FRANZ BENNO DELONGE

ZANZIBAR

WO DER PFEFFER WÄCHST

Spieler: 3-5
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 min

Spielidee

Auf Zanzibar, der geheimnisvollen Gewürzinsel, wird überall mit Gewürzen gehandelt. Es gibt Pfeffer, Ingwer, Nelken, Zimt und Vanille, wo immer man hinschaut. Dabei kann man gut verdienen, aber nur wenn man geschickt plant und seine Händler immer zur rechten Zeit am rechten Ort hat, um seine Aufträge möglichst gewinnbringend zu erledigen.

Spielmaterial

1 Spielplan
30 Spielfiguren/Händler,
je 6 in den 5 Spielerfarben
Aufkleber mit den Zahlen 2-7
5 Zählsteine in den 5 Spielerfarben
50 Auftragskarten, je 10 Aufträge
in den 5 Spielerfarben

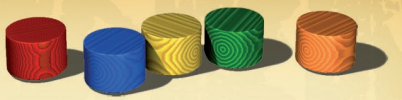




Vor dem ersten Spiel sollten die Aufkleber oben auf die Spielfiguren geklebt werden, damit man leichter erkennt, welche der verschieden großen Figuren wie weit ziehen darf. Auf die größte Figur kommt die 2, auf die nächst kleineren die 3, usw., auf die kleinste die 7.
Die Zahlen zeigen an, wie viele Felder der jeweilige Händler gezogen werden darf.
Je größer ein Händler ist, desto stärker ist er auch.



Vorbereitungen



Der Spielplan wird in der Mitte ausgebreitet. Auf der Insel findet man zahlreiche Dörfer in 5 verschiedenen Provinzen (Nord-, Süd-, Ost-, West- und Zentralprovinz). Die Orte sind entweder neutral (Hütten) oder mit einem Gewürzsymbol bezeichnet. Die Felder im Meer werden alle zusammen als „sechste Provinz“ behandelt.
Jeder Spieler erhält in seiner Spielerfarbe seinen Satz mit 10 Auftragskarten (5 Gewürzkarten und 5 Provinzkarten) und seine Händler:

- bei 3 Spielern alle 6 Händler
- bei 4 Spielern die Händler 2 – 6
- bei 5 Spielern die Händler 2 – 5

Die Auftragskarten mischt jeder Spieler gut durch und legt sie dann als verdeckten Stapel vor sich ab.

Die Zählsteine werden auf das **Feld 10** der Zähllleiste gesetzt.

Nun setzen die Spieler reihum ihre Händler ein. Wer zuletzt in einem Basar war, fängt an und setzt irgendeinen seiner Händler auf irgendeinen Ort auf dem Spielplan. Reihum setzt jeder immer eine Figur, bis alle Spieler ihre Händler auf dem Spielplan verteilt haben. Dabei müssen folgende Regeln eingehalten werden:

- auf jedem Ort darf nur ein Händler stehen;
- in jeder Provinz (auch auf dem Meer) darf sich jeweils nur ein Händler einer Farbe befinden

Erst wenn alle Steine gesetzt sind, nimmt jeder Spieler die beiden obersten Auftragskarten von seinem Stapel auf die Hand und schaut sie an.

Spielablauf

Die Spieler sind reihum am Zug. Sie ziehen ihre Händler über den Plan, um die Aufträge auf ihren Handkarten mit möglichst großem Punktgewinn zu erfüllen. Dazu müssen so viele der eigenen Händler wie möglich in die auf der Karte geforderten Orte ziehen. Wer mit der erreichten Anzahl zufrieden ist, kann die betreffende Handkarte ablegen und werten. Anschließend darf er sich die nächste Karte von seinem Stapel nehmen. Manchmal kann es jedoch auch günstiger sein, einen Auftrag mit Verlust oder geringer Punktzahl hinter sich zu bringen, um sich rasch einem lohnenderen Auftrag zu widmen.

Auftragskarten

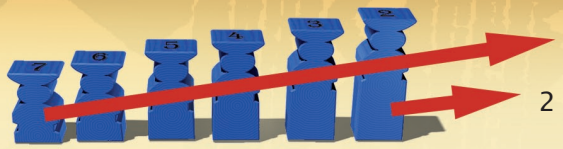
Eine Gewürzkarte erteilt dem Spieler den Auftrag, auf der ganzen Insel so viele mit diesem Gewürzsymbol gekennzeichneten Orte wie möglich mit seinen Händler zu besetzen.
Eine Provinzkarte erteilt dem Spieler den Auftrag, in der abgebildeten und durch das Symbol gekennzeichneten Provinz mit seinen Händler soviel Orte (auch neutrale) wie möglich zu besetzen.
Jedes Mal, wenn er am Zug ist und seine Händler gezogen hat, kann der Spieler entscheiden, ob er den Auftrag als erledigt betrachtet oder im nächsten Zug versuchen möchte, noch mehr Felder zu besetzen.
Es werden nur 9 (2-3 Spieler) bzw. 8 (4-5 Spieler) Aufträge ausgeführt (siehe Auftrag abschließen).

Spielzug

Der Spieler am Zug darf

- bis zu 3 Händler bewegen und **danach**
- einen oder beide Aufträge abschließen und werten (wenn er möchte).

Bewegung der Händler.



Der Spieler am Zug darf (muss nicht) bis zu 3 verschiedene seiner Händler entlang der Handelsstraßen von Ort zu Ort ziehen. Jeder einzelne Händler darf
- nur einmal ziehen und
- höchstens so weit ziehen, wie seine Reichweite angibt.
- Die Orte, auf oder über die er zieht, müssen frei sein oder „frei geräumt“ werden.

Die Händler
- können nicht auf oder über Orte ziehen, auf denen stärkere Händler stehen;
- können nicht auf oder über Orte ziehen, auf denen andere eigene Händler stehen;
- können aber schwächere (= kleinere) Händler verschieben oder vertreiben;
- können gleichstarke (= gleichgroße) Händler vertreiben.

Verschieben:
Soll der Händler auf (oder über) einen Ort ziehen, auf dem eine schwächere Figur des Gegners steht, wird diese auf einen beliebigen freien Nachbarort geschoben. Der Händler kann nicht auf den Ort geschoben werden, von dem der stärkere Händler kam. Dies kann mehrfach wiederholt werden, solange die Zugweite des schiebenden Händler reicht.

Vertreiben:
Gibt es keinen freien Nachbarort zum „Schieben“, wird die gegnerische Figur auf einen beliebigen freien Ort des Spielplans versetzt.
Gleichstarke Händler kann man nicht verschieben. Man darf sie aber vertreiben, wenn kein freier Nachbarort für den gegnerischen Händler existiert.

Händler:
Stärke = Größe
Reichweite = Zahl

bis zu 3 Händler bewegen

schwächere oder gleichstarke fremde Händler aus dem Weg räumen:

schieben:
fremden Händler auf einen freien Nachbarort versetzen
- nur kleinere

vertreiben:
fremden Händler auf einen beliebigen Ort des Spielplans setzen
- nur, wenn kein Nachbarort frei ist
- nur kleinere oder gleiche

Beispiele:
Grün möchte mit seinem Händler 3 von A nach B.



erlaubt
die Reichweite des Händler ist 3,er kommt also problemlos bis nach B.





erlaubt,
die rote (kleinere) Figur kann erst auf den freien Nachbarort B und von dort noch einmal geschoben werden

erlaubt,
der gleichgroße rote Händler hat keinen freien Nachbarort und kann vertrieben, d.h. auf irgendeinen freien Ort des Spielplans versetzt werden, der kleine rote wird anschließend geschoben



nicht möglich,
der Weg ist blockiert durch einen stärkeren, größeren Händler.



nicht möglich,
der Weg ist blockiert durch eine eigene Figur.



nicht möglich,
da gleich starke Figuren nicht verschoben werden dürfen. Der rote Händler hat einen freien Nachbarort, B, und kann deshalb auch nicht vertrieben werden

Auftrag abschließen und werten.
Am Ende seines Zugs kann der Spieler, wenn er möchte, eine oder beide Handkarten werten.
Dazu legt er die Karte offen vor sich ab und überprüft, wie viele seiner Händler sich in Orten mit dem angegebenen Gewürz oder in der angegebenen Provinz aufhalten. Die Tabelle auf der Karte gibt an, wie viele Punkte der Spieler auf der Punktespirale vor- oder – falls er keine oder nur wenige Händler in den entsprechenden Orten hat – zurück rücken muss.
Nach der Wertung zieht man so viele Karten nach, wie man gewertet hat.

Wertung
Händler in passenden Orten zählen
Gewinn/Verlust werten
nachziehen



Beispiel: Die nebenstehende Karte soll gewertet werden. Der Spieler hat 3 Händlersteine in Orten mit dem Nelken-Symbol. Er bekommt dafür 1 Punkt und darf seinen Wertungsstein 1 Feld vorsetzen. Hätte er aber nur einen seiner Händler in einem Ort mit Nelken, bekäme er 5 Minuspunkte und müsste 5 Felder rückwärts ziehen.

Auftragskarten kann man nur über die Wertung ablegen. Aber einmal im Spiel bei 2 oder 3 Spielern, zweimal im Spiel bei 4 oder 5 Spielern muss man eine Auftragskarte ohne Wertung zur Seite legen und eine neue Karte nachziehen. Dies kann man sofort nach dem Aufnehmen der Karte oder in einem späteren Zug statt einer Wertung machen.

genau 1 Karte (2-3 Spieler) oder genau 2 Karten (4-5 Spieler) müssen unerledigt abgelegt werden.

Spielende und Wertung

Die letzte Runde beginnt, wenn ein Spieler seinen letzten Auftrag wertet bzw. ablegt. Dann sind alle anderen Spieler noch einmal am Zug. Wer danach das meiste „Geld“ gemacht hat und deshalb auf der Zählleiste vorne steht, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuerst seine letzte Karte gewertet hat.

© 2007 Winning Moves
Winning Moves Deutschland
Lindemannstr. 13
40237 Düsseldorf

Winning Moves