

Namibia

Siebertitel des Autorenwettbewerbs 2009 (strategisches Spiel)

Regeln

Die Spieler schürfen nach vier Rohstoffarten – **Diamanten** (weiße Würfel), **Gold** (gelb), **Silber** (grau) und **Kupfer** (braun) – und versuchen diese Rohstoffe an die Häfen der Küste zu transportieren, um sie dort zum bestmöglichen Preis zu verkaufen. Die Kolonialregierung hat jedoch Beschränkungen erlassen, wonach kein Unternehmen alle Rohstoffarten abbauen darf. Um ihre Ziele zu erreichen, müssen die Spieler die Vertreter der Kolonialregierung, welche die Transportwege und Häfen kontrollieren, mit einem „Handgeld“ günstig stimmen. Zuviel Handgeld schadet jedoch dem Ansehen des Unternehmens und schwächt die Position zum Ende des Spieles.

Das Spiel läuft über 6 Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1. „Schmierer“ der Kolonialverwaltung

- Beginnend beim ersten Spieler bietet man nun um den Einfluss auf die Erweiterung des Schienennetzes und den Transport von Rohstoffen („Schmierer“ der Kolonialverwaltung). Das Mindestgebot ist die aktuelle Rundenzahl.

2. Bautätigkeiten

- Spieler errichten Minen, bauen Schienennetze und bereiten den Transport vor. In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler die folgenden 5 Aktionen durch. Ein Spieler führt alle 5 Tätigkeiten durch bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.

1. Minen fertigstellen

Um eine Mine fertigzustellen muss der Spieler liegende Bohrtürme in eine aufrechte Position stellen. Der Spieler muss alle Minen fertigstellen, sofern er kann.

2. Eine neue Mine beginnen

Um eine neue Mine zu beginnen, platziert der Spieler einen Bohrturm auf der Seite liegend auf ein Feld, auf dem Rohstoffe gefunden wurden (ein Feld mit Rohstoffwürfeln), wobei nur Felder möglich sind, die Rohstoffe haben, die der Spieler auch abbauen darf! Wenn ein solcher Platz nicht verfügbar ist, kann der Spieler keine neue Mine starten. Ein Spieler muss eine neue Mine starten, wenn dies möglich ist.

3. Nach Bodenschätzen suchen

Die Suche nach Bodenschätzen bringt mehr Rohstoffwürfel auf den Spielplan. Diese Würfel können nicht auf Häfen und Felder mit Bohrtürmen oder mit Marker für ausgebeutete Minen gekennzeichnete Felder abgelegt werden. Die Spieler können zudem nur für Sie erlaubte Rohstoffe suchen. Alle Spieler müssen nach Bodenschätzen suchen (sofern sie können). Bei der Suche nach Bodenschätzen platziert der Spieler (sofern verfügbar) zwei Rohstoffe der gleichen Art auf ein leeres Feld angrenzend an ein Feld, auf welchem bereits ein oder mehr Rohstoffwürfel dieser Art vorhanden sind. Dies repräsentiert die fortlaufende Ader.

4. Schienen platzieren

Ein Spieler erweitert das Schienennetzwerk durch das Platzieren von Schienen entlang der Kanten der Spielfelder. Neue Schienen müssen an bereits bestehende Schienenabschnitte angelegt werden. Ein Feld gilt als ans Schienennetz angeschlossen, wenn an einer der sechs

Seiten eine Schiene verläuft. Einige Felder auf dem Spielplan weisen bereits fixe Schienenabschnitte auf.

5. Lkw zu einer Mine bewegen

Der Spieler muss seinen Lkw zu einer seiner aktiven Minen schicken. Hat ein Spieler keine fertiggestellte Mine, kann er diese Aktion nicht durchführen.

3. Transport

- In Spielerreihenfolge führen die ersten drei Spieler eine Transportphase durch, in der sie entscheiden, welche Rohstoffart in welchem Hafen verschifft wird. Der Transport der gewählten Rohstoffart wird abgeschlossen bevor der nächste Spieler eine andere Rohstoffart für den Transport auswählt.

4. Verwaltung

- Die Rohstoffmärkte ändern sich und es werden Vorbereitungen für die nächste Runde getroffen (siehe auch die Übersicht auf der letzten Seite/Umschlag). Platziere den verbliebenen Marker für den Rohstoff, der nicht transportiert wurde, auf die „0“ der entsprechenden Spalte. Der Rohstoffindex wird nun an das Marktgeschehen angepasst.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die sechste Runde komplett abgeschlossen wurde. Jeder Spieler erhält noch Geld für die in Bau befindlichen Minen. Für jeden Rohstoff auf dem Spielfeld, der nicht bei einer Mine liegt (fertig oder in Bau) wird der entsprechende Preis dieses Rohstoffes um 1 auf dem Rohstoffindex reduziert. Dies repräsentiert das Überangebot auf dem Markt. Die Spieler erhalten dann den aktuellen Marktwert für alle Rohstoffe, die bei einer in Bau befindlichen Mine liegen.

Zuletzt können die Spieler je 5 GM in 1 Imagepunkt eintauschen.

Der Spieler mit dem höchsten Imagewert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

