

Mombasa

Carla – Mautoma 2.0

Von Mauro Gibertoni

Deutsche Version von: Sören Textor

Version 1.0a

*Liebste Schwester Carla Mombasa
Hier werden wieder die Geschehnisse
schiefher, schiefher als erwartet. Wenn
es unseren wertigen Vater recht ist, werde
ich mich freuen, wenn du mich weiterföhrt-
en besuchst. Momentan machst mir vor al-*

Mauri Gibertoni entwickelte den ersten Mautoma für Mombasa schon vor einigen Jahren. Jetzt hat er diesen dahingehend überarbeitet, dass weniger Verwaltungsaufwand notwendig ist und ein ausgewogeneres Spiel gewährleistet wird. Herausgekommen ist Carla, wie Carls offizieller Nachfolgerin bei uns heißt! Viel Spaß damit!

Spielmaterial

Neben dem Grundspiel benötigst du folgende Spielkomponenten:



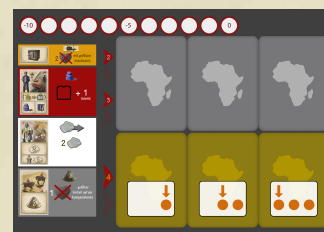
20 Automakarten



1 Ausbreitungskarte



21 Rundenkarten



1 Automatableau

Das zusätzlich benötigte Spielmaterial findest du zum Ausdrucken im Anhang dieser Anleitung.

Spielvorbereitung

Schwierigkeitsgrad / Automakarten

Carlas Aktionen steuerst du mit Hilfe ihrer **Automakarten**. Wähle zunächst den **Schwierigkeitsgrad** (leicht, mittel, schwer) und erstelle dann den **Automakartenstapel**, indem du die in der Tabelle genannten Karten für den gewählten Schwierigkeitsgrad heraussuchst:

einfach	mittel	schwer
1A, 2B, 3A, 4A	1B, 2B, 3B, 4B	1C, 2C, 3B, 4C
5B, 6B		
7B bis 14B		

Die restlichen Karten legst du zurück in die Spielschachtel.

Allgemeiner Spielbereich

Bereite das Spiel für ein normales Zweipersonenspiel vor:

- Lege den **Spielplan** in die Tischmitte.
- Lege mit Hilfe der 4 Leistenkarten die 4 **Kompanieleisten** an die jeweilige Seite des Spielplans.
- Stelle alle **Handelsposten** einer Kompanie auf die zugehörige Kompaniebasis.
- Bilde den **Aktionskartenstapel** und fülle die **Kartenauslage** auf.
- Lege jeweils 1 **Pfund** auf die Felder 2-7 der **Rundenleiste**.
- Sortiere die **Buchplättchen** nach ihrer Rückseite und lege jeweils 4 **Plättchen pro Buchstaben** aufgedeckt auf

jedes Feld mit dem jeweiligen Buchstaben in die Bücher-
auslage.

- Lege die **Bonusplättchen** in die Nähe des Spielplans.

Dein Spielbereich

Du erhältst zu Spielbeginn:

- 1 **Spelerablage**
- 2 zufällige **Startplättchen**. Wähle 1 davon aus, leg es offen auf das Umschlagsfeld deiner Spelerablage und nimm dir die abgebildeten Belohnungen.
- 1 **Tintenfass-Marker**, den du auf das Tintenfasschen deines Startplättchen legst.
- 1 **Diamanten-Marker**, den du auf das Diamantenfeld am Anfang der Diamantenleiste deiner Spelerablage legst.
- 9 **Start-Aktionskarten**, von denen du die 3 auf deinem **Startplättchen** abgebildeten Aktionskarten offen oberhalb deiner Spelerablage an die farbigen **Sammel-Slots** legst.
- 3 **Bonusmarker**
- 1 **Pfund**
- 4 **Anteilsmarker**, von denen du jeweils 1 auf jedes Startfeld der 4 **Kompanieleisten** legst.
- „1er“-**Ausbreitungskarte**
- **Startspieler-Marker** (du beginnst das Spiel).

Carlas Spielbereich

Carla erhält zu Spielbeginn:

- 1 Spielerablage
- 1 **Diamanten-Marker**, den sie auf das Diamantenfeld am Anfang der Diamantenleiste auf ihrer Spielerablage legt.
- 1 **Buchplättchen A** aus dem Vorrat, das sie verdeckt auf das Feld neben dem Umschlag auf ihrer Buchhaltungsleiste legt.
- 1 **Tintenfass-Marker**, den sie links neben das Buchplättchen mit A legt.
- 4 **Anteilsmarker**, von denen sie jeweils einen auf jedes Startfeld der 4 **Kompanieleisten** legt.
- 3 **Bonusmarker**
- 1 **Pfund**



Ihr spezielles Spielmaterial bereitet sie wie folgt vor:

- Sie legt ihr **Automatableau** in die Nähe ihrer Spielerablage.
- Sie legt jeweils eine **5-Pfund-Münze** in jeden der 3 **gelben Bereiche** ihres Automatableaus.
- Sie legt eine **1 Pfund-Münze** auf **Feld 0** der **Schuldenleiste** (oberste Reihe ihres Automatableaus).
- Sie legt die 9 **Startkarten** zurück in die Schachtel und bekommt auch **keine „1er“-Ausbreitungskarte**.
- Sie nimmt sich die **Erweiterungskarte** und legt sie mit einer beliebigen Seite nach oben neben ihr Automatableau.
- Sie bildet ihre **Rundenstapel**. Dazu mischt sie zunächst verdeckt ihre Rundenkarten. Anschließend sucht sie die erste Karte mit **VII** auf der Rückseite und legt sie auf einen neuen Stapel. Danach macht sie das gleiche mit **VI**, dann mit **V** ... bis hin zu **I**, die sie als letzte auf den neu gebildeten Rundenstapel legt. Die restlichen Rundenkarten legt sie zurück in die Schachtel.
- Sie nimmt alle **Automakarten**, trennt sie nach **gelben** und **grauen** Karten, dreht die beiden Stapel um und mischt sie getrennt voneinander. Anschließend nimmt sie **von jedem Stapel 3 Karten** und mischt den aus 6 Karten bestehenden **Automakartensatz**.
- Sie zieht 1 **Startplättchen**. Die auf diesem Plättchen abgebildete Kompanie ist für das gesamte Spiel Carlas **Lieblingskompanie**. Um diese zu kennzeichnen, tauscht sie auf der zugehörigen Kompanieleiste ihren Anteilsmarker gegen einen ihr nicht verwendeten **Bonusmarker**. Anstatt des auf dem Startplättchen abgebildeten Bonus, zieht Carla den **Anteilsmarker** auf der Kompanieleiste ihrer Lieblingskompanie **3 Felder** vorwärts. Danach legt sie das Startplättchen zurück in die Spielschachtel.



Spielablauf

Das Spiel geht über **7 Runden mit je 3 Phasen**. Dabei spielst du jede Phase nach den Standardregeln und führst zudem Carlas Aktionen aus:

Phase 1: Planungsphase

Wähle zuerst deine **Aktionskarten** und lege sie offen in deinem Aktionsbereich unter deine **Aktion-Slots**.

Carla deckt anschließend **1 Rundenkarte** auf. Auf dieser Karte ist angegeben, welche Waren-/Ausbreitungswerte, du mindestens aufweisen musst, um 1 Bonusmarker auf das zugehörige Mehrheiten-Bonusfeld legen zu können.

Phase 2: Allgemeine Aktionsphase

In dieser Phase führt ihr abwechselnd eure Aktionen aus. Es beginnt derjenige, der im Besitz des **Startspieler-Markers** ist. Du spielst nach den Standardregeln. Für Carla gelten andere Regeln, die nachfolgend beschrieben werden.

Phase 3: Vorbereitungsphase für die nächste Runde

Führe alle in den Standardregeln beschriebenen Punkte für diese Phase aus.

Carla sortiert den in dieser Runde verwendeten **Automakartensatz** wieder zurück auf die zugehörigen Kartenstapel (graue/gelbe Karten), mischt beide Stapel, nimmt von jedem Kartenstapel 3 Karten und mischt diese **6 Karten** zum **Automakartensatz** für die nächste Runde.

Anschließend nimmt sie die **drei 5-Pfund-Münzen** von der aktuellen der Rundenkarte und legt sie zurück auf die dafür vorgesehenen Stellen ihres Automatableaus. Abschließend legt sie die Rundenkarte zurück in die Spielschachtel.

Die Schritte für Carla entfallen in der 7. Runde.

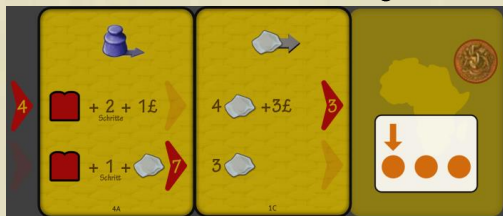
Carlas Aktionsphase

Carla zieht zu Beginn ihrer Aktionsphase **1 Automakarte** vom Automakartensatz und legt sie in die farblich passende Automakartenreihe ihres Automatableaus:

- **graue Automakarten** legt sie auf das erste freie Feld von links nach rechts in die **obere, graue Reihe**:



- **gelbe Automakarten** legt sie auf das erste freie Feld von links nach rechts in die **untere, gelbe Reihe**:

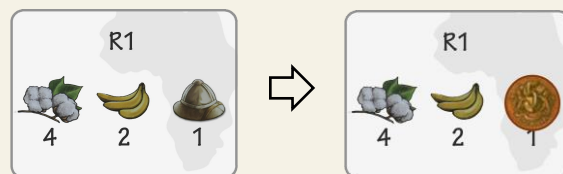


Danach führt Carla die auf der Automakarte abgebildete Aktion aus.

Jede Reihe hat 3 freie Plätze. Sind beide Reihen vollständig belegt, ist Carlas Runde beendet.

Hinweis: Carla zahlt **ausschließlich** die Kosten auf den Kompanieleisten. Sollte sie dafür nicht genügend Münzen besitzen, nutzt sie ihre Schuldenleiste, zum Notieren ihrer Schulden. Sie begleicht ihre Schulden, sobald sie neue Münzen bekommt.

Hinweis: Legt Carla hier eine Karte auf ein Feld mit einer 5-Pfund-Münze, nimmt sie diese und deckt damit das äußere rechte, offene Symbol der aktuellen Rundenkarte ab:



Das dadurch verdeckte Symbol zählt nun nicht mehr für die Mehrheitenbestimmung.

Je mehr gelbe Karten Carla ausspielt, desto einfacher ist es für dich, Mehrheiten zu gewinnen.

Spielende

Nach der **Allgemeinen Aktionsphase** der 7. Runde endet das Spiel wie gewohnt und es folgt die **Schlusswertung**.

Carla zählt dabei Siegpunkte wie ein normaler Spieler. Hierbei sind auch die Kompanieanteile zu berücksichtigen, die sie mit den erworbenen Karten erhalten hat.

Automakarten

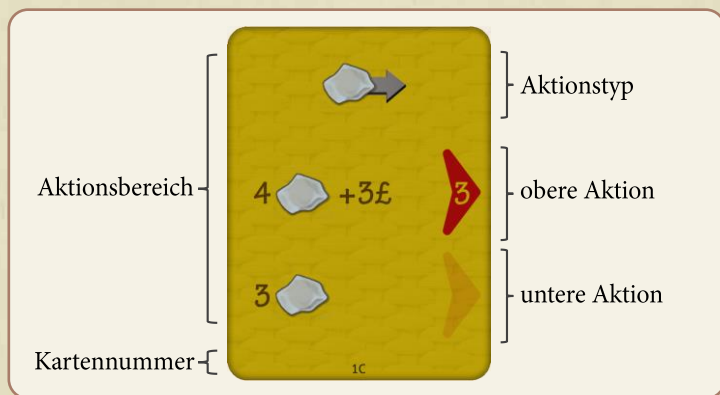
Carla verwendet 2 verschiedene Typen von Automakarten:

Gelbe Automakarten

Mit diesen führt Carla folgende **Standardaktionen** aus:

- Fortschritte auf der **Kompanieleiste**
- Fortschritte auf der **Diamantenleiste**
- Fortschritte auf der **Buchhaltungsleiste**
- Ausbreitung der **Kompanien**
- Erwerb von **Karten**

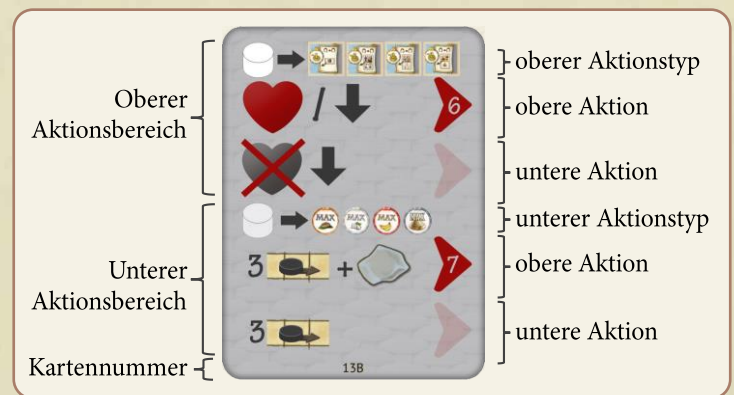
Gelbe Automakarten enthalten 1 **Aktionsbereich**, der 1 **Aktionstyp** sowie 1 **obere** und 1 **untere Aktion** enthält:



Graue Automakarten

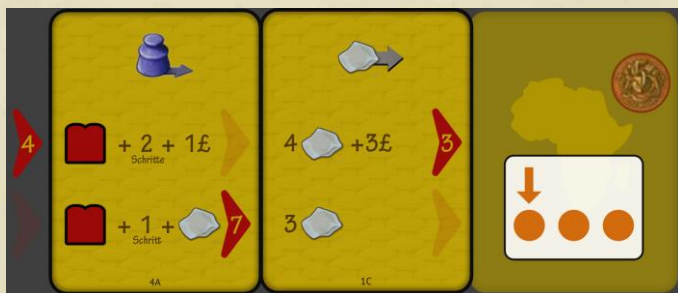
Mit diesen setzt Carla einen ihrer **Bonusmarker** auf eines der **Bonusfelder**.

Graue Automakarten enthalten 2 **Aktionsbereiche**, von denen jeder 1 **Aktionstyp** sowie 1 **obere** und 1 **untere Aktion** enthält:



In jeden Zug stehen immer nur die Aktionen zur Verfügung, neben denen sich links ein **roter** Pfeil befindet.

Für die jeweils erste Automakarte einer Reihe des Automatableaus gelten die auf dem Tableau abgebildeten **roten** Pfeile. Für die weiteren Automakarten gelten, die **roten** Pfeile der links **danebenliegenden** Automakarte:



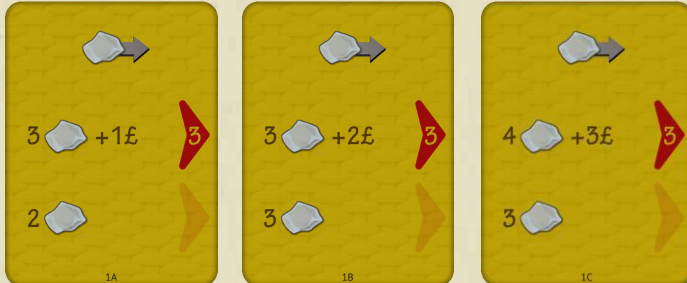
Hinweis: Die Ziffer innerhalb der roten Pfeile ist nur bei Carlas **Buchplättchenauswahl** von Bedeutung.
(→ Abschnitt **Auswahl des Buchplättchens**)

Gelbe Automakarten

Gelbe Automakarten besitzen nur 1 Aktionsbereich, in dem pro Runde nur 1 Aktion (obere oder untere) zur Verfügung steht. Kann Carla die beschriebene Aktion nicht ausführen, führt sie die Aktion so weit wie möglich aus oder führt in diesem Zug keine Aktion aus

Hinweis: Kann Carla einen entsprechenden Marker nicht die angegebene Anzahl an Feldern vorwärts ziehen, bewegt sie ihn so weit vorwärts wie möglich (die restlichen Schritte verfallen).

Karten 1A/B/C: Fortschritt auf der Diamantenleiste



Obere Aktion:

Carla zieht ihren **Diamanten-Marker** 3/4 Felder vorwärts und erhält zusätzlich 1, 2 oder 3 Pfund.

Untere Aktion:

Carla zieht ihren **Diamanten-Marker** 2 oder 3 Felder vorwärts.

Hinweis: Am Ende der Leiste erhält Carla für jedes Feld, das sie den Diamanten-Marker weiterbewegen müsste, 2 Pfund.

Karten 2B/C: Breite Kompanie aus



Obere Aktion:

Carla breitet ihre **Lieblingskompanie** aus, indem sie bis zu 3 Handelsposten platziert.

Untere Aktion:

Carla breitet die **Nicht-Lieblingskompanie** mit 1 oder 2 Handelsposten aus, bei der sie auf der Kompanieleiste den größten Vorteil (oder den geringsten Nachteil) hat.

Hinweis: ABCD-Regel - Bei Gleichständen wählt Carla die Kompanie, deren Leiste **zuerst** im Alphabet kommt.

Weitere Details zur Ausbreitung → Abschnitt: **Ausbreitungsregeln für Kompanien**

Beispiel 1



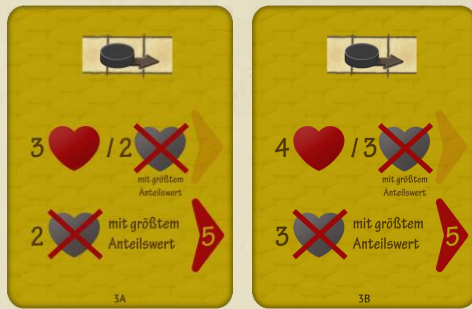
Cape Town ist **Carlas** Lieblingskompanie.
Bei der unteren Aktion breitet **Carla** Cairo aus, da dies die Nicht-Lieblingskompanie ist, bei der sie aktuell den größten Vorteil hat.

Beispiel 2



Cape Town ist **Carlas** Lieblingskompanie.
Bei der unteren Aktion breitet **Carla** Saint Louis aus, da dies die Nicht-Lieblingskompanie ist, bei der sie aktuell den geringsten Nachteil hat.

Karten 3A/B: Fortschritt auf der Kompanieleiste



Obere Aktion:

Carla zieht ihren **Anteilsmarker** auf der Kompanieleiste ihrer **Lieblingskompanie** 3 oder 4 Felder vorwärts. Hat ihr Anteilsmarker dort bereits das letzte Feld erreicht, zieht sie ihren Anteilsmarker auf der Kompanieleiste der **Nicht-Lieblingskompanie** 2 oder 3 Felder vorwärts, die aktuell den größten Anteilswert besitzt.

Untere Aktion:

Carla zieht ihren **Anteilsmarker** auf der Kompanieleiste der Kompanie 3 Felder vorwärts, die aktuell den größten Anteilswert besitzt. **Gleichstände** löst Carla mit der **ABCD-Regel** auf (siehe S. 5).

Hinweis: Der **Anteilswert** einer Kompanie entspricht der Anzahl an freigelegten Münzsymbolen in der zugehörigen Basis.

Weitere Details zum Fortschreiten auf der Kompanieleiste
→ Abschnitt **Fortschritte auf der Kompanieleiste**.

Beispiel

Saint Louis ist **Carlas** Lieblingskompanie.

Bei der oberen Aktion zieht Carla ihren Anteilsmarker auf der Kompanieleiste von Saint Louis vorwärts.
Bei der unteren Aktion zieht **Carla** ihren Anteilsmarker auf der Kompanieleiste von Mombasa vorwärts, da Mombasa aktuell den größten Anteilswert besitzt.



Karten 4A/B/C: Fortschritt auf der Buchhalterleiste



Obere Aktion:

Carla nimmt sich 1 **Buchplättchen** und legt es verdeckt auf ihre Buchhaltungsleiste. Dann zieht sie ihren **Tintenfass-Marker** 2/3 Felder vorwärts und nimmt sich 1/3/4 **Pfund**.

Untere Aktion:

Carla nimmt sich 1 **Buchplättchen** und legt es verdeckt auf ihre Buchhaltungsleiste. Anschließend zieht sie ihren **Tintenfass-Marker** 1/2 Felder und ihren **Diamanten-Marker** 1 Feld vorwärts.

Hinweis: Der **Tintenfass-Marker** kann nur über Bücher gezogen werden.

Hinweis: Am Ende der **Diamantenleiste** erhält Carla für jedes Feld 2 **Pfund**, das sie den **Diamanten-Marker** vorwärts ziehen müsste.

Weitere Details zur Buchauswahl → Abschnitt **Buchauswahl**.

Karte 5A: Karte nehmen



Obere Aktion:
Carla nimmt sich die **Karte** mit einem Anteilssymbol von der Kompanie aus der Kartenauslage, die den größten Anteilswert besitzt.
Befinden sich dort keine Karten mit Anteilssymbolen, zieht Carla ihren **Anteilsmarker** der **Nicht-Lieblingskompanie** 2 Felder vorwärts, die aktuell den größten Anteilswert besitzt. **Gleichstände** löst Carla mit der **ABCD-Regel** auf (siehe S. 5).

Untere Aktion:
Carla nimmt sich die **Karte** mit den niedrigsten Kosten und zieht ihren **Anteilsmarker** auf der Kompanieleiste ihrer Lieblingskompanie 3 Felder vorwärts.

- Hinweis:** Bei **Gleichständen** bei der Kartenauswahl (mit absteigender Priorität):
1. Die Karte mit den **niedrigsten** Kosten.
 2. Die **erste Karte in Auffüllreihenfolge** (von oben nach unten, von rechts nach links).

Hinweis: Carla legt **alle** erworbenen Karten auf einen **separaten Stapel** neben ihr Automatableau (sie sind nur für die Schlusswertung von Bedeutung).

Karte 6B: Spezial



Bei dieser Karte verwendet Carla **nicht** die Aktion, auf die der rote Pfeil links von der Karte zeigt.

Stattdessen führt sie die zur **Lieblingskompanie** gehörende Aktion aus:

Saint Louis:	Carla zieht ihren Diamanten-Marker 3 Felder vorwärts.
Cape Town:	Carla nimmt sich 1 Buchplättchen , zieht ihren Tintenfass-Marker 2 Schritte vorwärts und nimmt sich 3 Pfund .
Mombasa:	Carla erweitert ihre Lieblingskompanie um 2 Handelsposten.
Cairo:	Carla nimmt sich die Karte mit einem Anteilssymbol von der Kompanie aus der Kartenauslage, die größten Anteilswert besitzt. Befinden sich dort keine Karten mit Anteilssymbolen, zieht sie ihren Anteilsmarker auf der Kompanieleiste der Nicht-Lieblingskompanie 2 Felder vorwärts, die aktuell den größten Anteilswert besitzt. Gleichstände bei der Kompanieauswahl löst Carla mit der ABCD-Regel auf (siehe S. 5). Hinweis: Bei Gleichständen bei der Kartenauswahl (mit absteigender Priorität): 1. Die Karte mit den niedrigsten Kosten. 2. Die erste Karte in Auffüllreihenfolge (von oben nach unten, von rechts nach links). Hinweis: Carla legt alle erworbenen Karten auf einen separaten Stapel neben ihr Automatableau (sie sind nur für die Schlusswertung von Bedeutung).

Graue Automakarten

Mit den **grauen Automakarten** setzt Carla **Bonusmarker**. Kann sie keinen mit der Aktion des oberen Aktionsbereichs setzen, versucht sie es mit der Aktion des unteren Aktions-

bereichs. Kann sie mit diesem auch keinen Bonusmarker platzieren, setzt Carla in diesem Zug keinen Bonusmarker.

Hinweis: Carla muss für das Setzen ihrer Bonusmarker nie bezahlen.

Aktionsbereich: Bonusplättchen



Obere Aktion:

Carla setzt 1 **Bonusmarker** in Anhängigkeit ihrer **Lieblingskompanie** auf folgendes **Bonusplättchen-Feld**:

Cairo:	„+1“-Warenplättchen
Cape Town:	Buchhalter-Karten-Plättchen
Saint Louis:	Diamantenhändler-Karten-Plättchen
Mombasa:	Ausbreitungskarten-Plättchen

Ist das **Bonusplättchen-Feld** bereits belegt, setzt Carla den **Bonusmarker** auf das in abgebildeter Pfeilrichtung erste **freie Bonusplättchen-Feld**. Entweder von oben (↓) oder von unten (↑).

Untere Aktion:

Carla setzt 1 **Bonusmarker** auf das in abgebildeter Pfeilrichtung erste **freie Bonusplättchen-Feld**, das nicht zu ihrer **Lieblingskompanie** gehört. Entweder von oben (↑) oder von unten (↓).

Abweichend von den Standardregeln, erhält Carla **bereits jetzt** in Abhängigkeit des Bonusplättchens folgende **Belohnungen** (diese sind auch links auf dem Mautoma-Spielertableau abgebildet):

- „+1“-Warenplättchen:

Carla zieht ihren **Anteilsmarker der Nicht-Lieblingskompanie** 2 Felder vorwärts, die aktuell den größten Anteilswert besitzt. **Gleichstände** bei der Kompanieauswahl löst Carla mit der **ABCD-Regel** auf (siehe S. 5).

- Buchhalter-Karten-Plättchen:

Carla nimmt sich 1 **Buchplättchen** und zieht dann ihren **Tintenfass-Marker** 1 Feld vorwärts.

- Diamantenhändler-Karten-Plättchen:

Carla zieht ihren **Diamanten-Marker** 2 Felder vorwärts.

- Ausbreitungskarten-Plättchen:

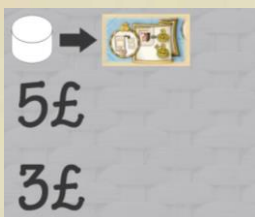
Carla erweitert die **Nicht-Lieblingskompanie** um 1 Handelsposten, bei der sie auf der Kompanie-leiste den größten Vorteil (oder den geringsten Nachteil) hat. **Gleichstände** bei der Kompanie-auswahl löst Carla mit der **ABCD-Regel** auf (siehe S. 5).

Hinweis: Carlas **Bonusmarker** bleibt bis Phase 3 einer Runde auf dem Bonusfeld liegen.

Hinweis: Carla erhält die **Belohnung** eines Bonusplättchens auch in der 7. Runde.

Hinweis: Carla kann die **Ausbreitungssaktion** 2x in derselben Runde durchführen (1x mit der gelben Automakarte und 1x mit Hilfe des Bonusplättchens).

Aktionsbereich: Karte abwerfen



Carla setzt 1 **Bonusmarker** auf das Bonusfeld, das es dem Spieler erlaubt, 1 Karte abzuwerfen und dafür Geld zu erhalten.

Obere Aktion:

Carla nimmt sich 5 **Pfund**.

Untere Aktion:

Carla nimmt sich 3 **Pfund**.

Hinweis: Carla wirft bei dieser Aktion keine Karten ab.



Aktionsbereich: Startspieler



Carla setzt 1 **Bonusmarker** auf das Startspieler-Feld und wird neue Startspielerin.

Obere Aktion:

Carla nimmt sich 1 **Buchplättchen** und den **Startspieler-Marker**.

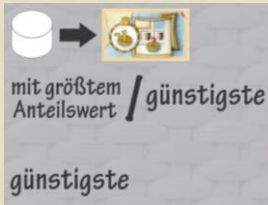
Untere Aktion:

Carla nimmt sich 1 **Pfund** und den **Startspieler-Marker**.

Hinweis: Diese Aktion führt Carla nicht in ihrem 1. Zug einer Runde aus!



Aktionsbereich: Karte kaufen



Carla setzt 1 **Bonusmarker** auf das Bonusfeld, das dem Spieler erlaubt, eine Karte zu kaufen.

Obere Aktion:

Carla nimmt sich die **Karte** mit einem Anteilssymbol von der Kompanie aus der Kartenauslage, deren Kompanie aktuell den größten Anteilswert besitzt.

Befinden sich dort **keine Karten mit Anteilssymbolen**, nimmt sie sich die **Karte** mit den niedrigsten Kosten.

Untere Aktion:

Carla nimm sich die **Karte** mit den niedrigsten Kosten.

Hinweis: Bei **Gleichständen** bei der Kartenauswahl (mit absteigender Priorität):

1. Die Karte mit den niedrigsten Kosten.
2. Die 1. Karte in Auffüllreihenfolge (von oben nach unten, von rechts nach links).

Hinweis: Carla legt alle erworbenen Karten auf einen extra Stapel neben ihr Automatableau (sie sind nur für die Schlusswertung von Bedeutung).



Aktionsbereich: Mehrheiten



Carla vergleicht die Werte der sichtbaren Waren-/Ausbreitungssymbole der aktuellen Rundenkarte mit den Werten deiner aktiven Karten. Ist einer von Carlas Werten mindestens so hoch wie deiner, setzt sie 1 **Bonusmarker** auf das zugehörige, freie **Mehrheiten-Bonusfeld**.

Hat Carla mehrere Mehrheiten, setzt sie 1 **Bonusmarker** auf das **freie Mehrheiten-Bonusfeld** mit dem Waren-/Ausbreitungssymbol, dass sich am **weitesten links** auf der aktuellen Rundenkarte befindet.

Hinweis: Sind alle Symbole auf der aktuellen Rundenkarte mit Münzen abgedeckt, kann Carla diese Aktion nicht ausführen.

Obere Aktion:

Carla bestimmt das **Mehrheiten-Bonusfeld**. Dann zieht Carla ihren **Anteilsmarker** 3 Felder auf der entsprechenden Kompanieleiste vorwärts und nimmt sich anschließend 1 **Pfund**, 1 **Buchplättchen** oder zieht ihren **Diamanten-Marker** 1 Feld vorwärts.

Untere Aktion:

Carla bestimmt das **Mehrheiten-Bonusfeld**. Dann zieht Carla ihren **Anteilsmarker** 3 Felder auf der entsprechenden Kompanieleiste vorwärts

Beispiel

Auf der Rundenkarte sind 3 Bananen, 2 Ausbreitungen und 1 Kaffee. Du hast 2 Baumwolle und 3 Ausbreitungen, somit hat Carla in Cape Town und Cairo die Mehrheit. Sie setzt ihren Bonusmarker auf das Mehrheiten-Bonusfeld von Cape Town, da sich die Bananen am weitesten links auf der Rundenkarte befinden.



Ausbreitungsregeln der Kompanien

Bei einer **Ausbreitungsaktion** bestimmt Carla mit Hilfe der Automakarte zunächst die auszubreitende Kompanie und die Anzahl der Handelsposten.

Für jeden zu platzierenden **Handelsposten** führt Carla nacheinander folgende Schritte aus:

1. Sie **bestimmt** zunächst die **Zielregion** aus den in Frage kommenden Regionen.
2. Sie **setzt** in dieser Region **1 Handelsposten** ein.

Die in Frage kommenden Regionen sind die Regionen, die sowohl an der **Basis** der Kompanie als auch an **Regionen mit Handelsposten** der auszubreitenden Kompanie angrenzen.

Die **Zielregion** bestimmt Carla unter den in Frage kommenden Regionen nach folgenden Regeln mit absteigender Priorität:

- Region ist **unbesetzt**.
- Region mit **Belohnung** einer der auf der **Ausbreitungskarte** für die auszubreitende Kompanie angegebene 1./2./3./4 Belohnungsart (Reihenfolge=Priorität).
- Region mit den **meisten Belohnungen**.
- Region, die sich näher am **Herzen Afrikas** befindet (mittlere Region mit 3 Belohnungen).



Nebstehende Abbildung zeigt, in welcher **Reihenfolge** Carla die Handelsposten nimmt (aufsteigende Nummerierung) bzw. zurückstellt (absteigende Nummerierung, wobei sie die **Schlussfelder** wie gewohnt überspringt).



Hinweis: Carla setzt die Handelsposten direkt aus der **Kompaniebasis** ein, um der Anteilswert der Kompanie zu maximieren.

Hinweis: Verdrängt Carla einen **anderen Handelsposten**, legt sie ihn zurück in seine Basis, um den Anteilswert dieser Kompanie zu reduzieren (unabhängig davon, wie viele Anteile sie selbst an dieser Kompanie besitzt).

Hinweis: Auch wenn Carla bei einer Ausbreitungsaktion mehrere Buchhaltungspunkte erhält, nimmt sie dennoch nur genau **1 Buchplättchen**.

Afrikas befindet (mittlere Region mit 3 Belohnungen).

Nachdem Carla alle Handelsposten eingesetzt hat, kassiert sie die abgebildeten **Belohnungen** der neu eingenommenen Regionen.

Beispiel 1



Carla muss die Kompanie Mombasa um 3 Handelsposten ausbreiten. Alle an die Kompaniebasis von Mombasa angrenzenden Regionen sind unbesetzt. Als nächstes prüft Carla die Prioritäten von Mombasa auf der Erweiterungskarte:



Carla setzt den ersten Handelsposten in die Region mit 2 Münzen. Weitere Regionen mit Münzen gibt es keine, dafür aber 2 Regionen mit Fortschritten. Carla wählt die Region mit 1 Aufstieg und 1 Buchhaltungspunkt, weil sie mehr Belohnungen bietet als die anderen Regionen. Durch das Erschließen dieser Region grenzt jetzt eine weitere noch unbesetzte Region mit 1 Münze an das Einflussgebiet von Mombasa und Carla platziert dort ihren dritten Handelsposten:



Beispiel 2:



Carla muss die Kompanie Cape Town um 3 Handelsposten ausbreiten. Die ersten beiden Handelsposten stellt Carla in die beiden einzigen freien Regionen. Den dritten Handelsposten muss sie in einer Region platzieren, in der sich ein Handelsposten einer anderen Gesellschaft befindet. Die Region wählt Carla nach der Prioritätenliste der Erweiterungskarte aus.



Es gibt 2 Regionen, die für Buchhaltungspunkte in Frage kommen. Carla wählt die Region, die sich näher am Herzen Afrikas befindet:



Auswahl des Buchplättchens

Buchplättchen nimmt sich Carla:

- aufgrund einer **Automakartenaktion**.
- sobald sie **Buchhaltungspunkte** erhält.

In beiden Fällen nimmt sich Carla **unabhängig** von der Anzahl an Buchhaltungspunkten genau **1 Buchplättchen**.

Befindet sich in der Buchauslage ein Buch mit einer **Münze** darunter, nimmt Carla dieses Buchplättchen sowie die Münze. Bei mehreren Büchern mit Münzen nimmt sich Carla das erste in Leserichtung.

In allen anderen Fällen entscheidet der **rote** Pfeil vor der **aktuellen** Aktion über die Wahl des Buchplättchens. Die **Ziffer** gibt dabei die Zahl unterhalb des zu nehmenden Buchplättchens an. Je nachdem, ob der **rote** Pfeil auf die **obere** oder **untere** Aktion zeigt, nimmt sich Carla das Buchplättchen aus der **oberen** oder **unteren** Reihe der Buchauslage.

Carla legt das **Buchplättchen** sofort verdeckt auf das **nächstfreie** Feld ihrer **Buchhaltungsleiste**.

Hinweis: Die Buchbeschränkungen gelten nicht für Carla.

Sobald **alle** Felder der Buchhaltungsleiste belegt sind, erhält Carla anstatt eines weiteren Buchplättchens für jeden weiteren Fortschritt auf der Buchhaltungsleiste jeweils **2 Pfund**.

Beispiel 1



Hier nimmt sich Carla das Buchplättchen über der Münze sowie die Münze.

Beispiel 2



Hier gibt es kein Buchplättchen mit einer Münze darunter. Deshalb nimmt sich Carla entsprechend dem aktuellen roten Aktionspfeil das 5. Buchplättchen von links aus der unteren Reihe der Buchauslage.

Fortschritte auf der Kompanieleiste

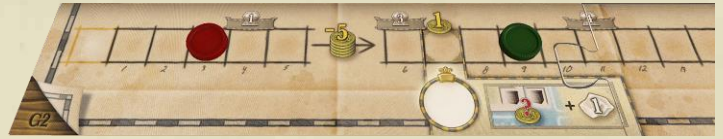
Genau wie du erhält Carla bei Fortschritten auf der **Kompanieleiste** die dort angegebenen Münzbelohnungen und **muss** ebenfalls Münzkosten bezahlen.

Hat sie nicht genügend Münzen in ihrem Vorrat, zieht sie ihren Anteilsmarker dennoch vorwärts und trägt die fehlenden Münzen auf ihrer **Schuldenleiste** ihres Automatableaus ab.

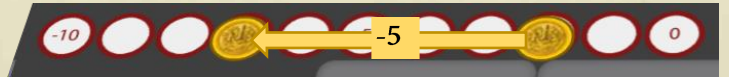
Erhält Carla Münzen, hat aber noch **Schulden**, begleicht sie zunächst ihre Schulden.

Hinweis: Carla ignoriert **alle Dauerboni** und **Extra-Bonusfelder**, die durch das Vorrücken auf den Kompanieleisten freigeschaltet werden.

Beispiel:



Carla muss ihren Anteilsmarker **4 Felder** auf der Kompanieleiste vorwärts ziehen. Dabei bezahlt sie zunächst **5 Pfund**. Da sie aktuell keine Münzen hat, macht sie weitere Schulden:



Danach erhalten sowohl **Carla** als auch **du** 1 Pfund:



Das Extra-Bonusfeld, das sie durch diesen Fortschritt freischaltet, nutzt **Carla** jedoch nie.

Mautoma-Autor: Mauro Gibertoni (maurogibertoni@gmail.com)

Überarbeitung der englischen Anleitung: Greg White

Spieletester: Mauro Gibertoni

Übersetzung ins Deutsche: Sören Textor (soeren.textor@gmail.com)

Weitere Mautomas findest du auf: www.mautoma.com





3  + 1£



2 



1A



3  + 2£



3 



1B



4  + 3£



3 



1C



3 



1  mit größtem Vorteil



2B



3 



2  mit größtem Vorteil



2C



3  / 2  mit größtem Anteilswert



2  mit größtem Anteilswert



3A



4  / 3  mit größtem Anteilswert



3  mit größtem Anteilswert



3B



 + 2 + 1£ Schritte



 + 1 +  Schritt



4A



 + 2 + 3£ Schritte



 + 2 +  Schritte



4B





+ 3 + 4£
Schritte



+ 2 +
Schritte

7

4C



Karte
mit größtem
Anteilswert



mit größtem
Anteilswert

2

günstigste
Karte

+ 3



5B

Spezial

Saint Louis

3



Cape Town



+ 2 + 3£
Schritte

6

Mombasa



2



Cairo

Karte
mit größtem /
Anteilswert

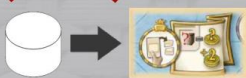


mit größtem
Anteilswert

6B



6



5£

3£

7

7B



1£ +

2



3



3

3

8B



mit größtem / günstigste
Anteilswert

günstigste

2



3

9B



5£

3£

2



3

3

3

10B



4



mit größtem / günstigste
Anteilswert

5

günstigste

11B



3

3

4



5

12B



 → 
 /  
 
 → 
3  +  
3  

13B

Ausbreitungskarte

Saint Louis
 /  /  / 

Cape Town
 /  /  / 

Mombasa
 /  /  / 

Cairo
 /  /  / 

 → 
3  +  
3  
 → 
 /  
  

14B

R1

 1
 2
 4

R1

 1
 2
 4

R1

 1
 2
 3

R2

 1
 2
 3

R2

 1
 3
 4

R2

 1
 2
 3

Ausbreitungskarte

Saint Louis



Cape Town



Mombasa



Cairo



I

I

I

II

II

II

R5



6



4



2

R4



5



4



3

R3



4



3



2

R5



5



3



1

R4



5



2



1

R3



5

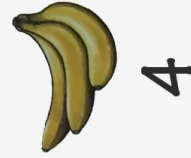


2



1

R5



4



2



1

R4



6

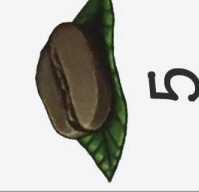


3



1

R3



5



3



1



R6



6



2



1

R6



4



3



2

R6



3



2



1

R7



6



5



4

R7



8



5



2

R7



7



5



4



