

Mombasa

Konkurrenzkampf im Zeitalter
der Handelskompanien
für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren



Autor: Alexander Pfister

Entwicklung und Redaktion: Viktor Kobilke

Illustration: Klemens Franz, Andreas Resch

Mombasa

Wie erwartet hat die Ostafrikanische Kompanie ihr Netz aus Handelsposten bis weit in den Westen vorangetrieben. Sie konnte sogar mehrere Diamantenminen für sich erschließen. Es scheint mir daher nur folgerichtig, unsere jüngsten Erträge hier in Mombasa zu investieren, statt weiterhin unser konkurrenzloses Engagement in Kapstadt zu pflegen. Es kann ja nur zu unserem Vorteil gereichen, mehrere Eisen im Feuer zu haben. Und wenn der Tag der Abrechnung da ist, wird sich zeigen, ob unser Anhäufen von Anteilen und unser kompromissloser Eifer es wert waren ...

Spiel und Geschichte

In Mombasa erwerben die Spieler Anteile an vier großen Handelskompanien, die in Mombasa, Cape Town, Saint-Louis und Cairo ansässig sind. Gleichzeitig müssen die Spieler Einfluss nehmen, damit sich die Kompanien mit ihren Handelsposten in ganz Afrika ausbreiten und der Wert ihrer Anteile steigt. Wer am Ende das meiste Geld verdient hat, gewinnt.

Historisch gesehen waren Handelskompanien Gesellschaften, die zum Zweck der Erforschung, des Warenhandels und der Kolonisation gegründet wurden. Damit sind sie untrennbar mit einem dunklen Kapitel der Geschichte verbunden: dem Kolonialismus. Dieses Zeitalter dauerte in etwa vom 15. Jahrhundert bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts und stand für Ausbeutung und Sklaverei.

Auch wenn Mombasa lose in diesem Zeitraum angesiedelt ist, so handelt es sich dabei jedoch in keiner Weise um eine historische Simulation. Mombasa ist ein Strategiespiel mit einem wirtschaftlichen Fokus, das sich nur sehr grob historischer Kategorien bedient und diese in ein fiktionales und oberflächliches Handlungsgeflecht einbettet. Die Ausbeutungen des afrikanischen Kontinents und seiner Einwohner wurden nicht ins Spielgeschehen eingebunden.

Wenn ihr Näheres über die Kolonialismus-Geschichte erfahren wollt, empfehlen wir für eine erste Auseinandersetzung mit dem Thema folgende Lektüre: *Kolonialismus - Geschichte, Formen, Folgen* von Jürgen Osterhammel und Jan C. Jansen. Verlag C. H. Beck, München.

Spielmateriale

1 Spielplan



4 doppelseitige Kompanieleisten (aus je 2 Puzzleteilen zusammengesetzt)



Jede Leiste hat eine Kennzeichnung bestehend aus Buchstabe und Nummer (A1 bis D2). Achtet beim Zusammensetzen darauf, dass die Kennzeichnung unten links mit der Kennzeichnung unten rechts übereinstimmt.

4 Spielerablagen (1 pro Spielerfarbe)



44 Aktionskarten



Vorderseite



Rückseite

36 Start-Aktionskarten

(9 pro Spielerfarbe)



Vorderseite



Rückseite

4 „1er“-Ausbreitungskarten



Vorderseite



Rückseite

4 Leistenkarten



Vorderseite



Rückseite

72 Buchplättchen

24 x



Rückseite



Vorderseite

24 x



Rückseite



Rückseite



Vorderseite

10 Startplättchen



Vorderseite



Rückseite

4 Bonusplättchen



Vorderseite



Rückseite

60 Münzen

40 x 1 Pfund



20 x 5 Pfund



60 Handelsposten (je 15 in 4 Farben)



16 Anteilsmarker (4 pro Spielerfarbe)



20 Bonusmarker (5 pro Spielerfarbe)



4 Tintenfass-Marker



4 Diamanten-Marker



1 Startspieler-Marker



1 Wertungsblock



4 Übersichten



Spielvorbereitung für das erste Spiel

1.

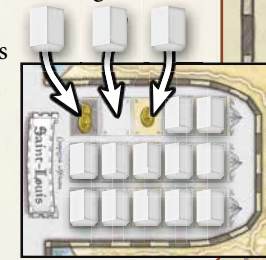
Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2.

Legt die 4 **Leistenkarten** in die Schachtel zurück. Für das erste Spiel benötigt ihr sie nicht. Nehmt dann die **Kompanieleisten A1, B1, C1, D1** und legt jede davon an eine bestimmte Seite des Spielplans an: **A1** an der schwarzen Mombasa-Seite, **B1** an der roten Cape Town-Seite, **C1** an der weißen Saint-Louis-Seite, **D1** an der orangefarbenen Cairo-Seite. *Für den Rest des Spiels ist nun jede dieser Leisten untrennbar mit ihrer Kompanie verbunden: A1 ist die Mombasa-Leiste, C1 die Saint-Louis-Leiste etc.*

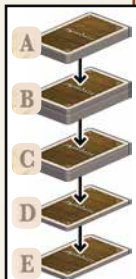
3.

Stellt die 15 **Handelsposten** jeder Farbe auf die 15 Felder in der jeweiligen **Kompaniebasis** dieser Farbe: die 15 schwarzen Handelsposten kommen nach Mombasa, die roten nach Cape Town, die weißen nach Saint-Louis und die orangefarbenen nach Cairo. Stellt sicher, dass jedes Feld und etwaige Münzsymbole darauf von je einem Handelsposten abgedeckt sind.



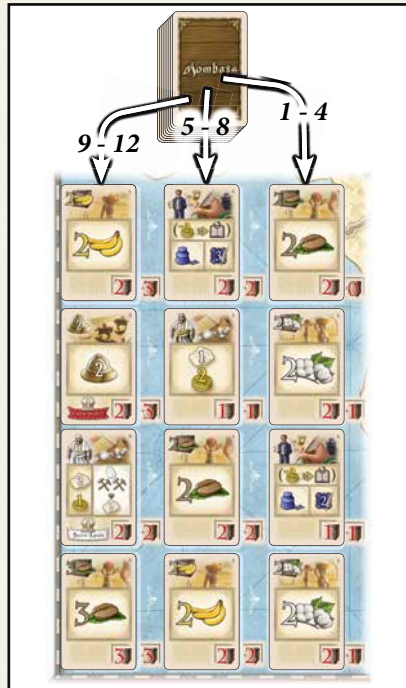
4.

Sortiert die 44 **Aktionskarten** nach den Buchstaben in der oberen rechten Ecke (A,B,C,D,E). Mischt zuerst die 4 „E“-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan unten links. Mischt dann die 4 „D“-Karten und legt sie verdeckt auf diesen Stapel. Fahrt auf diese Weise fort mit den 11 „C“-Karten und dann mit den 16 „B“-Karten. Mischt zuletzt die 9 „A“-Karten und legt sie verdeckt auf diesen Stapel. Dieser Stapel wird Aktionskartenstapel genannt. Lasst neben ihm etwas Platz für den Aktionskarten-Ablagestapel, der während des Spiels entsteht.



5.

Füllt nun die 12 Felder der **Kartenauslage** mit Karten vom Aktionskartenstapel. Füllt zunächst die 4 Felder der rechten Spalte von oben nach unten mit je einer offenen Karte. Dann füllt auf die gleiche Weise die mittlere Spalte und schließlich die linke Spalte. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, sollte die oberste Karte der linken Spalte ein „A“ zeigen, während die 3 Karten darunter jeweils ein „B“ zeigen.



6.

Legt die **Münzen** (mit den Werten 1 und 5 Pfund) als Vorrat neben den Spielplan. Dieser Vorrat wird als „Bank“ bezeichnet.



7.

Füllt nun die Felder 2 bis 7 der **Rundenleiste** mit Münzen aus der Bank (Feld 1 bleibt immer frei). Je nach Spielerzahl ist die Anzahl und Verteilung der Münzen verschieden:

Im Spiel zu zweit: Nehmt 6 Münzen vom Wert 1 und legt je eine davon auf jedes größere Feld der Rundenleiste.

Im Spiel zu dritt: Nehmt 9 Münzen vom Wert 1. Bildet 3 Stapel zu je 2 Münzen und platziert je einen dieser Stapel auf die Felder 2, 4 und 6 der Rundenleiste. Legt dann auf die Felder 3, 5 und 7 je eine einzelne Münze.

Im Spiel zu viert: Nehmt 12 Münzen vom Wert 1 und platziert auf jedes größere Feld der Rundenleiste je einen Stapel bestehend aus 2 Münzen.



8.

Sortiert die 72 **Buchplättchen** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite (A,B,C) und legt sie als verdeckten Büchervorrat neben dem Spielplan bereit. Füllt dann die 12 Felder der **Bücherauslage**, indem ihr von jedem Buchstaben je 4 Plättchen aufdeckt und auf jedes Feld des jeweiligen Buchstabens eines davon legt.



9.

Legt rechts vom Spielplan die 4 **Bonusplättchen** offen bereit.

10.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält folgendes Spielmaterial:



Die **Spelerablage** seiner Farbe, die er vor sich ablegt. (Stellt sicher, dass ihr sowohl oberhalb als auch unterhalb eurer Spielerablage viel Platz habt.)



Die 9 **Start-Aktionskarten** seiner Farbe, die er verdeckt auf die Hand nimmt.



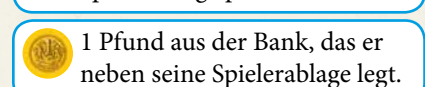
Die 4 **Anteilmarker** seiner Farbe, von denen er je einen auf das Startfeld jeder der 4 Kompanieleisten legt.



1 **Diamanten-Marker**, den er auf das Diamantenfeld am Anfang der Diamantenleiste seiner Spielerablage legt.



1 **Tintenfass-Marker**, den er zunächst unterhalb seiner Spielerablage platziert.



Je nach Spielerzahl erhält außerdem jeder Spieler noch **Bonusmarker** seiner Farbe, die er neben seine Spielerablage stellt:

Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler 3 **Bonusmarker**.

Im Spiel zu dritt oder viert erhält jeder Spieler 2 **Bonusmarker**.

Legt die übrigen Bonusmarker zurück in die Schachtel. Diese werden nur in Spielen benötigt, in denen die Kompanieleiste B2 verwendet wird.

Spielvorbereitung folgender Spiele

11.

Bestimmt einen Startspieler und gibt ihm den **Startspieler-Marker**.



12.

Jeder Spieler erhält eine bestimmte „1er“-Ausbreitungskarte.

- Der **Startspieler** erhält die „1er“-Ausbreitungskarte, die oben rechts eine **1** zeigt.
- Der Spieler zu seiner Linken (der **zweite Spieler**) erhält die „1er“-Ausbreitungskarte mit der **2**.
- Der eventuelle **dritte Spieler** erhält die „1er“-Ausbreitungskarte mit der **3**.
- Der eventuelle **vierte Spieler** erhält die „1er“-Ausbreitungskarte mit der **4**.



Jeder Spieler fügt seine „1er“-Ausbreitungskarte seinen Handkarten hinzu. Sollten „1er“-Ausbreitungskarten übrigbleiben, kommen diese zurück in die Schachtel.

13.

Gibt jedem Spieler ein ganz bestimmtes **Startplättchen**:

- Der **Startspieler** erhält dieses Plättchen.
- Der Spieler zu seiner Linken (der **zweite Spieler**) erhält dieses Plättchen.
- Der eventuelle **dritte Spieler** erhält dieses Plättchen.
- Der eventuelle **vierte Spieler** erhält dieses Plättchen.



Legt die übrigen Startplättchen in die Schachtel zurück. Auf jedem Startplättchen sind folgende Dinge abgebildet:

- 3 Symbole in einer Reihe (jedes steht für eine bestimmte Karte)
- ein Startbuch (ähnlich denen in der Bücherauslage)
- ein Tintenfass-Symbol
- der Startbonus des Spielers



14.

Jeder Spieler führt nun die folgenden Schritte durch:

1. Er legt sein Startplättchen offen auf das Umschlagfeld seiner Spielerablage.
2. Er stellt seinen Tintenfass-Marker auf das Tintenfass-Symbol seines Startplättchens.
3. Aus seinen Handkarten sucht er die 3 Karten heraus, die oben links auf seinem Startplättchen angegeben sind. Diese legt er dann offen oberhalb seiner Spielerablage ab: jede an einem der 3 farbigen **Sammel-Slots** (in beliebiger Reihenfolge).
4. Er erhält seinen Startbonus.



Jeder Startbonus gibt mindestens eine Leiste sowie eine bestimmte Anzahl Felder vor, um die der Spieler seinen Marker auf eben dieser Leiste vorwärts ziehen muss:



2.

Nehmt die 4 **Leistenkarten** und mischt sie verdeckt. Legt dann je eine davon verdeckt an jede Seite des Spielplans, so dass immer einer der Rückseiten-Pfeile deutlich auf die jeweilige Kante des Spielplans zeigt. Dann deckt die Karten auf. Platziert an jeder Seite des Spielplans diejenige Kompanieleiste, die von der Kartenhälfte vorgegeben wird, die auf eben diese Seite zeigt. Legt anschließend die Leistenkarten zurück in die Schachtel.



13.

Mischt die 10 **Startplättchen** und teilt an jeden Spieler 2 davon aus. Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel. Dann schaut sich jeder Spieler seine beiden Plättchen an, wählt geheim eines davon aus und legt das andere verdeckt zurück in die Schachtel. Schließlich decken alle gleichzeitig ihr gewähltes Plättchen auf.

Ziel des Spiels

Als Investoren versucht ihr so viele Pfund wie möglich zu verdienen, indem ihr Waren in Handelskompanien investiert und die Handelsposten dieser Kompanien über Afrika ausbreitet. Indem ihr Waren investiert, könnt ihr die Zahl eurer Anteile erhöhen, und indem ihr Handelsposten ausbreitet, könnt ihr den Wert der einzelnen Anteile steigern. Außerdem könnt ihr eure Erträge sowohl durch den Aufbau eines Diamantenbestandes als auch durch geschickte Buchhaltung verbessern.

Während des Spiels verdient ihr für gewöhnlich bereits ein paar Pfund, die ihr aber oftmals benötigt, um bestimmte Aktionen zu bezahlen. Den Großteil des Geldes erhaltet ihr am Spielende. Dann wird das Gesamtvermögen jedes Spielers ermittelt, indem Folgendes zusammengezählt wird:

- das Bargeld des Spielers
- der Wert aller Anteile, die er von den 4 Kompanien besitzt
- der letzte **Wert**, den sein Diamanten-Marker auf seiner Diamantenleiste überquert hat
- der letzte **Wert**, den sein Tintenfass-Marker auf seiner Buchhaltungsleiste überquert hat



Der Spieler mit dem größten Gesamtvermögen gewinnt das Spiel.

Kompanie-Anteile und ihr Wert

Während des Spiels kann jeder Spieler auf jeder Kompanieleiste mit seinem jeweiligen Anteilsmarker vorwärts ziehen. Wenn er dabei ein Feld mit einem **Anteilssymbol** erreicht oder überschreitet, gehören ihm fortan so viele Anteile der zugehörigen Kompanie, wie auf diesem Anteilssymbol angegeben ist. (Die Anteilssymbole sind nicht kumulativ. Es zählt immer nur die Zahl des zuletzt erreichten Symbols.) Außerdem gibt es Karten (die während des Spiels erworben werden können), auf denen je 1 zusätzlicher Anteil einer bestimmten Kompanie abgebildet ist.

Der Wert jedes Anteils bestimmt sich wiederum darüber, wie viele Handelsposten die Kompaniebasis bereits verlassen haben. Jeder Anteil einer Kompanie ist demnach immer genau so viel wert, wie es der Summe aller freiliegenden **Münzsymbole** in der Basis dieser Kompanie entspricht.

Beispiel: **Blau** besitzt insgesamt 7 Anteile der Cape Town-Kompanie: 5 Anteile auf der Cape Town-Leiste und je 1 Anteil auf 2 seiner Karten. Da jeder Anteil 6 Pfund wert ist (weil 6 Münzsymbole in der Kompaniebasis freiliegen), sind seine Anteile der Cape Town-Kompanie insgesamt 42 Pfund wert (7 Anteile x 6 Münzsymbole = 42).



Spielablauf

Eine Partie *Mombasa* geht über genau 7 Runden.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen.

Phase 1: Planungsphase

Phase 2: Allgemeine Aktionsphase

Phase 3: Vorbereitungsphase für die nächste Runde

Nach der Allgemeinen Aktionsphase der siebten Runde endet das Spiel mit einer Schlusswertung.

1) Planungsphase

Die Planungsphase wird von allen Spielern **gleichzeitig** ausgeführt und besteht aus 2 Schritten:

- Jeder Spieler plant seine Aktionsphase, indem er Karten verdeckt in seinen Aktionsbereich legt
- Alle Spieler decken die Karten in ihrem Aktionsbereich auf

a) Lege Karten verdeckt in deinen Aktionsbereich

Wähle Karten aus deinen Handkarten aus und lege diese **verdeckt** an die verfügbaren **Aktions-Slots** deines **Aktionsbereiches** an (der Bereich **unterhalb** deiner Spielerablage).

Hinweis: Du wirst die Karten in deinem Aktionsbereich im Laufe der Allgemeinen Aktionsphase benutzen. Das heißt, deine gelegten Karten bestimmen bereits, welche Aktionen du überhaupt durchführen kannst. (Details zu den Karten siehe Seiten 5 bis 8).

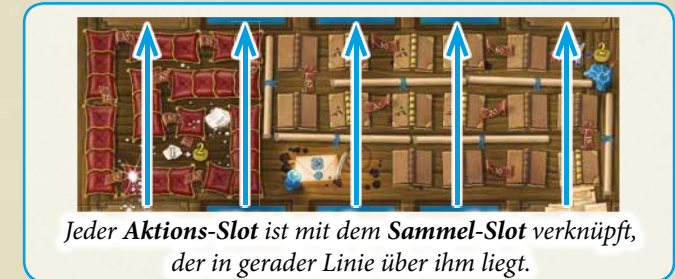
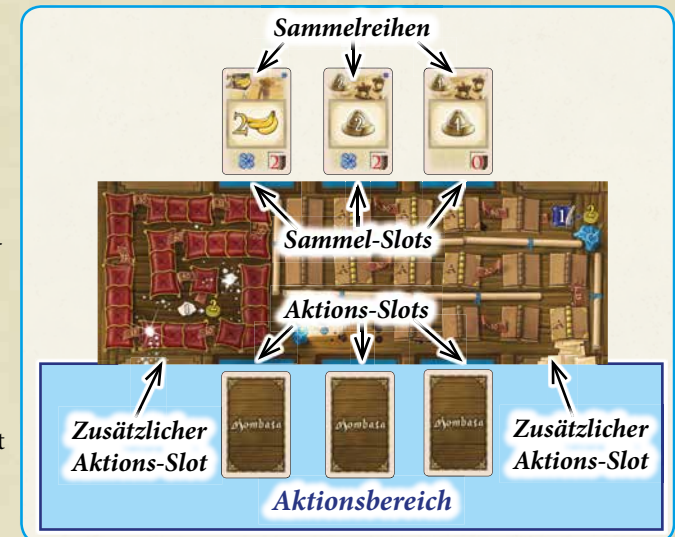
Am Anfang, besitzt du genau 3 verfügbare **Aktions-Slots** (die 3 eingefärbten Slots an der unteren Kante deiner Spielerablage).

Jeder verfügbare Aktions-Slot fasst genau 1 Karte. Somit kannst du maximal 3 Karten legen. Im Laufe des Spiels kannst du einen oder sogar zwei **zusätzliche Aktions-Slots** freischalten, indem du bestimmte Felder deiner Diamantenleiste bzw. deiner Buchhaltungsleiste erreichst oder überschreitest (Details siehe Seite 12.) An jedem freigeschalteten zusätzlichen Aktions-Slot darfst du in der Planungsphase ebenfalls 1 Karte ablegen. (Das heißt, du könntest insgesamt bis zu 5 Karten ablegen, falls du beide zusätzlichen Aktions-Slots freigeschaltet hast.)

- Welche Karte du an welchen Aktions-Slot legst, ist dir überlassen. Es gibt jedoch einiges zu berücksichtigen: Jeder Aktions-Slot ist untrennbar mit dem **Sammel-Slot** verknüpft, der in gerader Linie über ihm an der oberen Kante der Spielerablage liegt. Am Ende deiner Aktionsphase wirst du die benutzte Karte jedes Aktions-Slots nach oben zu seinem verknüpften Sammel-Slot bewegen. Dadurch entsteht nach und nach an jedem Sammel-Slot eine **Sammelreihe** (die all die Karten enthält, die im Laufe der Runden an ihren verknüpften Aktions-Slot gelegt wurden). Die Karten der Sammelreihen sind inaktiv und können solange nicht benutzt werden, bis sie auf die Hand zurückgenommen werden. Leider darfst du jede Runde aber nur **eine** Sammelreihe zurück auf die Hand nehmen (siehe „Beende deine Aktionsphase“ auf Seite 9). Es kann daher einen großen Unterschied machen, an welche Aktions-Slots du bestimmte Karten anlegst, damit sie in der passenden Sammelreihe landen. **Hinweis:** In den Planungsphasen der Runden 6 und 7 ist es dann aber doch egal, an welchen Aktions-Slots du bestimmte Karten anlegst (da diese vor dem Spielende nicht wieder aufgenommen werden).
- Du musst nicht alle verfügbaren Aktions-Slots nutzen, sondern darfst auch freiwillig weniger Karten legen.

b) Decke deine Karten auf

Nachdem **alle** von euch mit dem Planen fertig sind, deckt eure Karten gleichzeitig auf.



Jeder Aktions-Slot ist mit dem Sammel-Slot verknüpft, der in gerader Linie über ihm liegt.

2) Allgemeine Aktionsphase

Der Startspieler beginnt die Allgemeine Aktionsphase mit seinem Spielzug. Dann führt der Spieler links von ihm seinen Spielzug aus, dann der nächste Spieler und so weiter. Auf diese Weise verläuft die Allgemeine Aktionsphase stets im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler aus der Allgemeinen Aktionsphase ausgestiegen sind.

Jedes Mal wenn du mit deinem Spielzug an der Reihe bist, **musst** du **genau 1** der folgenden Aktion ausführen:

1) Nutze **1 oder mehrere Warenkarten einer Sorte** in deinem Aktionsbereich (siehe Seite 5)

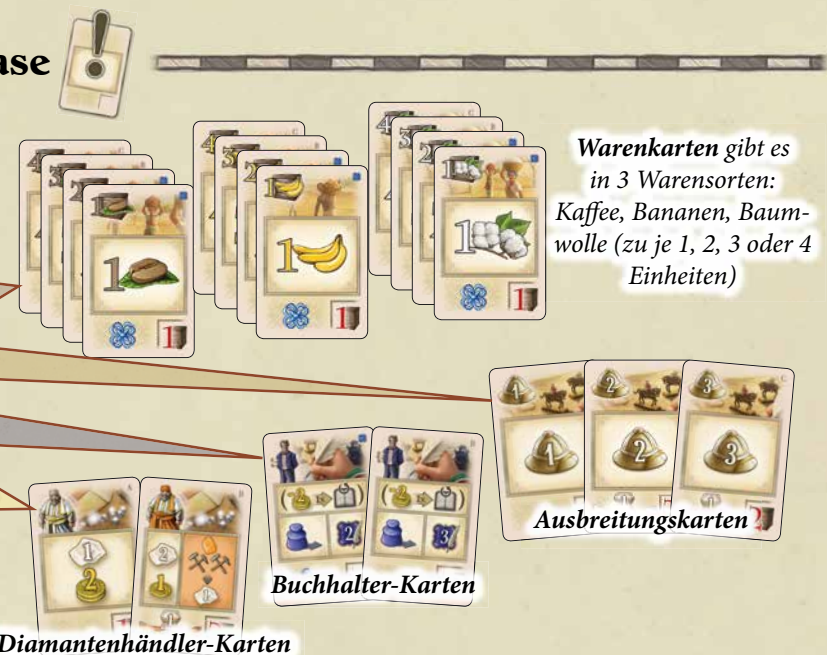
2) Nutze **alle Ausbreitungskarten** in deinem Aktionsbereich (siehe Seiten 5 und 6)

3) Nutze **1 Buchhalter-Karte** in deinem Aktionsbereich (siehe Seite 7)

4) Nutze **1 Diamantenhändler-Karte** in deinem Aktionsbereich (siehe Seite 8)

5) Setze **1 Bonusmarker** (siehe Seiten 8 und 9)

6) Beende deine Aktionsphase (siehe Seite 9)



Warenkarten gibt es in 3 Warensorten: Kaffee, Bananen, Baumwolle (zu je 1, 2, 3 oder 4 Einheiten)

Ausbreitungskarten

Buchhalter-Karten

Diamantenhändler-Karten

Sobald du die Aktion „Beende deine Aktionsphase“ ausführst, steigst du komplett aus der Allgemeinen Aktionsphase aus.

Sobald alle Spieler die Aktion „Beende deine Aktionsphase“ ausgeführt haben, endet die Allgemeine Aktionsphase.

Hinweis: Je nachdem, welche Karten du während der Planungsphase in deinen Aktionsbereich gelegt hast, sind manche Aktionen nicht möglich (weil du nicht die entsprechenden Karten dafür gelegt hast). Wenn du nicht die Karten hast, um bestimmte Aktionen auszuführen, musst du stattdessen eine andere Aktion wählen. (Falls du nichts weiter tun kannst, musst du die Aktion „Beende deine Aktionsphase“ ausführen.)

Beispiel:

In seinem Zug darf **Blau** nicht die Aktion „Nutze 1 Buchhalter-Karte“ ausführen, da er keinen Buchhalter in seinem Aktionsbereich hat. (Der Buchhalter seiner mittleren Sammelreihe zählt natürlich nicht.)



Wichtig: Karten, die du für eine Aktion genutzt hast, musst du am Ende der Aktion auf die Rückseite drehen (um anzuzeigen, dass du sie benutzt hast). Umgedrehte Karten können nicht mehr genutzt werden.

Beispiel:

Nachdem **Blau** seine Diamantenhändler-Karte genutzt hat, dreht er sie auf die Rückseite.



1) Nutze 1 oder mehrere Warenkarten einer Sorte in deinem Aktionsbereich

Mit dieser Aktion kannst du neue Karten aus der Kartenauslage erwerben und deine Anteilsmarker auf den Kompanieleisten vorwärts ziehen.

Um diese Aktion auszuführen, wähle aus den Karten in deinem Aktionsbereich eine beliebige Anzahl offener Warenkarten, die alle **dieselbe Warensorte** zeigen (Kaffee, Bananen oder Baumwolle). Du musst immer mindestens eine Karte wählen, ganz egal, wie viele Warenkarten der Sorte du insgesamt hast und wie viele **Wareneinheiten** jede davon zeigt. Die Wareneinheiten deiner gewählten Karten bilden zusammen deine **Waren-Gesamtmenge**, die du nun nutzen musst, um:

- Maximal **1 Karte** aus der Kartenauslage zu erwerben UND/ODER
- deine(n) Anteilsmarker auf 1 oder mehreren **Kompanieleisten** vorwärts zu ziehen.

Erwirb 1 Karte aus der Kartenauslage

Erwirb maximal 1 Karte deiner Wahl aus der Kartenauslage auf dem Spielplan. Jede Karte in der Auslage hat einen bestimmten **Kartenpreis**. Dieser Preis setzt sich zusammen aus dem **roten Kistenwert** der Karte selbst UND dem roten Kistenwert, der rechts daneben auf dem Spielplan aufgedruckt ist. Die Summe dieser 2 Werte ist der Kartenpreis, den du mit deinem Waren-Gesamtwert mindestens erreichen musst.

Falls dein Waren-Gesamtwert genau für den Kartenpreis reicht, nimm die erworbene Karte **auf die Hand**.

Falls dein Waren-Gesamtwert den Kartenpreis übersteigt, nimm die erworbene Karte auf die Hand und nutze dann die **überschüssigen** Wareneinheiten, um auf 1 oder mehreren Kompanieleisten vorwärts zu ziehen (siehe unten).

Hinweis: Die Kartenauslage wird erst am Ende der Runde wieder aufgefüllt.

Ziehe auf 1 oder mehreren Kompanieleisten vorwärts

Nutze deinen Waren-Gesamtwert (bzw. die überschüssigen Wareneinheiten, falls du zuvor eine Karte erworben hast), um auf Kompanieleisten vorwärts zu ziehen. Zieh pro **Wareneinheit** einen beliebigen deiner Anteilsmarker **1 Feld vorwärts**. Wiederhole das so lange, bis du deine Waren-Gesamtmenge verbraucht hast. Du darfst dabei die Wareneinheiten beliebig auf die Kompanieleisten aufteilen (also zum Ziehen auf nur einer oder auch auf verschiedenen Leisten verwenden). (Siehe Seite 11 hinsichtlich weiterer Details zu den Kompanieleisten.)

Nachdem du alle Wareneinheiten deiner Waren-Gesamtmenge verbraucht hast, drehe all die Warenkarten auf die Rückseite, die zur genutzten Waren-Gesamtmenge beigetragen haben. Damit endet dein Spielzug.



Beispiel: Um diese Aktion auszuführen, könnte **Blau** folgende Warenkarten nutzen:

- die einzelne 1er-Kaffeekarte
- ODER
- die einzelne 3er-Kaffeekarte
- ODER
- die 1er- und 3er-Kaffeekarten zusammen, mit einer Gesamt-Warenmenge von 4 Einheiten
- ODER
- die 2er-Baumwollkarte

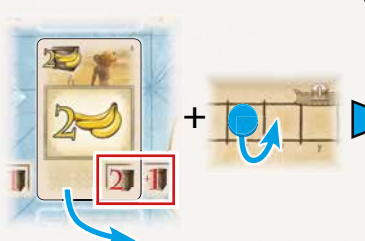


Beispiel:

Blau nutzt einen Waren-Gesamtwert von 4 Einheiten (indem er die Einheiten der 1er-Kaffeekarte und der 3er-Kaffeekarte zusammenfasst).



Für einen Kartenpreis von 3 Einheiten erwirbt er die 2er-Bananenkarte aus der Auslage und nimmt sie auf die Hand. Da er noch 1 Einheit über hat, nutzt er diese, um seinen Anteilsmarker auf einer Leiste seiner Wahl 1 Feld vorwärts zu ziehen.



Schließlich dreht er seine genutzten Kaffeekarten auf die Rückseite und beendet seinen Spielzug.



2) Nutze alle Ausbreitungskarten in deinem Aktionsbereich

Mit dieser Aktion breitest du eine Kompanie aus, indem du Handelsposten aus ihrer Basis in die Regionen des Spielplans einsetzt.

Um diese Aktion auszuführen, musst du **alle** Ausbreitungskarten, die in deinem Aktionsbereich liegen, auf einmal einsetzen. Du darfst **keine** davon für einen späteren Spielzug aufheben.

Jede Ausbreitungskarte zeigt in ihrem Helmsymbol eine Anzahl an **Ausbreitungspunkten** (1, 2 oder 3). Zähle die Ausbreitungspunkte aller Ausbreitungskarten in deinem Aktionsbereich zusammen, um deinen **Ausbreitungs-Gesamtwert** zu ermitteln. Diesen musst du nun einsetzen, um genau **1 Kompanie** deiner Wahl auszubreiten (du darfst den Ausbreitungs-Gesamtwert **nicht** auf mehrere Kompanien aufteilen).

Hinweis: Es ist irrelevant, ob die Ausbreitungskarten unten links irgendwelche zusätzlichen Anteile bestimmter Kompanien zeigen. Diese zusätzlichen Anteile sind nur am Spielende von Bedeutung. Beim Ausbreiten einer Kompanie kannst du sie vollkommen ignorieren.



Wähle zunächst die Kompanie, die du ausbreiten möchtest (ab sofort „aktive Kompanie“ genannt). Setze dann deine Ausbreitungspunkte ein, um neue Regionen mit Handelsposten zu besetzen, die du dazu aus der Basis der aktiven Kompanie nimmst. Die 24 **Regionen** des Spielplans sind von einander durch **Einfachgrenzen** oder **Doppelgrenzen** getrennt. Je nachdem was für eine Grenze du dabei überschreitest, kostet dich das Einnehmen einer Region entweder 1, 2 oder 3 Ausbreitungspunkte (*Genauerer siehe unten*). Nachdem du deinen Ausbreitungs-Gesamtwert aufgebraucht hast, erhältst du die **Belohnungen** der eingenommenen Regionen und dein Spielzug endet.



Um eine Region einzunehmen, führe die folgenden Schritte durch:

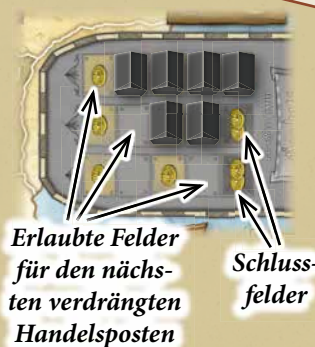
1. Wähle eine Zielregion, die für die aktive Kompanie direkt erreichbar ist. Eine Region gilt als direkt erreichbar, wenn sie **benachbart** zur Basis der aktiven Kompanie ODER **benachbart** zu einer Region liegt, in der sich bereits ein Handelsposten der aktiven Kompanie befindet. (**Wichtig:** Du darfst als Zielregion durch eine Region wählen, in der sich ein Handelsposten einer **anderen** Kompanie befindet. Die Zielregion darf aber auf keinen Fall einen Handelsposten der aktiven Kompanie enthalten.)
2. Prüfe, wie viele Ausbreitungspunkte es dich kostet, die Zielregion einzunehmen (ausgehend von der benachbarten Basis/Region der aktiven Kompanie). Wenn du dafür nur eine **Einfachgrenze** überschreiten musst, kostet dich das **1 Ausbreitungspunkt**. Wenn du dafür eine **Doppelgrenze** überschreiten musst, kostet dich das **2 Ausbreitungspunkte**. Und falls sich bereits ein **Handelsposten** einer anderen Kompanie in der Zielregion befindet, kostet dich das **1 Ausbreitungspunkt zusätzlich**.
3. Falls du genug Ausbreitungspunkte zur Verfügung hast, nimm **1 Handelsposten** aus der Basis der aktiven Kompanie, um ihn in der Zielregion einzusetzen. Jede Kompaniebasis umfasst 3 **Spalten** à 5 Feldern. Aus welcher Spalte du den Handelsposten nimmst, ist dir überlassen. Innerhalb seiner Spalte muss dieser Handelsposten aber der **momentan vorderste** sein (derjenige, der der Mitte des Spielplans am nächsten steht).
4. Setze den Handelsposten in die Zielregion. Stelle ihn jedoch hochkant hin (um zu markieren, dass du die Region eingenommen, aber noch nicht die Belohnung erhalten hast).



Wiederhole die obigen Schritte für das Einnehmen einer Region so oft, bis du alle deine Ausbreitungspunkte aufgebraucht hast. Falls du nicht alle Ausbreitungspunkte aufbrauchen kannst oder willst, musst du die überschüssigen verfallen lassen.

Nachdem du deine Ausbreitungspunkte aufgebraucht hast, führe die folgenden Schritte durch:

1. Kassiere die Belohnungen aller Regionen, die du gerade eingenommen hast. Nimm dir die Belohnungen in einer beliebigen Reihenfolge (unabhängig davon, in welcher Reihenfolge du die Regionen tatsächlich eingenommen hast).
2. Entferne sämtliche verdrängten Handelsposten **anderer** Kompanien, die sich eventuell noch in den gerade eingenommenen Regionen befinden. Stelle jeden dieser Handelsposten zurück auf ein leeres Feld seiner jeweiligen Kompaniebasis. Falls möglich, kannst du dabei wählen, in welche Spalte du den Handelsposten zurückstellst. Innerhalb der jeweiligen Spalte musst du ihn aber in jedem Fall auf das **hinterste freie Feld** stellen. Es gibt eine Ausnahme: Sobald das **Schlussfeld** einer Spalte frei ist (= das fünfte Feld ganz hinten), darf es nicht mehr verdeckt werden. Stellst du also einen Handelsposten in eine komplett leere Spalte zurück, muss er auf das Feld vor dem Schlussfeld platziert werden.
3. Nachdem etwaige verdrängte Handelsposten zurückgestellt wurden (in keiner Region darf jetzt mehr als 1 Handelsposten stehen), stelle noch die hochkantstehenden Handelsposten in den Regionen richtig hin (mit dem Dach nach oben).
4. Drehe schließlich alle deine Ausbreitungskarten auf die Rückseite. Damit endet dein Spielzug.



Weitere Hinweise und Spezialfälle:

- Es gibt 2 Enklaven-Regionen auf dem Spielplan. Diese sind jeweils komplett von einer anderen Region umschlossen. Bevor du eine Enklaven-Region also einnehmen kannst, musst du erst einmal die sie umgebende Region einnehmen (die als einzige keine Belohnungen enthält).
- Falls in einer Kompaniebasis keine Handelsposten mehr vorhanden sind, kann diese Kompanie nicht weiter ausgebreitet werden (erst wieder, wenn einige ihrer Handelsposten verdrängt wurden). Falls du die Kompaniebasis beim Ausbreiten leer machst, musst du eventuell überschüssige Ausbreitungspunkte verfallen lassen.
- Falls du einen verdrängten Handelsposten in seine Basis zurückstellen musst, es aber kein erlaubtes freies Feld dafür gibt, nimm ihn komplett aus dem Spiel.
- Falls du nur eine Ausbreitungskarte in deinem Aktionsbereich hast und ihre Ausbreitungspunkte nicht ausreichen, um eine von dir gewollte Region einzunehmen, musst du die Ausbreitungspunkte komplett verfallen lassen und die Karte auf die Rückseite drehen.
- In jeder Spalte einer Kompaniebasis ist das Schlussfeld das wertvollste, da es 2 Münzsymbole zeigt und nicht wieder verdeckt werden darf. Daher ist es beim Ausbreiten einer Kompanie ratsam, immer erst eine Spalte komplett zu entleeren, bevor man die nächste entleert. Gegebenenfalls kann aber auch das gleichmäßige Entleeren der Spalten Sinn machen.
- Es spielt keine Rolle, ob ein Handelsposten in einer Region irgendeine Verbindung zu seiner Kompaniebasis hat. Du darfst dennoch von ihm ausgehend eine benachbarte Region einnehmen (falls seine Kompanie die aktive ist).
- Kompaniebasen sind keine Regionen und können nicht eingenommen werden.



Beispiel:

Blau nutzt seinen Ausbreitungs-Gesamtwert von 5, um die Cape Town-Kompanie auszubreiten. Zunächst nimmt er Region **I** ein, was ihn 1 Ausbreitungspunkt kostet, da er dafür die Einfachgrenze **I** überschreitet. Er markiert die Region, indem er dort einen Handelsposten (I) aus der Kompaniebasis hochkant einsetzt. Dann nimmt er Region **II** ein, was ihn erneut 1 Ausbreitungspunkt kostet (weil er dafür die Einzelgrenze **II** überschreitet). Wieder markiert er die Region mit einem Handelsposten (II) aus der Kompaniebasis. Schließlich nimmt er Region **III** ein, was ihn seine übrigen 3 Ausbreitungspunkte kostet (2 für das Überschreiten der Doppelgrenze **III** und 1 zusätzlich, weil die Region bereits einen Handelsposten der Mombasa-Kompanie beinhaltet). **Blau** markiert dann auch noch diese Region, indem er dort einen Handelsposten (III) aus der Kompaniebasis hochkant einsetzt.

Mögliche Belohnungen der Regionen:

- Nimm den angegebenen Pfundbetrag aus der Bank.
- Zieh deinen Diamanten-Marker auf deiner Diamantenleiste die angezeigte Anzahl Felder vorwärts. (Ignoriere die Minensymbole unter den Diamantensymbolen. Sie spielen hierfür keine Rolle.)
- Zieh deinen Anteilsmarker die angezeigte Anzahl Felder vorwärts und zwar ausschließlich auf **der** Kompanieleiste, **die zur aktiven Kompanie gehört**.
- Zähle alle **Buchhaltungspunkte** der eingenommenen Regionen zusammen und tausche sie sofort gegen Bücher und/oder Geld ein (*Details siehe folgende Seite*).



Bevor wir zur Aktion "Nutze 1 Buchhalter-Karte" kommen (mit der du deinen Tintenfass-Marker auf deiner Buchhaltungsleiste vorwärts ziehst), bedarfes einiger Erläuterungen hinsichtlich der Buchplättchen und der Buchhaltungspunkte:

Dein Tintenfass-Marker darf die Felder deiner Buchhaltungsleiste nur betreten, wenn darauf Buchplättchen liegen. Das heißt, um überhaupt auf deiner Buchhaltungsleiste vorwärts ziehen zu können, musst du nach und nach Buchplättchen aus der Bücherauslage dorthin legen. (Jeder beginnt bereits mit einem Buch auf seinem Startplättchen.)

Um Bücher aus der Bücherauslage zu erhalten, benötigst du **Buchhaltungspunkte**. Unter anderem bekommst du Buchhaltungspunkte, wenn du Kompanien ausbreitest (siehe vorige Seite), Buchhalter nutzt oder durch bestimmte Boni. Erhaltene Buchhaltungspunkte musst du aber immer sofort eintauschen. Es gibt keine Möglichkeit diese aufzusparen.

Jedes Mal wenn du Buchhaltungspunkte eintauschst, teile diese beliebig auf die folgenden Dinge auf:

- Nimm 1 **A-Buch** aus der Bücherauslage (verbraucht 1 Buchhaltungspunkt)
- Nimm 1 **B-Buch** aus der Bücherauslage (verbraucht 1 Buchhaltungspunkt)
- Nimm 1 **C-Buch** aus der Bücherauslage (verbraucht 2 Buchhaltungspunkte)
- Nimm 1 **Pfund** aus der Bank (verbraucht 1 Buchhaltungspunkt)



Am Ende deines Zuges, nachdem du alle erhaltenen Buchhaltungspunkte eingetauscht und falls du mindestens 1 Buch erworben hast, führe die folgenden Schritte durch:

1. Lege die erworbenen Bücher auf deine Buchhaltungsleiste. Dabei ist es grundsätzlich dir überlassen, welches Buch du auf welches Feld der Leiste platzierst. Es gibt jedoch einiges zu beachten:
 - Du darfst **kein** A-Buch auf ein Feld legen, das ein durchgestrichenes A zeigt. (Nur B- und C-Bücher dürfen auf solche Felder gelegt werden.)
 - Wie das Vorziehen auf der Leiste im Einzelnen funktioniert, folgt weiter unten. Jetzt erst einmal nur so viel: In ihrem oberen Bereich zeigen die Bücher Voraussetzungen, die du erfüllen musst, indem du bestimmte Karten in deinem Aktionsbereich ausliegen hast. Je besser die Voraussetzungen nebeneinanderliegender Bücher zusammenpassen, desto einfacher ist es für dich, mehrere Bücher auf einmal zu erfüllen und schneller voranzukommen. Da du keine leeren Felder betreten darfst, ist es für gewöhnlich ratsam, die Felder der Leiste von vorne nach hinten zu füllen. Doch gute Vorausplanung und der Versuch, Bücher mit ähnlichen Voraussetzungen nebeneinander zu platzieren, können gute Gründe sein, um Bücher auch mal weiter hinten auf der Leiste abzulegen und vorerst Lücken zu lassen.
 - Sobald du ein Buch auf ein Feld gelegt hast, darfst du es später nicht mehr umlegen (aber du kannst es gegebenenfalls umdrehen - siehe unten).
 - Falls du es für sinnvoll erachtest, darfst du bereits liegende Bücher auch mit neuerworbenen Büchern überdecken. Allerdings darfst du **niemals** ein B- oder C-Buch mit einem A-Buch überdecken.
2. Fülle anschließend jedes leere Feld der Bücherauslage mit einem offenen Buchplättchen auf, das du zufällig vom Büchervorrat des **entsprechenden Buchstabens** ziehst.



1 2 3 Buchhaltungspunkte

Beispiel: Durch das Ausbreiten mit einer Kompanie hat **Blau** 3 Regionen eingenommen, die jeweils 1 Buchhaltungspunkt bringen. Beim Kassieren der Belohnungen tauscht er dann diese insgesamt 3 Buchhaltungspunkte ein, um sich 2 A-Bücher aus der Bücherauslage und 1 Pfund aus der Bank zu nehmen.



Beispiel (Fortsetzung): Am Ende seines Zuges legt **Blau** die 2 erworbenen Plättchen auf seine Buchhaltungsleiste. Dann füllt er die 2 leeren Felder der Bücherauslage mit neuen A-Büchern auf.



3) Nutze 1 Buchhalter-Karte in deinem Aktionsbereich

Mit dieser Aktion kannst du deinen Tintenfass-Marker auf deiner Buchhaltungsleiste vorwärts ziehen.

Um diese Aktion auszuführen, handle die folgenden Schritte ab:



1. Bevor du deinen Tintenfass-Marker vorwärts ziehst, ist es dir erlaubt, 1 Buch auf deiner Buchhaltungsleiste auf seine Rückseite zu drehen. Dafür musst du 2 Pfund in die Bank zahlen. (Dieser Schritt ist allerdings nur als Notbehelf gedacht.)



2. Ziehe deinen Tintenfass-Marker auf deiner Buchhaltungsleiste vorwärts. Du darfst ihn so weit ziehen wie du kannst und möchtest, musst aber folgende Dinge beachten:

- Du musst den Tintenfass-Marker Buch für Buch vorwärts ziehen. Bevor du damit ein Buch betrittst, musst du immer prüfen, ob du die Voraussetzungen des Buches erfüllst. Jedes Buch zeigt in seiner oberen Hälfte 1 oder 2 **Voraussetzungen**. Diese beziehen sich auf die Karten, die du momentan offen in **deinem Aktionsbereich** liegen hast. Um eine Voraussetzung zu erfüllen, musst du mit den Karten deines Aktionsbereiches mindestens die geforderte **Gesamtmenge dieser Sorte** erreichen. (Es ist irrelevant in welcher Reihenfolge die Voraussetzungen auf dem Buch abgebildet sind.) Wenn du alle Voraussetzungen des Buches erfüllst, darfst du es betreten. Dann musst du wiederum für das nächste Buch prüfen, ob du dessen Voraussetzungen erfüllst. Wenn, dem so ist, darfst du es betreten und so weiter und so fort. Das heißt, jedes Buch wird einzeln für sich betrachtet. Die Voraussetzungen verschiedener Bücher sind nicht kumulativ. Außerdem verbrauchen sich die Karten **nicht**, mit denen du die Voraussetzungen erfüllst. Sie werden also nicht umgedreht. Umgedrehte Bücher dürfen einfach so betreten werden, da sie keine Voraussetzungen haben. Leere Felder der Buchhalter-Leiste dürfen niemals betreten werden.
- Sobald du nicht mehr vorwärts ziehen kannst oder willst, lass deinen Tintenfass-Marker auf dem jeweiligen Buch stehen. Dafür erhältst du sofort die Belohnung dieses (und nur dieses) Buches, auf dem du stehen geblieben bist. Umgedrehte Bücher geben keine Belohnung. Du erhältst auch keine Belohnung, wenn du gar nicht vorwärts gezogen bist.

Voraussetzungen



Belohnung

3. **Nachdem** du mit dem Vorwärtziehen fertig bist (oder auch gar nicht vorwärts gezogen bist), tausche ganz normal die Anzahl der Buchhaltungspunkte ein, die auf der Buchhalter-Karte abgebildet sind.

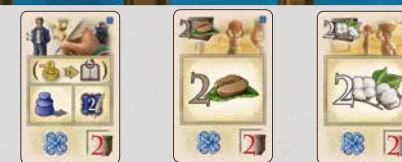
Drehe schließlich den genutzten Buchhalter auf die Rückseite. Damit endet dein Spielzug.

Details zu einigen besonderen Voraussetzungen und Belohnungen findet ihr auf Seite 12.

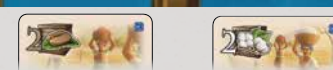


Achtung: Falls du damit planst einen Buchhalter für das Vorwärts ziehen zu nutzen, achte darauf, dass du dies tust, **bevor** du eine der benötigten Karten in deinem Aktionsbereich für eine andere Aktion nutzt. Umgedrehte Karten gelten für die Voraussetzungen natürlich nicht!

Beispiel: **Blau** nutzt den Buchhalter in seinem Aktionsbereich. Zunächst entscheidet er sich 2 Pfund zu bezahlen, um das Buch umzudrehen **I**, für das er mindestens 2 Ausbreitungspunkte in seinem Aktionsbereich haben müsste.



Dann zieht er seinen Tintenfass-Marker vorwärts und prüft dabei für jedes Buch, ob er die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt.



Er bleibt schließlich auf dem vierten Buch stehen **II** (da er die Voraussetzungen des folgenden Buches nicht erfüllen kann) und erhält die Belohnung des vierten Buches (2 Buchhaltungspunkte). Nachdem er diese 2 Buchhaltungspunkte eingetauscht hat, tauscht er noch die 2 Buchhaltungspunkte des Buchhalters selbst ein und dreht ihn dann auf die Rückseite.



4) Nutze 1 Diamantenhändler-Karte in deinem Aktionsbereich

Mit dieser Aktion kannst du vor allem deinen Diamanten-Marker auf deiner Diamantenleiste vorwärts ziehen.

Hinweis: Diamantenhändler sind die einzigen Karten, die du nicht unter deinen Start-Aktionskarten hast. Es gibt insgesamt 5 Diamantenhändler-Karten, die du aus der Kartenauslage erwerben kannst.

Um diese Aktion auszuführen, nutze 1 Diamantenhändler, der sich in deinem Aktionsbereich befindet.

Wenn du diesen Diamantenhändler nutzt, zieh deinen Diamanten-Marker auf deiner Diamantenleiste 1 Feld vorwärts UND nimm 2 Pfund aus der Bank.



Wenn du diesen Cairo-Diamantenhändler nutzt, bewege zunächst deinen Diamanten-Marker 2 Felder vorwärts UND nimm 1 Pfund aus der Bank. Dann überprüfe, ob du weitere Felder vorwärts ziehen kannst. Zähle hierfür die **Minensymbole**, die insgesamt in den Regionen vorhanden sind, die von der Cairo-Kompanie kontrolliert werden (= die Regionen mit einem **orange-farbenen Handelsposten**). Für je 2 Minensymbole, die von der Cairo-Kompanie kontrolliert werden, zieh deinen Diamanten-Marker 1 zusätzliches Feld vorwärts.



Von jeder Kompanie gibt es einen Diamantenhändler, der analog zum Cairo-Diamantenhändler funktioniert.



Minensymbol

Beispiel:

Blau nutzt den Cairo-Diamantenhändler. Er zieht seinen Diamanten-Marker 2 Felder vorwärts und nimmt sich 1 Pfund aus der Bank. Dann überprüft er die Regionen, die von Cairo kontrolliert werden, und entdeckt dort insgesamt 3 Minensymbole. Dafür zieht er seinen Diamanten-Marker 1 zusätzliches Feld vorwärts. (Falls es 4 Minensymbole gewesen wären, hätte er ihn sogar 2 zusätzliche Felder vorwärts ziehen können.)



Nachdem du deinen Diamantenhändler benutzt hast, drehe ihn auf die Rückseite. Damit endet dein Spielzug.



5) Setze 1 Bonusmarker

Mit dieser Aktion kannst du 1 Bonusmarker auf 1 freies Bonusfeld setzen und dafür bestimmte Belohnungen erhalten.

Um diese Aktion auszuführen, setze einen der Bonusmarker, die vor dir liegen, auf ein **leeres Bonusfeld**.

Fast jedes Bonusfeld zeigt Voraussetzungen oder Kosten die du erfüllen bzw. bezahlen musst, um einen Bonusmarker darauf platzieren zu dürfen.

Je nach Art des Bonusfeldes erhältst du die Belohnung sofort oder reservierst dir ein bestimmtes Bonusplättchen für die nächste Runde.

Sobald du einen Bonusmarker auf ein Bonusfeld gesetzt hast, blockiert er dieses Feld für den Rest der Runde.

Auf dem Spielplan gibt es folgende Bonusfelder:



Bonusfelder

Mehrheiten-Bonusfelder

Bonusplättchen-Felder



Voraussetzung:

Du darfst deinen Bonusmarker **nicht** auf dieses Bonusfeld setzen, wenn du momentan der **Startspieler** bist UND dies dein allererster Spielzug einer Runde ist. (Ab dem nächsten Spielzug dürftest du deinen Bonusmarker hier platzieren.)

Belohnung:

Nimm dir sofort den Startspieler-Marker (somit bist du der Startspieler der nächsten Runde). Dies ist die einzige Art, wie der Startspieler im Spiel wechseln kann. Du erhältst außerdem sofort 1 Buchhaltungspunkt zum Eintauschen.



Voraussetzung:

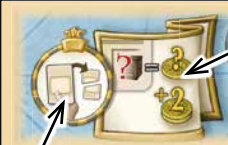
Zahle 1 Pfund in die Bank.

Beispiel: Nachdem Blau seinen Bonusmarker auf dieses Bonusfeld gesetzt und dafür 1 Pfund bezahlt hat, kauft er für 3 Pfund die 2er-Kaffeearte aus der Kartenauslage.



Belohnung:

Kaufe sofort 1 Karte aus der Kartenauslage, indem du ihren Kartenpreis vollständig in Pfund bezahlst (in die Bank). Nimm die gekaufte Karte auf die Hand. Nur so kannst du Karten mit Geld anstatt mit Waren erhalten.



Voraussetzung:

Wirf 1 Karte aus deiner Hand ab (und nur von dort), indem du sie offen auf den Aktionskarten-Ablagestapel legst. Diese Karte gehört dir nicht mehr.

Belohnung:

Nimm dir sofort so viele Pfund aus der Bank, wie es dem roten Kistenwert der abgeworfenen Karte entspricht + 2 Pfund.

Beispiel: Blau wirft seine 1er-Kaffeearte aus der Hand ab und nimmt sich dafür 3 Pfund aus der Bank.



Mehrheiten-Bonusfelder



Voraussetzung:

Du darfst hier nur einen Bonusmarker einsetzen, wenn **momentan** kein anderer Spieler in seinem Aktionsbereich einen **höheren Kaffee-Gesamtwert** offen liegen hat als du. (Bei Gleichstand ist das auch erlaubt.)

Belohnung:

Wenn du einen Gesamtwert von 1 oder 2 Kaffee hast, zieh deinen Anteilsmarker auf der **Cairo-Leiste** 2 Felder vorwärts. Wenn du einen Gesamtwert von 3 oder 4 Kaffee hast, zieh deinen Anteilsmarker auf der **Cairo-Leiste** 3 Felder vorwärts. Wenn du einen Gesamtwert von 5 oder mehr Kaffee hast, zieh deinen Anteilsmarker auf der **Cairo-Leiste** 4 Felder vorwärts UND entferne 1 Handelsposten aus einer Kompaniebasis deiner Wahl. (Details hierzu siehe Seite 12).

Wichtig: Diese Aktion verbraucht **keine** Karten in deinem Aktionsbereich. (Also drehe keine davon auf die Rückseite!)

Die 3 anderen Mehrheiten-Bonusfelder funktionieren im Grunde genauso wie das Kaffee-Mehrheiten-Bonusfeld: Du darfst dort deinen Bonusmarker nur platzieren, wenn du momentan die Mehrheit oder geteilte Mehrheit hinsichtlich des Gesamtwertes der geforderten Sorte (Wareneinheiten/Ausbreitungspunkte) in deinem Aktionsbereich vorweisen kannst. Je nach Höhe des Gesamtwertes darfst du zur Belohnung deinen Anteilsmarker auf einer bestimmten Kompanieleiste vorwärts ziehen. Mitunter gibt es auch noch eine weitere Belohnung (z.B. 1 Pfund oder Buchhaltungspunkt). Wenn du möchtest, darfst du immer auch die Belohnungen eines geringeren Gesamtwertes wählen (wenn du z.B. einen Gesamtwert von 6 Einheiten hast, dürftest du dennoch die „4+“-Belohnungen statt der „6+“-Belohnungen wählen.)



Beispiel: Im Spiel zu zweit möchte Blau einen seiner Bonusmarker auf das Bananen-Mehrheiten-Bonusfeld setzen. Zunächst überprüft er, ob er das darf. Da er in seinem Aktionsbereich einen Bananen-Gesamtwert von 5 hat und Grün nur einen Bananen-Gesamtwert von 3, darf er den Marker setzen. Dafür zieht er seinen Anteilsmarker auf der der Cape Town-Leiste 3 Felder und seinen Diamanten-Marker 1 Feld vorwärts.



Bonusplättchen-Felder

Voraussetzung:

Zahle den Betrag in die Bank, der auf dem Feld angegeben ist (1 oder 2).



Belohnung:

Es gibt keine direkte Belohnung. Hiermit reservierst du dir nur das jeweilige Bonusplättchen für die **nächste** Runde. Du darfst es **nicht** sofort nehmen! Wie dieses Symbol anzeigt, erhältst du das Bonusplättchen in der „Vorbereitungsphase für die nächste Runde“.

Zur Verwendung der Bonusplättchen siehe unten.

Die Bonusplättchen

Wenn du ein Bonusplättchen reserviert hast, erhältst du es in der „Vorbereitungsphase für die nächste Runde“. Es gibt insgesamt 4 Bonusplättchen: ein „+1“-Warenplättchen und drei Aktionskarten-Plättchen (1 Buchhalter-Karten-Plättchen, 1 Diamantenhändler-Karten-Plättchen, 1 Ausbreitungskarten-Plättchen).

Der große Vorteil der Aktionskarten-Plättchen ist, dass sie als reguläre Aktionskarten gelten, aber **keinen** Aktions-Slot im Aktionsbereich besetzen. Sie werden zusätzlich zu den Karten der Aktions-Slots in den Aktionsbereich gelegt (am besten nach außen versetzt). Wie gesagt, sie gelten in allen Belangen wie die regulären Aktionskarten der jeweiligen Sorte und werden auch so genutzt.

Nachdem sie genutzt wurden, werden sie wie üblich auf die Rückseite gedreht.



„+1“-Warenplättchen

Wenn du das „+1“-Warenplättchen erhältst, lege es zunächst neben deine Spielerablage und lasse es dort bis zur Allgemeinen Aktionsphase der Runde liegen. Wenn du dann mit einem deiner Spielzüge an der Reihe bist, darfst du es nehmen und auf der unteren Hälfte einer offenen **Warenkarte** deines Aktionsbereiches platzieren. Ab sofort ist der Warenwert dieser Warenkarte für alle Belange um **1 Einheit erhöht**.

- Sobald du das Plättchen einmal platziert hast, darfst du es **nicht** mehr auf eine andere Warenkarte umlegen.
- Nachdem du die Warenkarte mit den Plättchen genutzt hast, drehe beide auf ihre Rückseite.
- Du darfst das Plättchen nicht unabhängig von einer Warenkarte nutzen.



Diese Karte zählt als 3er-Kaffeearte

Buchhalter-Karten-Plättchen



Nutze diesen Buchhalter wie jeden anderen Buchhalter auch.

Diamantenhändler-Karten-Plättchen



Wenn du diesen Diamantenhändler nutzt, zieh deinen Diamanten-Marker zunächst 2 Felder auf deiner Diamantenleiste vorwärts. Zieh den Marker im Anschluss noch **je 1 zusätzliches Feld** vorwärts für jeden **weiteren** Diamantenhändler, der offen in deinem Aktionsbereich liegt.

Ausbreitungskarten-Plättchen



Nutze dieses Ausbreitungskarten-Plättchen wie jede andere Ausbreitungskarte auch.

6) Beende deine Aktionsphase

Führe diese Aktion nur aus, falls du keine andere Aktion ausführen kannst oder möchtest. Hiermit steigst du komplett aus der Allgemeinen Aktionsphase aus.

Hinweis: Falls du noch ungenutzte Karten/Bonusplättchen in deinem Aktionsbereich hast, solltest du lieber diese nutzen. Du darfst keine davon in die nächste Runde mitnehmen.

Um diese Aktion auszuführen, handle die folgenden Schritte ab:

1. Nimm zuerst **genau 1 deiner Sammelreihen** auf. In der ersten Runde besteht jede Sammelreihe nur aus einer Karte. Später umfassen Sammelreihen zumeist mehrere Karten. Nimm alle Karten der gewählten Sammelreihe auf die Hand.
2. Räume danach deinen Aktionsbereich auf, indem du alle Karten wieder auf die Vorderseite drehst und dann jede dieser Karten von ihrem jeweiligen Aktions-Slot nach oben zur **verknüpften** Sammelreihe bewegst. Falls sich in der jeweiligen Sammelreihe bereits Karten befinden, füge die neuen Karten am Ende der Reihe ein, so dass sich die Karten überlappen. Achte darauf, dass das obere linke Symbol jeder Karte der Reihe sichtbar ist. Falls du Bonusplättchen hast, lege sie zurück neben die rechte Seite des Spielplans.

Beispiel:

Blau beendet seine Aktionsphase, indem er 1 Sammelreihe aufnimmt. Er entscheidet sich für die Sammelreihe, die drei Ausbreitungskarten enthält.



Dann dreht er alle Karten in seinem Aktionsbereich wieder auf die Vorderseite.



Schließlich bewegt er jede Karte von ihrem jeweiligen Aktions-Slot hinauf zur verknüpften Sammelreihe und legt dann das Diamantenhändler-Karten-Plättchen zurück neben den Spielplan. **Blau** steigt damit aus der Allgemeinen Aktionsphase aus.



Spieler, die ihre Aktionsphase beendet haben, werden für den Rest dieser Allgemeinen Aktionsphase übersprungen.

Nachdem auch der letzte verbliebene Spieler seine Aktionsphase beendet hat, findet die „Vorbereitungsphase für die nächste Runde“ statt.

Nach der Generellen Aktionsphase der siebten Runde endet das Spiel und es findet die Schlusswertung statt.

3) Vorbereitungsphase für die nächste Runde

- Führt die folgenden Schritte durch:
- Legt Münzen von der Rundenleiste zur Bücherauslage
 - Füllt die Kartenauslage auf dem Spielplan auf
 - Nehmt eure Bonusmarker zurück (inklusive eventueller Bonusplättchen)

a) Legt Münzen von der Rundenleiste zur Bücherauslage

Auf jedem größeren Feld der Rundenleiste (2 bis 7) befindet sich zu Beginn je ein Münzstapel, der aus 1 oder 2 Pfund besteht. Nehmt nun den Stapel vom Feld mit der momentan niedrigsten Nummer und legt dessen Münzen auf die Holzfelder darunter (die ebenfalls diese Nummer zeigen). Falls es nur 1 Münze ist, legt sie auf das Holzfeld in der ersten Reihe. Falls es 2 Münzen sind, legt eine davon auf das Holzfeld der ersten und eine auf das Holzfeld der zweiten Reihe. Jede Münze, die so in die Bücherauslage gelegt wurde, ist nun untrennbar mit dem Buchplättchen über ihr verbunden. Wenn ein Spieler genau dieses Buchplättchen erwirbt, erhält er die Münze kostenlos **dazu**. Die freigewordene Nummer auf der Rundenleiste zeigt an, welche Runde nun ansteht.

b) Füllt die Kartenauslage auf dem Spielplan auf

Entfernt zunächst alle eventuell übriggeblieben Karten der **rechten Spalte** und legt sie offen auf den Aktionskarten-Ablagestapel. In jeder Zeile der Kartenauslage befinden sich danach noch zwei, eine oder keine Karten mehr. In den Zeilen mit zwei Karten, schiebt diese bündig nach rechts (um das rechte und mittlere Feld der Zeile zu füllen). Befindet sich nur eine Karte in einer Zeile, schiebt diese auf das rechte Feld. Füllt im Anschluss jedes leere Feld der Kartenauslage mit einer offenen Karte, die ihr vom Aktionskartenstapel zieht. Füllt dabei zunächst von oben nach unten alle eventuell leeren Felder der rechten Spalte, dann von oben nach unten eventuell leere Felder der mittleren Spalte und schließlich von oben nach unten die leeren Felder der linken Spalte. Sobald der Aktionskarten-Stapel leer ist, werden die verbliebenen Felder der Kartenauslage nicht mehr aufgefüllt.

c) Nehmt eure Bonusmarker zurück (inklusive eventueller Bonusplättchen)

Jeder Spieler nimmt seine Bonusmarker von den Bonusfeldern zu sich zurück. Nimmt er dabei einen Bonusmarker von einem Bonusplättchen-Feld zurück, so nimmt er sich zusätzlich das entsprechende Bonusplättchen und legt es offen in seinen Aktionsbereich (im Falle des „+1“-Warenplättchens legt er es neben seine Spielerablage.).

Dann beginnt die nächste Runde mit der Planungsphase.



Die letzten 8 Karten des Aktionskarten-Stapels sind **zusätzliche Anteilskarten**. Je nachdem wie häufig Karten aus der Kartenauslage erworben wurden, kommen die zusätzlichen Anteilskarten früher oder später ins Spiel (oder auch gar nicht). Jede dieser Karte stellt einfach nur 1 zusätzlichen Anteil einer bestimmten Kompanie dar. Wer eine solche Karte erwirbt, behält sie bis zur Schlusswertung in der Hand. Sie darf **nicht** an einen Aktions-Slot gelegt werden.

Spielende

Nach der Allgemeinen Aktionsphase der siebten Runde endet das Spiel. Jetzt findet die **Schlusswertung** statt:

Zunächst nimmt jeder Spieler **alle** seine Sammelreihen zurück auf die Hand. Dann sucht er aus all seinen Karten diejenigen heraus, die einen zusätzlichen Anteil einer Kompanie in ihrer unteren linken Ecke zeigen. Diese legt er sortiert vor sich ab.

Nehmt dann den beiliegenden Wertungsblock. Geht Schritt für Schritt die 7 Kategorien durch und schreibt für jeden Spieler auf, wie viele Pfund er in der jeweiligen Kategorie verdient hat:



Schreibt als Erstes das **Bargeld** auf (der Pfundbetrag der tatsächlichen Münzen), das jeder Spieler vor sich liegen hat.



Wendet euch dann der **Mombasa-Kompanie** zu und berechnet für jeden Spieler, wie viele Pfund seine Mombasa-Anteile wert sind. Zählt dazu die freiliegenden Münzsymbole in der Basis von Mombasa zusammen UND multipliziert diese mit den Anteilen, die der jeweilige Spieler an Mombasa hält. Schreibt für jeden Spieler den errechneten Betrag auf.

Zur Erinnerung: Die Anteile, die ein Spieler an einer bestimmten Kompanie hält, setzen sich zusammen aus:

Dem Wert des **letzten** Anteilssymbol, das er mit seinem Anteilsmarker auf der Leiste der Kompanie erreicht bzw. überschritten hat + jedem zusätzlichen Anteil der Kompanie auf seinen Karten (siehe hierzu auch Abschnitt „Ziel des Spiels“ auf Seite 3).



Nachdem ihr den Betrag für jeden Spieler errechnet und aufgeschrieben habt, wiederholt die ganze Prozedur für die **Cape Town-Kompanie**, dann für die **Saint-Louis-Kompanie** und schließlich für die **Cairo-Kompanie**.



Prüft auf der Spielerablage jedes Spielers, wie weit er auf seiner **Diamantenleiste** mit seinem Diamanten-Marker vorangeschritten ist: Schreibt den **letzten Wert** auf, den sein Diamanten-Marker überschritten hat.



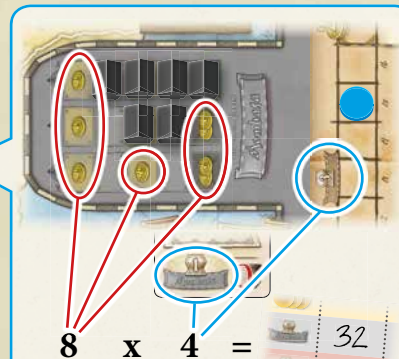
Prüft auf der Spielerablage jedes Spielers, wie weit er auf seiner **Buchhaltungsleiste** mit seinem Tintenfass-Marker vorangeschritten ist: Schreibt den **letzten Wert** auf, den sein Tintenfass-Marker überschritten hat.

Ignoriert alle Marker, die nicht weit genug vorangeschritten sind, um etwas wert zu sein.

Auch Buchplättchen (egal in welchem Bereich der Buchhaltungsleiste sie liegen) sind nichts wert.

Nachdem ihr für jeden Spieler die Beträge in den sieben Kategorien aufgeschrieben habt, zählt sie zusammen.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtbetrag gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Die Kompanieleisten und ihre Boni

Auf jeder Kompanieleiste finden sich eine oder zwei **Pflichteinzahlungen**. Immer wenn du einen Anteilsmarker von einem Feld auf das nächste ziehst und dabei eine Pflichteinzahlung passierst, musst du sofort den darauf angegebenen Pfundbetrag in die Bank zahlen. Kannst oder willst du das nicht, musst du deinen Anteilsmarker auf dem Feld vor der Pflichteinzahlung stehen lassen. Sobald du das letzte Feld einer Leiste erreicht hast, bleibt dein Anteilsmarker dort für den Rest des Spiels stehen. Belohnungen, die dir erlauben auf einer bestimmten Kompanieleiste vorwärts zu ziehen, musst du gegebenenfalls ganz oder teilweise verfallen lassen, solltest du nicht weiterziehen können (aufgrund von Pflichteinzahlungen oder dem Leistenende).

Jede Kompanieleiste besitzt 2 **Sonderfelder**. Immer wenn einer deiner Anteilsmarker ein solches Sonderfeld erreicht oder überschreitet, erhältst du sofort aus der Bank den Betrag der über dem Sonderfeld angegeben ist (1 oder 2 Pfund). **Wichtig:** Jeder Spieler der ein Sonderfeld erreicht oder überschreitet, erhält den jeweiligen Betrag. Dabei verdienen aber immer auch die Spieler mit, die bereits **vor** ihm das Feld erreicht/überschritten haben. Denn sie erhalten jetzt ebenfalls zum wiederholten Male den Betrag aus der Bank.

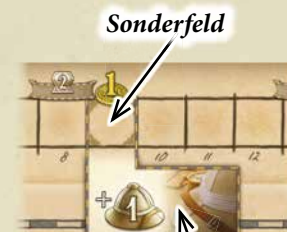
Sobald einer deiner Anteilsmarker ein Sonderfeld erreicht oder überschreitet, schaltest du außerdem den **Leistenbonus** dieses Feldes frei. Dieser Leistenbonus ist **ab deinem nächsten Zug** gültig. (Das heißt, wenn du ihn mitten in einer Aktion freischaltest, kannst du ihn noch **nicht** für diese Aktion nutzen.)

Es gibt 2 Arten von Leistenboni: **Dauerboni** und **Extra-Bonusfelder**. Dauerboni finden sich auf den Leisten A und B. Extra-Bonusfelder auf den Leisten C und D. Sobald du einen Dauerbonus freigeschaltet hast, darfst du ihn immer bei Aktionen nutzen, für die er Relevanz besitzt. Extra-Bonusfelder funktionieren genau wie die Bonusfelder auf dem Spielplan. (Du musst sie also mit der Aktion „Setze 1 Bonusmarker“ nutzen).

Jede Leiste hat jeweils 2 Leistenboni. Der **zweite Leistenbonus** ist zumeist eine verbesserte Version des ersten Leistenbonus. **Wichtig:** Sobald du den zweiten Leistenbonus einer Kompanieleiste freigeschaltet hast, darfst du immer nur ENTWEDER diesen zweiten Leistenbonus ODER den ersten nutzen, aber du darfst **niemals beide** nutzen. Im Falle der Dauerboni bedeutet das: Der erste und zweite Leistenbonus sind **niemals** kumulativ (sie gelten nur jeder für sich). Im Falle der Extra-Bonusfelder bedeutet das: **Jede Runde darfst du nur eines der Extra-Bonusfelder derselben Leiste besetzen**. Hast du also bereits einen Bonusmarker auf einem Extra-Bonusfeld einer Leiste, darfst du keinen zweiten auf das andere setzen.



Pflichteinzahlung



Sonderfeld

Erster Leistenbonus



Zweiter Leistenbonus

Beispiel: *Blau* zieht 2 Felder vorwärts und passiert dabei das erste Sonderfeld. Dafür erhält er sofort 1 Pfund aus der Bank. Da *Grün* und *Gelb* schon vor *Blau* das Sonderfeld erreicht hatten, verdienen sie gleich noch mal mit und bekommen ebenfalls jeder 1 Pfund aus der Bank.

Dauerboni

Dein **Ausbreitungs-Gesamtwert** in deinem Aktionsbereich ist **für alle Belange** um 1 bzw. 2 erhöht. Allerdings ist dieser Bonus nur gültig, wenn mindestens 1 offene Ausbreitungskarte in deinem Aktionsbereich liegt.



A1

Du hast dauerhaft 1 bzw. 2 **zusätzliche Bonusmarker** deiner Farbe zur Verfügung, die du ganz normal einsetzen kannst. (Nimm diese von den Bonusmarkern, die in der Vorbereitung in die Schachtel zurückgelegt wurden.)



A2

Jedes Mal wenn du eine Karte aus der Kartenauslage erwirbst und als Bezahlung dafür **Bananen-Warenkarten** nutzt, ist der Kartenpreis um 1 reduziert.



B1

Jedes Mal wenn du eine Karte aus der Kartenauslage mit Warenkarten erwirbst, ist der Kartenpreis **um 1 reduziert**. Du darfst als Bezahlung dafür sogar Warenkarten **verschiedener Sorten** nutzen (und alle eventuell überschüssigen Einheiten auf Kompanieleisten vorwärts ziehen.)

Jedes Mal wenn du eine Karte aus der Kartenauslage erwirbst und als Bezahlung dafür **Baumwoll-Warenkarten** nutzt, ist der Kartenpreis um 1 reduziert.



B2

Der Warenwert **jeder Baumwoll-Warenkarte** in deinem Aktionsbereich ist für alle Belange um 1 Einheit erhöht. (Das gilt für jede einzelne Baumwollkarte, nicht nur für den Baumwoll-Gesamtwert!)

Extra-Bonusfelder

Voraussetzung: Zahle den abgebildeten Betrag in die Bank.

Belohnung: Tausche sofort 1 Buchhaltungspunkt ein UND ziehe deinen Diamantenmarker 2 Felder vorwärts. ODER: Tausche sofort 2 Buchhaltungspunkte ein UND ziehe deinen Diamanten-Marker 1 Feld vorwärts.



C1



G1

Voraussetzung: Keine.

Belohnung: Kaufe sofort 1 Karte aus der Kartenauslage, indem du ihren Kartenpreis vollständig in Pfund bezahlst (in die Bank) UND/ODER ziehe deinen Diamanten-Marker 1 Feld vorwärts.



C2



G2

Belohnung: Nimm dir sofort so viele Pfund aus der Bank, wie es dem roten Kistenwert der abgeworfenen Karte entspricht + 3 Pfund.

Voraussetzung: Wirf 1 Karte aus deiner Hand ab, indem du sie offen auf den Aktionskarten-Ablagestapel legst.



D1



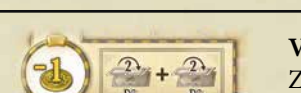
Belohnung: Nimm dir sofort so viele Pfund aus der Bank, wie es dem roten Kistenwert der abgeworfenen Karte entspricht + 8 Pfund.

Voraussetzung: Wirf 1 Kaffee-Warenkarte aus deiner Hand ab, indem du sie offen auf den Aktionskarten-Ablagestapel legst.

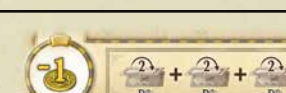
D1

Voraussetzung: Zahle 1 Pfund in die Bank.

Belohnung: Zieh sofort 2 deiner Anteilsmarker auf 2 **verschiedenen** Kompanieleisten (außer Leiste D2) jeweils 2 Felder vorwärts.



D2



D2

Belohnung: Zieh sofort deine Anteilsmarker auf allen 3 **anderen** Kompanieleisten (außer Leiste D2) jeweils 2 Felder vorwärts.

Besondere Felder der Spielerablage

Sobald dein Diamanten-Marker **dieses Feld** deiner Diamantenleiste erreicht oder überschreitet, ist der zusätzliche Aktions-Slot darunter freigeschaltet. Diesen darfst du in allen folgenden Planungsphasen nutzen (siehe Abschnitt „Planungsphase“ auf Seite 4).

Sobald dein Diamanten-Marker das **Schlussfeld** der Diamantenleiste erreicht, verbleibt er dort. Jedes Mal wenn du von da an aber eine Belohnung erhältst, die dir erlaubt auf der Diamantenleiste vorwärts zu ziehen, nimm dir stattdessen **pro Feld**, das du vorwärts gezogen wärest, je **2 Pfund** aus der Bank.



Sobald dein Tintenfass-Marker das Buch auf **diesem Feld** deiner Buchhaltungsleiste erreicht oder überschreitet, ist der zusätzliche Aktions-Slot darunter freigeschaltet. Diesen darfst du in allen folgenden Planungsphasen nutzen (siehe Abschnitt „Planungsphase“ auf Seite 4).

Sobald dein Tintenfass-Marker das Buchplättchen auf dem **Schlussfeld** der Buchhaltungsleiste erreicht, verbleibt er dort. Jedes Mal wenn du von da an aber Buchhaltungspunkte erhältst, tausche **jeden davon** immer direkt gegen **2 Pfund** aus der Bank ein. (Du darfst keine Bücher mehr nehmen).

Allgemeine Hinweise und Sonderfälle

- Wenn du eine Karte aus der Kartenauslage erwirbst, musst du immer mindestens 1 Warenkarte dafür nutzen (selbst wenn der Kartenpreis „0“ ist). Ist der Kartenpreis tatsächlich „0“, kannst du dann aber alle Einheiten deines eingesetzten Waren-Gesamtwertes nutzen, um zusätzlich zum Erwerb auf Kompanieleisten vorwärts zu ziehen. Kartenpreise können nicht unter „0“ fallen (auch nicht durch Leistenboni).
- Wenn du dank eines Bonusfeldes eine Karte aus der Kartenauslage für Geld kaufst, deren Kartenpreis „0“ ist (er kann nicht unter „0“ fallen), darfst du sie kostenlos nehmen. (Aber du müsstest natürlich dennoch die eventuellen Kosten des Bonusfeldes selbst zahlen.)
- Münzen dürfen nicht verdeckt gehalten werden.
- Der Münzvorrat ist als unbegrenzt anzusehen. Sollten einmal nicht genügend Münzen vorhanden sein, nimmst etwas anderes als Ersatz.
- Sollte einmal der Büchervorrat eines Buchstabens ausgehen, werden leere Felder dieses Buchstabens in der Bücherauslage nicht mehr aufgefüllt.

Übersicht ausgewählter Symbole

Um diese Voraussetzung zu erfüllen, musst du insgesamt mindestens 4 Einheiten **einer** Warensorte offen in deinem Aktionsbereich haben (entweder 4 Einheiten Kaffee oder 4 Einheiten Baumwolle oder 4 Einheiten Bananen).



Entferne 1 Handelsposten aus einer **Kompaniebasis deiner Wahl**. Dieser Handelsposten muss aber der momentan **vorderste** innerhalb seiner Spalte sein. Nimm den Handelsposten komplett aus dem Spiel.

Entferne 2 Handelsposten (aus derselben oder verschiedenen Kompanien).



Um diese Voraussetzung zu erfüllen, musst du mindestens 1 Diamantenhändler-Karte ODER 1 Buchhalter-Karte offen in deinem Aktionsbereich haben. **Achtung:** Der geforderte Buchhalter muss natürlich ein **anderer** sein, als derjenige, den du gerade nutzt, um deinen Tintenfass-Marker vorwärts zu ziehen (ansonsten wäre die Voraussetzung ja schon von alleine erfüllt).



Zieh deinen Diamanten-Marker die abgebildete Anzahl an Feldern auf deiner Diamantenleiste vorwärts.

Tausche die abgebildete Anzahl Buchhaltungspunkte gegen Bücher der Bücherauslage und/oder Pfund ein.



Um diese Voraussetzungen zu erfüllen, musst du insgesamt mindestens 3 Einheiten Kaffee UND insgesamt mindestens 3 weitere Einheiten **einer** Warensorte offen in deinem Aktionsbereich haben. (Du erfüllst die Voraussetzungen also bei mindestens: 3 Einheiten Kaffee und 3 Einheiten Baumwolle ODER 3 Einheiten Kaffee und 3 Einheiten Bananen ODER 6 Einheiten Kaffee).



Nimm den abgebildeten Pfundbetrag aus der Bank.



Zahle den abgebildeten Pfundbetrag in die Bank.



Um diese Voraussetzung zu erfüllen, musst du insgesamt mindestens 1 Einheit **Baumwolle** offen in deinem Aktionsbereich haben.



Wenn du auf diesem Buch mit deinem Tintenfass-Marker stehen bleibst, nimmst du so viele Pfund aus der Bank, wie es dem offenen **Waren-Gesamtwert von Baumwolle** in deinem Aktionsbereich entspricht - reduziert um 1. (Hast du also z.B. insgesamt 6 Einheiten Baumwolle, nimmst 5 Pfund, hast du 1, erhältst du nichts.)

Wir danken allen Testspielern, insbesondere Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Stefan Widerin, Franziska Molter, Regina Molter, Andreas Molter, Ole Schlaack sowie dem Spielkreis Wien. Besonderer Dank geht an den Hippodice Spieleclub e.V. und dessen Autorenwettbewerb.

Sieger 2011



Pegasus Spiele

Impressum

Autor: Alexander Pfister | **Illustration und Grafik:** Klemens Franz, Andreas Resch

Entwicklung, Redaktion, Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke

Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland | www.pegasus.de

