten und liefern Münzen und/oder Gewürze.

Wenn alle Karten auf einer Insel genutzt worden, ist diese erschöpft. Nun kann man dort keine Gewürze mehr einsammeln und diese Insel zählt auch nicht mehr als Hafen. Die Spieler sind dort nicht mehr vor Piraten oder anderen Spielern sicher. Erst wenn alle Handelskarten im Spiel genutzt worden, werden sie wieder gemischt und auf die Inseln verteilt.

Handel zwischen den Spielern ist nicht möglich. Dies würde sowieso nur zu Misstrauen und Kampf führen.

Handel findet im geringen Maße auf der Marktinsel statt. Neben der Möglichkeit, deine Schiffe zu verbessern (nächster Abschnitt) kannst du dort auch die folgenden Aktionen durchführen:

- **1 MÜNZE GEGEN 2 KISTEN TAUSCHEN**
- **2 KISTEN GEGEN 1 MÜNZE TAUSCHEN**
- **1 GEWÜRZ UND 2 MÜNZEN GEGEN 1 GEWÜRZ DER EIGENEN WAHL (AUßER PFEFFER) TAUSCHEN**



VERBESSERUNGEN

Die Kisten nutzt du für den Handel mit den Eingeborenen. Die Münzen benötigst du für die Verbesserung deines Schiffes. Deine Schiffe haben drei Werte, die auf dem Spielertableau aufgeführt sind. Segel, Ladung und Geschütze. Zwischen den einzelnen Werten werden die Kosten für die Verbesserungen in Münzen angezeigt.

Die Ladungsleiste. Die Kreise bei 5 und 7 kennzeichnen die Startpositionen. Um die Ladekapazität deines kleinen Schiffes von 5 auf 7 zu verbessern, musst du $2 + 2 = 4$ Münzen bezahlen.

Die Marktinsel ist der einzige Ort, an dem du deine Schiffe verbessern kannst. Wenn du dort angedockt hast, zahlst du die Münzen (von dem angedockten Schiff oder eventuell von deinem anderen dort angedockten Schiff), die du entweder für die Verbesserung der Geschütze, der Segel und/oder der Ladekapazität deines Schiffes oder deiner Schiffe benötigst, die dort zu diesem Zeitpunkt angedockt haben. Du kannst so viele Werte verbessern wie du dir leisten kannst.



LADEN, ENTLADEN UND UMLADEN

Wenn sich eines deiner Schiffe im Heimathafen befindet, kannst du beliebig viele Güter auf- und abladen, aber du musst deine Ladekapazität im Auge behalten. Dies darfst du zu Beginn oder am Ende deines Spielszugs tun oder sogar während des Spielszugs eines anderen Spielers, wenn du das möchtest. Wenn sich deine eigenen Schiffe angrenzend zueinander befinden, kannst du Gegenstände zwischen ihnen umladen.

Wenn sich dein zweites Schiff auf einem der gekennzeichneten Felder befindet, darfst du Waren zwischen den Schiffen umladen. Dies kannst du nicht machen wenn sich dein zweites Schiff diagonal zum ersten Schiff befindet.

Es gibt einiges, das du beim Umladen beachten musst. Du musst immer die maximale Ladekapazität deiner Schiffe im Auge behalten. Da dies als Aktion zählt, darfst du dich mit einem Schiff, das sich gerade neben das andere Schiff bewegt hat, nicht mehr weiterbewegen. Das Schiff, das sich noch nicht bewegt hat, darf weitersegeln. Wenn man Gewürze transportiert und Gefahr läuft, von einem anderen Spieler angegriffen zu werden, ist es sehr praktisch wenn sich das zweite Schiff zwischen dem Schiff mit den Gewürzen und der Heimatinsel befindet. Das Schiff mit den Gewürzen kann dann neben das andere Schiff segeln, die Gewürze können auf das zweite Schiff umgeladen werden und dieses Schiff kann damit nach Hause segeln.

Die Umlade-Aktion kann auch genutzt werden, wenn du ein Schiff im Hafen liegen hast und das zweite angrenzt. Das zweite Schiff kann dann ebenfalls die Hafenanlagen einer Insel oder der Marktinsel nutzen, befindet sich aber regeltechnisch nicht im Hafen und kann daher von Piraten und anderen Spielern angegriffen werden.



KAMPF

KAMPF ZWISCHEN SPIELERN

Die Spieler können in Frieden nebeneinander leben und nur mit den Einheimischen Handel treiben, um die benötigten Gewürze zu erwerben. Aber sie können sich auch gegenseitig angreifen und versuchen, die Gewürze und/oder die Münzen der anderen zu stehlen. Und hier kommt der dritte Wert der Schiffe ins Spiel: die Geschütze.

Um einen anderen Spieler anzugreifen, musst du dich auf einem der 8 Felder um das andere Schiff herum befinden, unter Anwendung der normalen Bewegungsregeln. Die Ausrichtung der Schiffe ist nicht von Belang, deine Reichweite beträgt ein Feld senkrecht/waagrecht oder diagonal. Du darfst keinen anderen Spieler angreifen, wenn sich eines der beiden beteiligten Schiffe in einem Hafen befindet.

Wenn all das zutrifft, kannst du einen Kampf starten. Der angegriffene Spieler kann den Kampf nicht verweigern. Beide Schiffe vergleichen ihre Geschützwerte. Das große Schiff beginnt das Spiel mit 5 Geschützen, das kleine mit 3. Beide Spieler würfeln einen W6 und zählen das Ergebnis zur Anzahl ihrer Geschütze hinzu. Bei einem Unentschieden gewinnt der Angreifer. Der Verlierer muss dem Gewinner ein Gewürz nach Wahl des Gewinners geben. Sollte der Angreifer gewonnen haben, muss der Verteidiger dem Angreifer außerdem eine Münze geben, wenn möglich (von diesem Schiff). Falls der Verlierer kein Gewürz auf dem Schiff hat, muss er einen Wert des Schiffs, das den Kampf verloren hat, herabsetzen.

Pfeffer steht für ein allgemeines Gewürzsymbol. Der Sieger des Kampfes entscheidet, welches Gewürz er sich nimmt. Da ein Kampf Spieler gegen Spieler als Aktion zählt, darf der aktive Spieler sich vor oder nach dem Kampf bewegen. Der Verteidiger darf den Angreifer in seinem eigenen Spielszug ebenfalls angreifen, wenn er möchte und die Schiffe sich noch immer in Reichweite befinden.

Je eigenem Schiff in Reichweite kannst du nur ein bestimmtes Schiff je Zug einmal angreifen.

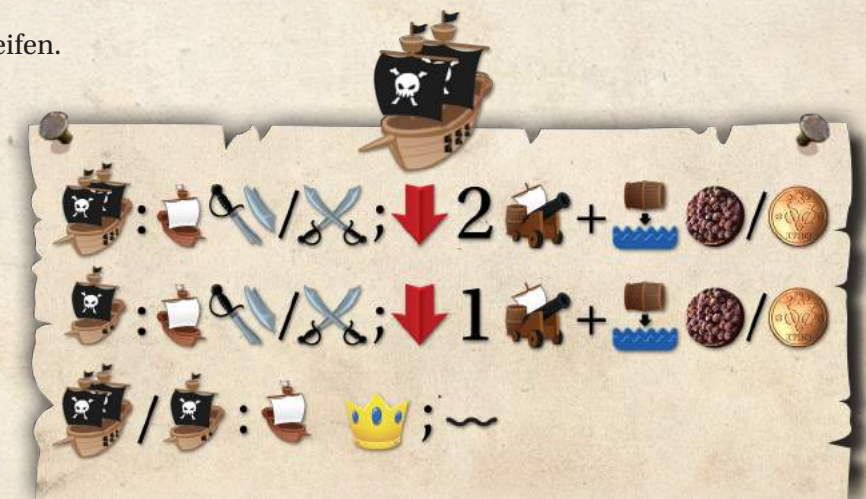
KAMPF PIRAT GEGEN SPIELER

Kämpfe gegen Piraten zählen nicht als Aktion. Die Piraten greifen zu Beginn jedes Spielszugs an, falls sie sich nicht in einem Hafen und ein Feld senkrecht/waagrecht oder diagonal - vom Schiff eines Spielers entfernt befinden, das ebenfalls nicht in einem Hafen liegt.

Die Piraten greifen auch dann an, wenn sich ein Spieler in seinem Spielszug in Reichweite der Piraten begibt und sich keines der beiden beteiligten Schiffe in einem Hafen befindet. Falls der Spieler den Kampf gewinnt, darf er seine Bewegung fortsetzen, da der Kampf ja nicht als Aktion zählt.

Auch die Piraten haben einen Geschützwert, dieser wird auf den Spielerhilfen angezeigt. Das große Piratenschiff hat immer 6 Geschütze, das kleine 4. Der Kampf verläuft wie oben beschrieben und ein anderer Spieler würfelt für die Piraten. Im Falle eines Unentschiedens gewinnen die Piraten.

Wenn du gegen einen Piraten gewinnst, gibt es keine Belohnung. Falls es dein eigener Spielszug war, darfst du deine Bewegung fortsetzen. Falls du verlierst, attackieren die Piraten dein Schiff. Bei einer Niederlage gegen das kleine Piratenschiff musst du einen Wert des angegriffenen Schiffes herabsetzen, bei einer Niederlage gegen das große Schiff zwei Werte (oder einen Wert zweimal). Du entscheidest welchen Wert/welche Werte du herabsetzt. Außerdem musst du ein Gewürz deiner Wahl oder eine Münze über Bord werfen, falls möglich. Ein/e auf diese Art abgeworfene/s Gewürz/Münze darfst du nicht im gleichen Spielszug (falls du den Angriff ausgelöst hast) bzw. im nächsten Spielszug (wenn jemand anders den Angriff ausgelöst hat) wieder aufnehmen.



ZUSAMMENFASSUNG

- **Bewegt die Piraten – überprüft, ob es zu Kämpfen zwischen Piraten und Spielern kommt und führt diese gegebenenfalls aus**
- **Bewegt eure eigenen Schiffe und führt Aktionen aus (Handel, Verbesserungen, Auf-, Ab- und Umladen, Kämpfe)**
- **Der erste Spieler, der von jedem der vier Gewürze 2 Stück auf seiner Heimatinsel gesammelt hat, gewinnt!**



SOLOSPIELREGEL

Als erstes entscheidest du dich für einen Schwierigkeitsgrad.

- 1 LEICHT
- 2 MITTEL
- 3 SCHWER
- 4 EXPERTE

Unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad wirst du gegen eine künstliche Intelligenz (KI) spielen. Wähle ein Land für dich und eines für die KI und baue das Spiel auf wie für zwei Spieler, mit den folgenden Ausnahmen.

Die KI besitzt keinen Ladungswert. Die anderen Werte hängen vom Schwierigkeitsgrad ab.

		1	2	3	4
		LEICHT	MITTEL	SCHWER	EXPERTE
GESCHÜTZE	GROßES SCHIFF	5	6	7	7
	KLEINES SCHIFF	3	4	5	6
SEGEL	GROßES SCHIFF	Niedrigste 3	Mittlere 3	Mittlere 3	Höchste 3
	KLEINES SCHIFF	Niedrigste 2	Höchste 2	Niedrigste 3	Mittlere 3

Nimm dir 15 Kisten sowie Münzen mit einem Gesamtwert von 10 und lege diese auf deine Heimatinsel. Die KI nutzt weder Kisten noch Münzen. Wenn sich die KI eine Handelskarte von einer Insel nimmt, erhält sie nur die auf der Karte abgebildeten Gewürze und sie muss dafür nichts abliefern. Falls die KI jemals Münzen in einem Kampf gewinnt, behält sie diese auf ihrem Schiff, bis dieses den Heimathafen erreicht. Dann werden die Münzen in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Die KI nimmt keine Münzen oder Kisten auf See auf. Gewürze nimmt die KI nur dann auf See auf, wenn sie auf dem tatsächlich kürzesten Weg zu ihrem Heimathafen liegen.

Schau dir die Vorderseite der Solokarten an und nimm dir nur die 8 Karten, die dem gewählten Schwierigkeitsgrad (1, 2, 3 oder 4) entsprechen. Mische das Deck der Solokarten der KI und lege sie verdeckt neben ihr Spielertableau.

Beginnend mit der KI wechseln sich die KI und du mit euren Spielzügen ab, bis einer von euch 8 Gewürze auf seiner Heimatinsel gesammelt hat. Du benötigst 2x Muskatnuss, 2x Kardamon, 2x Zimt und 2x Nelke – die KI benötigt eine beliebige Kombination aus 8 Gewürzen. Sofern es in diesem Abschnitt der Regel nicht anders angegeben ist, werden die Regeln des normalen Spiels angewandt.

Im ersten Spielzug der KI werden die Piraten wie gewöhnlich bewegt. Dies machst du bei jedem Zug der KI und bei jedem deiner Spielzüge, wie üblich. Danach ziehst du eine KI-Karte für das große Schiff und befolgst ihre Anweisungen. Danach wiederholst du dies für das kleine Schiff. Wenn ein Schiff am Zug ist, aber seine KI-Karte weist keine zutreffende und noch nicht beendete Aktion auf, dann lege diese Karte ab und ziehe die nächste. Dies wird nur zu Beginn der Schiffszüge angewandt.

Folgende Aktionen findest du auf den KI-Karten.

KI-KARTEN



VERBESSERUNG: Segle mit dem Schiff auf dem kürzesten Weg zu einem Hafen der Marktinsel. Dann verbessere die auf der Karte aufgeführten Werte dieses Schiffes. Die KI muss dafür keine Münzen oder anderes bezahlen.



SAMMLE GEWÜRZE EIN UND TRANSPORTIERE SIE NACH HAUSE: Segle mit dem Schiff zum nächstgelegenen Hafen einer Insel mit mindestens einer Handelskarte. Bei mindestens zwei gleich weit entfernten Häfen (mit mindestens einer Handelskarte) wähle die Insel, die näher an der Heimatinsel der KI liegt. Das Ziel kann sich von Runde zu Runde ändern, wenn andere Schiffe den Weg blockieren oder ein Spieler die letzte Karte von der nächsten Insel genommen hat. Wenn das Schiff die Insel erreicht hat, ziehst du die oberste Karte vom Deck und falls dort Gewürze aufgeführt sind, legst du diese auf das Schiff. Falls das Schiff noch übriggebliebene Bewegungspunkte hat, drehe es in Richtung Heimatinsel. Segle in den nächsten Spielzügen auf dem kürzesten Weg zur Heimatinsel der KI und lege die Gewürze dort ab. Falls auf der Handelskarte keine Gewürze aufgeführt sind, wird die Aktion beendet. Die Aktion wird ebenfalls beendet wenn die auf dem Schiff befindlichen Gewürze von dir gestohlen worden, bevor die KI diese nach Hause bringen konnte.



JAGD: Falls eines deiner Schiffe – das sich nicht in deinem Heimathafen befindet – in diesem Moment Gewürze transportiert, wird das Schiff der KI in seine Richtung segeln und versuchen, diese Gewürze zu stehlen. Die KI wird immer versuchen auf das gewählte Schiff zu treffen, sofern sich keines der Schiffe in einem Hafen befindet. Falls das in dieser Runde nicht möglich ist, wird sie versuchen zwischen dein Schiff und deinen Heimathafen zu gelangen. Falls auch das nicht möglich ist, wird sie versuchen, so nah wie möglich an dein Schiff heranzukommen. Selbst dann wenn ersichtlich ist, dass du dein(e) Gewürz(e) nach Hause bringen kannst bevor das Schiff der KI dich erreicht, wird das Schiff sich trotzdem noch in Richtung deines Schiffes mit den Gewürzen bewegen. Falls beide deiner Schiffe Gewürze transportieren, wird sie das näher liegende Schiff angreifen. Wenn sie dich angreifen kann, wird sie das tun. Wenn die KI gewinnt, wird sie dir ein Gewürz deiner Wahl stehlen und sie wird versuchen, dieses Gewürz nach Hause zu bringen. Wenn du es zurückstiehlst, wird die KI erneut versuchen es zu stehlen. Die KI wählt immer nur ein Schiff als Ziel. Falls dieses Schiff keine Gewürze mehr an Bord hat, wird sie diese Aktion beenden, selbst wenn dein anderes Schiff Gewürze transportiert.

Die KI beendet auch dann die Aktion, wenn sie das Gewürz nach Hause gebracht hat, selbst wenn du weitere Gewürze auf deinen Schiffen hast. Falls du jemals Zweifel daran hast, wohin du das Schiff der KI bewegen musst, dann entscheide dich für das Ziel, das der KI am meisten bringt bzw. das für dich am ungünstigsten ist.

Für den Fall, dass du zu diesem Zeitpunkt keine Gewürze transportierst, führen die KI-Karten mit "Jagd" immer eine weitere Möglichkeit auf.

Eine der Karten zeigt ein "Mischen"-Symbol. Sobald die Aktion dieser Karte beendet wurde, werden diese Karte und der Ablagestapel zusammen mit dem Nachziehstapel gemischt.

Des Weiteren werden diese Ausnahmen von der Regel und diese Klarstellungen angewandt:

- Du musst jedes der vier Gewürze zweimal sammeln (Pfeffer kann als Joker eingesetzt werden). Die KI benötigt 8 beliebige Gewürze auf ihrer Heimatinsel, um das Spiel zu gewinnen. Jede Kombination ist erlaubt, die KI muss keine Gewürze auf der Marktinsel tauschen.
- Die KI wird niemals von den Piraten angegriffen.
- Die KI nimmt nur dann Gewürze auf See auf, wenn sie sich auf dem kürzesten Weg zu einem Ziel befindet.
- Die KI nutzt nie die Aktion "Umladen", um Gewürze von einem Schiff auf das andere umzuladen.
- Wenn du einen Kampf gegen ein Schiff der KI gewinnst, das keine Gewürze transportiert, darfst du dich dafür entscheiden, einen Wert des Schiffes herabzustufen.
- Wenn die KI den Kampf gewonnen hat, entscheidest du, welches Gewürz du der KI gibst. Alle anderen Auswirkungen eines Kampfes werden wie üblich angewandt.
- Die KI wird in ihrem Spielzug immer beide Schiffe benutzen. Sie wird immer zuerst das große Schiff bewegen.
- Die Piraten bewegen sich im Spielzug der KI wie üblich.
- Die KI darf pro Spielzug mit jedem Schiff nur einmal angreifen, genauso wie du.
- Entferne in den Stufen "Schwer" und "Experte" die beiden Handelskarten, die jeweils 3 Gewürze zeigen.
- Zieht die KI eine Verbesserungskarte für einen Wert, bei dem bereits das Maximum erreicht ist, wirf diese Karte ab und ziehe eine neue.
- Du findest außerdem eine leere Solokarte, auf der du den für dich passenden Schwierigkeitsgrad festhalten kannst.

Falls du in eine Situation kommst, die nicht in dieser Anleitung erwähnt wird, dann entscheide dich entweder so wie es dir angemessen erscheint oder sende eine E-Mail an support@keepexploringgames.com und du wirst innerhalb eines Arbeitstages eine Antwort erhalten.

SPIELESCHMIEDE

Ein besonderer Dank an alle Sponsoren aus der Spieleschmiede:

Sebastian Bergmann
Mayo Weber
Robert Meyer
Torben Schmitt
Andrea & Päde Lüscher-Caderas
Jan Ludwig
Michael Erlewein
Harald Scholl
Andreas Kosmoll

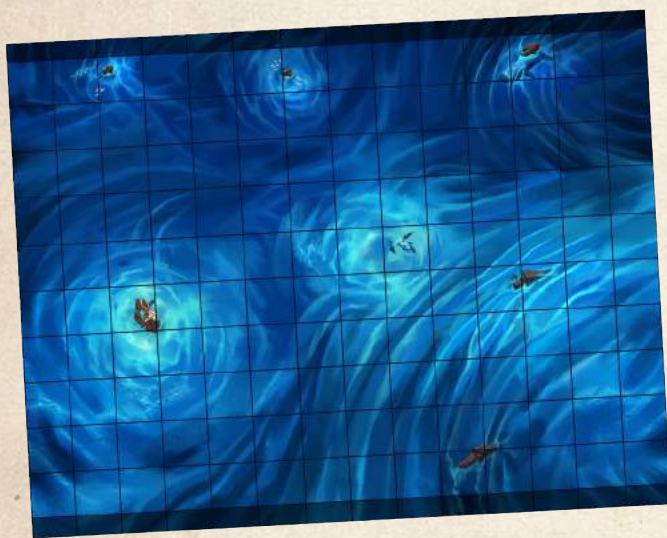


©2017 Keep Exploring Games
www.keepexploringgames.com

The Dutch East Indies



COMPONENTI:



1 TABELLONE



15/18 ISOLE



10 NAVI



40 SPEZIE



30 MONETE
(20X1, 10X3)



4 SCHEDE GIOCATORE



30 CARTE DI COMMERCIO



12 CARTE PER
MODALITÀ SOLITARIO



60 MERCI DI
SCAMBIO



24 SEGNALINI



1 DADO A 8 FACCE CON
LA ROSA DEI VENTI



2 DADI
A 6 FACCE

SCOPO DEL GIOCO

In The Dutch East Indies vi troverete nel XVIII secolo, rappresenterete una nazione e al comando di due navi avrete una semplice missione: trovare alcune spezie pregiate e riportarle in patria, ma dovrete riuscirci prima che lo facciano le altre nazioni. Ma attenzione i pirati saranno pronti ad assalire le vostre navi!. Durante questa ricerca, voi e i vostri rivali potrete semplicemente scambiare le spezie con gli indigeni e portarle a casa o potrete combattere per provare a rubarle a qualcun altro...

Il primo giocatore che riporta in patria 2 scorte delle 4 spezie pregiate vince la partita!

Il primo giocatore che riesce a immagazzinare 2 scorte di cardamomo, 2 scorte di cannella, 2 scorte di chiodi di garofano e 2 scorte di noce moscata sulla propria isola vince la partita!

Il pepe conta come jolly e può essere utilizzato per sostituire una delle altre spezie.



CHIODI DI
GAROFANO



CARDAMOMO
CANNELLA



NOCE
MOSCATA



PEPE

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie una nazione, prende la scheda relativa e 6 segnalini (3 del proprio colore e 3 trasparenti), quindi per ogni statistica delle sue navi presente sulla scheda, posiziona 1 segnalino colorato sul numero marcato dal cerchio giallo grande e 1 segnalino trasparente sul numero indicato dal cerchio giallo piccolo. Questi valori rappresenteranno le statistiche della vostra nave grande (segnalini colorati) e di quella piccola (segnalino trasparenti). Posizionate il tabellone al centro del tavolo in modo che ogni giocatore abbia la propria isola di fronte a sé. A seconda dal numero di giocatori, le isole formeranno un rettangolo, un triangolo o un quadrato.

n.b. Fate riferimento all'appendice per le posizioni di partenza raccomandate. (pag. 45-47)

Successivamente mischiate le carte commercio e posizionatele sulle isole, come segnato nella preparazione in appendice. I numeri sulle isole indicano il numero di carte commercio da collocare. Le carte avanzate da questa operazione andranno tenute da parte. Dopodiché posizionate le vostre 2 navi sui punti specificati e fate lo stesso per le navi pirata.

Consigliamo fortemente di seguire questo setup per le prime partite.



DISEGNARE IL PROPRIO ARCIPELAGO

Quando avrete compreso appieno le meccaniche di gioco, potrete impostare la partita come più preferite. Dovrete soltanto assicurarvi che l'isola del mercato sia posizionata a un'equa distanza da tutti i giocatori e che questi siano tutti ad una distanza simile dall'isola dei selvaggi più vicina a loro. Quindi mischiate le carte commercio e posizionatele sulle isole. Vi consigliamo di piazzare meno carte sulle isole vicine ai giocatori rispetto a quelle più distanti.

CONSIGLIO: Quando costruite il vostro arcipelago, piazzate meno carte sulle isole vicine agli altri giocatori rispetto a quelle più distanti.

Il primo giocatore è quello con la barba più maestosa, altrimenti scegliete a caso.

Ogni giocatore posiziona un certo numero di risorse iniziali sulla propria isola di partenza, come riportato in tabella:

	1° GIOCATORE	2° GIOCATORE	3° GIOCATORE	4° GIOCATORE
 CASSE	14	15	15	15
 ORO (TOTALE)	10	10	10	11

Posizionate tutte le casse, l'oro e le spezie rimanenti in un posto facile da raggiungere, a lato del tabellone. Potete anche posizzionarli sulle isole dei selvaggi o sul mercato secondo un vostro gusto estetico per dare colore e atmosfera al gioco.

Ogni giocatore gioca il proprio turno, procedendo in senso orario, fino a quando qualcuno non completa l'obiettivo finale. Adesso siete pronti!

PRIMO PASSO: MUOVERE I PIRATI

Durante il proprio turno, la prima cosa da fare è muovere i pirati. Tirate il Dado a 8 facce con la Rosa dei venti, quindi muovete la nave pirata grande di un passo verso la direzione indicata dal tiro. Le navi pirata non possono mai trovarsi:

- in uno spazio di terra;
- dov'è già presente un'altra nave;
- in un porto di un qualsiasi giocatore;
- fuori dal tabellone di gioco.

Quando si verifica una di queste situazioni, spostate la nave nella direzione opposta. Nel raro caso che questo non fosse possibile, tirate nuovamente il dado fino a quando non esce una direzione consentita.. Quindi tirate un'altra volta il dado per la nave pirata piccola e spostatela di un passo seguendo le regole precedenti.

Se una delle due navi pirata non è ormeggiata in un porto ed è adiacente a una nave di un qualsiasi giocatore, allora la attaccherà immediatamente. Lo svolgimento dell'attacco verrà spiegato nella sezione 'Combattimento'.

SECONDO PASSO: MOVIMENTO E ALTRE AZIONI

Dopo le azioni dei pirati è il turno dei giocatori. Potete effettuare un qualunque numero delle azioni descritte di seguito, ma non potrete interrompere MAI un'azione di movimento per farne un'altra e muovervi di nuovo. Quindi potete intraprendere azioni, muovervi e fare altre azioni; fare azioni e muovervi; muovervi e fare azioni. Potete anche solo muovervi, effettuare esclusivamente azioni o passare il turno.

RICORDATE: una volta cominciato il movimento, non potrete interromperlo, fare un'azione e poi riprendere a muovervi.

MOVIMENTO

Il Movimento è una delle 3 statistiche delle vostre navi ed è rappresentato dalle vele sulla scheda giocatore.

All'inizio del gioco, la vostra nave grande può muoversi di 3 quadretti mentre la vostra nave piccola può muoversi fino a 4 quadretti per turno. Durante il vostro turno, l'azione di movimento permette di muovere nessuna, una o entrambe le navi fino a un numero di quadretti pari al numero di vele (punti movimento) della nave usata.

Queste navi sono grosse e manovrarle non sarà una cosa semplice. Potrete muovere in qualunque dei 5 quadretti ai lati o davanti alla nave spendendo solo 1 punto movimento, mentre non potete spostarvi mai verso i quadretti dietro di voi senza prima spendere 1 punto movimento per girare la nave.

Quindi se volete salpare verso un quadretto segnato dall'icona di svolta, nell'esempio qui affianco, potete farlo per il costo di 2 punti movimento. 1 punto per girare la nave e 1 altro punto per muoversi verso quel quadretto. Muovete sempre la vostra nave con la prua della nave verso il quadretto in cui vi state muovendo.



Se arrivate in un porto con almeno 1 punto movimento in eccesso, allora potrete girare la nave in una qualunque direzione per prepararla a salpare il turno successivo.

REGOLE SPECIALI PER IL MOVIMENTO

Scegliete quale delle vostre navi muovere per prima. L'unica situazione nella quale siete obbligati a muovere una nave è quando state occupando, già da due turni, un porto presso un'isola dei selvaggi o presso l'isola del mercato. Quindi, se vi siete spostati in quel porto al turno 1, potete restare lì al turno 2 ma dovete andarvene al turno 3. Nel caso che un'isola abbia due porti adiacenti, potete spostarvi nell'altro porto pur restando nella stessa isola.

Non potete muovervi nel porto di un avversario. Se vi muovete entro 1 spazio da un pirata che non è in porto, verrete immediatamente attaccati. Se siete in un porto e c'è un pirata vicino a voi, potete uscire verso un quadretto che non è adiacente ad esso per evitare di essere attaccati. Anche entrare in un porto vi metterà al sicuro dai pirati, anche nel caso si trovino adiacenti ad esso!

In questo esempio la nave può muoversi nell'altro spazio del porto (adiacente a sé, indicato dall'ancora) o verso lo spazio a Nord senza essere immediatamente attaccata dalla nave pirata. Muovendosi a Nord-Est farebbe scattare una battaglia, come indicato dal teschio pirata.



COMMERCIO

Quando ormeggiate una nave presso un'isola dei selvaggi con almeno una carta commercio su di essa, potete sbirciare la carta in cima al mazzo. Potete sostare in qualunque molo con il simbolo di un'ancora (a eccezione delle isole di partenza degli altri giocatori). Questi quadretti contano a tutti gli effetti come dei porti. Le carte commercio riporteranno uno scambio, come rappresentato dall'esempio:

In questo caso, gli indigeni dell'isola appena visitata vorrebbero 2 casse piene di merce in cambio di 2 monete e 1 scorta di nocè moscata.

Per completare questo scambio, le 2 casse richieste devono trovarsi sulla nave con cui state visitando l'isola. Non potete commerciare con casse che sono sulla vostra isola di partenza o sull'altra vostra nave (a meno che questa non sia adiacente alla nave ormeggiata sull'isola, questa azione prende il nome di 'Commercio Internavale').

Quando date uno sguardo alla carta, dovete decidere se accettare o meno questo scambio. Quando rifiutate (perché non avete abbastanza casse o non vi serve l'oro e le spezie offerte) posizionate la carta di nuovo sull'isola senza mostrarla agli altri giocatori.

Gli altri giocatori non devono sapere perché avete rifiutato lo scambio. Il prossimo giocatore che visita quell'isola pescherà di nuovo quella carta commercio. Se accettate lo scambio dovete mostrare la carta agli altri giocatori e rimuovere l'oro e le spezie elencate, dalla riserva generale o dalle isole in cui tenete le scorte, per posizzarle sulla vostra nave. Fate attenzione a non superare la quantità di carico della vostra nave (anch'essa segnata sulla vostra scheda giocatore). All'inizio del gioco la nave grande può trasportare fino a 7 oggetti mentre la nave piccola fino a 5. Questa quantità rappresenta una qualunque combinazione tra casse, oro e spezie.

Quando superate la quantità massima di carico di una nave dovete gettare, nel quadretto di mare in cui siete, qualsiasi eccesso che potrà essere recuperato da qualsiasi giocatore durante la partita passandoci sopra.

Potete guardare una carta commercio per nave per turno, anche senza avere alcuna cassa a bordo, nonostante le carte richiedano sempre tra 1 e 5 casse in cambio di oro e/o spezie.

Quando tutte le carte su un'isola vengono usate, le sue risorse vengono esaurite. Nessuna spezia potrà più essere presa e i porti dell'isola non saranno più sicuri, quindi i giocatori non saranno protetti da eventuali attacchi dei pirati o degli altri giocatori. Soltanto quando tutte le carte commercio saranno esaurite su tutte le isole, verranno mischiate assieme alle carte avanzate nella preparazione del gioco e ridistribuite come ad inizio partita.

ATTENZIONE: Non è possibile commerciare tra giocatori.

Alcuni scambi saranno possibili sull'Isola del Mercato, dove, oltre a poter potenziare le vostre navi (vedi il prossimo paragrafo), potrete:

- **SCAMBIARE 1 ORO PER 2 CASSE**
- **SCAMBIARE 2 CASSE PER 1 ORO**
- **SCAMBIARE 1 SPEZIA E 2 ORI PER 1 SPEZIA A TUA SCELTA (AD ESCLUSIONE DEL PEPE)**



POTENZIAMENTO

Usate le casse per commerciare con gli indigeni quindi, con l'oro guadagnato, potrete potenziare le vostre navi. Queste hanno 3 caratteristiche: movimento, carico e cannoni, rappresentate sulla scheda giocatore.

Il costo per ogni potenziamento è illustrato tra un valore statistica e l'altro.

*Il livello di carico. I cerchi sul 5 e sul 7 indicano le posizioni iniziali.
Per muovere la vostra nave piccola da 5 a 7 dovrete sborsare 2 ori + 2 ori = 4 ori.
L'unico posto in cui è possibile potenziare la vostra nave è l'Isola del Mercato.*

Una volta approdati lì, pagate con l'oro richiesto per potenziare i cannoni, il movimento e/o il carico della/e nave/i che avete attualmente ormeggiate sull'isola.

Potrete usare soltanto l'oro che si trova sulle vostre navi ormeggiate sull'isola del mercato. Potrete potenziare quante statistiche volete fino a quando potete pagarne il costo richiesto.

Sull'isola del mercato potrete anche effettuare queste azioni particolari:

- Scambiare 1 oro per 2 casse o viceversa
- Scambiare 1 spezia e 2 ori per 1 spezia a tua scelta (a esclusione del pepe)



CARICO, SCARICO E COMMERCIO INTERNAVALE

Quando una delle vostre navi è al vostro porto principale, potete caricare e scaricare qualsiasi merce (casse, oro, spezie) vogliate. Potete farlo all'inizio del vostro turno, alla fine di esso o addirittura durante il turno di un altro giocatore se volete. Quando le vostre navi sono adiacenti tra loro potete trasferire merci da una nave all'altra e viceversa.

Questo vale soltanto se la vostra seconda nave è collocata in un quadretto adiacente ortogonalmente (quelli indicati nell'esempio con un segno di spunta) all'altra nave. A questo punto potete effettuare un Commercio Internavale. Non è possibile effettuare quest'azione quando la vostra seconda nave è posizionata diagonalmente.

Alcune cose da tenere in considerazione durante quest'azione:

- Dovete sempre rispettare i limiti di carico delle vostre navi.
- Dato che conta come un'azione, non potete più muovere la nave che avete appena spostato vicino all'altra, tuttavia la nave che non si è ancora mossa può farlo.
- Quando trasportate alcune spezie che rischiamo di essere attaccate da altri giocatori, sarebbe conveniente avere la seconda nave tra la prima, che trasporta il carico, e l'isola principale. In caso di pericolo potrete così caricare le scorte sull'altra nave e procedere verso casa!

Il Commercio Internavale può essere utilizzato anche da una nave in un porto con un'altra nave adiacente a essa. La nave non attraccata comunque interagire con l'isola (dei selvaggi o del mercato) ma, non essendo tecnicamente in un porto, può essere attaccata dai pirati e dagli altri giocatori.



COMBATTIMENTO

COMBATTIMENTO TRA GIOCATORI

I giocatori possono vivere in pace commerciando le spezie richieste con gli indigeni, ma possono anche attaccarsi gli uni con gli altri per tentare di rubare le spezie e/o l'oro! Ed è qui che la terza caratteristica delle navi entra in gioco: i cannoni.

Per attaccare un altro giocatore, dovete essere in un qualsiasi degli 8 quadretti che circondano l'altra nave, utilizzando le normali regole di Movimento. L'orientamento della nave non ha importanza, la sua portata è di 1 quadretto in ogni direzione. Non potete attaccare un altro giocatore la vostra o la sua nave si trova in un porto.

Una volta verificate queste condizioni, potete dichiarare un attacco. Il giocatore attaccato non può sottrarsi. Quindi entrambe le navi confrontano le statistiche del cannone. All'inizio del gioco la nave grande comincia con 5 cannoni mentre quella piccola con 3 cannoni.

I 2 sfidanti tirano il dado a 6 facce e aggiungono al risultato il valore dei cannoni posseduti. In caso di pareggio vince l'attaccante. Lo sconfitto deve cedere al vincitore una spezia a scelta di quest'ultimo e, se ne è in possesso, anche una moneta. Se sulla nave sconfitta non erano presenti delle spezie, allora il suo controlllore sceglierà una statistica di quella nave da abbassare di 1 punto.

Nell'esempio affianco il pepe viene utilizzato come icona generica per le spezie, quindi il vincitore della battaglia sceglie qualsiasi spezia da rubare. Dato che il combattimento tra giocatori conta come un'azione, il giocatore che ha compiuto l'attacco ha diritto a muoversi prima o dopo la battaglia. Il giocatore in difesa ha diritto a contrattaccare nel proprio turno se lo desidera e se si trova a portata.

Puoi attaccare una specifica nave solo una volta per turno per ogni tua nave che si trova a portata di tiro.



COMBATTIMENTO TRA PIRATI E GIOCATORI

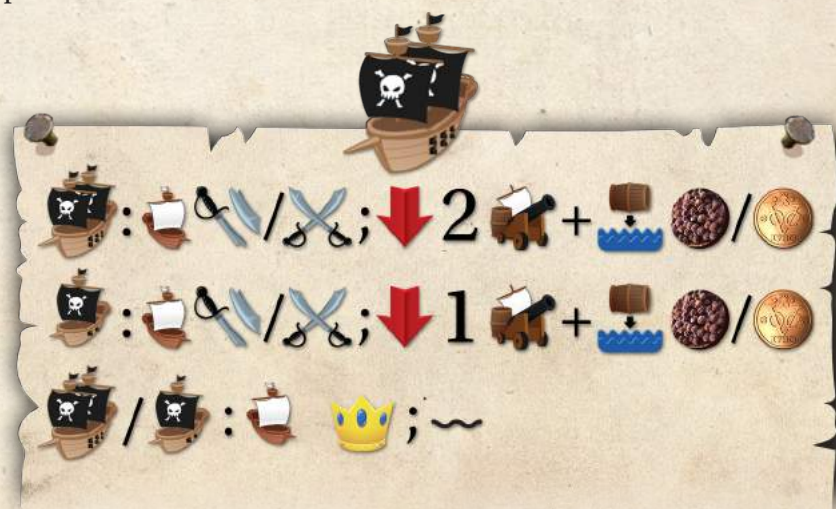
La battaglia coi pirati non conta come azione. Anche i pirati hanno una statistica per i cannoni: la nave pirata grande ha sempre 6 cannoni, mentre quella piccola ne ha 4. Un altro giocatore tira i dadi per i pirati, i quali vincono in caso di pareggio.

I pirati attaccano all'inizio del turno di ogni giocatore quando sono entro 1 quadretto dalla nave non attraccata in un porto.

I pirati non possono attaccare quando sono a loro volta ormeggiati in un porto. I pirati, inoltre, attaccano quando un giocatore nel proprio turno si muove nel raggio d'azione di una nave pirata e nessuna delle 2 navi è in un porto.

Se il giocatore vince il combattimento, può continuare il suo movimento, dato che questo non conta come azione. Quando battete un pirata, non guadagnerete nulla, ma potrete continuare con il vostro turno.

Se verrete sconfitti, la vostra nave viene ridotta in frantumi: depotenziate una statistica di 1 punto (in caso di sconfitta contro la nave pirata piccola) o due statistiche a scelta (in caso di sconfitta contro la nave grande - potete anche abbassare una sola statistica di 2 punti) della nave attaccata. Ma dovrete anche gettare 1 spezia a vostra scelta o 1 oro, se ne possedete. Non potrete recuperarla in questo turno (quando avete innescato l'attacco) o nel turno successivo (quando qualcun altro ha innescato l'attacco).



RICAPITOLIAMO

- I pirati si muovono - controllate eventuali attacchi da parte dei pirati nei confronti dei giocatori.
- Muovete le vostre navi ed effettuate azioni (scambi, potenziamenti, carico/scarico/commercio internavale, combattimenti).
- Il primo giocatore a ottenere 2 scorte di ognuna delle 4 spezie sulla propria isola principale vince!



MODALITÀ SOLITARIO

Innanzitutto, scegli un livello di difficoltà:

- 1 FACILE
- 2 MEDIO
- 3 DIFFICILE
- 4 ESPERTO

A prescindere dal livello di difficoltà, giocherai contro il gioco che gestirà una nazione avversaria. Scegli una nazione per te e quella avversaria, poi prepara una partita per due giocatori, con queste eccezioni:

Il tuo avversario non ha una statistica per la stiva. Le altre statistiche dipenderanno dal livello di difficoltà:

		1	2	3	4
		FACILE	MEDIO	DIFFICILE	EXPERT
CANNONI	NAVE GRANDE	5	6	7	7
	NAVE PICCOLA	3	4	5	6
VELE	NAVE GRANDE	INFERIORE 3	MEDIO 3	MEDIO 3	SUPERIORE 3
	NAVE PICCOLA	INFERIORE 2	MEDIO 2	INFERIORE 3	SUPERIORE 3

Prendi 15 casse e tante monete in modo da averne per un valore totale di 10, e piazzale sulla tua isola di partenza.

La nazione avversaria non userà né casse né monete e quando prenderà una carta commercio da un'isola dei selvaggi, otterrà direttamente le spezie elencate sulla carta. Se la nazione avversaria dovesse guadagnare monete dai combattimenti, allora le conserverà sulla nave fin quando non attraccherà al suo porto di partenza, a quel punto le monete torneranno nella riserva generale. Inoltre, la nazione avversaria non raccoglierà mai monete o casse dal mare (ma solo spezie, come descritto in seguito nella sezione eccezioni e chiarimenti).

Cerca tra le carte per la modalità solitario le 8 carte che riportano il livello di difficoltà scelto (1,2,3,4). Mischia il mazzetto di carte e mettile coperte a lato della scheda della nazione avversaria. A partire dalla nazione avversaria, tu ed il gioco alternerete i vostri turni finché uno dei due non riuscirà a portare le 8 spezie necessarie alla vittoria alla propria isola di partenza. Come per le regole classiche, il tuo obiettivo è di portare in patria 2 scorte di noce moscata, 2 di cardamomo, 2 di cannella e 2 di chiodi di garofano. L'obiettivo della nazione avversaria è una qualsiasi combinazione di 8 spezie. A meno di eccezioni, elencate in questa modalità, tutte le regole del gioco base sono in vigore.

Nel suo primo turno, il gioco dovrà muovere i pirati. Fai quest'azione in ogni turno tuo e del tuo avversario, come da regolamento. Quindi pesca una carta dal mazzetto avversario ed esegui l'azione riportata per la nave grande. Fa' lo stesso per la nave piccola. Quando sulla carta è riportata un'azione che non può essere completata dalla nave in questione o non produrrebbe alcun risultato utile, allora scarta questa carta e pescane un'altra. Fai questo solo all'inizio del turno di ogni nave.

Potrai trovare queste azioni sulle carte delle navi controllate dal gioco:



MIGLIORAMENTO NAVE: Sposta la nave di turno fino a un porto sull'isola del Mercato, attraverso la rotta più breve possibile. Quindi la nave usata migliora di 1 la statistica riportata sulla carta. Il gioco non spende mai monete per migliorare le proprie navi.



RACCOGLI SPEZIE E PORTALE A CASA: Naviga con la nave di turno fino al porto più vicino di un'isola dei selvaggi che abbia almeno una carta commercio sopra. Se più isole sono alla stessa distanza, porta la nave all'isola più prossima all'isola natale avversaria. L'isola bersaglio della nave controllata dal gioco può cambiare di turno in turno: ad esempio se le altre navi bloccano la rotta o se viene raccolta l'ultima carta commercio da quell'isola. Quando la nave arriva all'isola, pesca la prima carta commercio: se riporta un qualsiasi numero di spezie, portale a bordo. Se la nave ha ancora qualche punto movimento da spendere, puntala verso l'isola di partenza. Nei turni successivi, naviga fino all'isola di partenza sulla rotta più breve possibile e scarica le merci sull'isola. Se non sono riportate spezie sulla carta commercio, quest'azione termina. L'azione termina (nel caso la nave avversaria stia navigando verso la sua isola di partenza per scaricare le merci) anche quando tutte le spezie raccolte sulla nave sono rubate dal giocatore, prima che vengano riportate sull'isola.



CACCIA: Se una delle navi del giocatore, non attraccata nella sua isola di partenza, porta con sé una spezia, la nave avversaria navigherà verso di essa e proverà a rubarla. Sarà scelta una sola nave come obiettivo. Nel caso che entrambe le navi del giocatore stiano trasportando spezie l'imbarcazione avversaria di turno si dirigerà verso quella a lei più vicina. Il gioco proverà sempre ad abbordare la nave del giocatore finché questa non si trova in un porto. Se non è possibile durante questo turno (essendo le navi troppo distanti), l'avversario proverà a piazzarsi tra la nave bersaglio e l'isola di partenza del giocatore. Se anche questo non è possibile, allora l'avversario proverà ad avvicinarsi il più possibile alla nave del giocatore. Anche se risulterà palese che il giocatore riuscirà a portare in salvo le spezie prima che la nave avversaria possa prenderle, la caccia prosegue in ogni caso. Se gli sarà possibile attaccare, allora l'avversario attaccherà. Se la nazione avversaria vince, prenderà una spezia a tua scelta e proverà a portarla alla sua isola di partenza. Se, in seguito, il giocatore riesce a rubarla di nuovo, la caccia è di nuovo aperta e, quindi, l'avversario tenterà di rubarla nuovamente. Se la nave obiettivo non ha più spezie a bordo, l'azione termina immediatamente, anche se l'altra imbarcazione del giocatore ha ancora delle spezie.

Se l'avversario riesce a portare alla propria isola la spezia rubata, l'azione termina immediatamente, anche se il giocatore ha ancora delle spezie sulle navi. Consiglio: se hai qualche dubbio su come muovere la nave avversaria, cerca di scegliere la migliore rotta possibile per l'avversario o la più conveniente per te.

Sulla carta Caccia, l'avversario avrà sempre un'altra opzione riportata sulla carta, nel caso il giocatore non porti con sé delle spezie, nel momento in cui è stata pescata.

Una delle carte ha un simbolo Shuffle (mischiare). Quando l'azione su questa carta è terminata mischia questa, e tutte le carte scartate, nuovamente nel mazzo di pesca.

Inoltre, vanno applicate queste eccezioni alle regole e questi chiarimenti:

- *Tu devi raccogliere 2 scorte delle principali 4 spezie (il pepe può valere come qualsiasi altra spezia). La nazione avversaria deve raccogliere qualsiasi delle 8 spezie sulla sua isola di partenza per vincere la partita. Qualsiasi combinazione è possibile, e la nazione avversaria non ha bisogno di scambiare merci dall'isola Mercato.*
- *La nazione avversaria non è mai attaccata dai pirati*
- *Le navi avversarie possono raccogliere spezie dal mare solo se si trovano sulla rotta più breve verso la sua destinazione.*
- *La nazione avversaria non usa il Commercio Inter-navale per caricare spezie da una nave all'altra*
- *Se il giocatore vince una battaglia contro una nave senza spezie, controllata dal gioco, il giocatore sceglie la statistica avversaria da depotenziare*
- *Se la nave avversaria vince una battaglia, il giocatore sceglie quale spezia cedere. Tutte le altre conseguenze delle battaglie si risolvono normalmente.*
- *La nazione avversaria userà entrambe le navi durante i suoi turni. La nave grande salpa e naviga sempre per prima.*
- *I pirati si muovono normalmente nei turni della nazione avversaria.*
- *Ogni nave avversaria può attaccare una sola volta per turno, così le navi del giocatore.*
- *Quando giochi in modalità difficile o esperto, rimuovi dal gioco le due carte commercio che contengono 3 spezie.*
- *Se una nave avversaria ha già raggiunto il valore massimo nelle statistiche di vele o cannoni e viene pescata una carta azione che le migliorerebbe ulteriormente, allora scarta questa carta e pescane un'altra.*
- *Abbiamo incluso una carta vuota per la modalità solitario così da permettervi di personalizzare a piacimento il livello di difficoltà del gioco.*

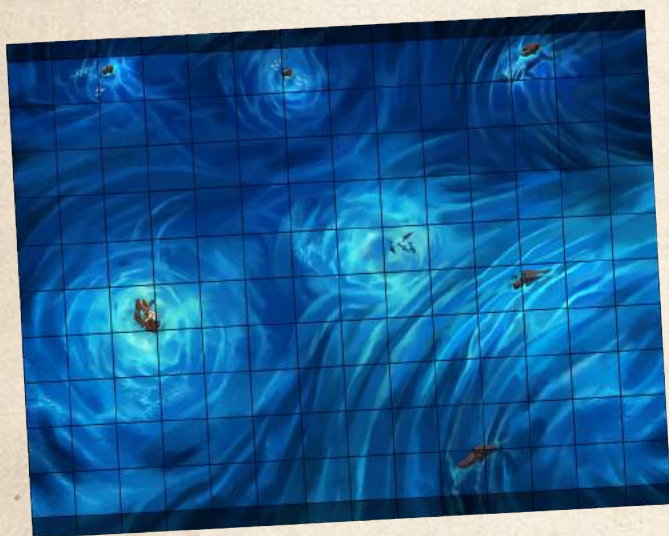
Se troverai una situazione non riportata in questo manuale, o prendi una decisione che ritieni giusta o sentiti libero di mandarci un e-mail a support@keepexploringgames.com. Risponderemo entro una giornata lavorativa.



The Dutch East Indies



COMPONENTES



1 TABLERO DE JUEGO



15/18 ISLAS



10 BARCOS



40 ESPECIAS



30 MONEDAS
(20X1, 10X3)



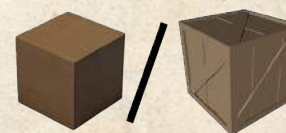
4 HOJAS DE JUGADOR



30 CARTAS DE COMERCIO



12 CARTAS DE UN JUGADOR



60 CAJAS DE
MERCANCIAS



24 MARCADORES



1 DADO DE
OCHO CARAS (D8)



2 DADOS DE
SEIS CARAS (D6)

OBJETIVO DEL JUEGO

Indias Orientales, siglo XVIII.

Estás al mando de dos embarcaciones y tu misión es encontrar especias de valor y traerlas de vuelta a casa. Pero no todo es tan simple como parece. Tendrás que conseguirlo antes de que se te adelanten los demás países, y eso sin contar a los piratas que rondan por altamar, esperando la oportunidad perfecta para saquear tus naves y reducirlos a cenizas. Para encontrar las especias, tú y tus competidores podéis comerciar con los habitantes de las islas, o luchar y robaros los cargamentos entre vosotros. Si quieres tener más posibilidades de ganar, mejora tus embarcaciones en la isla mercante: aumenta tu bodega de carga, coloca más velas para una mayor velocidad, o añade cañones para vencer a tus enemigos.

¡El primer jugador que entregue dos cargamentos de cada especia en el puerto de su isla será el ganador!

El primer jugador que consiga traer de vuelta a su isla de origen dos cargamentos de cardamomo, dos de canela, dos de clavo de olor y dos de nuez moscada, gana la partida. La pimienta se considera un comodín, por lo que puede sustituir a cualquier otra especia.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Cada jugador escoge un país, para después recibir su hoja de jugador respectiva y seis marcadores (tres transparentes y tres del color del país). Los marcadores con el color de cada país se colocan sobre las áreas marcadas con un círculo grande en la hoja, mientras que los transparentes deberán ir sobre los espacios delimitados por círculos pequeños. Posteriormente, se despliega el tablero de juego en el centro de la mesa y cada jugador coloca su isla de origen frente a él. Por favor, revisa el apéndice para obtener recomendaciones sobre las posiciones iniciales.



Una vez colocadas las islas de origen, baraja las cartas de comercio y distribúyelas boca abajo por las islas según lo descrito en el apéndice. Los números que aparecen en las islas salvajes (no reclamadas) corresponden al número de cartas de comercio asignadas a cada una. A continuación, cada jugador debe posicionar sus dos barcos tal como indicado, y se hace lo mismo con los dos barcos pirata. Solo una vez que se hayan robado todas las cartas de comercio el mazo de descarte vuelve a barajarse y las cartas se posicionan de la misma forma que al principio de la partida. Se recomienda este modo de preparación para las primeras partidas.

DISEÑA TU PROPIO ARCHIPIÉLAGO

Jugadores que ya tengan experiencia con The Dutch East Indies pueden tratar de diseñar su propio archipiélago. Dependiendo del número de jugadores, se recomienda colocar las islas de origen de modo que formen entre sí un rectángulo, cuadrado o triángulo. Asegúrate de que la isla mercante está equidistante de todos los jugadores, y de que cada jugador tiene una isla salvaje a una distancia similar a la del resto. También se recomienda asignar menos cartas a las islas cercanas a los jugadores, y más a aquellas que se encuentran a mayor distancia.

Elegid el jugador inicial. Nuestra recomendación es que empiece quien tenga la barba o cabellera más majestuosa.

Cada jugador coloca sobre su isla de origen el siguiente número de recursos:

	JUGADOR INICIAL	SEGUNDO JUGADOR	TERCER JUGADOR	CUARTO JUGADOR
 CAJAS DE MERCANCÍAS	14	15	15	15
 MONEDAS (VALOR TOTAL)	10	10	10	11

Pon las cajas y monedas sobrantes junto con las especias en un lugar al alcance de todos. También puedes distribuirlas entre las islas salvajes para darle un toque visual a tu partida. Una vez que todo esté en su sitio, los jugadores efectúan su turno en el sentido de las agujas del reloj hasta que uno de ellos cumpla con el objetivo del juego. ¡Gana quien consiga las especias más rápido!

PRIMERA PARTE: MOVER A LOS PIRATAS

Al iniciar el turno de un jugador, lo primero que hay que hacer es mover a los piratas. El jugador actual lanza el D8 (que tiene dibujadas distintas direcciones del viento) y después mueve el barco pirata más grande una casilla en la dirección resultante. Los piratas no pueden ocupar la misma casilla que una isla, otro barco, el puerto de una isla de origen, o un espacio fuera del tablero. Si esto ocurriese, se mueve el barco en la dirección opuesta. En caso de que tampoco fuese posible, se vuelve a lanzar el dado hasta que el resultado permita el movimiento. Cuando el barco pirata grande haya efectuado su movimiento, se repite el proceso para el barco pequeño.

Al final de la fase de movimiento de los piratas, si cualquiera de los dos barcos no está en un puerto y se encuentra adyacente al barco de cualquier jugador, atacará a este último inmediatamente. Esta acción se explicará más adelante en la sección de Batallas.

SEGUNDA PARTE: FASE DE ACCIÓN Y MOVIMIENTO

Después de encargarse de los piratas, el jugador actual puede moverse, realizar una acción de las descritas más adelante, o hacer un híbrido entre ambas (acción-movimiento-acción, acción-movimiento, o movimiento-acción). Una vez anunciada la opción escogida, esta debe llevarse a cabo en su totalidad, lo que significa que está prohibido interrumpir una acción de movimiento para efectuar una acción y después volver a moverse. También se puede optar por no efectuar ninguna acción o movimiento.

MOVIMIENTO

La capacidad de movimiento es una de las tres características de cada nave, y se representa mediante unas velas en la hoja de jugador. Al inicio de la partida, el barco más grande puede moverse hasta tres casillas, mientras que el barco pequeño puede moverse hasta dos. Durante su turno, un jugador puede no mover ninguna embarcación, solo una, o las dos, tantas casillas como velas tenga en su hoja de jugador (puntos de movimiento).

Los barcos son de gran tamaño, y maniobrarlos no es tarea fácil. Un jugador puede mover su barco a cualquiera de las cinco casillas adyacentes (tres frontales y dos laterales) gastando un punto de movimiento. Sin embargo, no puede navegar directamente a ninguna de las tres casillas traseras. Para ello necesitaría primero virar el barco gastando un punto de movimiento.

Si el jugador quisiera mover el barco a cualquiera de las casillas marcadas con un símbolo de giro, debe gastar al menos dos puntos de movimiento. Una vez que ha determinado la casilla a la que desea llegar, se posiciona la proa del barco en esa dirección. Si un barco llega a un puerto y tiene sin utilizar al menos un punto de movimiento, el jugador puede gastar ese punto para posicionar el barco en la dirección en la que desee partir el próximo turno.



REGLAS ESPECIALES DE MOVIMIENTO

Un jugador puede escoger cuál de sus dos naves mueve primero. La única situación en la que está obligado a moverse es cuando se encuentre sobre una casilla de puerto en una isla salvaje, o cuando lleve dos turnos en la isla mercante (si llegó en el turno 1, puede quedarse durante el turno 2, pero tendrá que moverse en el turno 3). Si hay dos casillas de puerto adyacentes, el jugador puede moverse de un puerto al otro en la misma isla. No puede, sin embargo, entrar en el puerto de un oponente. Si al moverse un jugador llega a una casilla adyacente a un barco pirata y no se encuentra en un puerto, este le atacará inmediatamente. Si el jugador se encuentra en un puerto y el barco pirata está cerca, puede tratar de moverse a una casilla no adyacente para evitar el ataque.

El jugador puede mover su barco a la casilla de puerto a su derecha sin verse atacado por los piratas. Si se moviese a cualquiera de las casillas marcadas con una calavera, se produciría una batalla.



COMERCIO

Los jugadores pueden fondear sus barcos en cualquier lugar con un símbolo de ancla (excepto en la isla de origen de sus oponentes). Cuando un jugador acosta en una isla salvaje que tenga al menos una carta de comercio sobre ella, puede mirar la carta superior del montón sin enseñársela a los demás. Ejemplo de carta de comercio:

En este ejemplo, los habitantes de la isla están dispuestos a intercambiar dos cajas de mercancías por dos monedas y una carga de especias, en este caso de nuez moscada.

Para llevar a cabo este intercambio es necesario tener las dos cajas de mercancías en la nave que está visitando la isla. No se puede comerciar con cajas que se encuentren en la isla de origen o en otro barco, excepto si ambos barcos se encuentran en posiciones adyacentes (ver Transferencias, más abajo).

Una vez que ha mirado la carta de comercio, el jugador puede elegir aceptar o rechazar el intercambio. Si lo rechaza (ya sea por falta de mercancías o porque no necesita las monedas y/o especias ofrecidas), debe devolver la carta boca abajo a la parte superior del mazo de la isla. Así, el resto de jugadores no sabrá por qué ha rechazado el trato. El próximo jugador que visite esta isla debe coger la misma carta y, si acepta el intercambio, se la muestra a los demás. Después, quita las cajas de mercancías de su barco, las deposita en la reserva general o sobre la isla, y coge las monedas y/o especias necesarias de la reserva general, de la isla del mercado o de cualquier isla salvaje para colocarlas en su barco. Es responsabilidad de cada jugador preocuparse de que las mercancías en cada uno de sus barcos no superen la capacidad de su bodega de carga (una de las tres características que se muestran en la hoja de jugador).

Al principio de la partida, un barco grande puede almacenar siete objetos (cualquier combinación de cajas, monedas y especias), y uno pequeño, cinco. Si el cargamento superase la capacidad de carga, el jugador deberá deshacerse del excedente, dejándolo en la casilla de mar donde se encuentra. Todos los jugadores, incluido él mismo, pueden recuperar estos objetos en cualquier momento de la partida si se sitúan sobre esta casilla.

Cada jugador solo puede mirar una carta de comercio por isla, por barco y por turno. Está permitido hacerlo aunque no se tengan bienes que intercambiar. Las cartas de comercio siempre piden de una a cinco cajas de mercancías, y ofrecen monedas y/o especias.

Cuando una isla salvaje se queda sin cartas de comercio, la consideraremos agotada. A partir de ese momento no se pueden obtener más especias en esa isla, y deja de contar como puerto. Esto implica que los jugadores ya no se encuentran a salvo de sus oponentes ni de los piratas cuando se encuentren aquí. Una vez que las cartas de comercio se acaban en todas las islas salvajes, se baraja la pila de descarte y se redistribuyen nuevamente según el orden inicial.

Los jugadores no pueden comerciar entre sí. Al fin y al cabo... no necesitan más desconfianza de la estrictamente necesaria, ¿verdad?

La isla mercante permite a los jugadores mejorar sus barcos (ver Mejoras) y hacer las acciones siguientes:

- CAMBIAR 1 MONEDA POR 2 CAJAS DE MERCANCÍAS
- CAMBIAR 2 CAJAS DE MERCANCÍAS POR 1 MONEDA
- CAMBIAR 1 ESPECIA Y 2 MONEDAS POR UNA ESPECIA DE SU ELECCIÓN (EXCEPTO PIMIENTA)



MEJORAS

Las cajas de mercancías sirven para comerciar con los habitantes de las islas y las monedas para mejorar los barcos. Estos tienen tres características que aparecen en las hojas de jugador: velas (capacidad de movimiento), bodega (capacidad de carga) y cañones. El precio en monedas para mejorarlas figura entre los distintos números.

Detalle de los valores posibles para la capacidad de carga. Los círculos verdes en el 5 y el 7 representan la capacidad de los dos barcos, pequeño y grande, respectivamente. Para mejorar la capacidad de carga del barco pequeño de 5 a 7, por ejemplo, se necesitarían $2 + 2 = 4$ monedas.

El único lugar donde se pueden mejorar las embarcaciones es en la isla mercante. Una vez un jugador haya atracado en su puerto, paga las monedas necesarias para comprar todas las mejoras que quiera (y se pueda permitir) de cualquier barco que tenga en un puerto de esta isla. Las monedas deben provenir del barco que se encuentra en el puerto, o de otro barco que también esté atracado en la isla.



CARGA, DESCARGA Y TRANSFERENCIAS

Cuando uno de sus barcos se encuentre en su puerto de origen, el jugador tiene la opción de cargar o descargar tantas cajas, monedas o especias como desee, pero siempre teniendo en cuenta el límite de carga de dicho barco. Esta acción puede realizarse en cualquier momento del turno o incluso durante el turno de otro jugador. Si las embarcaciones de un jugador se encuentran adyacentes pueden transferirse objetos entre ellas.

Cuando un jugador coloque su segundo barco en una de las casillas marcadas en verde, le está permitido transferir mercancías entre sus barcos. Esto no se puede realizar cuando el segundo barco se encuentra en diagonal.

Hay que tener en cuenta algunas cosas antes de realizar transferencias. Primero, se debe respetar la capacidad máxima de carga de cada barco. Ya que una transferencia cuenta como acción, el jugador no puede seguir navegando con el barco que acaba de desplazar. Sin embargo, el barco que no se ha movido podrá hacerlo con normalidad durante este turno.

Mientras se transportan especias, existe el peligro de ser atacado por otros jugadores, y puede ser útil mantener la segunda embarcación a medio camino entre el barco con especias y la isla de origen. Así, el barco con especias puede llegar junto al otro barco, transferir el cargamento, y dejar que este navegue hacia la isla de origen, todo en el mismo turno. La acción de transferencia también puede ser útil cuando una embarcación que se encuentre en un puerto tenga otra adyacente. De esta forma, la segunda puede también comerciar con la isla, pero técnicamente no está en un puerto y por tanto corre peligro de ser atacada por piratas u otros jugadores.



BATALLAS

BATALLAS ENTRE JUGADORES

Durante la partida, los jugadores pueden mantener la paz y dedicarse a comerciar con los habitantes de las islas. ¡Pero también pueden atacar a sus oponentes para robarles la mercancía! Es entonces cuando entra en juego la tercera característica de los barcos: los cañones.

Para atacar a otro jugador es necesario colocar un barco en una de las ocho casillas que rodean al barco enemigo siguiendo las reglas normales de movimiento. En este caso, el modo en que los barcos estén orientados no importa, ya que el rango es de una casilla en todas direcciones (ortogonales y diagonales). Si uno de los dos jugadores se encontrase en un puerto, el ataque no se podría producir.

Si se cumplen todos los requisitos, el jugador atacado no puede negarse a luchar, y comienza la batalla. Primero, ambos barcos comparan sus cañones. El barco grande empieza la partida con cinco cañones mientras que el pequeño empieza con tres. Ambos jugadores lanzan un D6 y añaden su número de cañones. El atacante gana la batalla en caso de empate, y el perdedor debe entregar una especia de la elección del ganador a este último. Además, si el atacante sale victorioso, obliga al perdedor a darle una moneda (que tenga en ese barco). Si el perdedor no tiene la especia en cuestión, deberá restar un punto de mejora a cualquiera de las características del barco (velas, carga o cañones).

La pimienta se utiliza como representación general para todas las especias. Como las batallas entre jugadores cuentan como acciones, el atacante puede moverse antes o después de la batalla, pero el defensor podrá volver a atacarle en su turno si todavía se encuentra a su alcance.

Solo puedes atacar un barco concreto una vez por cada uno de tus barcos que esté a rango por turno.

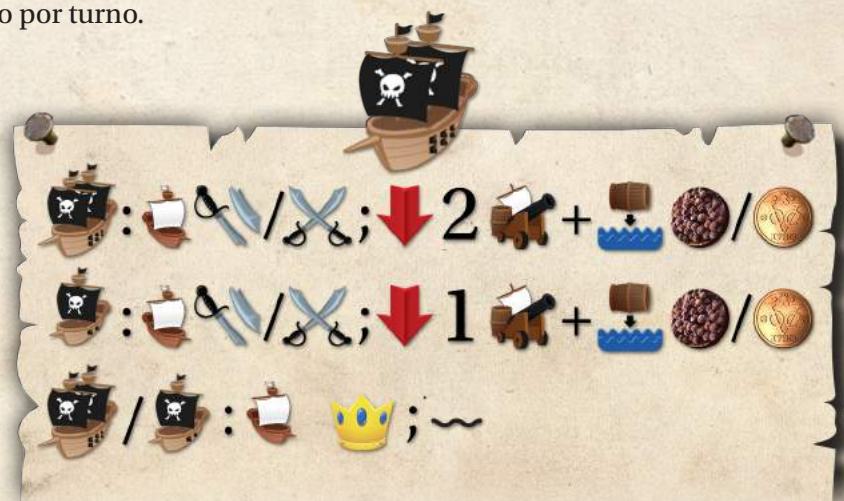
BATALLAS CONTRA LOS PIRATAS

Los piratas atacan al principio de cualquier turno siempre y cuando no se encuentren en un puerto y estén adyacentes a un barco de un jugador que tampoco esté en un puerto (ni ortogonal ni diagonalmente). Las batallas contra los piratas no cuentan como acción.

Los piratas también atacan cuando un jugador se mueve con uno de sus barcos a una casilla adyacente durante su turno. Si el jugador gana el combate, puede continuar su movimiento ya que las batallas contra los piratas no cuentan como una acción.

Al igual que los jugadores, los piratas también tienen valores asignados a los cañones. El barco pirata más grande posee seis cañones, mientras que el más pequeño tiene cuatro. El combate contra los piratas se desarrolla de la misma forma que el combate entre jugadores, y es otro jugador el que tira el dado por los piratas. Estos ganan en caso de empate.

Vencer a los piratas no otorga ninguna recompensa. El jugador actual puede continuar moviéndose si era su turno, pero si pierde, los piratas saquean y destrazan su barco. Esto quiere decir que el jugador tiene que elegir y restar una característica del barco atacado (si el atacante es el barco pirata pequeño, o dos si se trata del barco grande). En este último caso, también puede elegir restar dos puntos a una característica de su elección. Además, tiene que tirar una especia de su elección o una moneda siempre que pueda, y no podrá recogerla ni en el turno del ataque, ni en el siguiente turno (en el caso de que sea otra persona la que ha desencadenado el ataque).



RESUMEN

- **Movimiento de los piratas. Se resuelven las posibles batallas de piratas contra jugadores.**
- **Movimiento y acciones del jugador (comercio, mejoras, cargas/descargas/transferencias, batallas).**
- **¡El primer jugador que tenga dos unidades de cada una de las cuatro especias en su isla de origen, gana!**



REGLAS PARA UN JUGADOR

En primer lugar, elige un nivel de dificultad:

- 1 FÁCIL
- 2 NORMAL
- 3 DIFÍCIL
- 4 EXPERTO

En todos los niveles vas a jugar contra una IA. Elige un país para ti, otro para la IA, y prepara la partida como lo harías para dos jugadores pero con estas excepciones.

La IA no tiene bodega de carga. Las otras características dependen del nivel de dificultad.

		1	2	3	4
		FÁCIL	NORMAL	DIFÍCIL	EXPERTO
CAÑONES	BARCO GRANDE	5	6	7	7
	BARCO PEQUEÑO	3	4	5	6
VELAS	BARCO GRANDE	3 Inferiores	3 Intermedias	3 Intermedias	2 Superiores
	BARCO PEQUEÑO	2 Inferiores	2 Superiores	3 Inferiores	3 Intermedias

Coge 15 cajas de mercancías y 10 monedas (valor total) y colócalos en tu isla de origen. La IA no va a utilizar ni cajas ni monedas. Cuando la IA roba una carta de comercio de una isla salvaje, coge directamente las especias que aparecen en la carta sin dar nada a cambio. Si gana monedas tras una batalla, las deposita en su barco, y cuando este ataque en su puerto de origen las monedas se devuelven a la reserva general. La IA no recoge monedas o cajas de mercancías del mar.

Mira el anverso de las cartas para un jugador y selecciona únicamente las que coinciden con el nivel de dificultad que has elegido (1, 2, 3 o 4). Baraja las cartas de la IA y colócalas boca abajo cerca de su hoja de jugador.

La partida se desarrolla por turnos -empezando por la IA- hasta que uno de los dos consiga acumular ocho especias en su isla de origen. Como jugador necesitarás dos cargamentos de nuez moscada, dos de canela y dos de clavo de olor, mientras que la IA puede ganar con cualquier combinación de especias. Todas las reglas del juego se mantienen salvo lo especificado en esta sección.

Durante el primer turno de la IA, mueve los piratas normalmente. Esto se realiza al principio de cada uno de vuestros turnos como en una partida normal. Después, roba una carta de la IA para el barco grande, sigue las instrucciones, y haz lo mismo con el barco pequeño. En los próximos turnos, cuando no exista ninguna acción incompleta o relevante en la carta de la IA, descártala y roba otra. Esto solo se realiza al principio del turno para cada barco.

Las acciones puedes encontrarlas en las cartas de la IA.



MEJORA: La IA navega con el barco hasta un puerto de la isla del mercado trazando la ruta más corta posible. Después, mejora en ese barco la característica que indica la carta sin pagar.



RECUPERA ESPECIAS Y LLÉVALAS A LA ISLA DE ORIGEN: La IA navega con el barco hasta el puerto más cercano de una isla salvaje que contenga al menos una carta de comercio. Si hay varias islas que cumplen esta condición, se dirige a la más próxima a su isla de origen. El objetivo puede cambiar entre un turno y el siguiente si hay barcos que bloquean el paso o si robase la última carta de la isla más cercana. Cuando el barco llegue, roba la primera carta del mazo de la isla: si aparece alguna especia, la coloca en el barco y con los puntos de movimiento restantes (de haberlos) lo gira hacia su isla de origen. En los siguientes turnos, volverá a su isla de origen por la ruta más corta para depositar allí las especias que ha conseguido y completar la misión. Si no hubiese especias en la carta de comercio robada, la misión se acaba. También se acaba si le robas todas las especias antes de que las pueda depositar en su isla.



CAZA: Si uno de tus barcos -que no se encuentre en tu puerto de origen- transporta al menos una especia, el barco de la IA se dirigirá hacia él para intentar robársela. Siempre intentará encontrarse con el barco cuando ninguno de los dos estéis en un puerto. Si no es posible este turno, se intentará colocar entre tu barco y tu puerto de origen y, si esto tampoco es posible, buscará quedar lo más cerca posible de tu barco. Aunque sea evidente que te da tiempo a traer tu cargamento de especias de vuelta a casa, el barco de la IA siempre irá a por el barco con especias más cercano y, si puede atacar, lo hará. Cuando gane, te roba una especia de tu elección para llevársela a su puerto, pero si la recuperas, intentará volver a robártela. La IA tiene un barco por objetivo, pero si ese barco deja de tener especias a bordo, acabará la misión aunque tu otro barco sí tenga.

Cuando la IA consigue transportar el cargamento de especias a su isla de origen, acaba la acción de la carta aunque tus barcos tengan más especias. Si alguna vez dudas de a dónde mover el barco de la IA, realiza la mejor acción para ella (y la que menos te convenga a ti).

Si ves -> Caza en una carta de la IA, siempre se mostrará otra acción opcional para realizar en caso de que no estés llevando ninguna especia en ese momento.

Una de las cartas tiene un símbolo de barajar. Cuando acabes de realizar su acción, baraja esta carta y la pila de descarte junto al resto de cartas para volver a conformar el mazo.

Además, aplica estas excepciones o aclaraciones:

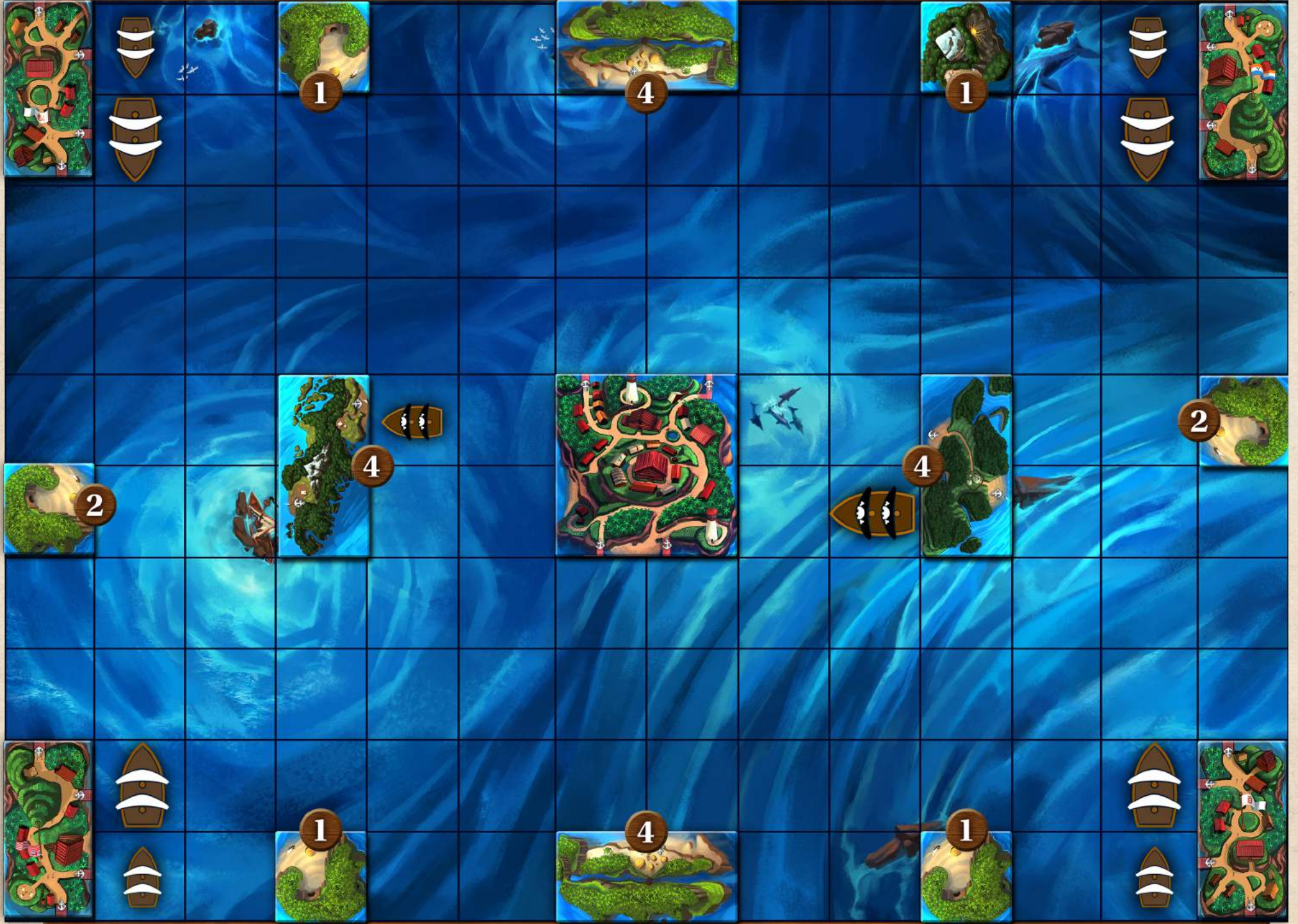
- Necesitas recuperar dos copias de las cuatro especias (la pimienta se puede usar como comodín). La IA puede ganar con 8 especias de cualquier tipo en su isla de origen. Como todas las combinaciones son válidas, la IA no necesita comerciar en la isla del mercado.
- Los piratas no pueden atacar a la IA.
- La IA solo recoge especias del mar si están en el camino más corto a su destino.
- La IA no usa la acción de transferencia para desplazar especias de un barco a otro.
- Si ganas una batalla contra un barco de la IA que no contenga especias, elige la característica que debe reducir.
- Si la IA gana una batalla, decides qué especia le das. El resto de consecuencias de la batalla se aplican normalmente.
- La IA siempre jugará con sus dos barcos en cada uno de sus turnos. Además, navegará primero con su barco grande.
- Los piratas mueven normalmente en los turnos de la IA.
- Tanto tú como la IA podéis atacar solo una vez por barco y por turno.
- Para el nivel difícil y experto, retira las dos cartas de comercio que ofrecen tres especias.
- Si uno de los barcos de la IA ha mejorado al máximo sus velas o cañones y roba la carta de mejora de esa característica, descártala y roba otra.
- Se incluye una carta en blanco para el modo de un jugador, que puedes utilizar para personalizar el nivel de dificultad del juego.

Si te encuentras con una situación que no esté incluida en este manual, decide lo que te parezca más justo o mándanos un email a support@keepexploringgames.com y recibe una respuesta en un día laborable.











**KEEP
EXPLORING
GAMES**