

Vermeer-Brettspiel

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einleitung](#)
- [2 Gewünschte Hauptbestandteile](#)
- [3 Spielmechaniken zur Umsetzung](#)
 - [3.1 Zeit](#)
 - [3.1.1 Jahresabschluss](#)
 - [3.2 Auktionen](#)
 - [3.2.1 Gemälde](#)
 - [3.2.2 Auktion festlegen](#)
 - [3.2.3 Auktion durchführen](#)
 - [3.3 Aufträge](#)
 - [3.3.1 Auftrag annehmen](#)
 - [3.3.2 Auftrag abhandeln](#)
 - [3.4 Plantagen](#)
 - [3.5 Waren verschiffen](#)
 - [3.6 Markt](#)
 - [3.7 Reisen](#)
 - [3.7.1 Aufenthalt](#)
 - [3.8 Spielende/Wertung](#)
 - [3.9 Auflistung der Aktionen mit Geld- und Zeitkosten](#)
- [4 Spieldesign-Entscheidungen](#)
 - [4.1 Spieldauer](#)
 - [4.2 Spielziel](#)
 - [4.3 Zeitleiste](#)
 - [4.4 Reisen](#)
 - [4.5 Ereignisse](#)
 - [4.6 Spielende](#)
 - [4.7 Auktionen](#)
 - [4.8 Aufträge](#)
 - [4.9 Plantage](#)
- [5 Offene Ideen](#)

In diesem Wiki-Eintrag geht es um die Entwicklung eines Brettspiels (zumindest als „Proof of Concept“) auf Basis des C64-Computerspiels „[Vermeer](#)“ von 1987. Das grobe Konzept und die initiale Idee stammen von Benutzer [Dee](#). Die Weiterentwicklung und Diskussion läuft über [diesen Thread](#).

1 Einleitung

Es wird nicht alles wiederholt, was im [C64-Wiki](#) steht, daher nur kurz:

- „Vermeer“ ist ein Handelsspiel kurz nach dem ersten Weltkrieg.
- Die Spielerinnen können in verschiedenen Orten auf der Welt Plantagen für Kakao, Kaffee, Tee und Tabak anbauen, dies ernten und in London oder New York verkaufen.
- Ebenfalls ist eine Spekulation mit Aktien an der Börse möglich.
- Das Geld benötigt man für Auktionen in einigen europäischen Hauptstädten, bei denen man Gemälde (ggf. auch Fälschungen) ersteigern kann.

- Ziel ist es, eine möglichst große und wertvolle Kunstsammlung zusammenzustellen, um damit den eigenen Onkel zu beeindrucken, der einen dann als Erbe einsetzt.

2 Gewünschte Hauptbestandteile

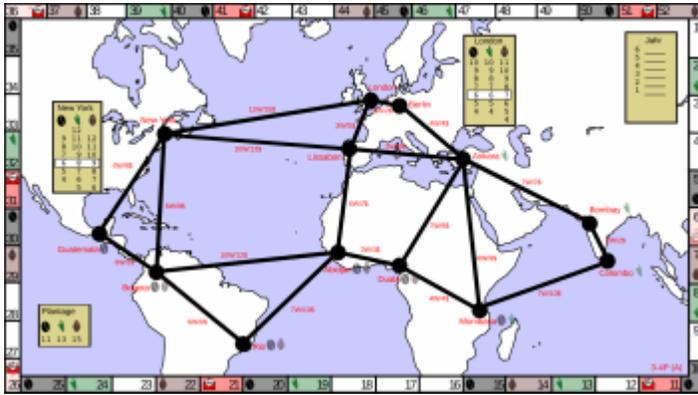
Folgende zentrale Bestandteile sollen aus dem Computerspiel auf alle Fälle ins Brettspiel übernommen werden:

- Aktionen kosten Zeit, vor allem das Reisen und Verschiffen von Waren.
- Ereignisse wie Lieferaufträge und Auktionstermine liegen in der Zukunft, sodass man sich darauf einstellen kann. Für die Erfüllung von Aufträgen und die Teilnahme an Auktionen müssen die Spielerinnen zum richtigen Zeitpunkt in der richtigen Stadt sein.
- Es gibt verschiedene Orte, an denen man Plantagen anbauen kann.
- Hauptziel ist es den Onkel durch eine große Kunstsammlung zu beeindrucken, das eigene Vermögen ist zweitrangig.
- Noch offen ist, ob der Aktienhandel Bestandteil sein soll. **TODO**

3 Spielmechaniken zur Umsetzung

3.1 Zeit

- Die Zeitleiste zeigt die 52 Wochen eines Jahres. Fast jede Aktion im Spiel kostet Zeit und wird durch einen eigenen Wochenmarker abgetragen.
- Es ist immer die zeitlich gesehen letzte Spielerin am Zug (= aktive Spielerin). Befinden sich auf einem Wochenzeitfeld mehrere Spielerinnen, ist immer die hinterste Spielerin zuerst dran.
- Wenn eine Aktion ausgeführt und der Wochenmarker verschoben wurde, wachsen die Plantagen der jeweiligen Spielerin. Je nachdem, wie viele Kaffee-, Tee- und Kakao-Erntefelder der Wochenmarker einer Spielerin überschreitet bzw. erreicht hat, wird auf den Plantagen der jeweiligen Spielerin entsprechend viele Waren produziert.
- Daneben gibt es noch Ereignisse (rote Felder). Sobald der Wochenmarker der ersten Spielerin in diesem Jahr ein Ereignisfeld überschreitet bzw. erreicht, findet ein Ereignis statt, dass ggf. die Spielerin, ggf. aber auch alle anderen Spielerinnen betreffen kann. Zu den Ereignissen gehören dann auch die Aufträge und die Ankündigung einer [Auktion](#).
- Einige der Ereignisse finden in der Zukunft statt. Hierfür wird für jede [Auktion](#) (max. 3) und für jeden angenommenen Auftrag (max. 2 pro Spielerin) ein entsprechender Marker ausgehend vom Wochenmarker der aktiven Spielerin auf die Zeitleiste gelegt. Befindet sich ein Auktionsmarker auf dem letzten Feld, findet die [Auktion](#) statt (siehe unten), befindet sich ein Auftragsmarker auf dem letzten Feld, muss die Spielerin den Auftrag erfüllen (siehe unten).
- Ein allgemeiner Jahresmarker gibt an, in welchem Jahr (=Runde) sich die Spielerinnen befinden. Wenn die letzte Spielerin die 52. Woche überschreitet, wird der Jahresmarker vorgerrückt. Es kommt dann zu einem Jahresabschluss. Im letzten Jahr gilt: Wenn die letzte Spielerin die 52. Woche überschreitet, endet das Spiel sofort. Die letzte Aktion darf beliebig sein, man muss nicht zwingend auf der 1. Woche landen.



3.1.1 Jahresabschluss

TODO: Noch nicht genau definiert, was das heißt

3.2 Auktionen

3.2.1 Gemälde

Beim Spielaufbau:

- 40 Gemälde (20 Originale und 20 Fälschungen) mischen und mit Vorderseite bereitlegen.
- Daneben die 40 Auktionskarten mischen und verdeckt bereitlegen.

Auf der Vorderseite der Gemäldekarte steht der Wert des Gemäldes, auf der Rückseite, ob es eine Fälschung oder ein Original ist. Die Rückseite darf nicht angeschaut werden.

3.2.2 Auktion festlegen

Jedes Mal, wenn die aktive Spielerin mindestens ein Ereignisfeld überschreitet oder erreicht, wird zuerst das Ereignis abgehandelt. Danach wird (falls das Ereignis dem nicht widerspricht) eine Auktionskarte gezogen. Auf denen steht der Ort der [Versteigerung](#) (New York, London, Berlin oder Lissabon) und der Zeitpunkt der [Versteigerung](#) (11-30 Wochen in der Zukunft). Wenn eine Auktionskarte gezogen wird:

- Freies Auktionsmarker-Set (bestehend aus zwei Markern) nehmen. Wenn es keins gibt (es gibt maximal drei offenen Auktionen), gibt es auch keine weitere [Auktion](#).
- Gemäldekarte ziehen (nicht umdrehen!), auf die Ereigniskarte legen zusammen mit einem Auktionsmarker.
- Der zweite Auktionsmarker wird auf die Wochenzeitleiste in die Woche gelegt, ausgehend vom Wochenzeitmarker der aktiven Spielerin. Wenn dies im letzten Jahr die 52. Woche überschreiten würde, findet keine [Auktion](#) statt.

3.2.3 Auktion durchführen

Eine [Auktion](#) findet statt, wenn ein Auktionsmarker als nächstes (in Spielereihenfolge) auf einem Aktionsfeld liegt. Die [Auktion](#) wird vor der Aktion der Spielerinnen auf dem gleichen Feld ausgeführt.

Nur die Spielerinnen, die sich sich genau in dieser Woche des Auktionsmarkers in der entsprechenden Stadt befinden, können das Gemälde bei der [Auktion](#) ersteigern. Zusätzlich nimmt „Vico Vermeer“ als zusätzlicher Bieter an der [Auktion](#) teil. Wenn keine Spielerin an der [Auktion](#) teilnimmt, wird das Gemälde in aus dem Spiel

entfernt (ohne es umzudrehen).

Die [Auktion](#) läuft wie folgt:

- Kartenstapel von Vico Vermeer mit dessen Geboten mischen.
- Spielerinnen bieten im Uhrzeigersinn beginnend bei der nächsten aktiven Spielerin.
- Das Mindestgebot orientiert sich am Fortschritt des Spiels und Wert des Gemäldes (steht auf der Gemäldekarte):
 - 1. und 2. Jahr: mindestens 1/4 des Wertes des Gemäldes
 - 3. und 4. Jahr: mindestens 1/2 des Wertes des Gemäldes
 - 5. und 6. Jahr: mindestens 3/4 des Wertes des Gemäldes
- Nachdem jeder ein Angebot abgeben hat, wird die oberste Karte von Vicos Kartenstapel aufgedeckt und Gebot entsprechend erhöhen.
- Wenn eine Spielerin gepasst hat (auch Vico), dann darf sie nicht mehr mitbieten.
- Wenn alle bis auf eine Spielerin oder Vico gepasst haben, endet die [Auktion](#).

Wenn Vico Vermeer das Höchstgebot hat, wird das Gemälde aus dem Spiel entfernt (ohne es umzudrehen). Ansonsten erhält die Höchstbietende gegen Bezahlung des Gebots das Gemälde in ihre Sammlung. Jetzt darf sie sich auch die Rückseite anschauen, ob es eine Fälschung oder Original ist.

Zur Wertung der Gemälde bei Spielende siehe „Spielende“ weiter unten.

3.3 Aufträge

Beim Spielaufbau werden die Auftragskarten in den Ereigniskartenstapel gemischt. Auf der Auftragskarte gibt es fünf Angaben:

- Zielort (New York oder London)
- Zeitpunkt (15-30 Wochen)
- Anzahl geforderter Waren
- Belohnung bei Erfüllung
- Strafzahlung bei Nichterfüllung

3.3.1 Auftrag annehmen

Die Spielerin, die den Auftrag vom Ereignisstapel zieht (beim Überschreiten eines oder mehrere Ereignisfelder mit ihrem Wochenmarker), darf den Auftrag zuerst annehmen. Falls sie nicht will, werden die anderen Spielerinnen in umgekehrter Spielerreihenfolge (also auf Zeitleiste von vorne nach hinten) gefragt. Will niemand den Auftrag, wird er abgelegt.

Jede Spielerin hat zwei Sets an zwei Auftragsmarkern und kann somit maximal zwei offenen Aufträge halten. Wenn man kein freies Set hat, muss man einen der drei Aufträge abwerfen und die Strafe zahlen. Wenn man ein freies Set hat: Einen Marker legt man auf die Auftragskarte vor sich, den anderen auf die Wochenleiste in entsprechender Entfernung vom Wochenmarker der Spielerin, die die Karte gezogen hat (das muss also nicht die Spielerin sein, die den Auftrag angenommen hat)

3.3.2 Auftrag abhandeln

Befindet sich zu einem Zeitpunkt auf dem letzten Zeitfeld ein Auftragsmarker einer Spielerin und der Wochenmarker der Spielerin nicht, muss die Spielerin die Strafe zahlen und den Auftrag abwerfen.

Ansonsten kann eine Spielerin als Aktion einen Auftrag erfüllen. Bedingung:

- Wochenmarker der Spielerin muss sich auf gleichem Feld wie Auftragsmarker befinden
- Spielfigur muss am passenden Ort (London oder New York) stehen
- Es müssen genügend geforderte Waren im jeweiligen Lager vorhanden sein.
- Falls irgendetwas davon nicht erfüllt ist, kann der Auftrag nicht erfüllt werden. Die Spielerin muss die Strafe zahlen und den Auftrag abwerfen.

Die Waren werden aus dem Lager abgelegt und dafür erhält die Spielerin Geld entsprechend Auftragskarte. Die Auftragskarte wird umgedreht und behalten. Es gibt wieder ein freies Auftragsmarker-Set.

3.4 Plantagen

- An jedem Plantagen-Ort können ein oder zwei Warenarten angebaut werden (je nach Aufdruck auf dem Plan).
- Die Warenarten pro Ort sind festgelegt. Eine zufällige wäre ggf. nicht austariert und vor allem nicht thematisch.
- Pro Ort gibt es aber nur genau ein oder zwei Plantagen. Wenn die gebaut wurden, kann dort niemand mehr bauen.
- Zum Kauf einer Plantage muss man den Rohstoffwert (steht links unten auf dem Plan, bleibt fürs Spiel fest) zahlen.
- Zusätzlich kostet die erste Plantage 10 Geld extra, die zweite 20, die dritte 30 etc.
- Mit dem Kauf nimmt man sich ein Plantagentableau und den Warenmarker aus der Stadt vom Spielbrett. Damit ist die Ware dort nicht mehr anbaubar für andere.

Wenn der eigene Wochenmarker über oder auf ein entsprechendes Erntefeld gerückt wird, wachsen auf allen Plantagen dieser Spielerin diese Warenart jeweils um 1.

- Plantagen können aufgelöst werden, wenn man in der Stadt etwas anderes anbauen will. Waren verfallen dann, das wird Warenplättchen werden aufs Spielbrett zurückgelegt, das Plantagentableau zurückgelegt. Damit ist die nächste Plantage wieder preiswerter.

3.5 Waren verschiffen

- Bedingung: Es gibt noch ein verfügbares Schiff (man hat zwei) oder man steht in einer Stadt, wo ein eigenes Schiff ankert. Falls nicht, kann man die Waren eines unterwegs befindliches Schiffes über Bord werfen (ohne Geld) und das Schiff nehmen. Man chartert sozusagen ein neues Schiff.
- Ware von Plantage oder Lager auf das zugehörige Schiffstableau legen. Max. 30 Waren sind erlaubt. Warensorten dürfen gemischt werden.
- Ersten Schiffsmarker auf Zielort auf dem Spielplan legen. Man darf das Schiff dabei (dann als Zug) auch über Land schicken (also von Ankara nach Berlin).
 - Kosten: Doppelter Betrag der aufgedruckte Kosten der Summe der Verbindungen (Verschiffen ist teurer als Reisen) **TODO**: Das wird noch geändert, da das Reisen nichts mehr kostet, kann der feste Betrag auf das Spielbrett abgedruckt werden.
 - Zeit: Zweiten Schiffsmarker auf Wochenleiste entsprechend Summe der Zeiten von aktuellem Wochenzeitmarkerposition legen.
- Dann kommt das Schiff mit den Waren an.
- Sobald der Wochenzeitmarker der Spielerin den Schiffsmarker erreicht oder überschreitet:
 - In London und New York gewünschte Waren ins Lager legen. Falls Schiff leer, gibt es nun beide Schiffsmarker zurück.

- An anderen Orten ankert das Schiff. Man erhält nur den Schiffmarker der Wochenzeitleiste zurück.

3.6 Markt

- In London und New York gibt es einen eigenen Markt, auf dem Waren verkauft werden können. Es können **keine Waren angekauft** werden.
- Der Tagespreis wird durch durchsichtige Marker auf den zwei Tabellen dargestellt (ähnlich wie [#ClansOfCaledonia](#))
- Wenn es zu einer Markfluktuation kommt (Ereigniskarte), wird für London und New York (Reihenfolge egal) eine Markfluktuationskarte gezogen. Auf dieser steht, wie der Warenwert um +/- 2 fällt.
- Wenn ein Marker am obigen oder unteren Ende angekommen ist, wird der Preis nicht verändert.
- Wenn in einer Stadt ein Auftrag erfüllt wird, sinkt danach der Preis in dieser Stadt um 2.
- Wenn in einer Stadt Waren verkauft werden, erhält man zuerst das Geld. Danach fällt der Preis pro 5 verkaufter Waren um 1 (aufgerundet).

3.7 Reisen

- Reisen kostet Zeit, aber kein Geld. Die Zeit ist auf den Verbindungen zwischen zwei Städten angegeben.
- Die Zeit wird per eigenem Wochenmarker auf der Wochenleiste abgetragen (siehe Zeitleiste oben).

3.7.1 Aufenthalt

- Eine besondere „Reise“ ist der Aufenthalt.
- Man stellt seinen Wochenmarker einfach nur um die gewünschte Wochenanzahl auf der Wochenzeitleiste vorwärts.
- Man darf höchstens 20 Wochen am Stück warten.
- In London und New York und nur dort erhält man für jede gewartete Woche 1 Geld.

3.8 Spielende/Wertung

- Das Spiel endet sofort, wenn die letzte Spielerin im letzten Jahr die 52. Woche überschreitet.
- Waren in London und New York dürfen zur Hälfte des aktuellen Marktpreises verkauft werden.
- Danach müssen Spielerinnen ihre Kredite zurückzahlen, soweit sie können.
- Die Gemälde werden umgedreht. Die Fälschungen bei Doppelungen (d.h. Gemälde mit gleicher Nummer) **und nur dann** werden aus der Sammlung der Spielerin entfernt.
- Jedes Gemälde ist X Gunstpunkte wert (hängt vom Wert des Gemäldes ab).
- Zusätzlich hat die Kunststammung einen Gesamtwert:

Anzahl Gemälde 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+

Gunstpunkte 0 1 2 3 5 8 13 21 34 55

- Pro erfülltem Auftrag gibt es 1 Gunstpunkt.
- Jeder nicht zurückgezahlte Kredit ist -3 Gunstpunkte wert.
- Diejenige mit dem meisten Gunstpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet das meiste Geld.

3.9 Auflistung der Aktionen mit Geld- und Zeitkosten

Es gibt folgende Aktionen im Spiel, die Geld und Zeit kosten:

Aktion	Ort	Zeit	Geld
--------	-----	------	------

Reisen	überall	abhängig vom Ziel	-
Aufenthalt	überall	Je nach Wahl (max. 20)	bringt 1 Geld/Woche in Londen und New York
Waren verkaufen	London/New York	2 Wochen	bringt Geld gemäß Wochenpreis
Auftrag erfüllen	London/New York	1 Woche	bringt Geld gemäß Auftrag
Auftrag abwerfen	überall	-	Strafzahlung
Plantage kaufen	nur an Plantage-Orten	4 Wochen	Abhängig von Plantage und Ware
Plantage auflösen	nur an Plantage-Orten	2 Wochen	-
Waren verschiffen	überall	2 Wochen	Abhängig vom Ziel

4 Spieldesign-Entscheidungen

4.1 Spieldauer

Das originale C64-Computerspiel ging solange bis alle 40 Gemälde versteigert wurden. In modernen Brettspielen wird oft eine etwas deterministische Spieldauer bevorzugt.

Entscheidung:

Aus dem Grund wurde von [Dee](#) eine Spieldauer über Jahre gewählt. Das heißt nach 6 Jahren (Wert ist noch willkürlich gewählt) ist das Spiel vorbei, auch wenn noch nicht alle Gemälde versteigert wurden.

4.2 Spielziel

Ursprünglich war von [Dee](#) angedacht, dass es Siegpunkte für die Gemälde gibt plus noch einmal Siegpunkte für jeweils X Geld. Siegpunkte waren zu unthematisch. Daher war die zweite Idee von [Dee](#), dass am Spielende das Gesamtvermögen gewertet wird, d.h. erwirtschaftetes Kapital plus Wert der Gemälde plus Wert der Kunstsammlung (je mehr Gemälde, desto wertvoller). In der Diskussion mit [Cyberian](#) ergab sich, dass sich damit aber vom Hauptthema der Vorlage entfernt wird.

Entscheidung:

Aus dem Grund ist das aktuelle Spielziel so definiert, dass die Gunst des Onkels bestimmt wird:

- Für jedes Gemälde gibt es X Gunst (X ist noch zu definieren, teurere Gemälde bringen mehr Gunst).
- Die Kunstsammlung in Summe ist Gunst wert (je mehr Gemälde, desto höher Gunst)
- Für X erwirtschaftetes Vermögen am Spielende steigt man ebenfalls in der Gunst. X muss dabei so groß sein, dass es nicht allein spielentscheidend ist. Der Gemäldeerwerb soll im Vordergrund des Spiels stehen. Es ist aber okay, wenn man mit dem Vermögen die Gunst für ein Gemälde kompensieren könnte.
- In der Gunst fällt man um Y pro Kredit, den man noch offen hat. Y muss so gewählt sein, dass die Rückzahlung des Kredits attraktiver ist als das Geld zu behalten. Beispiel: Für 100 Geld gibt es 1 Punkt, für 1 offenen Kredit (Wert 20, Rückzahlung 25) gibt es -1 Punkt. Wenn eine Spielerin 5 Kredite aufnimmt und behält, hat sie somit $+1-5=-4$ Punkte in der Abrechnung. Zahlt sie die maximale Menge

von $100/25=4$ zurück, hat sie somit $0-1=-1$ Punkte. Die Frage ist, ob die Bestrafung der offenen Kredite stark genug ist? (Hier nicht beantwortbar ohne den Kaufpreis und Gunstpunkte der Gemälde zu kennen.)

4.3 Zeitleiste

Die Zeitleiste und dass die letzte Spielerin am Zug ist, ist nicht neu. [#Patchwork](#) oder [#GlenMore](#) besitzen ähnliche Mechanismen. Auch das Aktionen Zeit kostet ist analog zu [#Patchwork](#), bei dem die Plättchen Zeit kosten. Ursprünglich war von [Dee](#) angedacht, dass Aktionen wie Plantagenkauf, Warenverschiffung etc. gibt, die keine Zeit kosten. Das hätte die [Downtime](#) aber sehr erhöht. Danach war die Idee von [Dee](#), dass man pro Woche nur drei solcher zeitfreie Aktionen machen kann. Aber auch das hätte die [Downtime](#) erhöht, wenn ein Spieler 9 Aktionen macht und gerade mal 3 Wochenfelder vorrückt. Deshalb soll jede Aktion Zeit kosten.

Im Computerspiel dauern Reisen oder andere Aktion nur wenige Tage. [Cyberian](#) hat angemerkt, dass 11 Wochen für die Reise von London nach New York unrealistisch ist, was im Computerspiel 14 Tage dauerte. Diese kleine Einheit lässt sich in einem Brettspiel nur schwer darstellen. Die kleinste Einheit „Woche“ ist daher sinnvoller, was auch sinnvolle 52 Felder um das Spielbrett herum zum Abtragen der Zeit zulässt. Damit strecken sich einige Aktion aber teils etwas unrealistisch.

Ursprünglich war angedacht, dass es für jede Spielerin einen eigenen Jahresmarker gibt, womit abgetragen wird, in welchem Jahr sie sich befindet und so leichter die letzte Spielerin (=aktive) zu bestimmen. In der Diskussion mit [Sternenfahrer](#) wurde auf [#JenseitsvonTheben](#) verwiesen mit einem ähnlichen Mechanismus verwiesen. [Fobs](#) sagte, dass dort ein Jahresmarker ausreicht.

Bei Jahresüberübertritt muss der Jahresmarker ein Jahr voranschreiten. Dann findet auch wie von [Sternenfahrer](#) vorgeschlagen und von [Dee](#) angedacht auch ein Jahresabschluss statt. Das Voranschreiten kann bei der ersten oder bei der letzten Spielerin sein. In der Diskussion haben sich [Fobs](#), [Cyberian](#) und [f-p-p-m](#) dafür ausgesprochen, dass der Jahresmarker erst bei der letzte Spielerin vorrückt. Grund ist vor allem die Fairness der Züge, auch in der letzten Runde bzgl. Spielende. Aber auch die Durchgängigkeit in Bezug auf Auktionen, die auch erst ausgelöst werden, wenn der Auktionsmarker ganz am Ende steht.

Entscheidung:

- Die Zeitleiste geht über 52 Wochen, da eine feinere Aufgliederung in 365 Tage unpraktikabel ist.
- Jede aktive Aktion kostet Zeit (mit wenigen Ausnahmen).
- Es gibt nur einen Jahresmarker, der vorwärts rückt, wenn die erste aktive Spielerin die 52. Woche überschreitet.
- Der Jahresmarker rückt vor, wenn die letzte Spielerin im Jahr die 52. Woche überschreitet.

4.4 Reisen

Vorschlag von [Fobs](#): Reisen kostet nur Zeit, kein Geld. Macht Verwaltungsaufwand leichter und im Verhältnis kostete Reisen eh wenig Geld.

Beim Durchrechnen fiel auf, dass der Aufenthalt bei angedachten 1 Geld pro Woche zu viel Geld abwirft im Vergleich zur wachsenden und verkauften Ernte. Von [Cyberian](#) wurde vorgeschlagen, dass der Aufenthalt

zur Geldbeschaffung nur in London oder New York möglich ist. Dann arbeitet man halt an der Börse oder in einer Galerie.

Ursprünglich konnte man beliebig lang einen Aufenthalt planen. Das hatte zwei Nachteile: Ggf. wartet jemand länger als ein Jahr und bringt damit die Zugreihenfolge durcheinander. Und jemand könnte nur kurz warten, um von Ereignisfeld zu Ereignisfeld zu springen. Der zweite Punkt hat sich erledigt, da nur die erste Spielerin in einem Jahr ein Ereignis auslöst. Der erste Punkt wurde durch eine Beschränkung der Aufenthaltsdauer an einem Ort erledigt.

Entscheidungen:

- Reisen kostet nur Zeit, kein Geld.
- Die Reisezeit soll aber auch realistischere (aber immer noch nicht ganz realistische) 1-6 Wochen angepasst werden.
- Der Aufenthalt bringt nur in London oder New York 1 Geld pro Woche ein.
- Der Aufenthalt ist für maximal 20 Wochen möglich.

4.5 Ereignisse

Ursprünglich war von [Dee](#) angedacht, dass jede Spielerin, die mit ihrem Wochenmarker mindestens ein Ereignisfeld überschreitet bzw. erreicht eine Ereigniskarte zieht. Je mehr Spielerinnen am Spiel teilnehmen, desto mehr potentielle Ereignisse gäbe es dann (anfänglich waren 5 Ereignisse pro Jahr angedacht). [Cyberian](#) merkte an, dass dies zu viele Ereignisse sein könnten.

[f-p-p-m](#) hatte die Idee, dass nur die führende Spielerin in einem Jahr das Ereignis auslöst. Von [Cyberian](#) wurde angemerkt, dass die Startspielerin dadurch einen Vorteil haben könnte, weil sie zuerst Zugriff auf ein Auftragsangebot hätte. Von [Dee](#) wurde gegenargumentiert, dass es im Spiel keine direkt Führende gibt. Im Gegenteil hat die letzte Spielerin es immer in der Hand hat, ob sie ein Ereignis absichtlich auslösen will (durch eine entsprechend zeitintensive Aktion). Selbst wenn das immer die gleiche Spielerin sein sollte, ist es nicht lukrativ alle Aufträge anzunehmen, da man diese nicht alle erfüllen kann und die Strafen bei Nichterfüllung zu hoch sind.

Diese Entscheidung hat auch den netten Nebeneffekt, dass die Ereignisse bei unterschiedlicher Spielerinnenanzahl besser skalieren, da es dann egal ist, wie viele Spielerinnen mitmachen. Die Ereignisanzahl pro Jahr ist immer identisch. Dadurch fällt ein aufwändiges Setup (unterschiedliche Ereignisse in Abhängigkeit zur Anzahl) weg.

Von [Cyberian](#) und [Sepiroth](#) stammt die Idee, die Auktionskarten von den Ereignissen zu trennen. Werden diese in den Ereignisstapel gemischt, hängt es zu stark vom Spielverlauf ab, ob es überhaupt zu Auktionen kommt. Da es der Kern des Spiels sein soll, soll neben dem Ereignis immer auch eine [Auktion](#) gestartet werden. Dadurch fallen die 40 Gemäldekarten nicht mehr in den Ereignisstapel hinein.

Dann wäre eine mögliche Aufteilung: **24 Aufträge** (3 Ressourcen, 2 Orte, 4 unterschiedliche Termine/Mengen) und **16 Marktfluktuationen** ergibt 40 Ereigniskarten. Von [Dee](#) wurde vorgeschlagen, das

Spiel daher 8 Jahre gehen zu lassen, damit alle Ereignisse (5 pro Jahr) ins Spiel kommen können. [Cyberian](#) und [Sepiroth](#) sehen das aber nicht als Problem sondern sogar eher als spannend an, dass es nicht immer klar ist, was kommen wird.

Es wurde noch diskutiert, ob man im ersten Jahr keine Ereignisse stattfinden lässt, da für Gemälde und Aufträge das Geld nicht da ist. [Sepiroth](#) merkte an, dass dies eine weitere Sonderregel ist. Da die Aufträge weiter in der Zukunft liegen und man auch Kredit aufnehmen kann, wäre auch die Ersteigerung von Gemälden im ersten Jahr sinnvoll. Daher wird es auch dort Ereignisse geben.

Entscheidung:

- Ein Ereignis wird immer nur von der ersten Spielerin in einem Jahr ausgelöst, die das Feld überschreitet.
- Ereignisse und Auktionskarten sind getrennt. Wenn ein Ereignis ausgelöst wird, wird danach auch immer eine Auktionskarte gezogen.
- Das Spiel geht über 6 Jahre, auch wenn ggf. nicht alle Ereignisse ins Spiel kommen.

4.6 Spielende

Wenn der Jahresmarker im letzten Jahr vorrücken würde, wird das Spielende ausgelöst. Abhängig von der Entscheidung oben:

- Wenn die letzte Spielerin den Jahresmarker vorrücken lässt, wäre dies automatisch die letzte Aktion und das Spiel endet sofort.
- Wenn die ersten Spielerin den Jahresmarker vorrücken lässt, gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Spielende einläuten und alle anderen haben noch einen Zug. Das erzeugt Druck und belohnt ein schnelles Vorankommen. (ähnlich zu [#Maracaibo](#))
 - Oder alle dürfen solange weiterspielen, bis ihre Wochenmarker auch das Ende erreicht haben (wie bei [#Patchwork](#))
 - Vermutlich macht es aber im realen Spiel wenig Unterschied, da die Aktionen nicht so lange dauern, dass man mit einer Aktion tatsächlich das Spielende auslöst und die anderen Spieler noch extrem weit dahinter liegen. In der Regel werden die Wochenmarker immer relativ dicht beisammen liegen

Siehe Diskussion oben bei "Zeitleiste".

Von [f-p-p-m](#) wurde noch vorgeschlagen, dass die Spielerinnen im letzten Zug maximal so viel Zeit ausgeben können, dass sie die Spielerin, die das Spiel zuerst beendet hat, nicht überschreiten. Grund ist, dass noch zeitintensive, ertragreiche Aktionen ausgelöst werden. Da es aber gar keinen zeitintensiven, ertragreichen Aktionen gibt (am zeitintensivsten ist der Aufenthalt und die Reise, die aber keine Punkte und nur wenig Geld bringen), ist dies eine unnötige Sonderregel.

Entscheidung:

- Wenn eine Spielerin im letzten Jahr die 52. Woche überschreitet, ist das Spiel für sie vorbei. Alle anderen Spielerinnen spielen gemäß den normalen regeln weiter.
- Da die letzte Spielerin den Jahresmarker voranschreiten lässt, endet das Spiel sofort, wenn diese die 52. Woche im letzten Jahr überschreitet.

- Bei der letzten Aktion darf man sich auch über die 52. Woche bewegen. Man muss also nicht genau auf der 52 oder 1 landen.

4.7 Auktionen

Die Auktionskarten haben Stadt und Zeitpunkt in der Zukunft fest aufgedruckt. Ursprünglich wurde von [Dee](#) überlegt, ob man den Ort durch einen W4 und den Zeitpunkt durch einen 10 Wochen+W20 auswürfelt. Das war aber zum einen zu zufällig. Zum anderen stört das Auswürfeln im Spiel den Spielfluss.

An der [Auktion](#) kann nur teilnehmen, wer sich zum richtigen Zeitpunkt in der richtigen Stadt aufhält (= aktive Bieterin). Dies klingt logisch und entspricht auch dem Original.

Die [Auktion](#) sollte im ersten Entwurf so ablaufen, dass alle Spielerinnen mitbieten können. Geheim wählt jeder eine Geldsumme und bietet diese einmalig. Die aktiven Spielerinnen bieten für sich, die anderen bieten gemeinsam, d.h. deren Gebot wird addiert. Wenn eine aktive Spielerin das Gebot erhält, bezahlt sie und erhält das Gemälde. Falls die anderen in ihrer Summe ein höheres Gebot haben, bezahlen alle und das Bild wird abgelegt. Damit wurde der Gegenspieler "Vico Vermeer" aus dem Original simuliert. Dieses Design hat aber mehrere Fehler, wie von [Dee](#) und [Cyberian](#) erkannt:

- Die Lösung skaliert nicht. Wenn alle aktiv sind, ist es okay. Im Zweipersonenspiel muss aber immer eine Spielerin den Gegenspieler alleine machen. Im Vierpersonenspiel gibt es dagegen drei Gegenspielerinnen, die natürlich auf eine höhere Summe kommen. Und umgekehrt, wenn im Vierpersonenspiel drei mitbieten und eine nicht, müsste die eine exakt gleich mitbieten, um nichts zu bekommen.
- Der Gegenwert für die inaktiven Spielerinnen ist Null. Sie verlieren ggf. viel Geld, nur um jemand am Erhalt zu hindern. Das wird niemand machen.
- Zusätzlich ist es unthematisch in einem Spiel, wo man Geld anhäufen will, dass man jemanden etwas gegen Geld wegnimmt, aber keine Gegenleistung erhält.

Eine Idee zur Lösung von [Dee](#) und [koala-goalie](#) war: jeder bietet immer mit, damit Bilder auch unter den Hammer kommen. Das torpediert aber die Kernidee, dass man sich zu bestimmten Zeitpunkten an bestimmten Orten aufhalten muss. Dann wäre der Weg zu Plantagenbestellung per Telegramm nicht weit weg wie [Cyberian](#) schreibt. Daher dagegen entschieden.

[Sternenfahrer](#) und [misterx](#) hatten dann die Idee, eine Mitbieter zu simulieren (wie die Kampfmodifikatoren in [#Gloomhaven](#)), analog zu Vico Vermeer aus dem Computerspiel. Für ihn werden in der Bietrunde Karten gezogen, die eine Erhöhung des Gebots oder Passen angeben. Beispiel von [misterx](#): 5x aussteigen / [4x](#) +500 / [4x](#)+1000 / [4x](#) +2000 / 1x +3000 / 2x Reshuffle [Deck](#). [Sternenfahrer](#) schlug noch eine "Neu Mischen"-Karte vor. Damit dies funktioniert, muss es natürlich eine wiederholende Bietrunde geben, also keine Einmalgebote.

Ursprünglich war von [Dee](#) angedacht, die Reihenfolge bei der [Auktion](#) abhängig von der Spielereihenfolge auf dem Spielbrett festzulegen. Von [Cyberian](#) kam der Vorschlag, die Reihenfolge der Einfachheit halber im Uhrzeigersinn durchzuführen.

Damit die Bilder (vor allem, wenn jemand alleine in einer Stadt steht) nicht für 1 USD versteigert werden, hat jedes Bild einen Wert und da Mindestgebot muss der Hälfte des Wertes entsprechen. [Sepiroth](#) schlug vor, das Mindestgebot eines Gemäldes zu staffeln. Damit kann man sich auch schon früh im Spiel Bilder leisten und mit mehr Geld im Laufe des Spiels werden die Bilder teurer.

Im Spiel gibt es Originale und Fälschungen, so wie in der Computerspiel-Vorlage. Die Information dazu steht auf der Rückseite des Bildes. Es wurde viel argumentiert, dass diese geheime Information sehr wichtig ist und daher niemals fälschlich aufgedeckt werden darf. [Dee](#) argumentierte, dass bei jedem Spiel mit versteckten Informationen auf Karten dieses Problem besteht. Das Wissen im Spiel nach Ersteigerung, ob ein Gemälde gefälscht ist, bringt kleines Bluffelement mit ins Spiel, wenn andere Spielerinnen dieses Wissen nicht haben. Ein Auswürfeln am Ende dagegen (Münzwurf nur bei Doppelungen, ggf. beide Bilder eine Fälschung) wäre am Spielende zu unspannend. Noch offen: Kauft überhaupt jemand ein Gemälde mit der gleichen Nummer, in der Hoffnung, das Original zu erhalten? **TODO**

Entscheidung:

- Auktionskarten enthalten fest Stadt und Zeitpunkt in der Zukunft.
- Es gibt einen simulierten Gegenspieler, für den am Ende jeder einzelnen Bietrunde eine Karte aufgedeckt wird, die das Gebot erhöht oder er passt.
- Die [Auktion](#) findet im Uhrzeigersinn beginnend mit der nächsten aktiven Spielerin statt.
- Das Mindestgebot wird anhand des aktuellen Jahres gestaffelt.
- Auf der Gemälderückseite steht, ob es sich um Original oder Fälschung handelt. Die Information darf der Käufer nach Ersteigerung anschauen.

4.8 Aufträge

Die Auktionskarten haben Zielstadt und Zeitpunkt in der Zukunft fest aufgedruckt. Ursprünglich wurde von [Dee](#) überlegt, ob man den Ort durch einen W4 und den Zeitpunkt durch einen 20 Wochen+W20 auswürfelt. Das war aber zum einen zu zufällig. Zum anderen stört das Auswürfeln im Spiel den Spielfluss.

Im Originalspiel kamen die Aufträge zufällig als Ereignis. Dies soll erst einmal mit den Ereigniskarten beibehalten werden. Alternative Vorstellungen:

[Cyberian](#) schlug vor aus den Aufträgen echte Termingeschäfte zu machen. Das heißt, ich verkaufe heute 10 Kakao in New York zum Tagespreis. Die Lieferung ist dann erst in 20 Wochen fällig. Das Thema wurde noch nicht weiter diskutiert, würde sich aber weit vom Computerspiel entfernen.

[Sepiroth](#) argumentiere sehr stark für eine offene Auslage von Aufträgen anstatt Ereignissen. Hierfür liegen drei Aufträge aus. Alle Spielerinnen haben Zeit diese Aufträge bis zum Endzeitpunkt auszuführen. Danach wird der Auftrag abgeworfen und ein neuer ausgelegt. Das Thema wurde noch nicht weiter diskutiert, würde sich aber weit vom Computerspiel entfernen.

Entscheidungen:

- Die Auktionskarten haben Zielstadt und Zeitpunkt in der Zukunft fest aufgedruckt.

- Aufträge kommen als Ereignisse ins Spiel.

4.9 Plantage

Zufällig verteilte Rohstoffquellen (von [Sternenfahrer](#) vorgeschlagen) würden das Spiel unthematisch machen, daher sollen die aufgedruckten Werte fest bleiben.

Idee von [Cyberian](#): Kompensation für weiter entfernte Orte, ansonsten wird es unattraktiv dort zu bauen. Das kann Einmalbonus sein oder Dauerbonus, z.B. mehr doppelte Ernte, oder Verschiffen kostet weniger. Kann direkt aufgedruckt werden auf den Spielplan. Könnte man auch zufällig auf den äußeren Orten verteilen für mehr Varianz. **TODO** Noch in Diskussion

Jedesmal, wenn der Wochenmarker einer Spielerin Erntefelder überschreitet, erhält man die entsprechenden Waren auf das Plantagentableau. Das hat den Nachteil, dass es egal ist, wann ich genau eine Plantage kaufe. Ob nun 1 Woche vor der ersten Ernte oder 5 Wochen. In beiden Fällen fallen erst zu einem absoluten Zeitpunkt Waren ab. Es gab von [Dee](#) Alternativüberlegungen, eine relative Erntezeit mittels einem Ernterad (pro Plantage) abzutragen. Der Verwaltungsaufwand nach der Bewegung des Wochenmarkers alle Ernteräder zu drehen, rechnet aber nicht diese kleine zeitliche Unschönheit, die auch nur einmalig bei der ersten Ernte auftritt.

Entscheidungen:

- Die Rohstoffe pro Stadt stehen fest und werden nicht zufällig verteilt.

5 Offene Ideen

Es folgen offene Idee für eine Erweiterung des Spiels oder kleinere Veränderungen:

- Lager müssen auf den Plantagen und in New York/London erst gekauft und erweitert werden. Der Verwaltungsaufwand dafür ist aber ggf. hoch.
- Es werden Arbeiter für die Plantage gebraucht, die auch bezahlt werden müssen. Auch hier ist der Verwaltungsaufwand eher hoch.
- Weitere Ereigniskarten (machen es teils aber sehr zufällig):
 - Rückenwind (Reise/Lieferung kostet nur Hälfte der Zeit, abgerundet)
 - Sponsor (Reise/Lieferung kostet nur Hälfte des Geldes, abgerundet)
 - Enteignung (alle Spielerinnen verlieren Plantage in Stadt X)
 - Missernte/Unwetter (alle Spielerinnen verlieren ganze/Hälfte der Ernte in Stadt Y)
 - Schiffsunglück (unterwegs befindlich Schiff, nach Wahl der aktiven Spielerin, verliert alle Waren)
 - Sondersteuer für Gemälde und Plantagen
 - Währungsreform mit Halbierung des Vermögens
- Ereignisse für Jahresabschluss
 - Marktfluktuation
 - Steuer: Für jede Plantage oder Gemälde muss gezahlt werden (= kleiner Aufholmechanismus, bremst die Führenden aus)
 - Tombola (spontane [Auktion](#), an der alle teilnehmen)
- Ereigniskarten-Alternativen:
 - Die nächsten 3 Ereigniskarten liegen offen aus, sodass man sich darauf vorbereiten kann von [Cyberian](#). (War als Lösung für den möglichen Auftragsvorteil der Startspielerin gedacht)

- Oder alle Spielerinnen ziehen beim Überschreiten von Ereignisfeldern Ereigniskarten auf die Hand. Pro Zug dürfen sie eine Ausspielen, die ggf. den anderen auch etwas nutzt. von [Cyberian](#)
- Oder Aufträge entkoppelt von Ereignissen. Aufträge liegen für alle offen aus und können von allen termingerecht erfüllt werden. von [Sepiroth](#)
- Marktwert bewegt sich beim Kauf/Verkauf von Waren mit (wie bei [#ClansOfCaledonia](#))
- Weitere Waren in den Städten, wie z.B. doch Tabak oder Seide.
- Handel zwischen den Spielern (man kann Waren an andere Spieler verkaufen von [Sternenfahrer](#))
- Erkennung der gefälschten Gemälde durch z.B. Rotfilter von [Enteiser](#)
- Charaktere mit Sondereigenschaften gehören in ein Standard-Euro-Game, Balancing ist trickreich.
- Kauf von weiteren Schiffen
- Verbesserung der Schiffe (Lagerkapazität, Geschwindigkeit)
- Verbindung zwischen Asien und Amerika (sieht auf einer gedruckten Karte immer etwas blöd aus, siehe [#Pandemie](#))
- Weitere Gunstpunkte für erledigte Aufgaben von [misterx](#) :
 - Anzahl erledigte Terminlieferungen
 - Anzahl Plantagen
 - Vielleicht ein persönliches Ziel ähnlich den Admiralskarten bei [#Maracaibo](#) (4 verschiedene Waren in NY oder LON , oder 1 Ware 8x an NY oder LON, oder 4 Waren je 2x nach NY und LON etc)
- Verkauf von Gemälden (entweder an die Bank oder [Versteigerung](#) an Mitspieler inkl. Offenbarung der Echtheit) von [Sepiroth](#)
- Multifunktionale Karten mit 3 Angaben: Auktionsdaten / Marktveränderung / Auftrag oder anderes Ereignis