

Mombasa

Rivalità commerciali all'epoca
delle Compagnie privilegiate
da 2 a 4 giocatori, da 12 anni in su

Autore: Alexander Pfister

Sviluppo e regolamento: Viktor Kobilke
Illustrazioni: Klemens Franz, Andreas Resch

Mombasa

Come immaginavo, la rete di basi commerciali della Compagnia Africana dell'Est si è estesa anche verso Ovest. Sono riusciti ad accaparrarsi pure due miniere di diamanti. Sembra ragionevole investire i nostri recenti guadagni qui a Mombasa, piuttosto che perpetuare il nostro ineguagliabile impegno a Cape Town. Dopo tutto, avere altra carne al fuoco può andare solo a nostro vantaggio. E quando verrà il giorno della resa dei conti, si vedrà se il nostro accumulare beni per l'intransigente interesse è valso la pena.

Gioco e Storia

In *Mombasa*, i giocatori acquistano quote di compagnie commerciali privilegiate con sede a Mombasa, Cape Town, Saint-Louis e il Cairo e spargono le loro basi commerciali attraverso il continente africano per il più alto profitto.

Le compagnie commerciali privilegiate erano associazioni fondate a fini di esplorazione, commercio e colonizzazione. Ciò le lega inevitabilmente ad un periodo oscuro della storia: il colonialismo globale. Questo periodo durò dal 15esimo secolo fino alla metà del 20esimo ed è associato allo sfruttamento e alla schiavitù.

Anche se *Mombasa* è liberamente ambientato in questo periodo, non è una simulazione storica. È un gioco di strategia economica che fa riferimento a dati storici e li inserisce in uno scenario romanzesco. Lo sfruttamento del continente africano e della sua gente non è esplicitamente descritto nel gioco.

Se vuoi scoprire di più a riguardo della storia trattata, raccomandiamo il testo seguente:
History of Modern Africa: 1800 to the Present di Richard J. Reid (Blackwell Concise History of the Modern World). Wiley-Blackwell, Oxford.

Componenti

1 tabellone di gioco



4 ferrovie della compagnia a doppia faccia
(ognuna formata da 2 binari a puzzle)

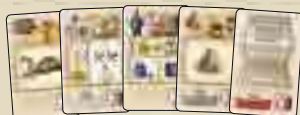


Ogni ferrovia ha un ID composto da una lettera e un numero (da A1 a D2). Quando unisci i binari, fai attenzione che l'ID in basso a sinistra di un binario sia uguale a quello in basso a destra dell'altro.

4 plance giocatore (1 per ogni colore)



44 carte azione



fronte



retro

36 carte azione di partenza
(9 per ogni colore)



fronte



retro

4 carte espansione "1"

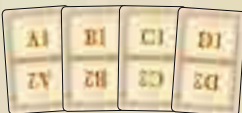


fronte



retro

4 carte ferrovia



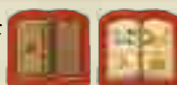
fronte



retro

72 tasselli libro

24 x



retro

fronte

24 x



retro

fronte

24 x



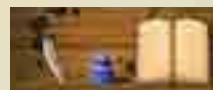
retro

fronte

10 tessere di partenza

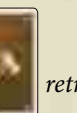
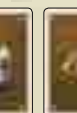
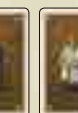
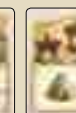


fronte



retro

4 tessere bonus



retro

60 monete

40 x 1 sterlina



20 x 5 sterline



60 basi commerciali (15 per ogni colore)



16 segnalini ferrovia (4 per ogni colore)



20 segnalini bonus (5 per ogni colore)



4 segnalini calamaio



4 segnalini diamante



1 indicatore del primo giocatore



1 blocco segna punti



4 schede riassuntive



Preparazione della prima partita

1.

Metti il **tabellone di gioco** al centro del tavolo.

2.

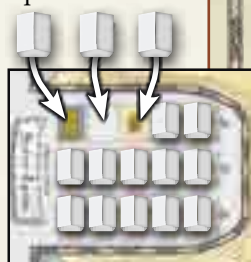
Riponi le **4 carte ferrovia** nella scatola. Non servono nella prima partita. Poi prendi le **ferrovie della compagnia A1, B1, C1, D1** e mettile ai lati del tabellone di gioco come indicato:

A1 al bordo nero di Mombasa, **B1** al bordo rosso di Cape Town, **C1** al bordo bianco di Saint-Louis, **D1** al bordo arancione di il Cairo.

Per il resto del gioco, ognuna di queste ferrovie è ora connessa alla sua compagnia: **A1** è chiamata la ferrovia di Mombasa, **C1** è chiamata la ferrovia di Saint-Louis, etc.

3.

Metti le **15 basi commerciali** di ogni colore sugli spazi corrispondenti delle **sedì delle loro compagnie**: le 15 basi commerciali nere a Mombasa, quelle rosse a Cape Town, quelle bianche a Saint-Louis e quelle arancioni in Cairo. Assicurati che ogni spazio di una compagnia (e ogni sua icona moneta) sia coperto da una base commerciale.



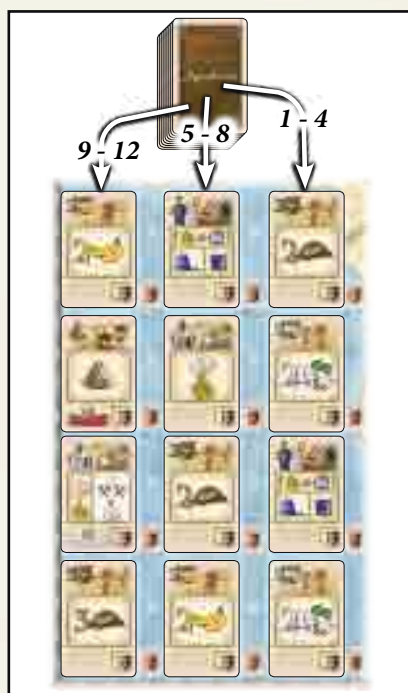
4.

Dividi le **44 carte azione** secondo la lettera in alto a destra di ognuna di queste (A,B,C,D,E). Mischia le 4 carte con la lettera E e forma un mazzo a faccia in giù vicino all'angolo in basso a sinistra del tabellone. Poi mischia le 4 carte con la lettera D e mettile a faccia in giù sul mazzo E. Continua in questo modo per le 11 carte con la lettera C e per le 16 con la B. Metti infine le 9 carte con la lettera A a faccia in giù in cima al mazzo. Questo mazzo si chiama "mazzo delle carte azione". Lascia uno spazio accanto al mazzo per la pila degli scarti.



5.

Ora riempi i 12 spazi della **scelta carte** con una carta scoperta ciascuno, pescando dalla cima del mazzo delle carte azione. Prima i 4 spazi della colonna destra dall'alto verso il basso, allo stesso modo per la colonna centrale ed infine per la colonna sinistra. Se fai ogni cosa correttamente, la carta in alto alla colonna di sinistra mostrerà la lettera A, mentre le 3 carte sotto dovrebbero avere la B.



6.

Metti le **monete** (del valore di 1 e 5 sterline) come scorta vicino al tabellone. Questa scorta si chiama "la banca".



7.

Ora riempi gli spazi da 2 a 7 dell'**indicatore dei round** con monete della banca a seconda del numero di giocatori (il 1° spazio è sempre lasciato vuoto):

In una partita a 2: Metti 6 monete da 1 su ognuno dei 6 spazi dell'indicatore dei round.

In una partita a 3: Prendi 9 monete da 1. Metti una pila di 2 monete su ognuno degli spazi 2, 4 e 6 dell'indicatore. Poi metti 1 moneta su ognuno degli spazi 3, 5 e 7.

In una partita a 4: Prendi 12 monete da 1. Metti una pila di 2 monete su ognuno dei 6 spazi dell'indicatore dei round.



8.

Dividi i **72 tasselli libro** secondo la lettera sul retro (A,B,C) e mettili a faccia in giù accanto all'angolo in alto a destra del tabellone come **Scorta libri**. Riempi i 12 spazi della **Scelta libri** scoprendo 4 tasselli per ogni lettera e mettendoli scoperti ognuno su uno spazio libro della propria lettera nella scelta libri.



9.

Metti le **4 tessere bonus** scoperte accanto al lato destro del tabellone.

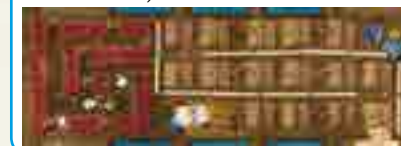


10.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:



La **plancia giocatore** di quel colore, che mette davanti a sé (facendo attenzione a lasciare un po' di spazio sopra e sotto di essa).



Le **9 carte azione di partenza** di quel colore, che tiene nascoste nella sua mano.



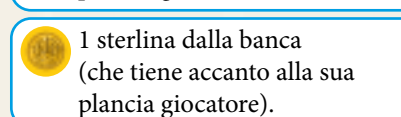
I **4 segnalini ferrovia** di quel colore e ne mette uno su ogni spazio di partenza delle 4 ferrovie della compagnia.



1 **segnalino diamante**, che mette nello spazio diamante del percorso dei diamanti sulla sua plancia giocatore.



1 **segnalino calamaio** (che per ora tiene sotto la sua plancia giocatore).



1 **sterlina dalla banca** (che tiene accanto alla sua plancia giocatore).



Ogni giocatore riceve anche un numero di **segnalini bonus** del suo colore (che tiene accanto alla sua plancia giocatore):

In una partita a 2: Ogni giocatore riceve **3 segnalini bonus**.

In una partita a 3 e a 4: Ogni giocatore riceve **2 segnalini bonus**. Riponi nella scatola i segnalini bonus restanti, hanno importanza solo in partite che includano la ferrovia B2.

Spazio per la **Pila degli scarti delle carte azione**

11.
Scegli il primo giocatore e dagli l'**indicatore del primo giocatore**.

12.
Dai a ogni giocatore una specifica **carta espansione "1"**.

- Il **primo giocatore** riceve la carta espansione "1" che mostra un in alto a destra.
- Il giocatore alla sua sinistra (il **secondo giocatore**) riceve la carta espansione "1" con il .
- Il **terzo giocatore** (se presente) riceve la carta espansione "1" con il .
- Il **quarto giocatore** (se presente) riceve la carta espansione "1" con il .

Ogni giocatore aggiunge la sua carta espansione "1" alla sua mano, portandola a 10 carte azione di partenza. Riponi nella scatola le carte espansione "1" avanzate.

13.
Dai a ogni giocatore in senso orario una specifica **tessera di partenza**:

- Il **primo giocatore** riceve questa.
- Il giocatore alla sua sinistra (il **secondo giocatore**) riceve questa.
- Il **terzo giocatore** (se c'è) riceve questa.
- Il **quarto giocatore** (se c'è) riceve questa.

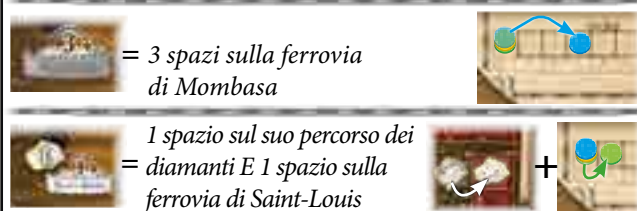
 Riponi nella scatola le Tessere di partenza avanzate.
 Ogni tessera di partenza mostra questo:

- 3 icone in fila (ognuna rappresenta un tipo di carta azione di partenza)
- un libro di partenza simile a quelli della scelta libri
- un'icona calamaio
- il bonus di partenza del giocatore

14.
Ora, ogni giocatore esegue le seguenti azioni:

1. Mette la sua tessera di partenza scoperta sullo spazio con la busta sulla sua plancia.
2. Mette il suo segnalino calamaio sulla relativa icona di questa tessera.
3. Dalla sua mano iniziale, prende le 3 carte indicate dalle 3 icone a sinistra sulla sua tessera di partenza. Mette queste carte scoperte sopra la sua plancia, ognuna in uno dei 3 **spazi riposo** colorati (in qualsiasi ordine).
4. Riceve il suo bonus di partenza.

Il suo bonus di partenza si riferisce a 1 o 2 specifiche ferrovie e a quanti spazi il giocatore deve spostare il suo segnalino in avanti su questa ferrovia:



Preparazione delle partite seguenti

Quando già conosci *Mombasa*, puoi usare una preparazione più variabile nella quale i passi 2 e 13 si eseguono in modo differente:

2.
Prendi le 4 **carte ferrovia** e mischiale a faccia in giù. Metti una carta ferrovia a caso coperta accanto ad ogni lato del tabellone, assicurati che 1 delle 2 frecce sia chiaramente puntata verso quel lato. Poi gira le carte a faccia in su. Metti ad ogni lato del tabellone la ferrovia di compagnia indicata dalla metà della carta puntata verso quel lato.

13.
Poi riponi le carte ferrovia nella scatola. Mischia le 10 **tessere di partenza** e dante 2 coperte ad ogni giocatore. Riponi nella scatola le tessere rimaste. Ogni giocatore guarda le sue 2 tessere, segretamente ne sceglie una e rimette l'altra nella scatola. Poi i giocatori scoprono contemporaneamente la propria tessera scelta.

Scopo del gioco

Come uomo d'affari, cerchi di guadagnare più denaro possibile (sterline) investendo beni in compagnie commerciali privilegiate ed espandendo le loro basi commerciali, dalla loro sede, attraverso il continente africano. Investendo beni, incrementi il numero di azioni che possiedi di quelle compagnie e, espandendo le loro basi commerciali, accresci il valore di ogni azione. Inoltre, puoi migliorare i tuoi guadagni e prospettive con le miniere di diamanti ed una intelligente contabilità.

Durante il gioco, guadagni denaro che ti serve normalmente a pagare certe azioni. La maggior parte di sterline, comunque, la guadagni alla fine del gioco. Poi il tuo totale si calcola sommando:

- il denaro che hai in mano
- il valore delle azioni che possiedi di ognuna delle 4 compagnie
- l'ultimo **valore** superato dal tuo segnalino diamante sul percorso dei diamanti
- l'ultimo **valore** superato dal tuo segnalino calamaio sul percorso di contabilità



Il giocatore col totale più alto è il vincitore.

Azioni delle compagnie e loro valore

Durante il gioco, puoi far avanzare il tuo segnalino sulla ferrovia di ogni compagnia. Ogni volta che raggiungi o superi uno spazio con una **icona azione**, possiedi tante azioni di quella compagnia quante quelle riportate dall'icona. Inoltre, alcune carte (che puoi ottenere durante il gioco) possono presentare un'azione aggiuntiva di quella compagnia. Il valore di ogni azione di una compagnia è determinato dal numero di basi commerciali che hanno lasciato la sede di quest'ultima. Il totale di **icone moneta** presente sulla sua base dà il valore di ogni azione di quella compagnia.



Esempio: *Scilla* ha un totale di 7 azioni della compagnia di Cape Town: 5 azioni sulla ferrovia di Cape Town e 2 sulle sue carte. Poiché ogni azione ha un valore di 6 sterline (perché ci sono 6 icone moneta sulla sede della compagnia), le sue azioni di Cape Town valgono un totale di 42 sterline (7 azioni x 6 icone moneta = 42).

Svolgimento del gioco

Mombasa si gioca in 7 round.

Ogni round è composto da 3 fasi.

Fase 1: Fase di pianificazione

Fase 2: Fase di azione generale

Fase 3: Fase di preparazione al prossimo round

Dopo la fase di azione generale del 7imo round, il gioco termina con la fase di calcolo del punteggio finale.

1) Fase di pianificazione

La fase di pianificazione viene eseguita **contemporaneamente** dai giocatori e presenta 2 punti:

- Ogni giocatore pianifica la sua fase azione mettendo carte coperte nella sua area azione
- Tutti i giocatori scoprono queste carte

a) Mettere carte coperte nella tua area azione

Scegli delle carte dalla tua mano e mettile **coperte** negli **spazi azione** disponibili della tua **area azione** (l'area **sotto** la tua plancia).

Nota: Userai le carte nella tua area azione durante la Fase azione generale. Quindi, le carte che metti determineranno in una certa misura quali azioni puoi eseguire (vedi da pagina 5 a 8 per i dettagli sulle carte e le loro azioni).

All'inizio del gioco, hai **3 spazi azione** disponibili (i 3 spazi colorati in fondo alla tua plancia).

Ogni spazio azione libero può contenere 1 carta. Perciò, puoi piazzare fino a 3 carte.

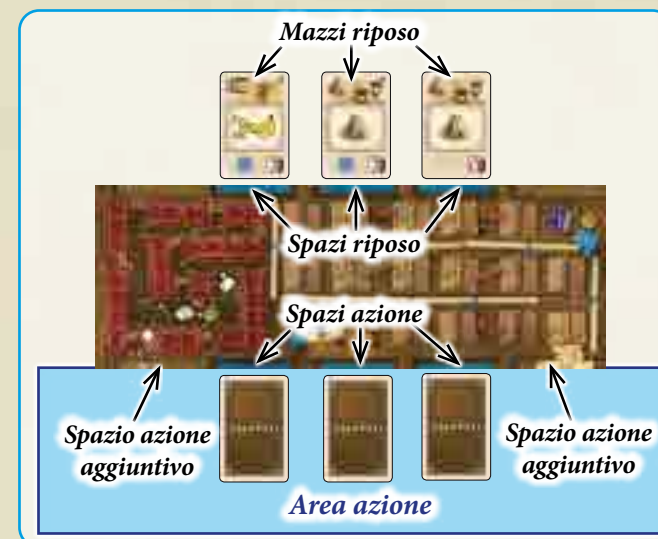
Più avanti nel gioco, potresti sbloccare uno o anche due **spazi azione aggiuntivi** raggiungendo o superando punti specifici del tuo percorso dei diamanti e del tuo percorso di contabilità (per dettagli, vedi pagina 12). Con ogni spazio aggiuntivo sbloccato, puoi mettere 1 carta aggiuntiva dalla tua mano durante la fase di pianificazione (quindi puoi piazzare fino a 5 carte se hai sbloccato entrambi gli spazi aggiuntivi).

- La carta che metti in ognuno dei tuoi spazi azione liberi dipende da te. Ad ogni modo, bisogna considerare alcune cose. Ogni spazio azione è connesso allo **spazio riposo** direttamente al di sopra di esso in cima alla tua plancia. Alla fine della tua fase azione, sposterai ogni carta dal suo spazio azione allo spazio riposo connesso. Turno dopo turno, quindi, in ogni spazio riposo si formerà un **mazzo riposo** (composto da tutte le carte precedentemente giocate nello spazio azione connesso). Le carte dei mazzi riposo sono inattive e non possono essere usate finché non vengono recuperate. Ad ogni round, puoi rimettere nella tua mano le carte di **uno** solo di questi mazzi (vedi "Finire la propria fase azione" a pagina 9). Per questo, può fare una certa differenza in quale spazi azione metti certe carte, poiché vuoi che ognuna di loro vada nel mazzo riposo più adatto ai tuoi piani. **Nota:** Nella fase di pianificazione dei round 6 e 7, invece, diventa irrilevante in quale dei tuoi spazi azione liberi metti le carte scelte (perché queste carte non potranno tornare nella tua mano prima della fine del gioco).

- Puoi sempre scegliere di giocare meno carte di quelle permesse.

b) Scopri le carte

Non appena **tutti** i giocatori hanno finito di mettere le loro carte nella loro area azione, voltale tutte a faccia in su.



2) Fase di azione generale

Il primo giocatore inizia la Fase di azione generale svolgendo il suo turno. Quindi, il giocatore alla sua sinistra esegue il suo, poi il prossimo giocatore e così via. In questo modo, la Fase di azione generale procede turno dopo turno in senso orario fino a che tutti i giocatori l'hanno eseguita.

Quando è il tuo turno, **devi** eseguire **solo UNA** delle seguenti azioni:

1) Usa **1 o più carte bene di un tipo** nella tua area azione (vedi pagina 5)

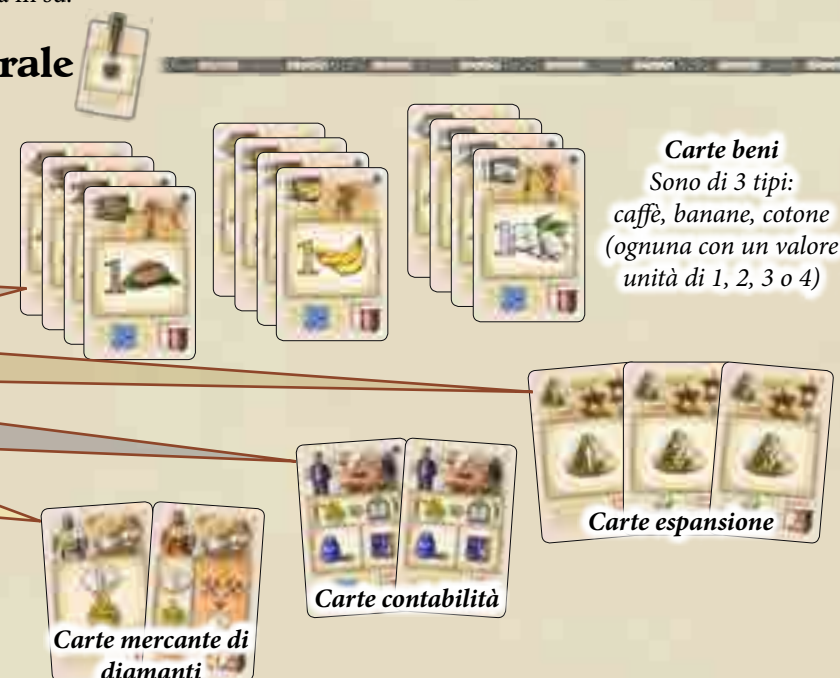
2) Usa **tutte le carte espansione** nella tua area azione (vedi pagine 5 e 6)

3) Usa **1 carta contabilità** nella tua area azione (vedi pagina 7)

4) Usa **1 carta mercante di diamanti** nella tua area azione (vedi pagina 8)

5) Metti **1 segnalino bonus** (vedi pagine 8 e 9)

6) Termina la tua fase azione (vedi pagina 9)



Appena esegui l'azione "Termina la tua fase azione", hai completato la tua Fase azione generale.

Una volta che tutti i giocatori hanno eseguito l'azione "Termina la tua fase azione", la Fase azione generale termina.