

Eine Partie geht über genau 7 Runden zu je 3 Phasen.

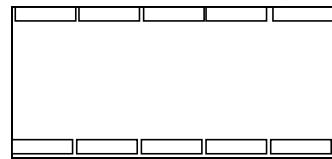
**1) Planungs-Phase:**

*alle Spieler gleichzeitig*

**Spielerablage**

Sammel-Reihen  
(Kartenablage)

Sammel-Slots



Aktions-Slots  
zusätzliche Slots  
- AKTIONSBEREICH -

a) Man darf je 1 Handkarte verdeckt an jeden der zunächst verfügbaren 3 Aktions-Slots legen (Slots 2 - 4).  
Später können es bis zu 5 Slots werden.

Jeder Aktions-Slot ist mit dem ihm ggü. liegenden Sammel-Slot verknüpft.

b) Sind alle Spieler mit a) fertig, decken sie gleichzeitig ihre Karten an den Aktions-Slots auf.

**2) Allgemeine Aktions-Phase:**

*Startspieler beginnt, dann reihum*

- ◆ Man spielt immer reihum, bis alle Spieler ausgestiegen sind. Ist man am Zug, **muss** man genau 1 der folgenden **Aktionen** nutzen.
- ◆ Dazu sollte man in Phase 1 entsprechende Karten eingeplant haben.
- ◆ Genutzte Karten dreht man am Ende der Aktion auf ihre Rückseite.

**A 1**

Nutze 1 oder mehrere Warenkarten einer Sorte in Deinem Aktions-Bereich:

- ◆ Wähle 1 - x Warenkarten aus Deinem Aktions-Bereich, die alle dieselbe Warensorte zeigen (Kaffee, Bananen, Baumwolle)
- ◆ Die Wareneinheiten (WE) dieser Karte/n nutzt Du, um

**ENTWEDER max. 1 Karte vom Spielplan zu kaufen:**

- ◆ Addiere den roten Kistenwert der Karte und den rechts daneben auf Spielplan abgedruckten Wert. Zahlung: Du musst diesen Wert mind. mit Deinen WE erreichen.
- ◆ Nimm die erworbene Karte auf die Hand. Ggf. überschüssige WE nutzen, um auf beliebigen Kompanieleisten vorwärts zu ziehen.

**ODER Deinen Anteilsmarker auf 1 - x Kompanieleisten voran zu ziehen.**

- ◆ Ziehe Deine WE bzw. überschüssige WE auf beliebigen Leisten um entsprechende Anzahl Felder voran.
- ◆ Danach drehe alle genutzten Warenkarten auf ihre Rückseite.
- ◆ Dein Zug endet damit.

**A 2**

Nutze alle Ausbreitungskarten in Deinem Aktions-Bereich:

- ◆ Setze alle Ausbreitungskarten aus Deinem Aktionsbereich auf einmal ein.
- ◆ Addiere Werte in Helmen (Ausbreitungspunkte = AP) und wähle genau 1 beliebige Kompanie aus, auch "aktive Kompanie" genannt.

- ◆ Mit AP kannst Du 1 - x neue Handelsposten in die Regionen bringen. Du entnimmst sie der Basis der aktiven Kompanie.
- ◆ Kompanien gibt es in 4 Farben.

**Eine Region besetzen:**

- ➔ Die Region muss benachbart zur Basis der aktiven Kompanie liegen ODER sie muss benachbart zu einer Region sein, in der schon ein Handelsposten der aktiven Kompanie liegt.
- ➔ In der Zielregion darf kein Handelsposten der aktiven Kompanie sein.
- ➔ AP berechnen, ausgehend von der benachbarten Basis/Region der aktiven Kompanie mit einem ihrer Handelsposten:
  - Einfache Grenze überschreiten = 1 AP, doppelte Grenze = 2 AP.
  - Handelsposten anderer Kompanie im Zielgebiet = 1 AP
  - Reichen die AP, nimm 1 Handelsposten aus der Basis der aktiven Kompanie und setze ihn in die Zielregion. Der Posten muss auf der Basis innerhalb seiner Spalte derjenige sein, der am nächsten zur Mitte des Spielplans liegt.
  - Der neue Handelsposten wird zunächst hochkant platziert.
- ➔ Obige Schritte kannst Du mehrfach anwenden, bis Du alle Deine AP verbraucht hast. Überzählige AP verfallen.

**Belohnungen für Ausbreitungen:**

- ◆ Nimm alle Belohnungen der Regionen, die Du gerade eingenommen hast. Die Reihenfolge entscheidest Du.
- ◆ Entferne alle Handelsposten anderer Kompanien, die sich ggf. in den gerade eingenommenen Regionen befinden. Stelle sie auf das hinterste freie Feld einer beliebigen Spalte ihrer Basis zurück. Ist das 5. Feld (ganz hinten) einer Spalte frei, darf es nicht wieder belegt werden. Ist kein Platz in der Basis frei, geht der Handelsposten aus dem Spiel.
- ◆ Setze Deine bisher hochkant gestellten Handelsposten richtig hin.
- ◆ Drehe alle Deine Ausbreitungskarten auf die Rückseite. Dein Zug endet. Das gilt auch, wenn die AP Deiner Ausbreitungskarte nicht ausreichen, um eine geplante Regionseinnahme durchzuführen.

**A 3**

Nutze 1 Buchhalter-Karte in Deinem Aktions-Bereich:

*Buchhaltungsleiste = BL, Beachte die Reihenfolge a - e*

- a. Du darfst gegen 2 Pfund genau 1 Buch auf Deiner BL auf Rückseite drehen.
- b. Ziehe Dein Tintenfass auf das nächste Buch auf Deiner BL.  
ABER: Beide oberen Voraussetzungen des Buches müssen erfüllt sein. Sie beziehen sich auf aktuelle Karten in Deinem Aktions-Bereich.  
Erfüllt = Die Karten müssen mind. geforderte Gesamtmenge erreichen.  
Sie sind nur vorzuweisen - sie werden nicht umgedreht.  
...Danach darfst Du ggf. auf das nächste Buch vorrücken usw..  
...Die Karten Deines Aktions-Bereichs können je Buch erneut wirken.  
Leere Felder der BL darf man nicht betreten, umgedrehte Bücher aber doch. Kannst/willst Du nicht weiter vorwärtsziehen, lass das Tintenfass auf dem erreichten Buch stehen. Jetzt nimm die Belohnung NUR dieses Buches.
- c. Tausche die Anzahl der Buchhaltungs-Punkte (BP) lt. Buchhalter-Karte ein. Du musst dafür nicht zwingend das Tintenfass bewegt haben.  
1 BP = 1 Pfund aus der Bank, 1 BP = 1 A/B-Buch aus Bücherauslage holen, 2 BP = 1 C-Buch aus der Bücherauslage holen.  
Bücher lege auf Deine BL-Leiste, Position beliebig (aber dort fest platziert).  
Aber: Kein A-Buch auf durchgestrichenes A legen.  
Man kann liegende Bücher überdecken, aber kein A-Buch auf B/C-Buch.
- d. Drehe nun NUR den genutzten Buchhalter auf Rückseite, Dein Zug endet.
- e. Fülle jedes leere Feld der Bücher-Auslage zufällig auf (v. richtigen Stapel!)

**A 4**

Nutze 1 Diamanten-Händler-Karte in Deinem Aktions-Bereich:

- ◆ Nutze 1 Diamanten-Händler aus Deinem Aktions-Bereich.
- ◆ Nach Nutzung drehe den Diamanten-Händler (es gibt nur 5 davon im Spiel) auf Rückseite.

**A 5**

Setze 1 Bonus-Marker:

- ◆ Setze einen der vor Dir liegenden Bonus-Marker auf ein leeres Bonus-Feld.
- ◆ Dafür sind meistens Voraussetzungen notwendig bzw. Kosten zu entrichten.
- ◆ Ja nach Art des Feldes gibt es Belohnung sofort bzw. Reservierung eines bestimmten Bonus-Plättchens.
- ◆ Das belegte Bonus-Feld ist für die aktuelle Runde blockiert.

**Bonus-Plättchen:**

- ◆ Ein reserviertes Bonus-Plättchen gibt es in der Vorbereitungsphase für die nächste Runde (1 Waren-Plättchen / 3 Aktionskarten-Plättchen).
- ◆ Aktionskarten-Plättchen gelten als reguläre Aktions-Karten, benötigen aber keinen Aktions-Slot. Nach Nutzung auf Rückseite drehen.

**A 6**

Beende Deine Aktions-Phase:

- ◆ Ungenutzte Karten/Bonus-Plättchen verfallen.
- ◆ Nimm genau 1 Deiner Sammelreihen auf die Hand.
- ◆ Räume Deinen Aktions-Bereich auf, d.h., drehe alle Karten auf ihre Vorderseite UND verschiebe sie zur jeweils verknüpften Sammelreihe hoch. Mehrere Karten dort ordnet man überlappend an.
- ◆ Ggf. Bonus-Plättchen neben rechte Seite des Spielplans zurücklegen.
- ◆ Wer aussteigt, wird nun für die aktuelle Runde übersprungen. Sind alle Spieler ausgestiegen, geht es zur Vorbereitungsphase.
- ◆ Nach der 7. Runde folgt die Schlusswertung.

### 3) Vorbereitungen für die nächste Runde:

#### a) Münzen von der Rundenleiste zur Bücherauslage legen:

- ◆ Vom Stapel des Feldes der Rundenleiste mit aktuell niedrigster Nummer werden die Münzen auf die Holzfelder darunter mit selber Nummer gelegt.
- ◆ Ist es nur 1 Münze, kommt sie auf das obere Feld. Eine 2. Münze kommt ggf. auf das untere Holzfeld.
- ◆ Wer später das zugehörige Buch-Plättchen erwirbt, erhält die Münze dazu.
- ◆ Freigewordene Nummer auf Rundenleiste zeigt die anstehende Runde an.

#### b) Kartenauslage auf dem Spielplan auffüllen:

- ◆ Alle übrigen Karten der rechten Spalte offen auf Aktionskarten-Ablage legen.
- ◆ Die verbliebenen Karten rutschen je Zeile rechtsbündig auf.
- ◆ Vom Aktionskarten-Stapel von oben nach unten rechte Spalte auffüllen.
- ◆ Danach mit der mittleren und dann der linken Spalte genauso verfahren. Gibt es keine Karten mehr zum Nachziehen, endet Auffüllen der Auslage.

#### c) Nehmt Eure Bonusmarker zurück:

- ◆ Jeder Spieler nimmt seine Bonusmarker von den Bonusfeldern zu sich. Ggf. gibt es das entsprechende Bonus-Plättchen dazu, welches offen in den eigenen Aktions-Bereich bzw. neben die Spielerablage kommt.

**Die nächste Runde Mombasa kann beginnen.**

### 4. und 5. Slot freischalten:

Erreicht/passiert der Diamant-Marker das Feld rechts vor der "15", ist der linke Slot freigeschaltet. Der rechte Slot wird freigeschaltet, sobald das Tintenfass in der unteren Buchreihe das rechte Buch erreicht/passiert hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.04.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

### Spielende:

- ◆ Nach 7 Runden erfolgt die Schlusswertung.
- ◆ Jeder Spieler nimmt alle seine Sammelreihen auf die Hand zurück. Daraus nimmt er die Karten, die links unten einen zusätzlichen Anteil einer Kompanie zeigen. Diese Karten legt er sofort vor sich ab.
- ◆ Auf dem Wertungsblock nun Schritt für Schritt die 7 Kategorien werten:
  - 1) Bargeld: Pfundbetrag für jeden Spieler aufschreiben, der noch an Münzen vor den Spielern liegt.
  - 2 - 5) Kompanien: Zählt freiliegende Münzsymbole in der schwarzen Basis und multipliziert diese mit den Anteilen jedes Spielers.  
Anteile = lt. Anteilsmarker auf Kompanieleiste + zusätzliche Anteile auf Karten  
*(Die letzten 8 Aktionskarten im Stapel sind Anteilskarten, die man auf der Hand behält und zum Spielende als Zusatz-Anteile hat).*  
Genauso wird mit den anderen 3 Kompanien verfahren.
  - 6) Letzten überschrittenen Wert auf Diamanten-Leiste je Spieler notieren.
  - 7) Letzten überschrittenen Wert des Tintenfassens auf Buchhaltungs-Leiste je Spieler notieren.

Wer in Summe den höchsten Gesamtbetrag erreicht, gewinnt das Spiel.  
Patt: Es gibt mehrere Sieger.

### Allgemeines:

Beachtet die Seite 12 "Besondere Felder der Spielerablage".

- ◆ Kauft man eine Karte aus der Auslage, muss mind. 1 Warenkarte genutzt werden, selbst bei Kartenpreis "0".
- ◆ Münzen dürfen nicht verdeckt gehalten werden. Sie gelten als unbegrenzt.