



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

MOMBASA (2-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sind Geschäftsleute, die in die 4 Handelsgesellschaften investieren, die Afrika kolonialisieren. Am Ende der 7 Spielrunden gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

HANDELSGESELLSCHAFTEN

→ **Wert der Handelsgesellschaft:**

Freie Münzen in der Basis x Anteile des Spielers (auf Leiste der Gesellschaft und seinen Karten)

Münzen auf Leisten = Ausschüttung:

→ Du erhältst diesen Wert, wenn du diesen Punkt erreichst/überschreitest. Jeder andere Spieler, der diesen Punkt schon zuvor erreicht/überschritten hat, bekommt den Betrag ebenfalls.

Erhaltene Boni auf Leisten gelten erst ab dem nächsten Zug!

SAMMELSLOTS

Slots **oberhalb** deines Tabelaus. Am Rundenende kommen Karten aus den jeweils darunterliegenden Aktionslots hierher.

Zu Spielbeginn hast Du nur 3 Slots freigeschaltet, später sind bis zu 5 Slots möglich.

AKTIONSSLOTS

Slots **unterhalb** deines Tabelaus. Hier spielst Du zu Beginn der Runde Karten aus, die deine Aktionsmöglichkeiten bestimmen.

Zu Spielbeginn hast Du nur 3 Slots freigeschaltet, später sind bis zu 5 Slots möglich.

SPIELABLAUF

Gespielt wird in **7 Runden**, angezeigt durch die Münzen auf der Rundenleiste. Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

- 01. Planungsphase**
- 02. Allgemeine Aktionsphase**
- 03. Vorbereitungsphase** für die nächste Runde

SPIELRUNDE

[1] PLANUNGSPHASE

Jeder Spieler wählt aus seinen Handkarten **3 Aktionskarten** für die aktuelle Runde aus und legt sie **verdeckt** auf die Aktionslots unterhalb seines Tableaus.

Haben alle Spieler diesen Schritt durchgeführt, decken alle **gleichzeitig** ihre Aktionskarten auf.

*Zu Beginn hat jeder nur die **3 mittleren (farbigen) Aktionslots** zur Verfügung. Der linke und rechte Slot wird über die Diamat- bzw. Buchleiste freigeschaltet, wenn der jeweilige Marker das Feld erreicht.*

[2] ALLGEMEINE AKTIONSPHASE

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler 1 Aktion aus oder passt. Wer einmal gepasst hat, kann in dieser Aktionsphase keine Aktionen mehr durchführen. Wenn alle Spieler gepasst haben, endet die Aktionsphase. Folgende Aktionen sind möglich:

- 01.** Eine oder mehrere **Warenkarten einer Sorte** nutzen
- 02.** **Alle Ausbreitungskarten** nutzen
- 03.** Einen **Buchhalter** nutzen
- 04.** Einen **Diamanthändler** nutzen
- 05.** Einen **Aktionsstein** setzen
- 06.** Passen und **eigene Aktionsphase beenden**

[3] VORBEREITUNGSPHASE

01. Münzen der nächsten Runde von der **Rundenleiste** in die **Bücherleiste** verschieben.

→ 1 Münze = obere Reihe

→ 2 Münzen = je 1 Münze in obere und untere Reihe

02. **Kartenauslage** auffüllen:

→ Karten von links nach rechts **aufschieben**.

→ dann von oben nach unten und von rechts nach links mit neuen Karten pro Spalte **auffüllen**.

03. **Aktionssteine zurücknehmen** (evtl. **Bonusplättchen**).

AKTIONSPHASE IM DETAIL

Deine in der Planungsphase ausgespielten Aktionskarten bestimmen deine möglichen Aktionen in der Aktionsphase. Du führst **1 Aktion der folgenden 6 aus**, dann ist **der nächste Spieler im Uhrzeigersinn** an der Reihe.

Nach Abschluss der Aktion werden genutzte Karten umgedreht!

[1] WARENKARTEN NUTZEN

Eine oder mehrere Warenkarten einer Sorte wählen und den Gesamtwert verbrauchen:

Maximal 1 Karte aus der Auslage kaufen und auf die Hand nehmen. **Kosten:** Kistenwert auf Karte + auf dem Spielplan.

*Dabei darfst Du **kein Geld** einsetzen!*

Den **Restwert** kannst Du für **Schritte auf beliebigen Leisten** der Handelsgesellschaften einsetzen.

[2] AUSBREITUNGSKARTEN NUTZEN

*Es müssen **alle** Ausbreitungskarten zusammen genutzt werden!*

Wähle **1 Handelsgesellschaft** für die Ausbreitung:

→ Ausbreitung nur in Regionen, die **angrenzend** sind.

→ **Kosten:** 1 Ausbreitungspunkt pro Grenze und fremden Handelsposten.

*Pro Region ist jeweils **nur 1 Handelsposten** erlaubt!*

→ Handelsposten nimmst Du immer von „oben“ aus dem Vorrat, die Spalte ist beliebig.

→ Stelle neue Handelsposten vorerst **hochkant** in die Region.

→ Lege **verdrängte Handelsposten** zurück in ihre Startfelder.

*Dabei musst du jede Spalte von **unten nach oben** wieder auffüllen. Die Spalte selbst ist beliebig.*

*Felder mit **2 Münzen** dürfen **nicht** wieder verdeckt werden!*

→ **Kassiere die Belohnung** pro Region und stelle anschließend den Handelsposten korrekt hin.

*Siehe **Handelsgesellschaften (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Buchhalter nutzen (Aktion)***

[3] BUCHHALTER NUTZEN

01. Optional: 1 Buch für 2 Münzen auf die Rückseite drehen.

02. Tintenfäßchen auf Büchern weiterziehen, solange die **Voraussetzung pro Buch** erfüllt ist. Dazu zählen eigene, offene Aktionskarten.

*Diese Aktionskarten werden **nicht** verbraucht!*

03. Umgedrehte Bücher dürfen **immer**, leere Felder **nie** betreten werden.

04. Erhalte die **Belohnung** von dem Buch, auf dem Du deine **Bewegung beendest**.

05. Erhalte **Buchhalterpunkte** und löse sie **sofort** ein.

BUCHHALTERPUNKTE EINLÖSEN

01. Erwerbe **beliebig viele Bücher** aus der Auslage. Die Kosten sind über den Büchern angegeben. Eventuelle Münzen unterhalb der Bücher bekommst Du als Bonus dazu.

02. Wandle restliche Buchhalterpunkte **1:1 in Münzen** um.

03. Platziere erworbene Bücher sofort auf deinem Tableau:

→ Wähle **beliebige Felder**

***A-Bücher** sind **nicht** auf jedem Feld erlaubt!*

→ **Lücken, umlegen** und **überdecken** ist möglich

***A-Bücher** dürfen **B- und C-Bücher nicht** überdecken!*

04. Fülle die Bücherauslage mit **passenden Büchern** auf.

[4] DIAMANTHÄNDLER NUTZEN

Erhalte **Geld** und rücke deinen **Diamantenmarker** vor.

→ **Handelsgesellschaft-Händler:** Je 1 weiteres Diamantenfeld für **2 Minensymbole**, die die Handelsgesellschaft kontrolliert (Regionen).

[5] AKTIONSSTEIN SETZEN

Jedes Aktionsfeld kann nur von einem Aktionsstein besetzt werden. Aktionsfelder finden sich auf dem Spielplan und auf den Leisten (sofern freigeschaltet).

→ **Startspielerfeld:** **Nicht** als Startspieler direkt in der ersten Aktionsrunde nutzbar.

→ Karte mit **Geld statt Ressourcen** kaufen.

→ Karte von der Hand **aus dem Spiel entfernen**, um den **Ressourcenwert + 2 in Münzen** zu erhalten.

→ **Mehrheitenfelder** sind nur dann möglich, wenn du den jeweils aktuell **höchsten Wert aller Spieler** in deinen **offenen Aktionskarten** vor dir liegen hast.

***Gleichstand** reicht auch aus!*

→ **Bonusplättchen** beanspruchen und **am Rundenende erhalten** (Sonder-Aktionen und +1 Ware).

[6] PASSEN UND AKTIONSPHASE BEENDEN

01. Nimm **einen der Kartenstapel** aus **einem deiner Sammelslots** auf die Hand (von oberhalb deines Tabelaus).

02. Lege danach alle Aktionskarten **von deinen Aktionslots** (von unterhalb deines Tabelaus) auf den **jeweils darüber liegenden Sammelslot**.

*Siehe **Sammelslots (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Aktionsslots (Schlüsselbegriff)***

SCHLUSSWERTUNG

Nach der Aktionsphase der 7. Runde wird die **Schlusswertung** durchgeführt, bei der der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Dabei zählt:

→ **Bargeld**

→ Höchster Wert auf der **Diamantleiste**

→ Höchster Wert auf der **Buchleiste**

→ Anzahl der **Anteile x Wert** der Handelsgesellschaft (für jede Gesellschaft einzeln).

*Bei **Gleichstand** gibt es **mehrere Sieger**.*