

Mombasa

Торговое соперничество в эпоху
колониальных торговых компаний
для 2 - 4 игроков, в возрасте 12 лет и выше



Автор: Alexander Pfister

Развитие игры и книга правил: Viktor Kobilke
Иллюстрации: 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 unrivalled commitment in Cape Town. After all, it can only be to our advantage to have other irons in the fire. And when the day of reckoning comes, it will show whether our hoarding of holdings and our intransigent eagerness are worth it...

Игра и история

В "Mombasa" игроки приобретают акции колониальных торговых компаний, базирующихся в Момбасе, Кейптауне, Сент-Луисе и Каире и развивают торговые сообщения этих компаний на Африканском континенте, чтобы заработать больше денег.

Колониальные торговые компании были объединениями, сформированными с целью разведки, торговли и колонизации. Они были неразрывно связаны с очень темной главой человеческой истории – глобальным колониализмом. Это период, длившийся приблизительно с 15 века до середины 20 века ассоциируется с эксплуатацией и рабством.

Хотя "Mombasa" свободно помещается в эти временные рамки, она не является имитацией реальной истории. Это стратегическая игра с экономической направленностью, которая в общих чертах соотносится с историческими реалиями и помещает их в вымышленную обстановку. Эксплуатация Африканского континента и его жителей не изображена с достоверной точностью в рамках игрового процесса. Если вы хотите узнать больше о лежащей в основе игры истории, мы рекомендуем прочитать следующее - History of Modern Africa: 1800 to the Present by Richard J. Reid. (Blackwell Concise History of the Modern World), Wiley-Blackwell, Oxford.

Компоненты

1 Игровое Поле



4 двусторонних трека компаний (каждый состоит из 2-х частей)



(Каждый трек имеет идентификатор, состоящий из буквы и числа (от A1 до D2). При соединении треков убедитесь, что идентификатор в левом нижнем углу такой же как и в правом нижнем углу)

4 планшета для игроков (по 1 каждого цвета)



44 карты действий



36 стартовых карт действий (по 9 каждого цвета)



4 карты "1-"



4 карты треков



72 тайла с книгой



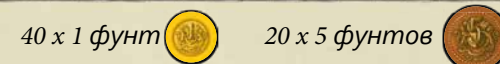
10 стартовых тайлов



4 бонусных тайла



60 монет



60 торговых постов (по 15 каждого цвета)



16 маркеров трека (по 4 каждого цвета)



20 бонусных маркеров (по 5 каждого цвета)



4 маркера-чернильницы



4 алмазных маркера



1 маркер первого игрока



1 блокнот для подсчета очков



4 листа с подсказками



Подготовка к первой игре

1.

Поместите **игровое поле** в центр стола.

2.

Верните 4 **карты треков** в коробку. Они не понадобятся для первой игры. Затем возьмите **треки компаний A1, B1, C1, D1** и поместите их по краям игрового поля следующим образом:

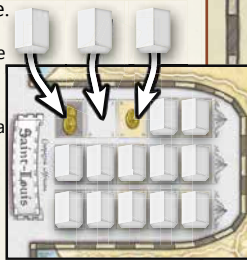
A1 около черного края Момбасы, **B1** около красного края Кейптауна, **C1** около белого края Сент-Луиса, **D1** около оранжевого края Каира.

В течение оставшейся части игры, каждый из этих треков будет связан с компанией: A1 называется треком Момбасы, C1 треком Сент-Луиса и т.д.

3.

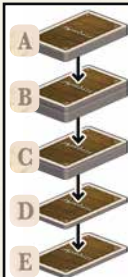
Поместите 15 **торговых постов** каждого цвета на места соответствующие расположенным там **базам компаний**: 15 черных торговых постов в Момбасе, 15 красных в Кейптауне, 15 белых - в Сент Луисе и 15 оранжевых в Каире.

Убедитесь, что каждое место на поле компании (и любое изображение символа монеты на нем) закрыто торговым постом.



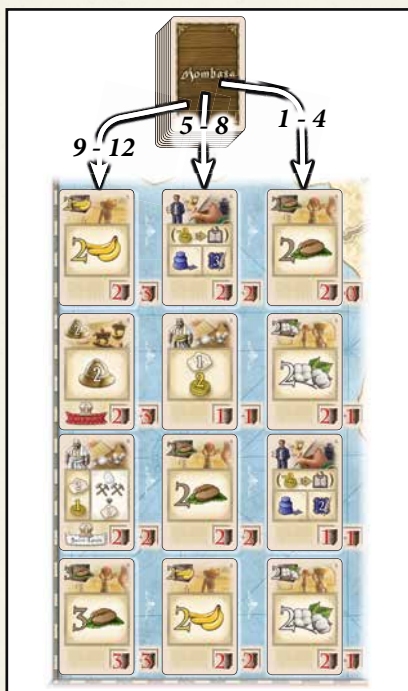
4.

Отсортируйте **44 карты действий** в зависимости от буквы в верхнем правом углу каждой карты (A,B,C,D,E). Перемешайте 4 карты с буквой **E** и поместите эту колоду лицевой стороной вниз рядом с нижним левым углом игрового поля. Затем перемешайте 4 карты с буквой **D** и поместите их лицевой стороной вниз сверху колоды. Таким же образом разместите 11 карт с буквой **C** и 16 карт с буквой **B**. Наконец, поместите на колоду лицевой стороной вниз 9 перемешанных карт с буквой **A**. Эта колода называется "**колода карт действий**". Рядом оставьте место для сброса карт действий.



5.

Теперь заполните 12 ячеек на **поле для карт**, взятых с верха колоды карт действий. Сперва заполните 4 ячейки в правом столбце сверху вниз, по одной карте лицевой стороной вверх, а затем сделайте тоже самое для среднего и, наконец, левого столбца. Если вы все сделали правильно, то карта в верхней ячейке левого столбца должна быть с буквой **A**, а 3 карты под ней - с буквой **B**.



6.

Поместите **монеты** (со значением 1 и 5 фунтов) в запас рядом с игровым полем. Этот запас называется "банк"



7.

Теперь заполните ячейки от 2 до 7 на **треке раундов** монетами из банка в зависимости от числа игроков (ячейка 1 всегда пуста):

Для игры с 2 игроками: Используйте 6 монет со значением 1. Поместите по одной на каждую из 6 ячеек на треке раундов.

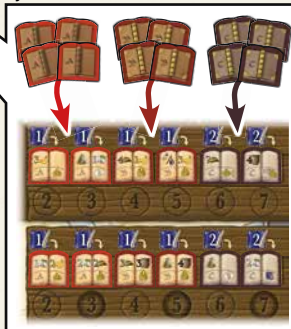
Для игры с 3 игроками: Используйте 9 монет со значением 1. Поместите стопку из двух монет на ячейки 2, 4 и 6 раундов. Затем поместите по 1 монете на ячейки 3, 5 и 7.

Для игры с 4 игроками: Используйте 12 монет со значением 1. Поместите стопки из двух монет на каждую из 6 ячеек на треке раундов.



8.

Отсортируйте 72 **тайла книг** в зависимости от букв на их обратных сторонах (A, B, C) и поместите их в запас лицевой стороной вниз, рядом с верхней правой частью игрового поля. Затем заполните 12 ячеек на **поле книг**, вскрывая по 4 тайла с каждой буквой и размещая каждый тайл лицевой стороной вверх на ячейку с книгой и соответствующей буквой.



9.

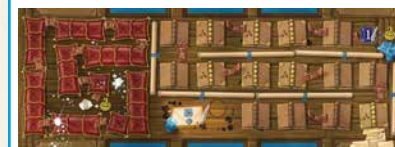
Поместите 4 **бонусных тайла** лицевой стороной вверх справа от игрового поля.

10.

Каждый игрок выбирает цвет и получает:



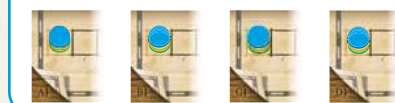
Планшет выбранного цвета, который он размещает перед собой (убедившись, что остается место выше и ниже планшета)



9 стартовых карт действий выбранного цвета, которые он берет в руку.



4 маркера треков выбранного цвета, которые он по одному размещает на стартовые места на каждом из 4 треков компаний.



1 алмазный маркер, который он размещает на стартовое место на треке алмазов своего игрового планшета.



1 маркер-чернильницу (который он размещает рядом со своим планшетом)



1 фунт из банка (который он размещает рядом со своим планшетом)



Каждый игрок также получает **бонусные маркеры** своего цвета (которые он размещает рядом со своим планшетом).

Для игры с 2 игроками: Каждый игрок получает 3 **бонусных маркера**.

Для игры с 3-4 игроками: Каждый игрок получает 2 **бонусных маркера**.

Верните запасные бонусные маркеры в коробку, они необходимы в игре, включающей трек компании B2.

Место для сброса карт действий

Подготовка к последующим играм

Если вы уже знакомы с "Mombasa", вы можете использовать варианты подготовки к игре, в которых шаги 2 и 13 выполняются другими способами:

2.

Возьмите 4 **карты треков** и перемешайте их лицевой стороной вниз. Поместите случайную карту трека лицевой стороной вниз рядом с каждым краем игрового поля, убедившись, что 1 из 2х стрелок на карте явно указывает на этот край. Затем переверните карты лицевой стороной вверх. На каждом краю поля разместите трек компании, номер которого указан на половине карты, направленной на этот край. После верните карты треков в коробку.

13.

Перемешайте 10 **стартовых тайлов** и раздайте каждому игроку по 2 тайла лицевой стороной вниз. Верните неиспользованные стартовые тайлы в коробку. Каждый игрок смотрит 2 своих тайла, тайно выбирает один из них, а другой возвращает в коробку. Затем игроки одновременно вскрывают выбранные тайлы.

11.

Случайно определите первого игрока и дайте ему **маркер первого игрока**

12.

Раздайте каждому игроку определенную карту "1" -

- **Первый игрок** получает карту с изображением 1 (1) в нижнем правом углу.
- Игрок слева от него (**второй игрок**) получает карту с изображением 2 (2).
- **Третий игрок** (если он есть) получает карту с изображением 3 (3).
- **Четвертый игрок** (если он есть) получает карту с 4 (4).

Каждый игрок добавляет свою карту "1"-экспансии в руку, доводя ее суммарно до 10 стартовых карт действий. Верните неиспользованные карты "1"-экспансии в коробку.

13.

Выдайте каждому игроку по часовой стрелке определенный **стартовый тайл**:

- **Первый игрок** получает этот тайл.
- Игрок слева (**второй игрок**) получает этот тайл.
- **Третий игрок** (если он есть) получает этот тайл.
- **Четвертый игрок** (если он есть) получает этот тайл.

Верните неиспользованные стартовые тайлы в коробку.

На каждом стартовом тайле изображено следующее:

- ← Три иконки в ряду (каждая обозначает определенную стартовую карту действия)
- ← Стартовая книга, похожая на лежащие на поле тайлы книг
- ← Изображение чернильницы
- ← Стартовый бонус игрока

14.

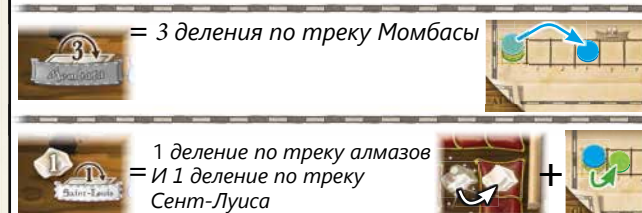
Теперь каждый игрок выполняет следующие действия:

1. Помещает свой стартовый тайл лицевой стороной вверх на изображение конверта на своем планшете.
2. Размещает свой маркер-чернильницу на изображение чернильницы на этом тайле.
3. В своей стартовой руке находит 3 карты, указанные на иконках в левом углу его стартового тайла. Он помещает эти карты лицевой стороной вверх над своим планшетом, каждую карту на одну из 3 цветных **областей восстановления** (в любом порядке).



4. Получает свой стартовый бонус.

Стартовый бонус относится к 1 или 2 определенным трекам и показывает количество делений, на которое игрок должен передвинуть вперед свой маркер на данном треке.



Цель игры

Как инвестор, вы пытаетесь заработать больше денег (фунтов), инвестируя товары в колониальные торговые компании и развивая торговые посты этих компаний на территории Африканского континента. Инвестируя товары, вы увеличиваете количество принадлежащих вам акций компании, а развивая торговые посты, увеличиваете стоимость каждой акции. Кроме того, вы можете увеличить свои доходы и улучшить перспективы путем постройки алмазных шахт и умного бухгалтерского учета.

Во время игры, вы зарабатываете деньги, которые обычно будут нужны для оплаты определенных действий. Тем не менее, основную часть фунтов вы получите в конце игры.

Общая сумма рассчитывается путем сложения:

- суммы наличных денег, принадлежащих вам.
- стоимости принадлежащих вам акций каждой из 4 компаний.
- последнего значения, через которое прошел ваш маркер на треке алмазов.
- последнего значения, через которое прошел ваш маркер-чернильница на треке бухгалтерии.



Игрок с наибольшей суммой побеждает в игре.

Акции компаний и их стоимость

В течение игры, вы сможете передвигать ваш маркер на каждом треке компаний. Всякий раз когда вы достигаете или проходите деление с символом акции, вы становитесь владельцем такого количества акций компании, которое указано на этом символе. Также некоторые карты (которые вы сможете приобрести во время игры) могут дополнительно добавить вам акции компаний.

Стоимость каждой акции компании зависит от количества торговых постов, отсутствующих на базе компании: общее количество символов монет, обнаруженных на базе, равно стоимости каждой акции этой компании.

Пример: Синий игрок суммарно владеет 7 акциями компании Кейптауна: 5 акций на треке Кейптауна и 2 акции на принадлежащих ему картах. Каждая акция стоит 6 фунтов (т.к. видны 6 символов монет на базе компании). Его акции Кейптауна суммарно приносят ему 42 фунта (7 акций x 6 символов монет = 42).

Игровой процесс

Игра длится 7 раундов

Каждый раунд состоит из 3-х фаз

1. Фаза планирования

2. Фаза действий

3. Фаза подготовки к следующему раунду

После Фазы действий седьмого раунда игра заканчивается и игроки считают победные очки.

1) Фаза планирования

В фазу планирования все игроки **одновременно** выполняют 2 шага:

а) Каждый игрок планирует свою фазу действий, выкладывая карты действий лицевой стороной вниз в свою область действий.

б) Все игроки переворачивают выложенные карты лицевой стороной вверх.

а) **Положите карты лицевой стороной вниз в свою область действий.**

Выберите карты из своей руки и положите их **лицевой стороной вниз** в **доступные места** в своей **области действий** (место **под** вашим игровым планшетом).

Примечание: Вы будете использовать карты из своей области действий в Фазу действий. Таким образом, карты, которые вы выложили, в определенной степени будут определять какие действия вы сможете совершить (детальное описание карт и действий вы найдете на страницах с 5 по 8).

В начале игры у вас есть 3 **доступные области действий** (3 цветные области под планшетом игрока). В каждой доступной области может лежать только 1 карта. То есть, изначально у вас может быть выложено не более 3х карт. В будущем вы сможете разблокировать одну или даже две **дополнительные области под карты действий**, достигая или преодолевая определенные места на вашем треке алмазов и на вашем бухгалтерском треке (см.стр.12). За каждую разблокированную область под карты действий, вы можете выкладывать одну дополнительную карту из вашей руки в течение Фазы планирования (в итоге вы сможете выкладывать до 5 карт, если разблокируете оба дополнительных места под карты действий).

• Какую карту в какую область выложить - решать вам. Однако следует учитывать следующие моменты: Каждая область действий связана с **областью восстановления**, расположенной над вашим планшетом. В конце Фазы действий, вы переместите все карты из областей действий в связанные с ними области восстановления. Из раунда в раунд в областях восстановления будут накапливаться карты, предварительно сыгранные в области действий. Карты, находящиеся в области восстановления, неактивны и не могут быть использованы до того момента пока не будут восстановлены. Однако, каждый раунд вы сможете вернуть **одну** стопку карт из области восстановления в свою руку (см.стр.9). Это может повлиять на ваш выбор в какую область какие карты выкладывать.

Примечание: В Фазу планирования 6 и 7 раундов, однако, не имеет значения в какую область действий будут сыграны карты (т.к. эти карты не вернутся к вам в руку до конца игры).

• Вы всегда можете решить выложить меньше карт, чем вам доступно.

б) **Переверните карты лицевой стороной вверх.**

После того, как **все** игроки закончили выкладывать карты в свои области действий, переверните все карты лицевой стороной вверх.

2) Фаза действий

Фаза действий начинается с хода первого игрока. Потом игрок, сидящий слева от первого игрока выполняет свой ход и так далее. Фаза действий проходит ход за ходом игроков по часовой стрелке до того момента, пока все игроки не выполнят все ходы, которые хотят и могут сделать.

В свой ход вы **обязаны** сделать **одно и только одно** из следующих действий:

1) Использовать **1 или более карт товаров одного типа** в своей области действий

2) Использовать **все карты экспансии** в вашей области действий (см.стр 5 и 6)

3) Использовать **1 карту бухгалтера** в вашей области действий (см.стр. 7)

4) Использовать **1 карту торговца алмазами** в вашей области действий (см.стр.8)

5) **1 бонусный маркер.**

6) Завершить свою Фазу действий



Карты товаров
бывают 3х видов:
кофе, бананы, хлопок
(каждая со значением
1, 2, 3 или 4)



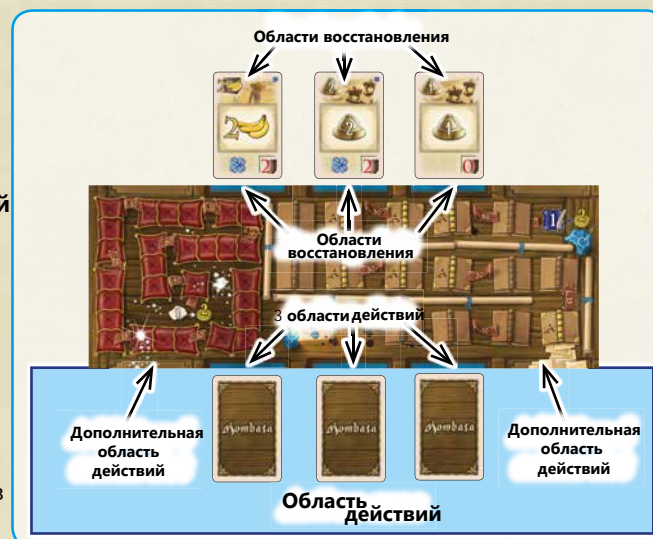
Карты торговцев алмазами



Карты бухгалтеров



Карты экспансии



Каждая область действия связана с областью восстановления

После выполнения действия "Завершить свою фазу действия", вы заканчиваете свою фазу действия. Когда все игроки выполнят действие "Завершить свою фазу действия" Фаза действий заканчивается.

Примечание: В зависимости от того, какие карты вы поместите в область действий, некоторые действия будут недоступны (потому что вы не выберете соответствующие карты). Если у вас нет соответствующих карт, чтобы выполнить определенное действие, необходимо выбрать другое действие вместо этого. (Если вам больше нечего делать, вы должны выполнить действие "Завершить свою фазу действий").

Пример: В свой ход **Синий** игрок не может выполнить действие "использовать 1 карту бухгалтера", т.к. не разместил ни одной карты бухгалтера в свою область действия (бухгалтер, находящийся в средней стопке области восстановления не считается, т.к. он не активен)



Важно: После использования карты для выполнения действия, вы обязаны перевернуть ее лицевой стороной вниз (для обозначения, что она была использована). Перевернутые карты нельзя использовать в дальнейшем.

Пример: После использования карты торговца алмазами **Синий** игрок переворачивает эту карту лицевой стороной вниз.



1) Использование 1 или более карт товаров одного типа в своей области действий

С помощью этого действия вы сможете приобретать новые карты с поля карт и двигаться своими маркерами по трекам компаний

Для выполнения этого действия, выберете карты товаров **одного типа** (кофе, бананы или хлопок) из вашей области действий. Вы обязаны выбрать не менее одной карты и не важно сколько карт данного типа имеется в вашей области действий и какая **удельная стоимость** на них указана.

Удельная стоимость выбранных вами карт суммируется в **общую удельную стоимость**, которая может быть использована для:

- Покупки максимум 1 карты с поля И/ИЛИ
- Продвижения на одном или нескольких треках компаний своим маркером трека.



Пример: Для выполнения этого действия **Синий** игрок может использовать:

- одну карту кофе удельной стоимостью 1
- ИЛИ • одну карту кофе удельной стоимостью 3
- ИЛИ • обе карты общей удельной стоимостью равной 4
- ИЛИ • одну карту хлопка стоимостью 2

Покупка одной карты с поля карт

Приобретите 1 карту по своему выбору с поля карт на общем игровом поле. Каждая карта на поле имеет особую **цену покупки**.

Эта цена состоит из суммы красных цифр в ящике на карте и на поле справа от карты. Чтобы приобрести карту, ваша **общая удельная стоимость** используемых карт должна быть больше или равна цене покупки.

Если ваша общая удельная стоимость используемых карт равна цене покупки, возьмите приобретенную карту и добавьте себе в руку.

Если ваша общая удельная стоимость больше цены покупки, возьмите приобретенную карту с поля карт, добавьте себе в руку и используйте **оставшуюся стоимость**, чтобы продвинуться по одному или нескольким трекам компаний.

Примечание: Поле карт не обновляется до конца раунда.



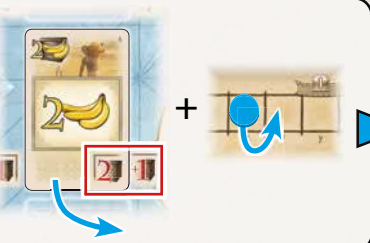
Продвижение по одному или нескольким трекам компаний

Используйте вашу общую удельную стоимость (или остатки стоимости после покупки карты) для продвижения по трекам компаний. **За каждую единицу стоимости**, продвиньте один из ваших **маркеров трека вперед на 1 деление**. Делайте так пока не потратите всю стоимость. Вы можете делить вашу удельную стоимость так, как вы хотите: потратить всю для продвижения по одному треку компаний или разделить ее между несколькими разными треками (см.стр.11). После использования всей общей удельной стоимости, переверните все использованные карты товаров лицевой стороной вниз. После этого ваш ход окончен.

Blue
Общая удельная стоимость у **Синего** игрока за карты кофе равна 4



Цена покупки желаемой им карты равна 3. Он приобретает карту бананов с поля карт и добавляет ее в свою руку. Неиспользованную единицу стоимости он тратит на продвижение по любому из треков.



После этого он переворачивает использованные карты кофе в своей области действий лицевой стороной вниз.



2) Использование всех карт экспансии в своей области действий

С помощью этого действия вы развиваете компании, размещая их торговые посты в регионах на карте на игровом поле.

Для выполнения этого действия вы обязаны использовать **все** карты экспансии в своей области действий одновременно. Вы не можете сохранить некоторые из них на потом.

На каждой карте изображена каска и количество **очков экспансии** (1, 2 или 3). Просуммируйте все очки экспансии со всех карт экспансии в вашей области действий. Результат - ваше общее значение экспансии, которую вы обязаны использовать для развития **только 1 компании**. Какую компанию развивать - решать вам (но вы не можете разделить очки экспансии между несколькими компаниями).

Примечание: Не имеет значения **акции какой компании** изображены в левом нижнем углу карты экспансии. Это дополнительные акции компании важны только для финального подсчета очков. Игнорируйте их в ходе выполнения действий.



Во-первых, выберите компанию. Затем потратите очки экспансии для размещения торговых постов с базы компании в новых регионах. 24 региона на карте разделены между собой **однолинейной** или **двулинейной** границей. В зависимости от границы, которую вы пересекаете для попадания в регион вы платите 1, 2 или 3 очка экспансии (см.далее). После того как вы потратите все доступные вам очки экспансии, вы получаете награду за регионы, которые заняли и ваш ход заканчивается.



Вход в регион состоит из следующих шагов:

1. Выберите регион, имеющий прямой доступ к компании, которую вы развиваете. Регион с прямым доступом - это регион **соседний** с базой компании или с регионом, в котором есть торговый пост компании, которую вы развиваете. **(Важно:** Вы можете выбрать регион, который содержит торговый пост чужой компании. Но в регионе не может быть двух торговых постов одной и той же компании).
2. Определите сколько очков экспансии вы должны заплатить за вход в регион (двигаясь от базы или региона с торговым постом компании). Если пересекаете **однолинейную границу**, то это стоит 1 . Если пересекаете , то это стоит 2

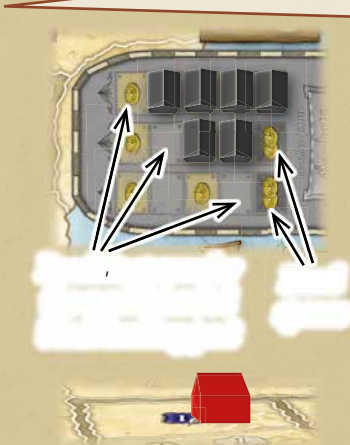
3. Выберите торговый пост из столбца по 5 мест в каждом. какого столбца брать торговый пост - решать вам. Однако вы можете взять только верхний торговый пост из столбца.



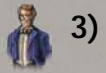
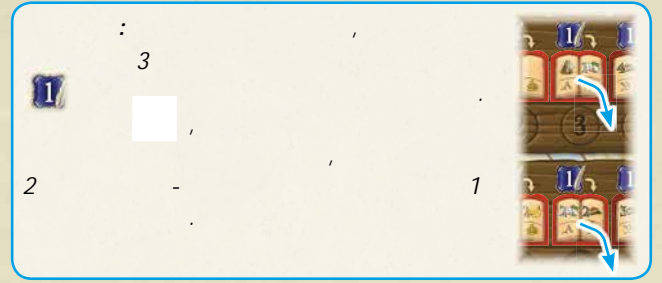
4. Поместите торговый пост в регионе. Однако положите его боком (таким образом, вы обозначите, какие регионы вы заняли в этом ходу для получения награды).



1. Выберите регион, имеющий прямой доступ к компании, которую вы развиваете. Регион с прямым доступом - это регион **соседний** с базой компании или с регионом, в котором есть торговый пост компании, которую вы развиваете. **(Важно:** Вы можете выбрать регион, который содержит торговый пост чужой компании. Но в регионе не может быть двух торговых постов одной и той же компании).
2. Определите сколько очков экспансии вы должны заплатить за вход в регион (двигаясь от базы или региона с торговым постом компании). Если пересекаете **однолинейную границу**, то это стоит 1 . Если пересекаете , то это стоит 2




1 2 3



3)

1



1.



2.

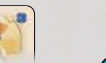


1 2



3.

.12

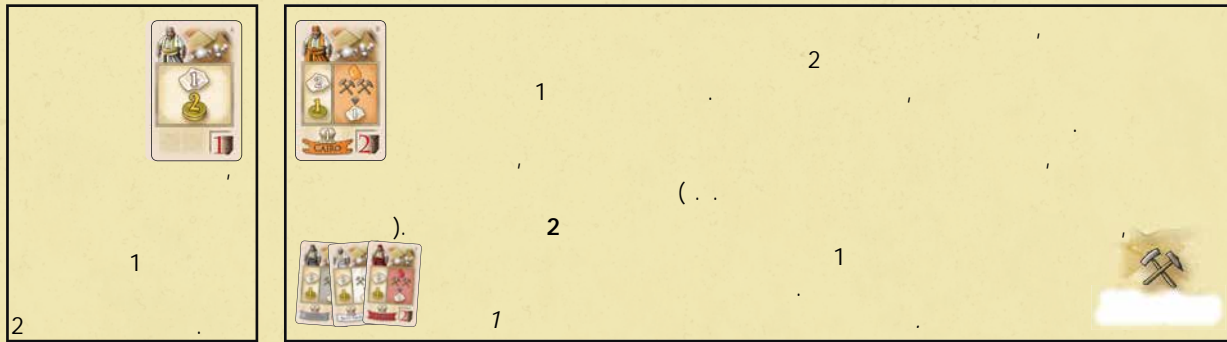


II (...)

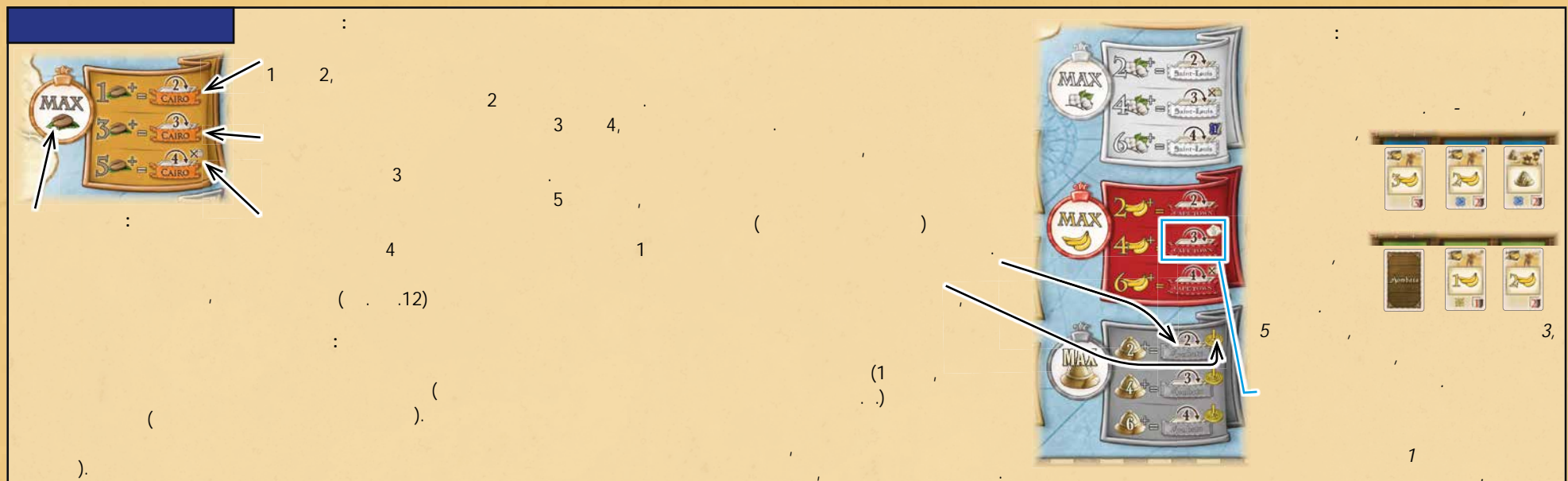
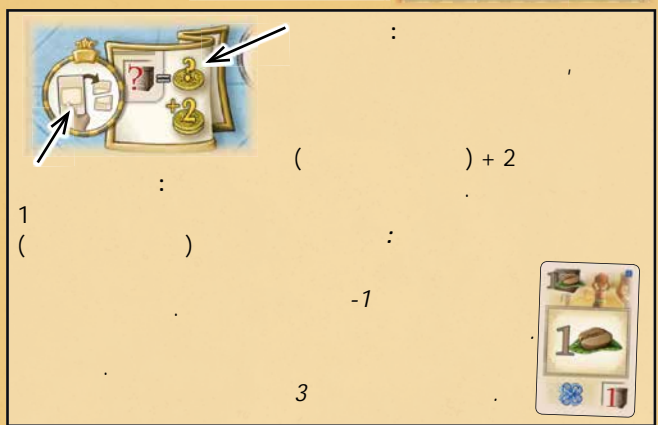
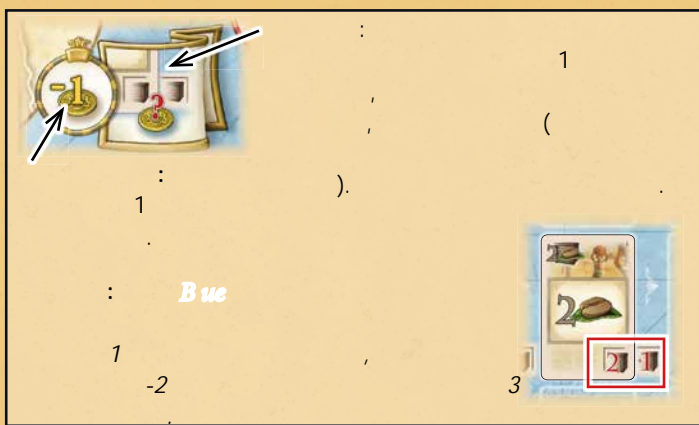
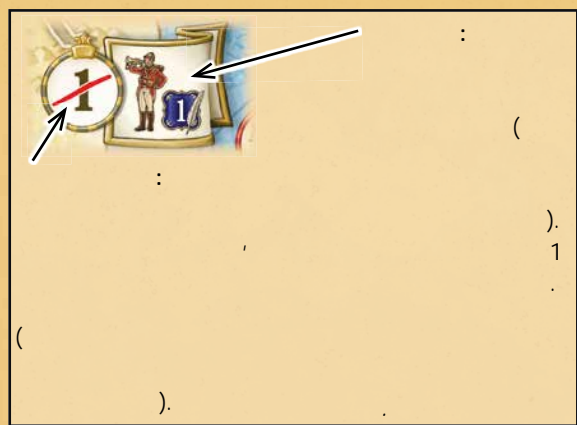
(2 ...)

4) 1

5



5) 1





"+1"
, 1)
, 1 (1)

"+1"

1

1

2 1

2

6)

1. 1 ()
- 2.

Blue

Blue

3)



)
b)
)

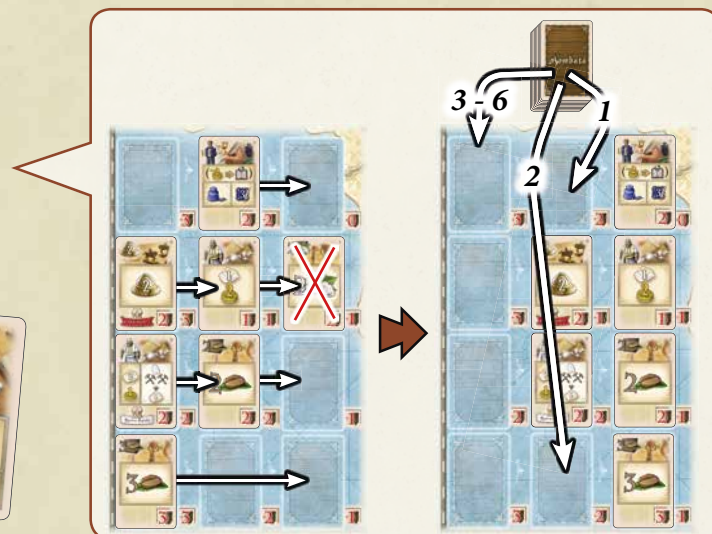
a)

2 7 1 2()



b)

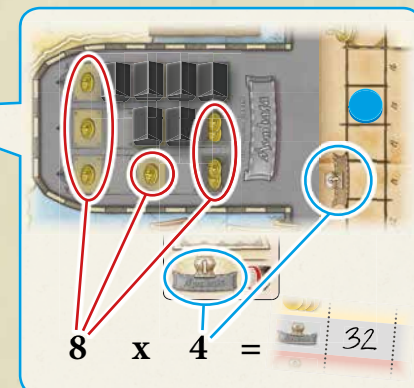
2,1 0 ()



8

7

7



8 x 4 = 32



2
(1 2).

(...
).

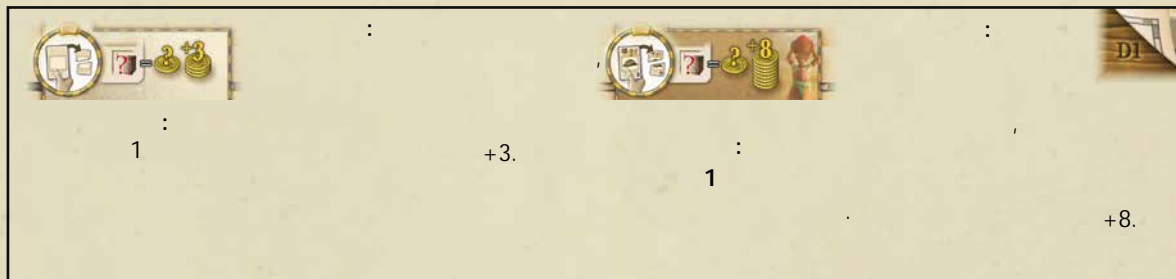
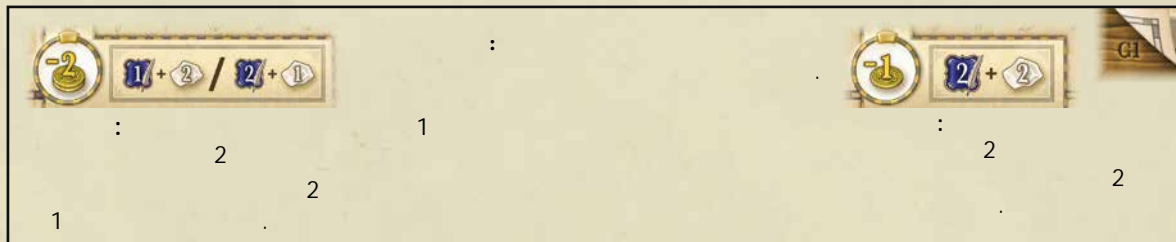
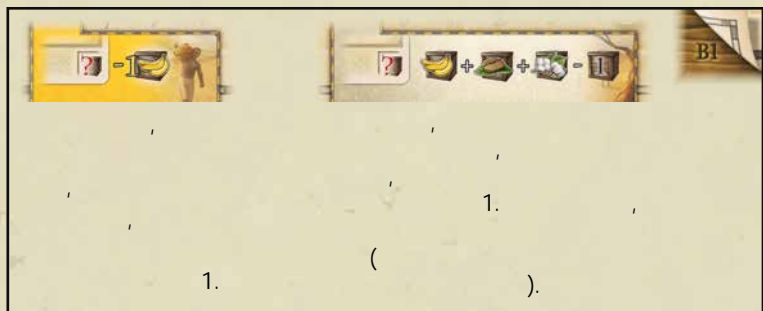
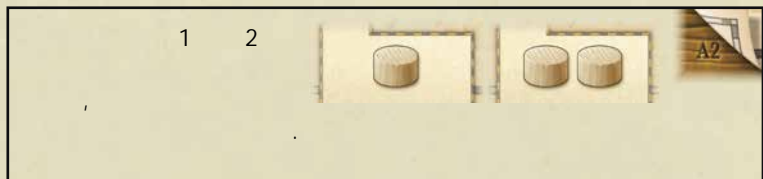
2 :
D.
(" 1 ").

2

2



1

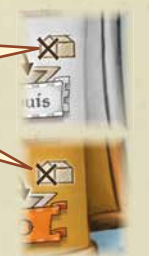




4
4 (, 4)



1
2 ()



1
:



1
/



3 3 3 3 6



3
-




?



1 (6, 5, 1)

We wish to thank all testplayers, especially Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Stefan Widerin, Franziska Molter, Regina Molter, Andreas Molter, Ole Schlaack, and the Spielekreis Wien. Special thanks go to the Hippodice Spieleclub e.V. and its designers competition.

Author: Alexander Pster | **Illustrations:** Klemens Franz, Andreas Resch
Development, rule book and layout: Viktor Kobilke | **Rule book revision:** Neil Crowley
Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
 All rights reserved. | www.eggertspiele.de
Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de
 (bookcritic), (ShamanRnD)

Winner 2011
Hippodice
 SPIELECLUB e.V.
 Autorenwettbewerb

