

Mombasa

Handelsrivaliteit ten tijde van de gecharterde maatschappijen

voor 2 tot 4 spelers, 12 jaar en ouder

Ontwerper: Alexander Pfister

Ontwikkeling en spelregelboek: Viktor Kobilke
Afbeeldingen: Klemens Franz, Andreas Resch

Mombasa

As I expected, the East African Company's network of trading posts has spread far into the West. They were even able to expand into a couple of diamond mines. It seems reasonable to invest our recent yield here in Mombasa, rather than to continue our current commitment in Cape Town. In the end, I am confident that these companies we have helped develop will indeed provide a handsome return...

Spel en verhaal

In *Mombasa* verwerven de spelers aandelen van de gecharterde maatschappijen gevestigd in Mombasa, Cape Town, Saint-Louis en Cairo. Ze verspreiden hun handelsposten doorheen het ganse Afrikaanse continent met als enig doel het meeste geld te verdienen.

Gecharterde maatschappijen waren verenigingen die opgericht werden om te exploreren, handelen en koloniseren. Hierdoor zijn ze gekoppeld aan een zeer donker hoofdstuk in de menselijke geschiedenis: globaal kolonialisme. Deze periode duurde ongeveer van de 19^{de} eeuw tot midden de 20^{ste} eeuw en wordt geassocieerd met uitbuiting en slavernij.

Alhoewel *Mombasa* nogal losjes in dit tijdsbestek is gekaderd, is het geen historische simulatie. Het is een strategisch spel met een economische focus dat ruwweg naar historische categorieën verwijst en plaatst deze in een fictieve setting. De uitbuiting van het Afrikaanse continent en zijn mensen wordt niet expliciet weergegeven in het spelverloop.

Als je meer over de achterliggende geschiedenis wil leren, raden we jou aan het volgende te lezen:
History of Modern Africa: 1800 to the Present by Richard J. Reid. (Blackwell Concise History of the Modern World). Wiley-Blackwell, Oxford.

Onderdelen

1 speelbord

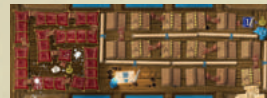


4 dubbelzijdige maatschappij sporen (elk bestaande uit 2 puzzelstukken)



Elk spoor heeft een ID bestaande uit een letter en een cijfer (A1 tot D2). Zorg ervoor dat bij de samenstelling van de sporen de ID onderaan in de linkse hoek dezelfde is als deze onderaan in rechtse hoek.

4 spelerborden (1 in elke speelkleur)

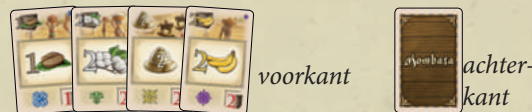


44 actiekaarten



36 start actiekaarten

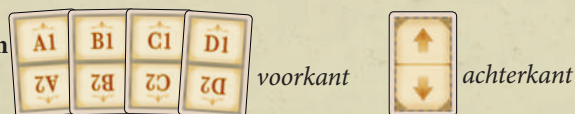
(9 in elke speelkleur)



4 "1"-uitbreidingskaarten



4 spoorkaarten



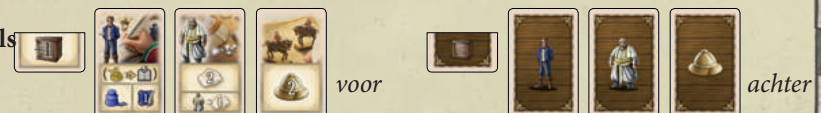
72 boektegels



10 starttegels



4 bonustegels



60 munten



60 handelsposten (15 elk in de 4 kleuren)



16 spoorcijven (4 in elke speelkleur)



20 bonusschijven (5 in elke speelkleur)



4 inktpotpionnen



4 diamant pionnen



1 startspelerfiche



1 puntenboekje



4 spelhulpen



Opstelling voor het eerste spel

1.

Leg het **speelbord** in het midden van de tafel.

2.

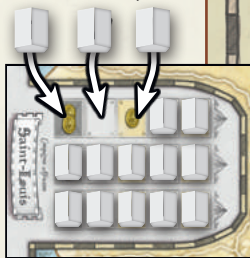
Leg de 4 **spoorkaarten** terug in de doos. Voor het eerste spel heb je ze niet nodig. Neem de **maatschappijsporen A1, B1, C1, D1** en leg ze als volgt langs de rand van het speelbord:

A1 aan de zwarte Mombasa rand, **B1** aan de rode Cape Town rand, **C1** aan de witte Saint-Louis rand, **D1** aan de oranje Cairo rand.

Elk van deze sporen zijn nu voor de rest van het spel aan de maatschappij gekoppeld: A1 wordt het Mombasa spoor genoemd, C1 het Saint-Louis spoor, enz.

3.

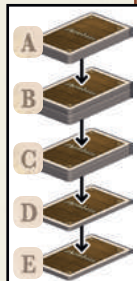
Zet de 15 **handelsposten** van elke kleur op de vakken van hun overeenkomstige **maatschappij basissen**: de 15 zwarte handelsposten in Mombasa, de rode in Cape Town, de witte in Saint-Louis en de oranje in Cairo. Zorg ervoor dat elk vak van een maatschappij (en elk aanwezig geld symbool) bedekt is met een handelspost.



4.

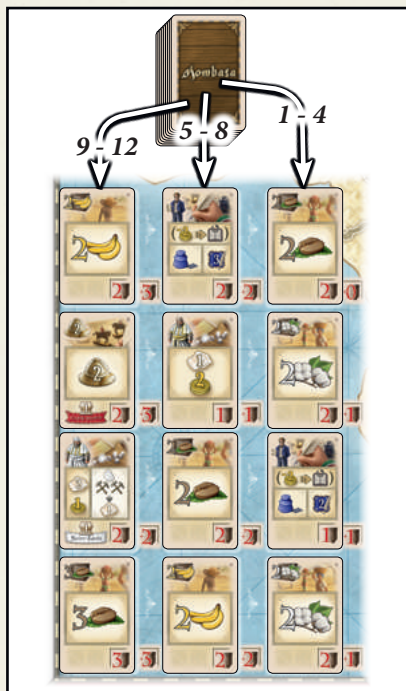
Sorteer de 44 **actiekaarten** volgens de letter in de rechter bovenhoek van elke kaart (A,B,C,D,E). Schud de 4 kaarten met letter E en leg ze als gedekte stapel naast de linker benedenhoek van het speelbord. Schud daarna de 4 kaarten met letter D en leg ze gedekt bovenop deze stapel.

Doe hetzelfde met de 11 kaarten met letter C en de 16 kaarten met letter B. Leg tenslotte de 9 geschudde kaarten met letter A gedekt bovenop deze stapel. Deze stapel wordt de "actiekaarten stapel" genoemd. Laat plaats ernaast vrij voor de actiekaarten aflegstapel.



5.

Vul nu de 12 vakken van het **kaartendisplay** aan met kaarten van de actiekaarten stapel getrokken. Vul eerst de 4 vakken van de rechtse kolom van boven naar beneden op met telkens één open kaart. Doe daarna hetzelfde voor de middelste en tenslotte ook voor de linkse kolom. Indien je dit correct uitvoerde, moet de kaart bovenaan de linkse kolom de letter A terwijl de 3 onderliggende kaarten letter B hebben.



Plaats voor de Actiekaart aflegstapel

6.

Leg de **munten** (waardes van 1 en 5 pond) als voorraad naast het speelbord. Deze voorraad wordt "de bank" genoemd.



7.

Vul nu vakken 2 tot 7 van het **rondespoor** op met munten uit de bank volgens het aantal spelers (vak 1 wordt altijd leeg gelaten):

In een 2-spelerspel: Neem 6 munten met waarde 1. Leg telkens één op elk van de 6 vakken van het rondespoor.

In een 3-spelerspel: Neem 9 munten met waarde 1. Leg een stapel van 2 munten op elk van de vakken 2, 4 en 6 van het rondespoor. Leg daarna 1 munt op elk van de vakken 3, 5 en 7.

In een 4-spelerspel: Neem 12 munten met waarde 1. Leg een stapel van 2 munten op elk van de 6 vakken van het rondespoor.



8.

Sorteer de 72 **boektegels** volgens de letter op hun achterkant (A,B,C) en leg ze gedekt naast de rechter bovenhoek van het speelbord. Dit is de boekenvoorraad. Vul daarna de 12 vakken van het **boekendisplay** op door van elke letter 4 tegels open te draaien die elk open op een vak met overeenkomstige letter in het boekendisplay worden gelegd.



9.

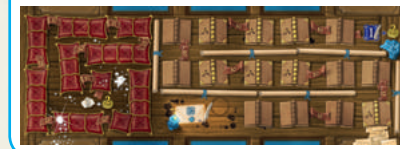
Leg de 4 **bonustegels** open aan de rechterkant van het speelbord.

10.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt het volgende:



Het **speelbord** in zijn kleur dat hij voor zich neer legt (zorg ervoor dat er onder en boven het speelbord ruimte is).



De 9 **start actiekaarten** in zijn kleur die hij op handen neemt zonder ze te laten zien.



De 4 **spoorshijven** in zijn kleur waarvan hij er één op elk van de startvakken van de 4 maatschappijsporen legt.

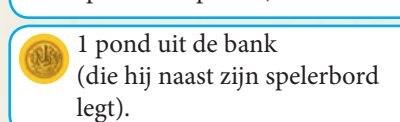


1 **diamant** die hij op het diamantvak van het diamantspoor op zijn spelerbord legt.



1 **inktpot**

(die hij voorlopig onder zijn spelerbord plaatst).



Iedere speler krijgt ook nog een aantal **bonusschijven** in zijn kleur (die hij naast zijn spelerbord plaatst):

In een 2-spelerspel: Iedere speler krijgt 3 **bonusschijven**.

In een 3- of 4-spelerspel: Iedere speler krijgt 2 **bonusschijven**.

Leg eventueel overblijvende bonusschijven terug in de doos, ze worden enkel in spellen met maatschappijspoor B2 gebruikt.

Opstelling voor de volgende spellen

Indien je *Mombasa* reeds kent, kan je een meer variabele opstelling gebruiken waarbij stappen 2 en 13 op een andere manier worden uitgevoerd:

2.

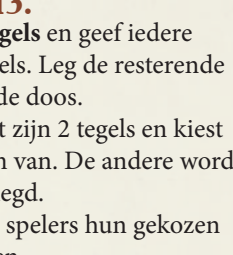
Neem de 4 **spoor-kaarten** en schud ze gedekt. Leg een willekeurige spoorkaart gedekt naast elke rand van het speelbord. Zorg er hierbij voor dat 1 van de 2 pijlen duidelijk naar de rand wijst. Draai daarna de kaarten open.

Plaats aan elke rand het maatschappijspoor aangegeven door de halve kaart die naar deze rand wijst. Leg daarna de spoorkaarten terug in de doos.




13.

Schud de 10 **starttegels** en geef iedere speler 2 gedekte tegels. Leg de resterende starttegels terug in de doos. Iedere speler bekijkt zijn 2 tegels en kiest er in het geheim één van. De andere wordt terug in de doos gelegd. Daarna draaien alle spelers hun gekozen tegel gelijktijdig open.



11.

Kies een startspeler en geef hem de **startspelerfiche**.




12.

Geef iedere speler een welbepaalde **"1"-uitbreidingskaart**.

- De **startspeler** krijgt de "1"-uitbreidingskaart met een **1** in de rechter bovenhoek.
- De speler aan zijn linkerkant (*tweede speler*) krijgt de "1"-uitbreidingskaart met de **2**.
- De *derde speler* (indien aanwezig) krijgt de "1"-uitbreidingskaart met de **3**.
- De *vierde speler* (indien aanwezig) krijgt de "1"-uitbreidingskaart met de **4**.

Iedere speler voegt zijn "1"-uitbreidingskaart toe aan zijn hand waardoor hij nu in totaal 10 start actiekaarten heeft. Leg niet gebruikte "1"-uitbreidingskaarten terug in de doos.



13.

Geef iedere speler in klokwijzerzin een specifieke **starttegel**:

- De **startspeler** krijgt deze tegel.
- De speler aan zijn linkerkant (de *tweede speler*) krijgt deze tegel.
- De *derde speler* (event.) krijgt deze tegel.
- De *vierde speler* (event.) krijgt deze tegel.

Leg niet gebruikte tegels terug in de doos.

Elke starttegel geeft het volgende weer:

- 3 symbolen op rij (elk stelt een bepaalde start actiekaart voor)
- een startboek gelijk aan deze in het boek display
- een inktpot symbool
- de startbonus van de speler



14.

Nu voert iedere speler de volgende stappen uit:

1. Hij legt zijn starttegel open op het vak met de brief op zijn spelerbord.
2. Hij plaatst zijn inktpot op het inktpot symbool op deze tegel.
3. Uit zijn hand neemt hij de 3 kaarten aangeduid door de 3 symbolen in de linkerhoek van zijn starttegel. Hij legt deze kaarten open boven zijn spelerbord, elke kaart in één van de 3 gekleurde **rust slots** (in willekeurige volgorde).
4. Hij krijgt zijn startbonus.

Zijn startbonus verwijst naar 1 of 2 specifieke sporen en het aantal vakken dat de speler met zijn spoor schijf op deze sporen vooruit beweegt:

- 3 = 3 vakken op het *Mombasa spoor*
- 1 vak op zijn *diamant-spoor* EN 1 vak op het *Saint-Louis spoor*



Doel van het spel

Als investeerder probeer jij het meeste geld te verdienen door goederen in gecharterde maatschappijen te investeren en de handelsposten op hun basissen doorheen het Afrikaanse continent te verspreiden. Door goederen te investeren verhoog je het aantal aandelen die je in deze maatschappijen bezit. Door hun handelsposten te verspreiden verhoog je de waarde van elk aandeel. Daar bovenop kan je jouw opbrengsten en vooruitzichten verbeteren door een diamant voorraad uit te bouwen en een slimme boekhouding.

Tijdens het spel verdien je geld dat je meestal nodig hebt om bepaalde acties te betalen. Echter het merendeel van de ponden verdien je op het einde van het spel. Dan wordt jouw totaal berekend door volgende samen te voegen:

- het geld in jouw hand
 - de waarde van de aandelen die je van elk van de 4 maatschappijen bezit
 - de laatste **waarde** die jouw diamant op jouw diamantspoor is gepasseerd
 - de laatste **waarde** die jouw inktpot op jouw boekhoudingsspoor is gepasseerd
- 

De speler met het meeste geld wint het spel.

Maatschappij aandelen en hun waarde


Tijdens het spel kan je jouw schijf op elk maatschappijspoor vooruit bewegen. Telkens je een vak met een **aandeel symbool** bereikt of passeert, bezit je zoveel aandelen als het symbool weergeeft. Tevens geven sommige kaarten (die je tijdens het spel kan verkrijgen) een extra aandeel van die maatschappij. De waarde van elk aandeel van een maatschappij wordt bepaald door het aantal handelsposten die de basis van de maatschappij verlaten hebben. Het totaal aantal **muntsymbolen** zichtbaar in de basis is gelijk aan de waarde van elk aandeel van die maatschappij.


Voorbeeld: *Blauw* heeft in totaal 7 aandelen van de *Cape Town* maatschappij: 5 aandelen op het *Cape Town* spoor en 2 aandelen op zijn kaarten. Aangezien elk aandeel een waarde van 6 pond heeft (6 munt symbolen zichtbaar op maatschappij basis), zijn zijn aandelen van *Cape Town* in totaal 42 pond waard (7 aandelen x 6 munt symbolen = 42).




Het spelverloop

Mombasa wordt in 7 rondes gespeeld. → Elke ronde bestaat uit 3 fasen.

Fase 1: Planning fase 

Fase 2: Algemene actie fase 

Fase 3: Voorbereidingsfase voor de volgende ronde 

Na de Algemene actie fase van ronde 7 eindigt het spel met een finale waarderingsfase.

1) Planning fase

De Planning fase wordt door alle spelers **gelijktijdig** uitgevoerd en bestaat uit 2 stappen:

- Iedere speler plant zijn actie fase door kaarten gedekt in zijn actie gebied te leggen
- Alle spelers draaien hun gelegde kaarten open

a) Leg kaarten gedekt in jouw actie gebied

Kies kaarten uit jouw hand en leg ze **gedekt** in de beschikbare **actie slots** van jouw **actie gebied** (het gebied **onder** jouw spelerbord).

Opmerking: Je zal de kaarten in jouw actie gebied tijdens de algemene actie fase gebruiken. Dus zullen de kaarten die je aflegt in grote mate bepalen welke acties je kunt uitvoeren (zie pagina 5 tot 8 voor details van de kaarten en hun acties).

Bij het begin van het spel heb je **3 beschikbare actie slots** (de 3 gekleurde slots onderaan jouw spelerbord).

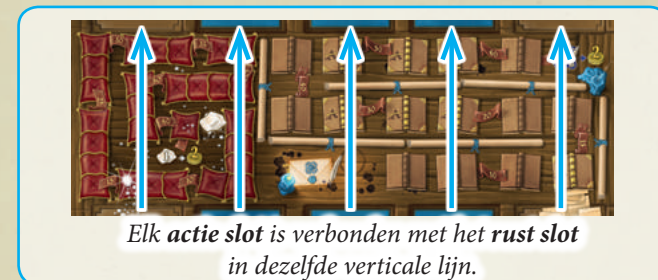
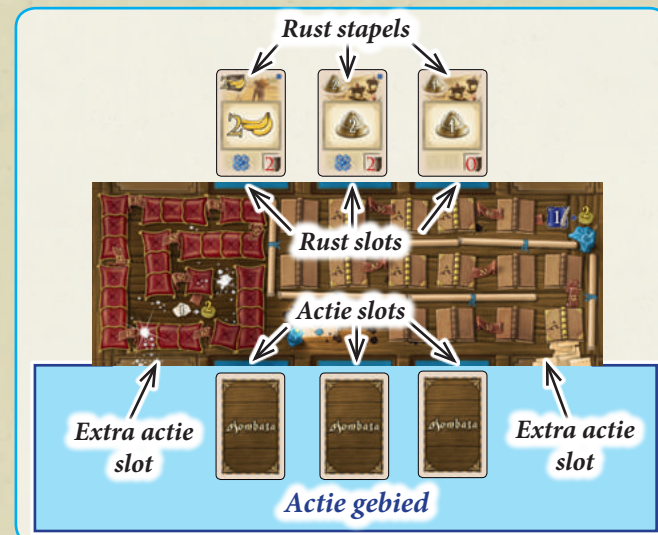
In elk beschikbaar actie slot is plaats voor 1 kaart. Daarom kan je dus tot 3 kaarten leggen.

Later in het spel kan je één of zelfs twee **extra actie slots** beschikbaar maken door bepaalde vakken op jouw diamantspoor en jouw boekhoudingsspoor te bereiken of te passeren (zie bovenaan pagina 12 voor details). In elk beschikbaar gemaakt extra slot mag je 1 extra kaart uit jouw hand tijdens de planning fase afleggen (je kan dus tot 5 kaarten afleggen indien je beide extra slots beschikbaar hebt gemaakt.)

- Je bepaalt zelf welke kaart je in elk van jouw beschikbare actie slots legt. Er zijn wel een paar zaken waar rekening moet mee gehouden worden. Elk actie slot is verbonden met een **rust slot** rechtstreeks erboven aan de bovenkant van jouw spelerbord. Op het einde van jouw actie fase zal je elke kaart van zijn actie slot naar zijn verbonden rust slot verschuiven. Dus zal er zich een **rust stapel** vormen in elk rust slot (hierin zitten dus alle eerder gespeelde kaarten uit het verbonden actie slot). De kaarten in de rust stapel zijn inactief en kunnen niet gebruikt worden totdat ze herwonnen worden. Je kan echter elke ronde de kaarten van slechts **één** rust stapel terug op hand nemen (zie "Einde van jouw eigen actie fase" op pagina 9). Het is dus heel belangrijk in welk actie slot je elke kaart legt, gezien je elke kaart in de voor jouw plannen best geschikte rust stapel wilt hebben. **Opmerking:** In de Planning fasen van ronde 6 en 7 wordt het echter onbelangrijk in welke beschikbare actie slots je de gekozen kaarten aflegt (deze komen niet meer terug op handen voor het einde van het spel.)
- Je mag altijd minder kaarten afleggen dan toegestaan.

b) Draai de kaarten open

Van zodra **alle** spelers klaar zijn met kaarten in hun actie gebied af te leggen, worden alle kaarten open gedraaid.



2) Algemene actie fase

De startspeler begint de algemene actie fase door zijn beurt uit te voeren. Daarna voert de speler aan zijn linkerkant zijn beurt uit, daarna de volgende speler en zo verder. Op die manier wordt de algemene actie fase beurt per beurt in klokwijzerzin uitgevoerd totdat alle spelers uit de algemene actie fase gestapt zijn.


Tijdens jouw beurt **moet** je **exact ÉÉN** van de volgende acties uitvoeren:


 1) Gebruik **1 of meer goederen kaarten van één type** in jouw actie gebied (zie pag. 5)

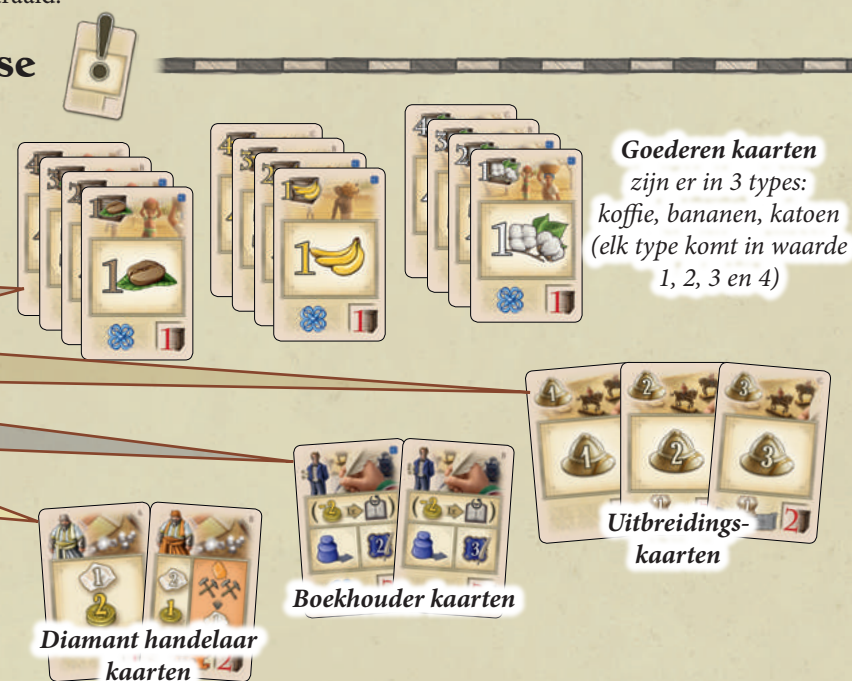
 2) Gebruik **alle uitbreidingskaarten** in jouw actie gebied (zie pagina's 5 en 6)

 3) Gebruik **1 boekhouder kaart** in jouw actie gebied (zie pagina 7)

 4) Gebruik **1 diamant handelaar kaart** in jouw actie gebied (zie pagina 8)

 5) Plaats **1 bonusschijf** (zie pagina 8 en 9)

 6) Einde van jouw eigen actie fase (zie pagina 9)



Goederen kaarten
zijn er in 3 types:
koffie, bananen, katoen
(elk type komt in waarde
1, 2, 3 en 4)

**Uitbreidings-
kaarten**

**Diamant handelaar
kaarten**

Boekhouder kaarten

Van zodra je de "Einde van jouw eigen actie fase" actie uitvoert, stap je uit de algemene actie fase.

Van zodra alle spelers de "Einde van jouw eigen actie fase" actie hebben uitgevoerd, eindigt de algemene actie fase.

Opmerking: Volgens de kaarten die je tijdens de planning fase in jouw actie gebied hebt afgelegd, zijn sommige acties niet mogelijk (omdat je niet de geschikte kaarten aflegde). Indien je niet de geschikte kaart(en) hebt om een bepaalde actie uit te voeren, moet je een andere actie kiezen. (Als je niks anders kan doen, moet je de "Einde van jouw eigen actie fase" actie uitvoeren).

Voorbeeld:
Tijdens zijn beurt mag **Blauw** de "Gebruik 1 boekhouder kaart" actie niet uitvoeren omdat hij geen boekhouder in zijn actie gebied heeft gelegd. (De boekhouder op zijn middelste rust stapel telt uiteraard niet omdat deze inactief is).



Belangrijk: Nadat je een kaart voor een actie heb gebruikt, **moet** je de kaart gedekt leggen (om aan te geven dat ze gebruikt werd). Gedekte kaarten kunnen niet meer gebruikt worden.

Voorbeeld:
Na zijn diamant handelaar kaart te hebben gebruikt, legt **Blauw** de kaart gedekt.



1) Gebruik 1 of meer goederen kaarten van één type in jouw actie gebied

Met deze actie kan je nieuwe kaarten uit het kaartendisplay verwerven en jouw spoorstapels op de maatschappij sporen vooruit schuiven.

Om deze actie uit te voeren, kies je een aantal in jouw actie gebied open liggende goederen kaarten waarop **hetzelfde type goed** (koffie, bananen of katoen) is afgebeeld. Je moet ten minste één kaart kiezen, onafhankelijk van het aantal goederen kaarten van dit type dat je bezit en de **waarde** die ze elk hebben.

De waarde op jouw gekozen kaarten worden samengeteld om de **totale waarde** te kennen die je gebruikt om:

- Een maximum van **1 kaart** uit de kaartendisplay aan te werven EN/OF
- Jouw spoorstapel op 1 of meer maatschappij sporen vooruit te schuiven.



Voorbeeld:
Om deze actie uit te voeren, kan **Blauw**:

- de waarde 1 koffie kaart gebruiken
- OF • de waarde 3 koffie kaart gebruiken
- OF • de waarde 1 koffie kaart en de waarde 3 koffie kaart samen gebruiken voor een totale waarde van 4
- OF • de waarde 2 katoen kaart gebruiken

1 kaart uit de kaartendisplay aanwerven

Werf 1 kaart naar eigen keuze uit de kaartendisplay op het speelbord aan. Elke kaart in het display heeft een specifieke **kaart prijs**. Deze prijs is opgebouwd uit 2 waardes: de **rode krat-waarde** van de kaart zelf EN de rode krat-waarde op het speelbord er net naast. De som van deze 2 waardes is de kaart prijs die je minstens moet evenaren met jouw totale waarde.

Indien jouw totale waarde de kaart prijs evenaart, neem je de kaart uit de kaartendisplay en voeg je die toe **aan jouw hand**.

Indien jouw totale waarde de kaart prijs overstijgt, neem je de kaart op hand en gebruik je de **resterende waarde** om op 1 of meer maatschappij sporen vooruit te schuiven (zie lager).

Opmerking: De kaartendisplay wordt pas op het einde van de ronde terug aangevuld.



Ga vooruit op 1 of meer maatschappij sporen

Gebruik jouw totale waarde (of de resterende waarde indien je een kaart aanwierf) om vooruit te gaan op maatschappij sporen. Voor **elke goed waarde** verschuif je één van jouw spoorstapels **1 vak vooruit**. Doe dit totdat je jouw totale waarde volledig hebt opgebruikt. Je kan jouw waarde volledig op hetzelfde maatschappij spoor gebruiken of opsplitsen naar eigen keuze om te verdelen over verschillende maatschappij sporen. (Zie pagina 11 voor details over de maatschappij sporen.)

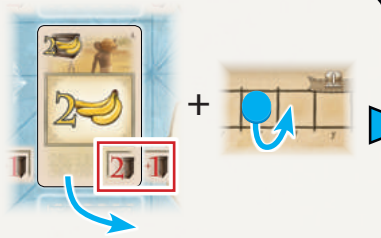
Van zodra jouw totale waarde is opgebruikt, draai je elke voor die waarde gebruikte kaart om zodat ze gedekt ligt. Hierna eindigt jouw beurt.

Voorbeeld:

Blauw gebruikt een totale waarde van 4 (door combinatie van de waarde 1 en waarde 3 koffie kaart).



Hij werft een waarde 2 banan kaart uit de display aan, die een kaart prijs van 3 heeft, en neemt die op handen. Hij heeft dus nog waarde 1 over die hij gebruikt om 1 vak op een maatschappij spoor naar eigen keuze vooruit te gaan.



Tenslotte draait hij zijn gebruikte koffie kaarten in zijn actie gebied om zodat ze gedekt liggen.



2) Gebruik alle uitbreidingskaarten in jouw actie gebied

Met deze actie kan je de maatschappijen uitbreiden door hun handelsposten in de regio's van de kaart op het speelbord te plaatsen.

Om deze actie uit te voeren, moet je **alle** uitbreidingskaarten in jouw actie gebied tegelijk gebruiken. Je kan er **geen** van bewaren voor een latere beurt.

Elke uitbreidingskaart heeft een aantal **uitbreidingspunten** in zijn helm symbool staan (1, 2 of 3). Tel alle uitbreidingspunten op alle uitbreidingskaarten in jouw actie gebied samen. Het resultaat is jouw **totale uitbreidingswaarde** die je moet gebruiken om **exact 1 maatschappij** uit te breiden.

In de keuze van maatschappij ben je volledig vrij (maar je kan jouw totale uitbreidingswaarde niet over meer dan 1 maatschappij verdelen).

Opmerking: Het is onbelangrijk indien er op de gebruikte uitbreidingskaarten een extra **maatschappij aandeel** van om het even welke maatschappij afgebeeld staat in de linker benedenhoek. Deze extra maatschappij aandelen tellen enkel bij de finale waarderingsfase. Je kan dit negeren bij het uitbreiden van een maatschappij.



Kies eerst een maatschappij. Spendeer daarna jouw uitbreidingspunten om met handelsposten van de basis van deze maatschappij nieuwe regio's te betreden. De 24 regio's van de kaart zijn van elkaar gescheiden met **enkele** of **dubbele grenslijnen**. Afhankelijk van de grens die je overschrijdt, kost het betreden van een regio 1, 2 of 3 uitbreidingspunten (zie hieronder voor details). Van zodra je jouw totale uitbreidingswaarde gependereerd hebt, ontvang je de **beloningen** van de regio's die je hebt betreden en eindigt jouw beurt.

Om een regio te betreden, voer de volgende stappen uit:

1. Kies een regio die rechtstreeks bereikbaar is voor de uitbreidende maatschappij. Een regio is rechtstreeks bereikbaar indien het **aangrenzend** is aan de uitbreidende maatschappij **basis** OF aan **om het even welke** regio waar een handelspost van de uitbreidende maatschappij staat. (**Belangrijk:** Je mag een regio betreden waar reeds een handelspost van een **andere** maatschappij staat. Er mag echter **geen** handelspost van de uitbreidende maatschappij zelf staan.)
2. Controleer hoeveel uitbreidingspunten je moet spenderen om de regio te betreden (startend vanaf de aangrenzende basis/regio van de uitbreidende maatschappij). Indien je slechts een **enkele grenslijn** moet oversteken om te betreden, spendeer je **1 uitbreidingspunt**. Indien een **dubbele grenslijn**, **2 uitbreidingspunten**. En indien er in die regio reeds een **handelspost** van een andere maatschappij staat, spendeer je **1 extra uitbreidingspunt** om de regio te betreden.
3. Indien je voldoende uitbreidingspunten hebt om de regio te betreden, neem je **1 handelspost** van een vak op de uitbreidende maatschappij basis om in de regio te plaatsen. Elke maatschappij basis bestaat uit 3 **kolommen** met 5 vakken elk. Je mag zelf kiezen uit welke kolom je de handelspost neemt. De handelspost **moet** echter wel **de verste vooruit** in de kolom zijn (dichtst bij het midden van de kaart).
4. Plaats de handelspost in de regio. Plaats het echter wel op zijn kopse kant zodat het rechtop staat. (Zo geef je aan dat je de regio betreden hebt maar de beloning nog niet ontvangen hebt.)



Herhaal de vorige stappen voor het betreden van een regio totdat jouw totale uitbreidingswaarde gependereerd is. Indien je niet alle uitbreidingspunten kan of wil spenderen, moet je de resterende laten vallen.

Van zodra jouw totale uitbreidingswaarde gependereerd is, voer je volgende stappen uit:

1. Verzamel de beloningen van iedere regio die je betrad. Neem de beloning in volgorde naar eigen keuze (onafhankelijk van de volgorde van betreden van de regio's).
2. Verdrijf alle handelsposten van andere maatschappijen aanwezig in regio's die je betrad (indien aanwezig). Zet al deze handelsposten terug op een leeg vak van hun maatschappij basis. Indien toepasbaar mag je kiezen in welke kolom je de handelspost terug plaatst. Echter moet het wel in het **achterste leeg vak** van die kolom geplaatst worden. Er is één uitzondering: Van zodra het **laatste vak** van een kolom (het 5de vak achter in een kolom) leeg is, kan dat vak niet meer bedekt worden. Als je dus een handelspost op een volledig lege kolom terug plaatst, moet het op het vak voor het laatste vak geplaatst worden.
3. Eénmaal eventueel verdreven handelsposten op hun maatschappij basis werden teruggeplaatst (er kan nu maar maximaal één handelspost in elke regio staan), duw dan de gekantelde handelsposten om zodat ze allemaal rechtop staan (dak naar boven).
4. Leg tenslotte alle uitbreidingskaarten in jouw actie gebied gedekt. Hierna eindigt jouw beurt.



Meer opmerkingen en speciale gevallen:

- Op de kaart zijn er 2 enclave regio's. Elk hiervan is volledig omsloten door een andere regio. Dus moet je eerst de omliggende regio betreden vooraleer je de enclave regio kan betreden. (De 2 omliggende regio's zijn de enige op de kaart zonder beloningen).
- Indien er geen handelsposten meer staan in een maatschappij basis, kan de maatschappij niet meer uitgebreid worden tot handelsposten terugkeren door verdrijving. Indien een maatschappij basis leeg komt terwijl je deze uitbreidt, moet je resterende uitbreidingspunten laten vallen.
- Indien je een verdreven handelspost terug op zijn maatschappij basis moet zetten maar er is geen geldig leeg vak meer, verwijder het dan uit het spel.
- Indien je slechts één uitbreidingskaart in jouw actie gebied hebt en de uitbreidingspunten erop zijn niet voldoende om een regio van jouw keuze te betreden, moet je volledig van de actie afzien en de kaart gedekt leggen.
- In elke kolom van een maatschappij basis is het laatste vak het meest waardevol daar er 2 munt symbolen op staan afgebeeld en het niet opnieuw kan bedekt worden. Dus bij het uitbreiden van een maatschappij is het meestal aan te raden een kolom volledig leeg te maken vooraleer aan de volgende kolom te beginnen. Indien je echter goede redenen hebt om alle kolommen gelijk leeg te maken, is dit zeker en vast ook een waardig alternatief.
- Het is volledig onbelangrijk of een handelspost in een regio al of niet verbonden is met zijn maatschappij basis. Je kan alsnog een hieraan grenzende regio betreden.
- Maatschappij basissen zijn geen regio's en kunnen dus niet betreden worden.



Voorbeeld:

Blauw gebruikt zijn 5 uitbreidingspunten om de Cape Town maatschappij uit te breiden. Eerst betreedt hij regio **I**, spendeert 1 uitbreidingspunt gezien hij hiervoor een enkele grenslijn **I** moet oversteken om de regio te bereiken. Het betreden van de regio duidt hij aan door een handelspost (I) uit de maatschappij basis te nemen en op zijn zijkant in de regio te plaatsen. Daarna wil hij regio **II** betreden, spendeert hiervoor opnieuw 1 uitbreidingspunt (voor het oversteken van de enkele grenslijn **II**). Opnieuw duidt hij dit aan met een handelspost (II) genomen van de maatschappij basis. Tenslotte betreedt hij regio **III**, spendeert hiervoor zijn resterende 3 uitbreidingspunten (2 voor oversteken van de dubbele grenslijn **III** en 1 extra omdat een zwarte handelspost van Mombasa reeds in die regio staat). Daarna duidt **Blauw** deze regio ook aan door er een handelspost (III) uit de maatschappij basis op te plaatsen.

Mogelijke beloningen in de regio's:

- Neem het afgebeelde aantal ponden uit de bank.
- Verschuif jouw diamant het afgebeelde aantal vakken vooruit op jouw diamantspoor. (Negeer de mijn symbolen onder de diamant symbolen gezien deze enkel voor diamant handelaars belangrijk zijn.)
- Verschuif jouw spoorschijf het afgebeelde aantal vakken vooruit op het maatschappij spoor **van de maatschappij die je zonet hebt uitgebreid**.
- Gebruik het **gecombineerde** aantal **boekhoudingspunten** van de betrede regio's om onmiddellijk boeken uit de boek display en/of munten uit de bank te krijgen. (Zie volgende pagina hoe boekhoudingspunten te gebruiken in detail.)



Voordat je de “Gebruik 1 boekhouder in jouw actie gebied” actie leert (die gebruikt wordt om jouw inktpot op jouw boekhoudingsspoor vooruit te schuiven), moet je eerst meer weten over boektegels en boekhoudingspunten:

Jouw inktpot kan enkel op de vakken van jouw boekhoudingsspoor komen te staan mits er boektegels op liggen. Dit betekent dat je de vakken van jouw boekhoudingsspoor stapsgewijs met boeken uit de boek display moet vullen om hierop vooruit te kunnen schuiven. (Iedere speler start met 1 boek op zijn starttegel.)

Om boeken uit het boek display te verwerven, heb je **boekhoudingspunten** nodig. Je kan boekhoudingspunten krijgen bij het uitbreiden van een maatschappij (zie de vorige pagina), bij gebruik van een boekhouder of door bepaalde bonussen. Je moet boekhoudingspunten van beloningen echter onmiddellijk na ontvangst gebruiken. Je kan boekhoudingspunten onmogelijk voor later sparen!



Boekhoudingspunten

Elke boekhoudingspunt beloning omvat een totaal aantal boekhoudingspunten. Je kan dit totaal aantal boekhoudingspunten opsplitsen en voor volgende gebruiken (elk kost een specifiek aantal boekhoudingspunten):

- Neem 1 **A-boek** uit de boek display (kost: 1 boekhoudingspunt)
- Neem 1 **B-boek** uit de boek display (kost: 1 boekhoudingspunt)
- Neem 1 **C-boek** uit de boek display (kost: 2 boekhoudingspunten)
- Neem 1 **pond** uit de bank (kost: 1 boekhoudingspunt)



Voorbeeld:

Een maatschappij uitbreiden, **Blauw** heeft 3 regio's, die elk een boekhoudingspunt beloning van **I** geven, betreden.

Hij gebruikt zijn ontvangen beloningen (totaal 3 boekhoudingspunten) om 2 A-boeken uit de boek display en 1 pond uit de bank te nemen.



Op het einde van jouw beurt, nadat je al de boekhoudingspunten van jouw beloningen hebt gespendeerd, voer de volgende twee stappen uit indien je ten minste 1 boek aanwierf:

1. Leg de verworven boeken op de vakken op jouw boekhoudingsspoor.

In wezen mag je elk boek op **om het even welk** vak van het spoor leggen. Niettemin moet je met een paar zaken rekening houden:

- Je mag een A-boek **niet** op een leeg vak met een doorstreepte A leggen. (Enkel B- en C-boeken mogen op deze vakken gelegd worden.)
- Uiteraard heb je boeken nodig om op jouw boekhoudingsspoor vooruit te gaan. Verder meer uitleg hierover. Voorlopig moet je enkel weten dat de boeken in hun bovenste deel vereisten tonen die je moet vervullen met de kaarten in jouw actie gebied. Hoe beter de vereisten van de verschillende boeken overeenkomen, hoe gemakkelijker jij deze kan vervullen voor meerdere boeken in één keer en vlugger vooruit gaat op het spoor. Gezien je lege vakken niet mag overslaan, is het aan te raden de vakken van het spoor van voor naar achter te vullen. Vooruit plannen en boeken met gelijkaardige vereisten trachten naast elkaar te leggen, kan soms een goede reden zijn om boeken verder op het spoor te leggen.
- Van zodra je een boek op een vak gelegd hebt, kan dit onmogelijk nog verwijderd worden (maar je kan het omdraaien - zie lager).
- Indien gewenst mag je een zonet verworven boek bovenop een boek, dat reeds op jouw spoor ligt, leggen. Echter mag je **nooit** een B-boek of C-boek bedekken met een A-boek.



Voorbeeld (vervolg):

Op het einde van zijn beurt legt **Blauw** zijn verworven boeken op zijn boekhoudingsspoor. Daarna vult hij de 2 lege vakken in de boek display terug aan met A-boeken uit de boekenvoorraad.

2. Vul elk leeg vak in het boek display terug op met een openliggende boektegel uit de boekvoorraad met de **toepasselijke letter**.



3) Gebruik 1 boekhouder kaart in jouw actie gebied

Met deze actie mag je jouw inktpot op jouw boekhoudersspoor vooruit schuiven. Dit kan jou diverse beloningen opleveren.

Om deze actie uit te voeren, moet je de volgende stappen doorlopen:



1. Voordat je jouw inktpot hebt bewogen, **mag je 1 boek** op jouw spoor omdraaien naar gedekt. Hiervoor moet je 2 pond aan de bank betalen. (Echter is dit meestal slechts een laatste toevlucht.)



2. Schuif jouw inktpot vooruit op jouw boekhoudersspoor. Je mag deze zo ver verschuiven als je zelf wilt en kunt, maar je kan hierbij best rekening houden met de volgende zaken:

- Je moet de inktpot boek per boek vooruit schuiven. Voordat je echter op een boek mag komen, moet je nagaan of je aan zijn vereisten voldoet. Elk boek heeft op zijn bovenste helft 1 of 2 **vereisten**. Deze vereisten refereren naar de kaarten die je momenteel **in jouw actie gebied** hebt liggen. Voor elke vereiste moet je nagaan of de **totale waarde van de kaart van dit type** in jouw actie gebied gelijk of hoger is aan de totale vereiste waarde. (De volgorde van de vereisten op de tegel is irrelevant.) Indien je aan alle vereisten van een boek voldoet, mag je erop gaan staan. Daarna controleer je of je aan de vereisten van het volgende boek voldoet. Opnieuw mag je vooruit schuiven indien je voldoet enz. Dit betekent dat elk boek apart wordt bekeken. De vereisten van de boeken zijn niet cumulatief. Tevens is de kaart, gebruikt om aan de vereisten te voldoen, **niet opgebruikt**. Dus draai je ze **niet** om. Op gedekte boektegels kan je simpelweg gaan staan gezien ze geen vereisten hebben. Lege vakken op het boekhoudersspoor kunnen nooit betreden worden.
- Als je niet verder kan of wil schuiven, laat je jouw inktpot op de huidige boektegel staan. Hierna krijg je de **beloning** van deze (en enkel deze) boektegel waarop je gestopt bent. Gedekte boektegels geven geen beloning. Indien je helemaal niet verschoven hebt, krijg je ook geen beloning.



3. Nadat je klaar bent met het vooruit schuiven van jouw inktpot (ook als je helemaal niet verschoven hebt) spendeer je het totale aantal boekhouderspunten op de boekhouder kaart afgebeeld.



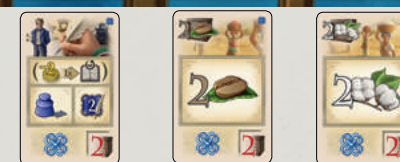
Nadien draai je de gebruikte boekhouder kaart naar gedekt. Hierna is je beurt voorbij.

Voor een lijst van speciale vereisten en beloningen, zie de sectie “Overzicht van geselecteerde symbolen” op pagina 12.

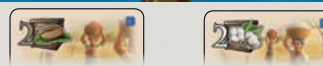
Opgepast: Indien je een boekhouder wil gebruiken om vooruit te schuiven op jouw boekhoudersspoor, doe dit dan zeker **voordat** je kaarten in jouw actie gebied gebruikt voor andere acties. Eénmaal omgedraaid naar gedekt zijn de kaarten niet meer bruikbaar om te voldoen aan de vereisten.

Voorbeeld:

Blauw gebruikt de boekhouder in zijn actie gebied. Eerst bestelt hij 2 pond te betalen en draait zijn boek, dat vereist dat hij een totale uitbreidingswaarde van ten minste 2 in zijn actie gebied heeft **I** (dat hij niet heeft).



Daarna verschuift hij zijn inktpot vooruit en controleert hierbij of hij aan de vereisten van elk boek voldoet alvorens er te gaan staan (d.i. indien de totale vereiste waarde in zijn actie gebied aanwezig is).



Hij stopt ten slotte op het vierde boek **II** (gezien hij niet aan de vereisten van het volgende boek kan voldoen). Hiervoor krijgt hij de beloning op het vierde boek (2 boekhouderspunten). Nadat deze 2 gespendeerd zijn, spendeert hij de 2 boekhouderspunten van zijn boekhouder. Daarna draait hij de boekhouder naar gedekt en is zijn beurt voorbij.



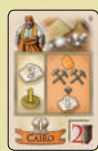
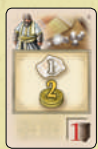
4) Gebruik 1 diamant handelaarkaart in jouw actie gebied

Met deze actie schuif je jouw diamant op het diamantspoor vooruit en krijg je een paar ponden.

Opmerking: Diamant handelaars zijn de enige kaarten die niet tussen jouw startkaarten zitten. Er zijn in totaal 5 diamant handelaars die je uit de kaartendisplay tijdens het spel kan aanwerven.

Om deze actie uit te voeren, gebruik je 1 van de diamant handelaar kaarten in jouw actie gebied.

Indien je deze diamant handelaar gebruikt, schuif jouw diamant 1 vak op jouw diamantspoor vooruit EN neem 2 pond uit de bank.



Indien je deze Cairo diamant handelaar gebruikt, schuif eerst jouw diamant 2 vakken op jouw diamantspoor vooruit EN neem 1 pond uit de bank. Controleer daarna of je extra vakken op jouw diamantspoor vooruit mag schuiven. Hiervoor tel je hoeveel **mijn symbolen** in de regio's, door de Cairo maatschappij beheert, aanwezig zijn (d.i. elke regio die een **oranje handelspost** bevat). **Voor elke 2 mijn symbolen** dat de Cairo maatschappij beheert, schuif je jouw diamant 1 extra vak op jouw diamantspoor vooruit.



Voor elke maatschappij is er 1 diamant handelaar die net als de Cairo diamant handelaar werkt.



Voorbeeld:

Blauw gebruikt de Cairo diamant handelaar om zijn diamant de normale 2 vakken vooruit te schuiven en neemt 1 pond uit de bank. Daarna telt hij de mijn symbolen in de regio's door de Cairo maatschappij beheert. Gezien hij in totaal 3 mijn symbolen heeft, mag hij zijn diamant 1 extra vak vooruit schuiven. (Indien er 4 mijn symbolen waren, had hij 2 extra vakken vooruit kunnen schuiven.)



Nadat je jouw diamant handelaar hebt gebruikt, leg je die gedekt. Hierna is jouw beurt ten einde.



5) Plaats 1 bonusschijf

Met deze actie kan je 1 van jouw bonusschijven op een leeg bonusvak plaatsen. Dit zal jou bepaalde voordelen of beloningen geven.

Om deze actie uit te voeren, neem je 1 van de bonusschijven die voor jou liggen en plaatst die op een **leeg bonusvak**. Meestal staat er op elk bonusvak een vereiste/kost afgebeeld die je moet vervullen/betalen om jouw schijf er op te zetten.

Afhankelijk van het vak krijg je ofwel onmiddellijk de beloning ofwel reserveer je een bepaalde bonustegel voor jezelf voor de volgende ronde. Van zodra je een bonusschijf geplaatst hebt, is dit bonusvak voor de rest van de ronde geblokkeerd.

Op het speelbord vind je de volgende bonusvakken:

Bonusvakken

Meerderheid bonusvakken

Bonustegel vakken



Beloning:

Neem onmiddellijk de startspelerfiche (d.i. jij wordt de startspeler in de volgende ronde). *Dit is de enige manier om de startspeler te wijzigen tijdens het spel.* Gebruik tevens 1 boekhouderpunt.

Vereiste:

Je mag jouw bonusschijf niet op dit bonusvak plaatsen indien jij de **startspeler** bent EN dit jouw eerste beurt van een ronde is. (In latere beurten mag je jouw schijf hier plaatsen.)



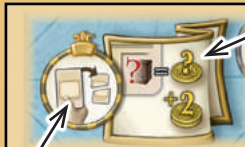
Beloning:

Koop onmiddellijk 1 kaart uit de kaartendisplay door de volledige kaart prijs in ponden aan de bank te betalen. (Enkel op deze manier kunnen kaarten verworven worden met geld i.p.v. goederen.) Neem de kaart op handen.

Vereiste:

Betaal 1 pond aan de bank.

Voorbeeld: Nadat **Blauw** zijn bonusschijf op dit bonusvak geplaatst en hiervoor 1 pond betaald heeft, verwerft hij de waarde 2 koffie kaart uit de kaarten-display door 3 ponden aan de bank te betalen.



Beloning:

Neem onmiddellijk evenveel ponden uit de bank als de rode kratwaarde op de verwijderde kaart + 2.

Vereiste:

Verwijder 1 kaart uit **jouw hand** (en enkel uit jouw hand) door ze open op de actiekaart aflegstapel te leggen. Deze kaart is volledig uit jouw kaart voorraad.

Voorbeeld: **Blauw**

verwijderd de waarde 1 koffie kaart uit zijn hand en legt ze af. Hiervoor krijgt hij 3 ponden van de bank.



Meerderheid bonusvakken



Beloning:

Indien je een totale waarde van 1 of 2 koffie hebt, verschuif dan jouw schijf 2 vakken vooruit op het **Cairo spoor**.
Indien je een totale waarde van 3 of 4 koffie hebt, verschuif dan jouw schijf 3 vakken vooruit op het **Cairo spoor**.
Indien je een totale waarde van 5 of meer koffie hebt, schuif dan jouw schijf 4 vakken vooruit op het **Cairo spoor** EN verwijder een handelspost op een maatschappij basis naar eigen keuze. (Zie pagina 12 voor details van deze beloning).

Vereiste:

Je mag jouw bonusschijf enkel en alleen op dit bonusvak plaatsen indien **momenteel** geen enkele andere speler een **hogere** totale waarde van **koffie** dan jou open in zijn **actie gebied** heeft liggen (een gelijkstand volstaat ook).

Belangrijk: Hiermee verbruik je jouw kaarten in jouw actie gebied **niet**. (Dus draai ze niet om naar gedekt!)

Elk van de 4 meerderheid bonusvakken werken op dezelfde manier als het koffie meerderheid bonusvak: Je mag enkel en alleen jouw bonusschijf op een meerderheid bonusvak plaatsen indien je momenteel de meerderheid of ten minste een gedeelde meerderheid van het vereiste type open hebt liggen in jouw actie gebied (goederen waarde/uitbreidingwaarde). Afhankelijk van jouw totale waarde van het respectievelijke type, krijg je een bepaalde beloning waardoor je op een **specifiek** maatschappij spoor vooruit mag schuiven en kan je een extra beloning krijgen (zoals 1 boekhouderspunt gebruiken, 1 pond nemen, enz.).

Indien gewenst kan je steeds een beloning van een lagere totale waarde dan je werkelijk hebt kiezen (bv. zelfs indien je 6 katoen waarde in jouw actie gebied hebt, mag je nog steeds de "4+" katoen beloning nemen in plaats van de "6+" katoen beloning.)



Voorbeeld: In een 2-spelerspel wil **Blauw** één van zijn bonusschijven op het banaan meerderheid bonusvak plaatsen. Eerst controleert hij of hij dat mag doen.

Gezien hij een totale waarde van 5 bananen



in zijn actie gebied heeft liggen en

Groen heeft slechts een totale waarde van 3 bananen liggen, mag hij zijn schijf plaatsen. Hierdoor schuift hij onmiddellijk 3 vakken vooruit op het Cape Town spoor en 1 vak vooruit op zijn diamant spoor.

Bonustegelvakken

Vereiste:

Betaal de bank het aantal ponden afgebeeld op het vak (1 of 2).



Beloning:

Er is geen onmiddellijk effect. Je reserveert simpelweg de respectievelijke bonustegels voor de **volgende** ronde. Je mag deze **niet** onmiddellijk nemen! Zoals het symbool aanduidt, krijg je de bonustegel in de "Vorbereidingsfase voor de volgende ronde".

Zie hieronder hoe je elke bonustegel kan gebruiken.

De bonustegels

Indien je een bonustegel door zijn bonustegelvak hebt gereserveerd, krijg je die bonustegel tijdens de "Vorbereidingsfase voor de volgende ronde". (Indien je meer dan 1 bonustegel gereserveerd hebt, krijg je al deze bonustegels uiteraard.) Er zijn in totaal 4 bonustegels: één "+1"-goederen tegel en drie actiekaart tegels (1 boekhouder-kaart tegel, 1 diamant handelaar-kaart tegel, 1 uitbreidings-kaart tegel).

Het grote voordeel van de actiekaart bonustegels is: Ze zijn bruikbaar **net als gewone actiekaarten** maar ze vullen **geen** actievak in jouw actie gebied op. Ze zijn bovenop de kaarten in jouw beschikbare actie slots en worden iets opzij in jouw actie gebied gelegd. Ter herhaling: Ze tellen voor alle gebruik en doelstellingen net als actiekaarten van hun respectievelijke type en worden net als de gewone kaarten van dat type gebruikt. Na gebruik worden ze ook naar gedekt gedraaid zoals gewoonlijk.



"+1"-goederen tegel

Na ontvangst van de "+1"-goederen tegel plaats je deze naast jouw spelerbord waar die blijft tot de Algemene actie fase van deze ronde. Je mag de "+1"-goederen tegel tijdens één van **jouw beurten in de Algemene actie fase** nemen en deze op de onderkant van één van jouw openliggende **goederen kaarten** in jouw actie gebied leggen. Vanaf dan is de waarde van dit goed verhoogd **met 1** (van dat type) voor alle gebruik en doelstellingen.

- Eénmaal gelegd mag de "+1"-goederen tegel **niet** meer naar andere goederen kaarten verlegd worden.
- Nadat je de goederen kaart met de tegel gebruikt hebt, draai dan beiden naar gedekt.
- Je kan de tegel niet zonder goederen kaart gebruiken.



Deze kaart telt als een waarde 3 koffie kaart

Boekhouder-kaart tegel



Deze boekhouder wordt op dezelfde manier als alle andere boekhouders gebruikt (maar geeft maar 1 boekhoudingspunt).

Diamant handelaar-kaart tegel



Bij het gebruik van deze diamant handelaar, schuif je eerst 2 vakken vooruit op jouw diamant spoor. Daarna schuif je **1 extra vak voor elke andere** diamant handelaar kaart die momenteel open in jouw actie gebied ligt (deze diamant handelaar-kaart tegel uitgesloten).

Uitbreidings-kaart tegel



De uitbreidings-kaart tegel wordt net als de andere uitbreidingskaarten gebruikt en heeft een uitbreidingswaarde van "2".

6) Einde van jouw eigen actie fase

Voer deze actie **alleen** uit als je geen enkele van de andere acties meer wil of kan uitvoeren. Met deze stap je volledig uit de Algemene actie fase van deze ronde.

Opm.: Indien je nog ongebruikte kaarten of bonustegels in jouw actie gebied liggen hebt, gebruik ze i.p.v. deze actie uit te voeren. Je kan niets meenemen naar de volgende ronde.

Indien je deze actie kiest, voer je volgende 2 stappen in volgorde uit:

1. Eerst raap je **exact 1 van jouw rust stapels** op. In de eerste ronde ligt er maar één kaart in elke rust stapel. Later zullen rust stapels meerdere kaarten bevatten. Neem alle kaarten van de door jou gekozen rust stapel op handen.
2. Ruim daarna jouw actie gebied op. Doe dit door de kaarten in jouw actie gebied terug open te leggen en ze daarna elke kaart uit zijn actie slot naar zijn **verbonden** rust stapel te verplaatsen. Indien er reeds kaarten in de respectievelijk rust stapel liggen, schuif je de nieuwe kaart langs achter in waarbij je een overlappende kolom maakt waarin het bovenste deel van elke kaart zichtbaar is. Indien je bonustegels hebt, leg deze dan terug aan de rechterkant van het speelbord.

Opmerking: Gezien je 1 rust stapel voor elke nieuwe Planning fase opraapt, is het zeer belangrijk alle beschikbare kaarten zichtbaar te hebben om vooraf efficiënt te kunnen plannen.

Voorbeeld:

Blauw eindigt zijn eigen actie fase. Eerst moet hij 1 rust stapel oprapen en terug op handen nemen. Hij kiest de rust stapel waarin zijn uitbreidingskaarten zitten.



Daarna draait hij alle kaarten in zijn actie gebied terug open.



Tenslotte verplaatst hij elke kaart in zijn actie slots naar de verbonden rust stapel. Hij legt tevens de diamant handelaar-kaart tegel terug aan de rechterkant van het speelbord. Voor **Blauw** is de Algemene actie fase ten einde.



Spelers die hun "Einde van jouw eigen actie fase" actie hebben uitgevoerd, worden overgeslagen tijdens de rest van de Algemene actie fase. Van zodra de laatst overblijvende speler de "Einde van jouw eigen actie fase" actie heeft uitgevoerd, vervolg dan met de "Vorbereidingsfase voor de volgende ronde". Na de Algemene actie fase van ronde 7, vervolg met de finale waarderingsfase.

3) Voorbereidingsfase voor de volgende ronde

Voer de volgende stappen uit:

- Verplaats munten van het rondespoor naar de boek display
- Vul de kaartendisplay aan
- Geef de bonusschijven terug aan de spelers (eventuele bonustegels inbegrepen)

a) Verplaats munten van het rondespoor naar de boek display

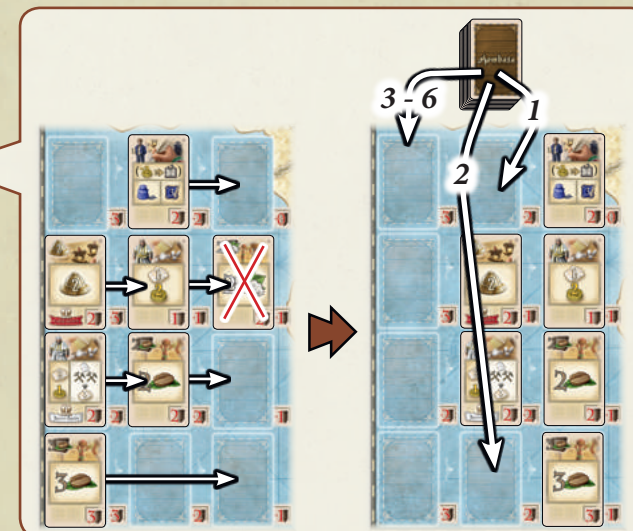
Op elk van de vakken 2 tot 7 op het rondespoor is er een stapel van 1 of 2 munten (afhankelijk van het aantal spelers).

Verplaats nu de munten van de meest linkse stapel naar de houten vakken van de boek display er verticaal onder (deze houten vakken hebben hetzelfde cijfer als de vakken waar je de stapel nam). Indien het slechts 1 munt is, verplaats je deze naar het houten vak van de eerste rij. Indien er 2 munten liggen, verplaats je één munt naar de eerste en één munt naar de tweede rij. Elke munt die naar de boek display werd verplaatst, is nu verbonden met het boek er net boven. Van zodra een speler **dat** boek verwerft, krijgt hij **bovendien** de munt. Het zichtbare getal van het rondespoor geeft aan welke ronde er bijna gestart wordt.



b) Vul de kaartendisplay aan

Verwijder eerst alle overgebleven kaarten (indien aanwezig) van vakken in de **rechtse kolom** en leg ze op de actiekaart aflegstapel. Hierna moeten er in elke rij van de display nog twee, één of geen kaarten liggen. In rijen met twee kaarten verplaats je deze samen naar rechts (het rechtse en middelste vak van de rij hiermee opvullend). Indien slechts één kaart in een rij, verplaats die naar het rechtse vak van die rij. Vul tenslotte elk leeg vak van de kaartendisplay met een open kaart van de actiekaartenstapel aan: eerst de lege vakken in de rechtse kolom van boven naar beneden (indien nodig). Vul daarna de lege vakken in de middelste kolom van boven naar beneden aan (indien nodig). Tenslotte vul je de lege vakken in de linkse kolom van boven naar beneden aan. Indien de actiekaartenstapel leeg is, worden de overblijvende lege vakken niet meer aangevuld.



c) Geef de bonusschijven terug aan de spelers (eventuele bonustegels inbegrepen)

Iedere speler neemt zijn bonusschijven terug van bonusvakken en legt ze naast zijn spelerbord. Indien hij een schijf van een bonustegel vak neemt, neemt hij tevens de respectievelijke bonustegel en legt deze open in zijn actie gebied. (De "+1"-goederen tegel wordt echter naast zijn spelerbord gelegd).



Daarna start de volgende ronde met de Planning fase.



De 8 laatste kaarten van de actiekaartenstapel zijn **enkele aandeelkaarten**. Afhankelijk van hoe vaak de spelers tijdens het spel kaarten uit de display hebben verworven, komen deze vroeger of later in de display (of helemaal niet). Elk van deze kaarten stelt slechts een enkel extra aandeel van een specifieke maatschappij voor. Eénmaal verworven blijft de enkele aandeelkaart op handen van de speler tot de finale waarderingsfase. Ze kan nooit in een actie slot gelegd worden (gezien er geen actie mee geassocieerd is).

Einde van het spel

Na de Algemene actie fase van ronde 7 eindigt het spel. Nu wordt de **finale waarderingsfase** als volgt uitgevoerd:

Eerst neemt iedere speler al zijn inactieve kaarten terug op hand door **al** zijn rust stapels op te rapen. Daarna haalt hij alle kaarten met een extra maatschappij aandeel in hun linker benedenhoek afgebeeld uit zijn hand. Hij sorteert deze kaarten per maatschappij en legt ze voor hem.

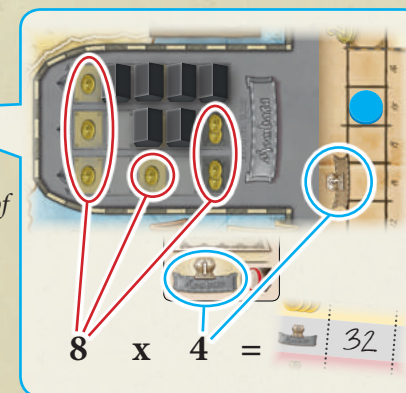


Neem nu het meegeleverde puntenboekje. Loop stap voor stap door de 7 waarderingscategorieën en schrijf telkens op hoeveel iedere speler scoort in elke categorie:



Schrijf eerst de **cash** (het aantal ponden in werkelijke munten) dat iedere speler voor zich heeft neer.

Kijk daarna naar de **Mombasa maatschappij** en bereken voor iedere speler het aantal ponden die hij krijgt met zijn Mombasa aandelen. Hiervoor tel je het **aantal niet bedekte munt symbolen** in de basis van de Mombasa maatschappij EN vermenigvuldigt dit getal met het **totale aantal aandelen** die de speler van Mombasa bezit. Noteer het resultaat van iedere speler.



Herinnering: Het totale aantal aandelen van een speler in een maatschappij is gelijk aan het laatste aandelen symbool met zijn schijf bereikt of gepasseerd op het spoor van die maatschappij + elk extra aandeel van die maatschappij op zijn kaarten (zie ook "Doel van het spel" op pag. 3).

Eénmaal je het resultaat van de Mombasa aandelen van iedere speler hebt gnoteerd, herhaal je die ganse procedure voor de **Cape Town maatschappij**, daarna voor de **Saint-Louis maatschappij** en ten slotte voor de **Cairo maatschappij**.

Controleer op elk spelerbord hoe ver de speler zijn diamant vooruit heeft geschoven op zijn **diamant-spoor**: Noteer de **laatste waarde** die zijn diamant gepasseerd heeft.



Controleer op elk spelerbord hoe ver de speler zijn inktpot vooruit heeft geschoven op zijn **boekhoudersspoor**: Noteer de **laatste waarde** die zijn inktpot gepasseerd heeft.



Elke diamant of inktpot die niet ver genoeg verschoven is om te waarderen, wordt genegeerd. Ook boektegels (onafhankelijk of de inktpot er op is gaan staan of niet) zijn nu niets meer waard.

Nadat je alles hebt genoteerd, tel je de waardering van de 7 categorieën voor elke speler samen.

De speler met de hoogste score (degene die het meeste geld heeft verdiend) wint het spel. Bij gelijkstand wordt de overwinning gedeeld.

Details van de maatschappij sporen en hun bonussen

Elk maatschappij spoor heeft één of twee **kapitaal aflossingen**. Telkens je jouw spooorschijf van één vak naar het volgende vak verschuift en hierbij een kapitaal aflossing passeert, **moet** je onmiddellijk de afgebeelde hoeveelheid ponden aan de bank betalen. Anders moet jouw spooorschijf op het vak voor de kapitaal aflossing blijven liggen. Indien je het laatste vak van een spoor bereikt, blijft jouw spooorschijf daar liggen voor de rest van het spel. Indien je een beloning gebruikt waardoor je op een specifiek spoor vooruit mag schuiven en je kan dit niet volledig benutten (omwille van een kapitaal aflossing die je niet kan betalen of het einde van het spoor), verschuif je jouw schijf zo ver als mogelijk (indien dit mogelijk is) en voer je de rest niet uit.

Elk maatschappij spoor heeft 2 **speciale vakken**. Van zodra je zo'n speciaal vak met jouw spooorschijf bereikt of passeert, krijg je onmiddellijk het boven het speciale vak afgebeelde aantal ponden van de bank (1 of 2).

Belangrijk: Iedere speler die een speciaal vak bereikt of passeert, krijgt het afgebeelde bedrag. Echter als hij het bereikt of passeert krijgen **alle** spelers die dit vak reeds **voor** die speler bereikt of gepasseerd hebben ook dit afgebeelde bedrag **nogmaals** van de bank.

Van zodra je een speciaal vak bereikt of passeert, maak je ook zijn **speciale spoorbonus** vrij. Deze speciale spoorbonus heeft effect **vanaf jouw volgende beurt** (d.i. als je deze in het midden van een actie vrijmaakt, kan je deze bonus niet gebruiken terwijl je die actie nog uitvoert).

Er zijn 2 types speciale spoorbonussen: **Permanente bonussen** en **extra bonusvakken**. Permanente bonussen zijn enkel op sporen A en B te vinden, terwijl de extra bonusvakken te vinden zijn op sporen C en D. Als je een permanente bonus vrijgemaakt hebt, mag je die elke keer je een actie uitvoert waarvoor de bonus relevant is gebruiken. Extra bonusvakken werken net op dezelfde manier als de bonusvakken op het speelbord (d.i. je gebruikt ze met de "Plaats 1 bonusschijf" actie).

Elk spoor heeft 2 speciale spoor bonussen. De **tweede speciale spoorbonus** van een maatschappij spoor is meestal een verbeterde versie van de eerste.

Belangrijk: Indien je er in geslaagd bent de tweede speciale spoor bonus van een maatschappij spoor vrij te maken, mag je OFWEL die tweede OF zijn eerste speciale spoor bonus gebruiken maar **nooit** beiden. Voor de permanente bonussen betekent dit: De eerste en tweede speciale spoor bonussen van een spoor zijn **nooit** cumulatief. Voor de extra bonusvakken betekent dit: **Elke ronde mag je maar één van de bonusvakken van dat spoor gebruiken**. Dus indien één van jouw bonusschijven reeds op één van de twee bonusvakken ligt, mag je geen tweede schijf op de andere leggen.

Permanente bonussen

Jouw **totale uitbreidingswaarde** in jouw actie gebied wordt met 1 of 2 verhoogd voor alle gebruik en doelstellingen (een maatschappij uitbreiden, meerderheid bonusvakken, boek vereisten enz.). Echter heeft deze bonus pas effect indien je ten minste 1 uitbreidingskaart in jouw actie gebied hebt liggen.



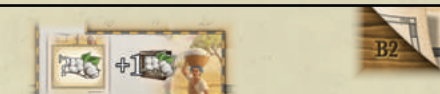
Je hebt 1 of 2 **extra bonusschijven** in jouw kleur die je zoals gewoonlijk kunt plaatsen. (Neem deze bonusschijven uit deze die tijdens de spelopstelling terug in de doos werden gelegd.)



Elke keer je een kaart uit de kaartendisplay aanwerft door **banaan goederen kaarten** als betaling te gebruiken, wordt de kaart prijs met 1 verlaagd. Elke keer je een kaart verwerft uit de kaartendisplay door goederen kaarten te gebruiken, wordt de kaart prijs **met 1 verlaagd**. Als betaling voor die kaart mag je zelfs **verschillende types** goederen kaarten gebruiken (en daarna overblijvende waarde gebruiken om op maatschappij sporen vooruit te schuiven).



Elke keer je een kaart uit de kaartendisplay verwerft door **katoen goederen kaarten te gebruiken** als betaling, wordt de kaart prijs met 1 verlaagd. De waarde van **elke katoen goederen kaart** in jouw actie gebied wordt met 1 verhoogd voor alle gebruik en doelstellingen. (Dit dus op elke katoen kaart, niet alleen de totale waarde van katoen.)



Voorbeeld: **Blauw** verschuift 2 vakken vooruit op het spoor en passeert het eerste speciale vak. Hiervoor krijgt hij onmiddellijk 1 pond van de bank. Gezien **Groen** en **Geel** dat speciale vak reeds voor **Blauw** bereikt hebben, krijgen ze ook elk nogmaals 1 pond van de bank.



Kapitaal aflossing



Speciaal vak

Eerste speciale spoorbonus



Tweede speciale spoorbonus

Extra bonusvak



Vereiste:

Betaal het afgebeelde aantal ponden aan de bank.



Beloning: Gebruik onmiddellijk 1 boekhouding punt EN verschuif jouw diamant 2 vakken vooruit op jouw diamant spoor.
OF: Gebruik 2 boekhouding punten EN verschuif jouw diamant 1 vak vooruit op jouw diamant spoor.

Beloning: Gebruik onmiddellijk 2 boekhouding punten EN verschuif 2 vakken vooruit op jouw diamant spoor.



Vereiste: Geen.

Beloning: Koop onmiddellijk 1 kaart uit de kaartendisplay door zijn volledige kaart prijs te betalen in ponden aan de bank (neem de kaart op handen) EN/OF verschuif 1 vak vooruit op jouw diamant spoor.



Beloning: Koop onmiddellijk 1 kaart uit de kaartendisplay door zijn kaart prijs (verminderd met 1) in ponden aan de bank te betalen (neem de kaart op handen) EN/OF verschuif 2 vakken vooruit op jouw diamant spoor.



Vereiste: Verwijder 1 kaart uit **jouw hand** door deze open op de actie kaart aflegstapel te leggen.

Beloning:

Neem onmiddellijk evenveel ponden uit de bank als de rode krat-waarde op de verwijderde kaart + 3.



Vereiste: Verwijder 1 **koffie goederen kaart** uit **jouw hand** door deze open op de actie kaart aflegstapel te leggen.

Beloning:

Neem onmiddellijk evenveel ponden uit de bank als de rode krat-waarde op de verwijderde kaart + 8.



Vereiste:

Betaal 1 pond aan de bank.

Beloning: Verschuif onmiddellijk jouw spoor-schijven op 2 **verschillende** maatschappij sporen (exclusief spoor D2) elk 2 vakken vooruit.



Beloning: Verschuif onmiddellijk jouw spoor-schijven op elk van de **andere** 3 maatschappij sporen (exclusief spoor D2) 2 vakken vooruit.

Speciale vakken op de spelerborden

Van zodra jouw diamant **dit vak** op jouw diamant spoor bereikt of passeert, wordt het extra actie slot eronder vrijgemaakt. Je mag dit slot tijdens alle volgende Planning fases gebruiken (zie sectie "Planning fase" op pagina 4).



Indien jouw diamant het **laatste diamant vak** bereikt, blijft die daar liggen. Echter telkens je vanaf nu een beloning krijgt waardoor je op jouw diamant spoor vooruit mag schuiven, krijg je **2 ponden** van de bank voor elk vak dat je vooruit zou schuiven.

Van zodra jouw inktpot de boektegel op **dit vak** op jouw boekhoudingsspoor bereikt of passeert, wordt het extra actie slot eronder vrijgemaakt. Je mag dit slot tijdens alle volgende Planning fases gebruiken (zie sectie "Planning fase" op pagina 4).

Indien jouw inktpot de boektegel op het **laatste vak** van het spoor bereikt, blijft die daar staan. Je neemt vanaf nu telkens **2 ponden** van de bank voor elk boekhoudingspunt dat je als beloning krijgt. (Je mag jouw boekhoudingspunten beloning vanaf nu op geen enkele andere manier dan deze meer gebruiken.)

Algemene spel opmerkingen en speciale gevallen:

- Voor het verwerven van een kaart uit de kaarten-display, moet je hiervoor altijd minstens 1 goederen kaart gebruiken (zelfs als de kaart prijs 0 is). Echter, indien de kaart prijs werkelijk 0 is, kan je de totale waarde gebruiken om vooruit te schuiven op maatschappij sporen. De kaart prijs kan nooit onder 0 gaan (zelfs als een speciale spoor bonus hiervoor zou zorgen).
- Indien je een kaart via een bonusvak met ponden koopt en de prijs is 0 (lager kan nooit), moet je niks betalen om ze te krijgen. Maar je moet wel nog de eventuele kost van het bonusvak zelf betalen.)
- Je mag jouw geld nooit verborgen houden.
- De voorraad munten is ongelimiteerd. Indien deze leeg zou komen, gebruik iets anders ter vervanging.
- Indien de boek voorraad van een bepaalde letter leeg zou komen, dan worden de lege vakken van die letter op het boek display niet meer aangevuld.

Overzicht van de geselecteerde symbolen

Om deze vereiste te vervullen moet je ten minste in totaal waarde 4 van **één** goed open in jouw actie gebied liggen (ofwel waarde 4 katoen of waarde 4 banaan of waarde 4 koffie).



Verwijder 1 handelspost van een **maatschappij basis naar eigen keuze**. Echter moet de handelspost die jij verwijdert momenteel wel de **verste vooruit** zijn in zijn kolom. Verwijder de handelspost volledig uit het spel.

Verwijder 2 handelsposten (van dezelfde of 2 verschillende maatschappij basissen).



Om deze vereisten te vervullen moet je ten minste 1 diamant handelaar kaart OF 1 boekhouder kaart open hebben liggen in jouw actie gebied. **Opgepast:** De vereiste boekhouder moet uiteraard **extra bovenop** de boekhouder, die je momenteel gebruikt om jouw inktpot vooruit te schuiven, in jouw actie gebied liggen (anders zou de vereiste altijd vervuld zijn).



Schuif jouw diamant het afgebeelde aantal vakken vooruit op jouw diamant spoor.

Gebruik het afgebeelde aantal boekhoudingspunten om boeken uit de boek display en/of munten uit de bank aan te werven.



Om deze vereisten te vervullen moet je ten minste waarde 3 koffie EN nog ten minste waarde 3 van **één** goed open liggen hebben in jouw actie gebied. (Je vervult de vereisten als je ten minste hebt:
 OF waarde 3 koffie en waarde 3 katoen
 OF waarde 3 koffie en waarde 3 banaan
 OF waarde 6 koffie).



Neem het aantal afgebeelde ponden uit de bank.



Betaal het afgebeelde aantal ponden aan de bank.



Om deze vereiste te vervullen, moet je ten minste waarde 1 katoen open liggen hebben in jouw actie gebied.



Indien je op dit boek stopt met jouw inktpot, krijg je een aantal ponden uit de bank gelijk aan de **totale waarde** van katoen die je open in jouw actie gebied hebt liggen verminderd met 1. (Bv. indien je waarde 6 katoen hebt, krijg je 5 ponden. indien waarde 1, krijg je niets).

We willen alle testspelers bedanken maar in het bijzonder Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Stefan Widerin, Franziska Molter, Regina Molter, Andreas Molter, Ole Schlaack en de Spelekreis Wien. Speciale dank aan de Hippodice Spieleclub e.V. en hun ontwerper competitie.

Winner 2011



Credits

Ontwerper: Alexander Pfister | Illustraties: Klemens Franz, Andreas Resch

Ontwikkeling, spelregels en layout: Viktor Kobilke | Spelregels revisie: Neil Crowley

Nederlandstalige spelregels: Arne De Cnodder & Nico Delobelle

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

Alle rechten voorbehouden. | www.eggertspiele.de

Distributie: R&R Games Inc. PO Box 130195, Tampa, FL 33681 | www.RnRgames.com



THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!