

### 1. Zwei neue Aktionsmarker aufdecken,

„hinten“ anlegen, so daß nun 4 Paare ausliegen.

### 2. „Vorderes“ Paar Aktionsmarker ersteigern.

- Gebote offen mit Einflußmarkern, Spieler mit meisten Siegpunkten beginnt, dann der mit zweitmeisten etc.
- Außer erstem Spieler dürfen andere zusätzlich mit maximal 10 Siegpunkten bieten, aber nur falls sie nicht genügend Einflußmarker haben.
- Sieger erhält Aktionsmarker, gebotene Einflußmarker neben Spielplan (*Pool*), evtl. Siegpunkte abziehen und gleichmäßig verteilt, Reste an Spieler mit weniger Siegpunkten.

### 3. Spielzug des Versteigerungssiegers (aktiver Spieler)

**3.1 Muß 1 neutralen Händler einsetzen** – in leeres Gebiet oder Gebiet mit mindestens 1 neutralen Händler (andere können anwesend sein).

**3.2 Beliebige Aktionspunkte (AP) der gerade ersteigerten Aktionsmarker (AM) einsetzen** – behaltene Aktionsmarker können nur für Sonderfunktion benutzt werden, Punkte verfallen.

- Jederzeit während des Zuges zusätzliche AP kaufen für je 1 Einflußmarker (*Pool*) und beliebig viele AM mit Sonderfunktion einsetzen (auch gerade erst ersteigerte).

**3.2.1 Eigene Händler bewegen** – pro Gebiet für **1 AP**.

Bewegungsende bei Betreten eines Gebietes mit anderem/n Händler/n (fremd / neutral).

**3.2.2 Eigene Händler einsetzen** - in leere oder eigene Küstengebiete für **4 AP**

- in eigene Gebiete mit Handelshaus für **2 AP**

„**Eigenes Gebiet**“: Mindestens ein eigener Händler, aber keine fremden (neutrale erlaubt).

**3.2.3 Maximal 1 beliebigen Rohstoffmarker** um eine Stufe verschieben für **4 AP**

„**Afrikamarker**“ = Wert rohstoffloser Gebiete

### 3.3.A Palaver - freiwillig in Gebieten mit

eigenem/n und *neutralem/n Händler/n*, falls eigene Händler  $\geq$  neutrale Händler.

❖ **Palaverstein ziehen**, entsprechende Verluste anwenden (Einflußmarker in Pool).

Pro eigenem Händler mehr als neutrale kann bei Mißfallen neuer Palaverstein gezogen werden, letzter muß dann aber akzeptiert werden.

❖ **Spieler siegt**, falls er nach Verlusten noch mindestens einen eigenen Händler im Gebiet hat.

**Folge:** 1 neutralen Händler entfernen, übrige beliebig ein oder zwei Gebiete weit wegschicken, außer in Gebiete mit eigenem/n Händler/n (u. U. müssen alle neutralen Händler entfernt werden).

❖ Kann oder will er Verluste nicht erfüllen, verliert Spieler 1 Reputationsstufe.

### 3.3.B Palaver - zwangsweise in Gebieten mit Händler/n anderer Spieler

❖ **Punktvergleich:**

**Händler = Reputationspunkte** (*Großhändler!*), zusätzlich (gleichzeitig und geheim, evtl. mit Rückzug) **Einflußmarker = 3 Punkte**, beliebige **AM (auch Sonder)** mit Sonderfunktion = **9 Pkte**.

❖ **Spieler mit mehr Punkten ist Sieger**, beide müssen gebotene Einflußmarker abgeben (*Pool*) (aber s. Rückzug), Aktionsmarker sind aus Spiel.

❖ **Gleichstand:** aktiver Spieler verliert!

**Folge:** Sieger entfernt 1 Händler des Verlierers (zurück an Besitzer), schickt andere beliebig ein oder zwei Gebiete weit weg, außer in Gebiete mit eigenem/n Händler/n (u. U. müssen alle Händler des Verlierers entfernt werden).

Falls aktiver Spieler verliert, gibt es durch dessen weggeschickte Händler keine Folgepalaver.

➤ **Rückzug:** Spieler verliert auf jeden Fall, zieht *alle* eigenen Händlern aus diesem Gebiet bis zu zwei Gebiete weit zurück, außer in Gebiete mit Händler/n des Siegers, **bekommt alle eingesetzten Einfluß- und Aktionsmarker des Siegers!**

- Haben beide Rückzug gespielt, müssen sich beide zurückziehen, aktiver Spieler zuerst.

**Sieger** darf für 2 Einflußmarker (in *Pool*) seine Reputation um eine Stufe verbessern.

In Gebieten mit fremden und neutralen Händlern erst Zwangspalaver, danach evtl. freiwilliges Palaver.

Benutzte Aktionsmarker sind immer aus dem Spiel!
--

### 4. Siegpunkte (SP) nur für aktiven Spieler

● Jedes Gebiet mit eigenem/n Händler/n, aber ohne fremde (neutrale erlaubt):

SP = Gebietswert entsprechend Rohstoffbörse

● - 1 SP pro neutralem Händler in Gebieten mit eigenem/n Händler/n

● 3 SP für Kontrolle Gebiet „Herz von Afrika“

● 1 SP pro Gebiet mit Handelshaus und eigenem/n Händler/n, aber ohne fremde (neutrale erlaubt)

● 3 SP für mehr Handelshäuser als jeder andere

● ? SP für maximal 1 Sonder-SP-Marker

ACHTUNG: Sonder-SP-Marker gelten einzeln, nicht zusammen mit anderem AM wie lt. Übersicht! Können auch im Palaver eingesetzt werden!

**5. Einflußmarker (Pool)** gleichmäßig unter nicht aktiven Spielern **verteilen**, Rest für nächste Runde.

**SPIELENDEN UND SIEG** sofort, wenn ein Spieler **42 SP** oder mehr hat.