

Namibia

Kupferrausch und Diamantenfieber



MÜCKE SPIELE

Einleitung

Von - Dr. Gustav Nachtigal, Kaiserlicher Generalkonsul, Otjimbingwe, Deutsch-Südwestafrika
An - Herr Siegfried Spieler, Reichskolonialamt, Berlin, Deutschland

18. August 1884

Hallo verehrter Siegfried!

Was für ein Land! Diamanten, Gold, Kupfer ... und das ist nur der Anfang. Der Reichtum an Bodenschätzen in dieser Kolonie kann uns alle reich machen - reicher, als wir es uns in unseren Träumen vorstellen könnten. Unser einziges Problem ist, dass das Land derart riesig ist und es derzeit keine Möglichkeit gibt, diesen Reichtum zur Küste zu transportieren.

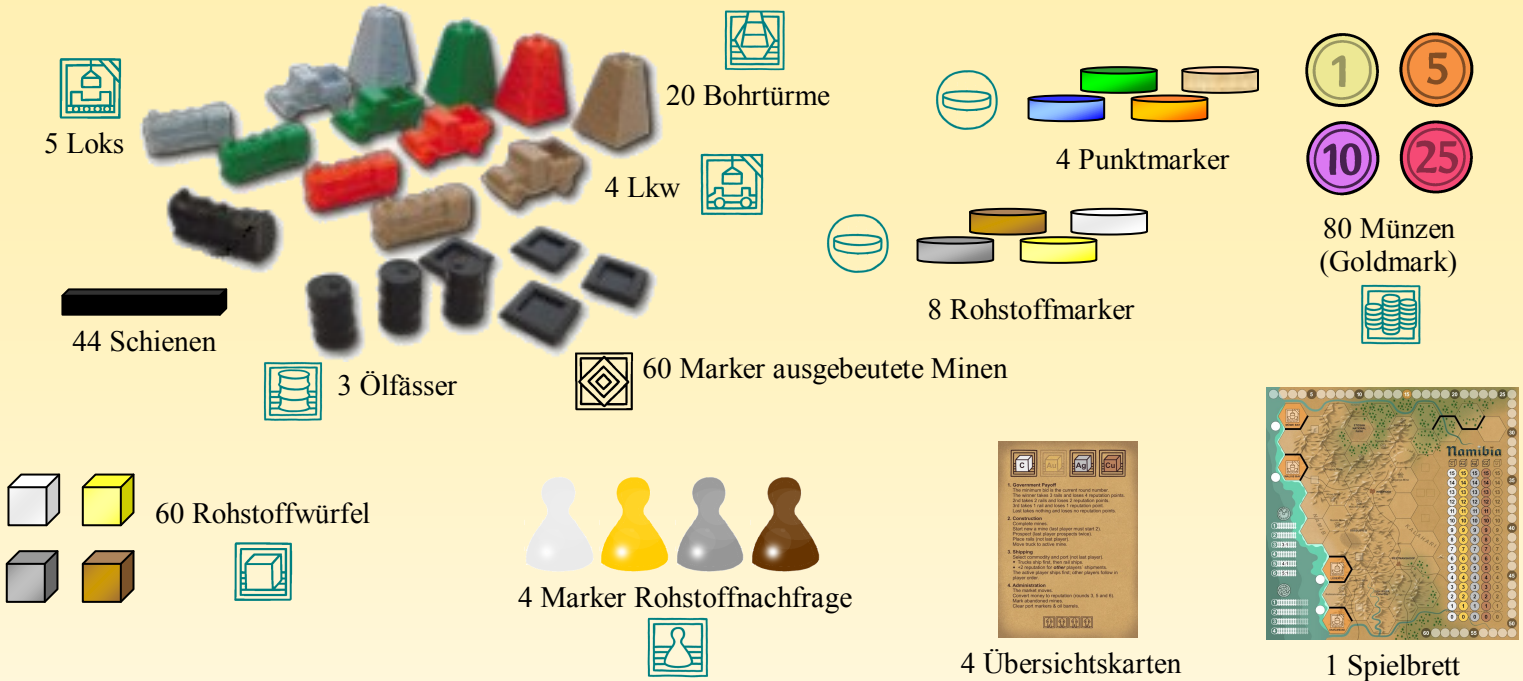
Nach längeren Überlegungen haben wir daher beschlossen, Konzessionen an Unternehmen zu verkaufen, die uns bei der Ausbeutung der Bodenschätze helfen werden. Wir veräußern ihnen die Rechte nach Bodenschätzen zu suchen und diese zu fördern, derweil diese Unternehmen im Gegenzug die notwendige Infrastruktur zum Transport der Bodenschätze in die Häfen aufbauen. Und wenn wir alle ein wenig von dieser Entwicklung profitieren können, na dann um so besser, mein lieber Siegfried ...

Die ersten Unternehmen, die ich kontaktiert habe, reden von Rufschädigung, falls jemand erfahren sollte, wie sie an die Schürfrechte gekommen sind, aber darum werden wir uns nicht beschäftigen müssen. Wenn sie hier aktiv werden wollen, sollen sie sich selbst um ihren Ruf kümmern...

Ach ja, senden Sie uns doch bitte eine Ladung besten deutschen Bieres. Es ist verdammt heiß hier unten und wir könnten alle eine Erfrischung brauchen. Herr Kronen plant zwar den Bau einer Brauerei in Swakopmund, aber solange können wir nicht warten!

Mit besten Grüßen in die Heimat,
Dr. Gustav Nachtigal

Inhalt



Spielübersicht

Ein Brettspiel für 3 – 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor Brian Robson

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. Andererseits engt ein limitierter Zugang zur Infrastruktur die Möglichkeiten des Spielers doch sehr ein. Gewinner wird derjenige sein, der hohe Gewinne macht und seinen Ruf weit möglichst hochhält.

Spielgeld



Die zur Kolonialzeit verwendete Währung ist die **Goldmark**. Es gibt sie in diesem Spiel in vier Wertstufen :



1 GM



5 GM



10 GM



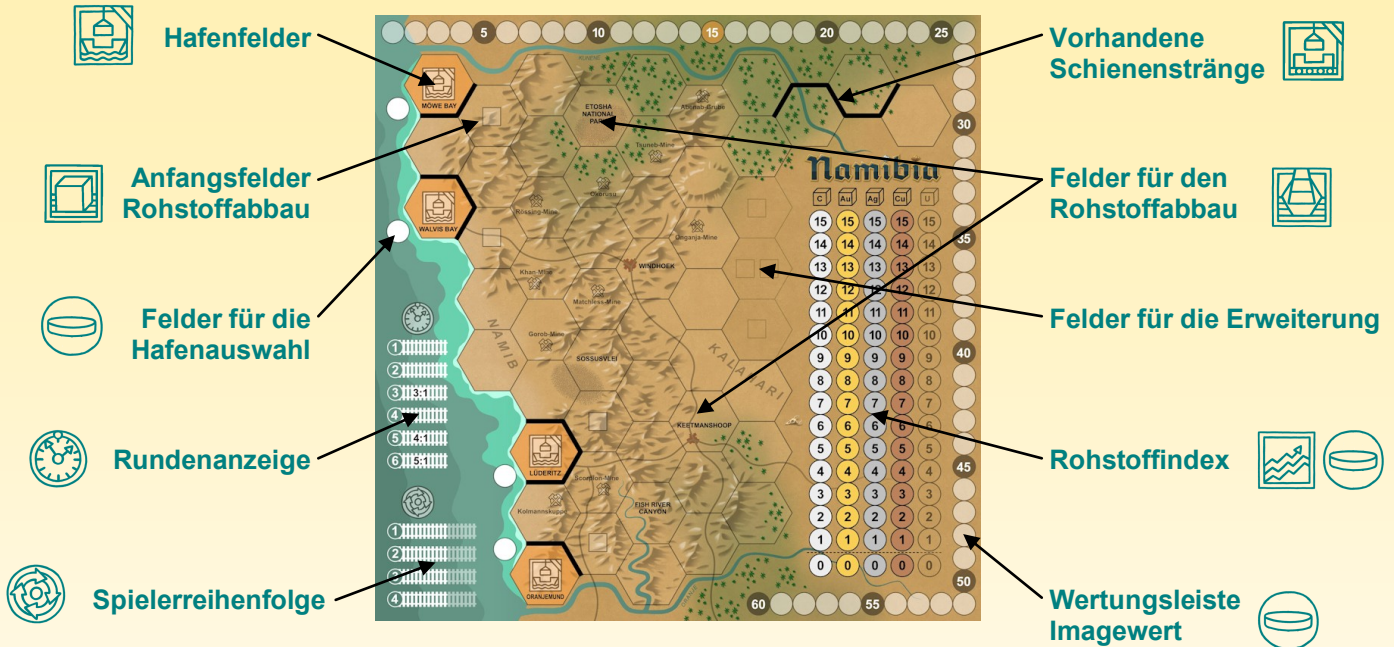
25 GM

Von jeder Wertstufe sind 20 Münzen im Spiel verfügbar.



Das Spielbrett

Das Spielbrett zeigt die Karte von Namibia aufgebaut in hexagonalen Feldern. Die vier orange gekennzeichneten Felder repräsentieren die Häfen an der Westküste. Die drei schattierten hexagonalen Felder im Osten finden bei einer Erweiterung Verwendung. Alle übrigen Felder werden für den Rohstoffabbau genutzt.



Das Spielbrett enthält vier Leisten:

5 die **Imageleiste**, welche den aktuellen Imagewert eines Spielers anzeigt (*angezeigt durch Scheiben in den Spielerfarben*)

Rundenanzeige, welche den Fortschritt im Spiel festhält (*mit Hilfe des schwarzen Zuges*)

Spilerreihenfolge, welche die aktuelle Spielerreihenfolge anzeigt (*mit Hilfe der Züge in den Spielerfarben*)

den **Rohstoffindex**, welcher die folgenden Informationen anzeigt :

- den Wert der Rohstoffe (*durch die Scheiben in der entsprechenden Farbe der Rohstoffe*)
- die aktuelle Nachfrage für jeden Rohstoff (*angezeigt durch den Pöppel in der entsprechenden Farbe*)
- das aktuelle Angebot jedes Rohstoffes (*angezeigt durch Ölfässer*)

C = Diamanten (**Carbonium**); **Au** = Gold (**Aurum**); **Ag** = Silber (**Argentum**); **Cu** = Kupfer (**Cuprum**); **U** = Uranium

Der Rohstoff Uran, die schattierten Felder und die entsprechende Spalte im Rohstoffindex wird erst in der Erweiterung benötigt. Die abgebildeten Landschaften (z.B. Flüsse, Berge) beeinflussen das Spiel in der Grundversion nicht.



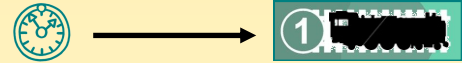
Vorbereitung

Diese Regel erklärt das Spiel zu viert. Regeländerungen für ein Spiel mit drei Spielern werden im Anschluss erläutert.

Das Spielbrett wird in der Tischmitte platziert. Jeder Spieler erhält die 5 Bohrtürme, die Lok, den LKW und den Wertungsstein in der gewählten Farbe, sowie 15 Goldmark (GM).



Der schwarze Zug wird auf die Rundenanzeige (Schiene mit der „1“) gestellt.



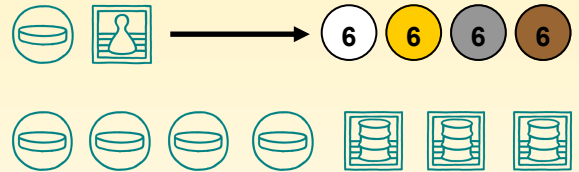
Je ein Rohstoffwürfel wird zufällig auf die mit einem transparenten Würfel markierten Felder platziert (*bezeichnet „Anfangsfelder Rohstoffabbau“ auf Seite 4*).



Die übrigen Spielsteine werden nach Farben und Typen getrennt neben dem Spielbrett bereitgelegt. Das gilt auch für das verbliebene Geld (*die Bank*). Während des Spiels werden alle Zahlungen von der und in die Bank geleistet.



Auf das Feld mit der „6“ wird im Rohstoffindex jeweils der farblich passende Marker für den Rohstoffwert (*die Scheibe*) platziert. *Dies repräsentiert den Anfangswert der Rohstoffe*. Auch der entsprechende Pöppel (*welcher die Nachfrage repräsentiert*) wird auf Position „6“ dieser Leiste gesetzt. Die übrigen Scheiben und die Ölfässer werden neben dem Spielfeld bereitgehalten.



Jeder Spieler erhält zufällig eine Übersichtskarte. Für vier Spieler wird die Seite mit den vier abgebildeten Männchen genutzt.



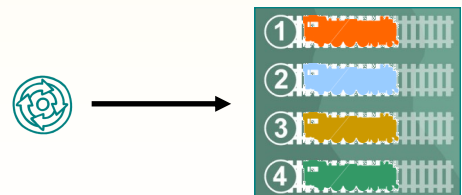
Oben auf der Übersichtskarte sind die Rohstoffarten angegeben, die ein Spieler abbauen darf und der **Rohstoff, den er NICHT abbauen darf**. *Hier im Beispiel darf der Spieler kein Gold abbauen.*



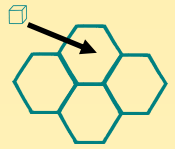
Die Spieler setzen ihren Wertungsmarker auf Position „15“ der Image-Leiste. *Dies repräsentiert den aktuellen Imagewert des Spielers.*



Der Spieler, der zuletzt in Namibia war oder derjenige, der Namibia zuletzt am nächsten war, wird Startspieler der Aufbauphase. Er setzt seine Lok auf Position „1“ der Anzeige Spielerreihenfolge. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn (Position 2,3 und 4).



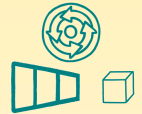
Jeder Spieler nimmt nun je einen Rohstoff von den Sorten, die er abbauen darf. Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn folgend **platzieren die Spieler je einen Rohstoffwürfel auf ein leeres Feld**. Die Würfel können nicht auf Hafenfelder oder die schattierten Uranfelder (*Erweiterung*) platziert werden. Zudem dürfen, soweit möglich, Rohstoffwürfel zunächst nicht angrenzend an ein Feld platziert werden, auf dem bereits ein anderer Rohstoffwürfel liegt (*zum Ende der Aufbauphase wird dies jedoch passieren*). Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Spieler ihre Rohstoffwürfel platziert haben.



Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, **platziert jeder Spieler einen Bohrturm** auf ein Feld, welches einen Rohstoffwürfel in einer für ihn erlaubten Farbe aufweist. Zwei weitere Rohstoffwürfel dieser Sorte werden auf diesem Feld hinzugefügt. *Dies repräsentiert die Startbohrungen der Spieler, die bereits drei Rohstoffeinheiten zum Transport abgebaut haben.*



Danach - **in umgekehrter Reihenfolge** - platziert jeder Spieler **einen Bohrturm auf der Seite liegend** auf ein Feld, welches einen anderen, dem Spieler erlaubten Rohstoff zeigt. *Dies repräsentiert eine in Bau befindliche Abbaustätte des Spielers.* Jeweils ein zusätzlicher Rohstoffwürfel wird hier hinzu gestellt



Zuletzt, in Spielerreihenfolge, **platziert jeder Spieler zwei Schienen** auf dem Spielbrett. Schienen müssen angrenzend an einen vorhandenen Schienenstrang platziert werden. (*Häfen haben bereits Schienenstränge in Richtung Landesinnere*).



Nun kann es losgehen.

Spielablauf

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

1. „Schmieren“ der Kolonialverwaltung
2. Bautätigkeiten
3. Transport
4. Verwaltung

Beachten Sie, dass die Verfügbarkeit aller Spielkomponenten – außer dem Geld – ein limitierender Faktor im Spiel ist, was die natürliche begrenzte Verfügbarkeit von Rohstoffen und Ressourcen abbildet.

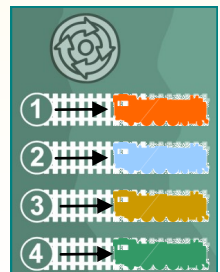


1. „Schmieren“ der Kolonialverwaltung

Spieler bieten um den Einfluss auf die Erweiterung des Schienennetzes und um den Zugang zu wertvollen Schürflätzen.

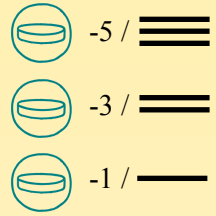
Die Marker für die Spielerreihenfolge (*Loks*) werden nach rechts auf die schattierte Seite der Gleise geschoben, wobei die Reihenfolge beibehalten wird. Das **Bieten erfolgt in dieser Reihenfolge**.

Beginnend beim ersten Spieler bietet man nun um den Einfluss auf die Erweiterung des Schienennetzes und den Transport von Rohstoffen (*„Schmieren“ der Kolonialverwaltung*). Das Mindestgebot **ist die aktuelle Rundenzahl**. In Spielerreihenfolge können die folgenden Spieler erhöhen oder passen. Wer passt, scheidet aus dem Bietverfahren aus, zahlt die entsprechenden Kosten (*den gebotenen Betrag*) und die Imagepunkte (*s.u.*), nimmt die entsprechende Anzahl an Schienen (*s.u.*) und platziert seine Lok auf das Gleis mit der höchsten Zahl (also das unterste Gleis).



Die von den Spielern zu zahlenden Imagepunkte und die ersteigerbaren Schienenstücke sind wie folgt:

- der Gewinner des Bietens **verliert 5 Imagepunkte und nimmt 3 Schienen** aus dem Vorrat
- der Zweitplatzierte **verliert 3 Imagepunkte und nimmt 2 Schienen** aus dem Vorrat
- der Drittplatzierte **verliert 1 Imagepunkt und nimmt 1 Schiene** aus dem Vorrat
- der letzte Spieler **verliert keine Punkte und erhält keine Schienen**



Ein Spieler muss immer das Mindestgebot bezahlen – d.h. den auf der Rundenanzeige mit der Lok markierten Wert – **auch wenn er kein Gebot abgibt**. Wenn ein Spieler nicht genug Geld hat, um den Minimumbetrag zu zahlen, muss er sich durch Eintausch von Imagepunkten im Verhältnis 1 Imagepunkt zu 2GM Geld besorgen. Wenn der Imagewert eines Spielers unter Null fällt (*sehr unwahrscheinlich*), dann ist für ihn das Spiel vorbei.

Die ersten drei Spieler verlieren immer Imagepunkte, auch wenn sie nur das Mindestgebot abgeben.


2. Bautätigkeiten

Spieler errichten Minen, bauen Schienennetze und bereiten den Transport vor.

Beachten Sie, dass die Uran-Felder im Grundspiel nicht genutzt werden. Weder können hier Minen eröffnet werden, noch Rohstoffe platziert werden.

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*

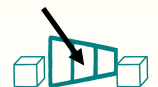
 Um eine Mine fertigzustellen muss der Spieler liegende Bohrtürme in eine aufrechte Position stellen. Der Spieler **muss** alle Minen fertigstellen, sofern er kann.

- Wenn die fertiggestellte Mine **nicht** neben einem Feld mit einem Marker für ausgebeutete Minen liegt, darf der Spieler einen weiteren Rohstoff derselben Art auf das Feld stellen. Gibt es keinen Rohstoff dieses Typs mehr, dann entfällt diese Möglichkeit.
- Wenn die fertiggestellte Mine neben einem Feld mit einem Marker für ausgebeutete Minen liegt, darf der Spieler keinen zusätzlichen Rohstoff einsetzen. *Dies repräsentiert die Erschöpfung der Lagerstätte.*



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.



Der letzte Spieler muss zwei neue Minen beginnen (sofern er kann), da er ja keine Zeit für den Schienenbau benötigt.



3. *Nach Bodenschätzen suchen*

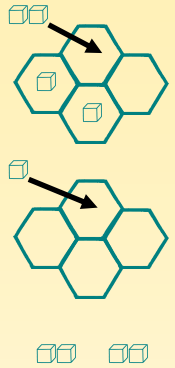


Die Suche nach Bodenschätzen bringt mehr Rohstoffwürfel auf den Spielplan. Diese Würfel können nicht auf Häfen und Felder mit Bohrtürmen oder mit Marker für ausgebeutete Minen gekennzeichnete Felder abgelegt werden. Die Spieler können zudem nur für Sie erlaubte Rohstoffe suchen. Alle Spieler müssen nach 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*. Wenn der Spieler keine bestehende Ader verlängern kann, dann darf er einen einzelnen Rohstoff dieser Art auf ein beliebiges freies Feld setzen und somit eine neue Ader starten. Eine neue Ader kann nicht begonnen werden, solange eine bestehende weitergeführt werden kann.

Sind keine Rohstoffwürfel mehr vorhanden, kann in dieser Runde nicht weiter nach Rohstoffen gesucht werden.

Der letzte Spieler muss zweimal eine Suche durchführen (sofern möglich).



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.



*Im Beispiel gibt es drei Schienenabschnitte abgehend vom Hafen. Feld A ist angeschlossen, Feld B **nicht**, da keine Schiene an einer der sechs Seiten entlangläuft.*



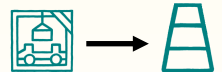
Das Schienennetz gehört der Kolonialverwaltung und kann daher von allen Spielern zum Transport benutzt werden.

Die Spieler müssen ihre Schienenabschnitte auf dem Spielplan verteilen. *Der letzte Spieler hat keine Schienen, kann also diese Aktion nicht durchführen.*

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

Die Spieler versenden die Rohstoffe mit ihrem Lkw und mit dem Zug.

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. Der Spieler, der die Rohstoffart wählt, ist der aktive Spieler. Die Transportphase läuft wie folgt ab.

Der aktive Spieler wählt den zu transportierenden Rohstoff und den Zielhafen. Der Spieler nimmt die entsprechende Scheibe des Rohstoffes und platziert sie auf einen der weißen Kreise bei den Häfen. Zudem setzt er einen Angebotsmarker (*ein Ölfass*) auf Feld 0 dieses Rohstoffes auf dem Rohstoffindex.

Während der Transportphase transportiert der aktive Spieler seine Rohstoffe immer zuerst, gefolgt von den anderen Spielern in Spielerreihenfolge.

Rohstoffe werden auf zwei Arten transportiert – zunächst mit dem Lkw, dann mit dem Zug :

1. **Lkw Transport**



Sofern der Lkw eines Spielers auf einer Mine mit dem vom aktiven Spieler gewählten Rohstoff steht, können die Spieler in Spielerreihenfolge einen Rohstoffwürfel zum Zielhafen transportieren und hier verkaufen. Der Transport mit dem Lkw ist freiwillig.

2. **Zug Transport**



Nach den LKW-Transporten, entscheiden die Spieler in Spielerreihenfolge ob ihre Minen, die über den gewählten Rohstoff verfügen, in dieser Runde diesen Rohstoff transportieren wollen. Transporte mit Zügen sind nur möglich, wenn die Mine über das Schienennetz an den Zielhafen angeschlossen ist. *Entscheidet sich ein Spieler zum Transport, muß er alle Rohstoffe der jeweiligen Mine transportieren.*

Für jeden transportierten Rohstoffwürfel wird der Angebotsmarker (*das Ölfass*) des Rohstoffes um den Wert „1“ auf dem Rohstoffindex **erhöht (*siehe auch Hilfsübersicht auf der Rückseite der Anleitung*). Der Spieler erhält sofort den derzeitigen Marktpreis für den Rohstoff in Goldmark für jeden Rohstoffwürfel, den er verkauft – solange das Angebot nicht die Nachfrage (*den jeweiligen Pöppel*) übersteigt.**

Sobald das Angebot die Nachfrage übersteigt, halbiert sich der Preis (abrunden) – die entsprechende Scheibe auf dem Rohstoffpreisindex wird angepasst – die Spieler erhalten somit für die nächsten verkauften Rohstoffe dieser Art nur noch den niedrigeren Preis.

Für jeden Zug und jede Mine (*nicht die Anzahl der Würfel!*), die von *anderen* Spielern genutzt wird, erhält der aktive Spieler „2“ Imagepunkte. Für eigene Transporte erhält der aktive Spieler keine Punkte.

Sobald Rohstoffe transportiert wurden, werden sie vom Spielbrett entfernt und in den Vorrat gelegt.

Sobald der Transport für den vom aktiven Spieler gewählten Hafen abgeschlossen ist, wechselt der aktive Spieler – und der folgende Spieler laut Spielerreihenfolge wird aktiver Spieler (zuerst der zweite, dann der dritte Spieler – nicht der Letzte!). Die folgenden Spieler müssen einen anderen Rohstoff und einen anderen Hafen wählen. Weil nur drei Spieler einen Hafen auswählen, werden jede Runde nur drei Rohstoffarten und drei Häfen benutzt.



Ausführliches Beispiel eines Transportes

Harald ist der zweite Spieler laut Reihenfolge und nun aktiver Spieler. Er entscheidet sich, Gold zum nördlichsten Hafen zu transportieren. Der aktuelle Preis für Gold ist 11 und die Nachfrage 6. Harald setzt die gelbe Scheibe auf den weißen Kreis beim Hafen und ein Ölfass auf das Feld „0“ in der Spalte für Gold im Rohstoffindex.



1	1	1	1
0		0	0



Der Lkw-Transport beginnt

mit seinem Lkw

Harald transportiert 1 Gold von einer Mine, die nicht per Schiene angeschlossen ist, erhält 11 GM und bewegt das Ölfass um 1 Feld auf dem Rohstoffindex aufwärts.



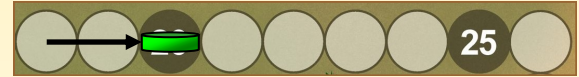
1		1	1
0	0	0	0

Obwohl Jan der vierte Spieler ist, ist er der einzige Spieler, dessen Lkw bei einer Goldmine steht. Jan transportiert ebenfalls ein Gold, erhält 11 GM und bewegt das Ölfass 1 Feld aufwärts.



2		2	2
1	1	1	1

Weil ein anderer Spieler zu seinem gewählten Hafen transportiert hat, erhält Harald 2 Imagepunkte



Nach den LKW-Transporten folgt nun der Schienentransport

Harald transportiert 3 Gold von einer Mine, die per Schiene mit dem gewählten Hafen verbunden ist, erhält 33 GM und bewegt das Ölfass 3 Felder aufwärts.



6		6	6
5		5	5

Nicole, die als erster Spieler der Spielerreihenfolge an der Reihe wäre, darf kein Gold schürfen und kann daher in dieser Phase auch nicht transportieren.

Victoria ist der dritte Spieler. Sie hat zwei Goldminen, die über Gleise an den Zielhafen angeschlossen sind. Sie entscheidet sich die Rohstoffe beider Minen – insgesamt 5 Rohstoffe zu transportieren und bewegt das Ölfass 5 Felder aufwärts. Da die Nachfrage das Angebot übersteigt als Victoria ihren zweiten Würfel verkauft, fällt der Preis auf 6 GM und sie erhält somit insgesamt 35 GM (1 x 11 GM + 4 x 6 GM).



11	11	11	11
10		10	10
9	9	9	9
8	8	8	8
7	7	7	7
6		6	6

Harald erhält 4 Imagepunkte, 2 für jede von Victorias Minen, von denen transportiert wurde.



Nun ist Jan an der Reihe, der an vierter Stelle liegt. Er entscheidet sich seine zwei verbliebenen Goldwürfel von einer Mine, die per Schiene an den Zielhafen angeschlossen ist, nicht zu transportieren, da er auf künftig bessere Preise hofft.

wrong!
It must be 5 !!!





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 :



>



Für alle Rohstoffe, bei denen die Nachfrage (*der Pöppel*) **niedriger** als das Angebot (*das Ölfass*) ist, wird die Nachfrage um 2 Punkte auf dem Index erhöht. (*Der Preis wurde bereits während des Transportes halbiert!*)



+ 2



=



Für alle Rohstoffe, bei denen die Nachfrage (*der Pöppel*) **gleich** dem Angebot (*dem Ölfass*) ist, werden der Preis (*die Scheibe*) und die Nachfrage um 1 Punkt auf dem Index erhöht.



+ 1



+ 1



<



Für alle Rohstoffe, die in dieser Runde transportiert wurden und bei denen die Nachfrage (*der Pöppel*) **oberhalb** des Angebotes (*dem Ölfass*) liegt, wird der Preis (*die Scheibe*) auf dem Index um 2 Punkte erhöht und die Nachfrage halbiert (*abrunden*).



+ 2



/ 2



Für den Rohstoff, der in dieser Runde **nicht transportiert** wurde, werden der Preis (*die Scheibe*) und die Nachfrage (*der Pöppel*) um 3 Punkte erhöht



+ 3



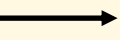
+ 3

Die Werte auf dem Index bewegen sich immer zwischen 0 und 15.

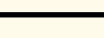
Nach diesen Marktbewegungen werden die Rohstoffscheiben von den Häfen in den Vorrat zurückgelegt. Die Marker für das Angebot (*Ölfässer*) werden ebenfalls vom Index in den Vorrat zurückgelegt.



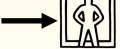
&



Minen, aus denen alle Rohstoffwürfel entfernt wurden, sind ausgebeutet. Dortige Bohrtürme werden den Spieler zurückgegeben und das Feld mit einem Marker ausgebeutete Minen. Alle Lkw werden den Spielern zurückgegeben.



&



Kauf von Imagepunkten (*durch Public Relations und Werbung*)

Am Ende der 3. und 5. Runde (*siehe Rundenanzeige*) haben die Spieler die Möglichkeit GM in Imagepunkte zu wandeln.

- Am Ende der 3. Runde können die Spieler je **1 Imagepunkt für 3 GM** kaufen
- Am Ende der 5. Runde können die Spieler je **1 Imagepunkt für 4 GM** kaufen



Der Kauf erfolgt in Spielerreihenfolge.

Zum Ende der Runde wird die schwarze Lok ein Gleis weiter nach unten gestellt. Die nächste Runde beginnt.



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.

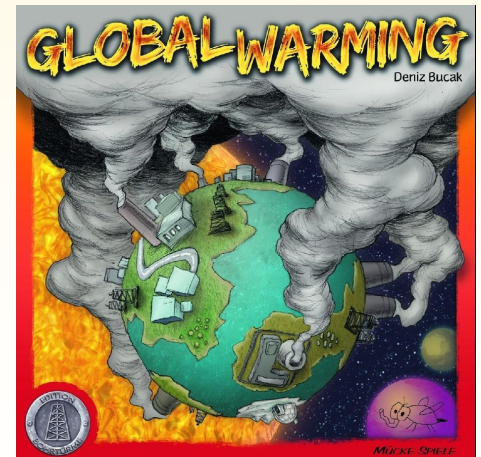
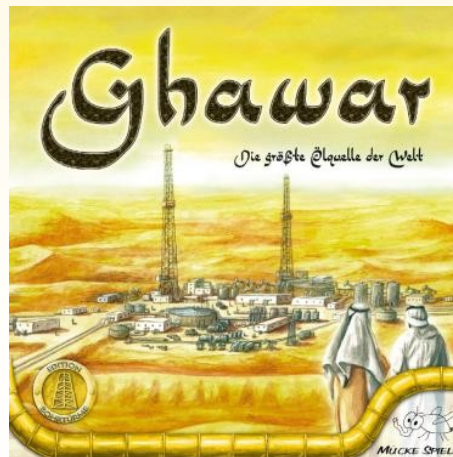
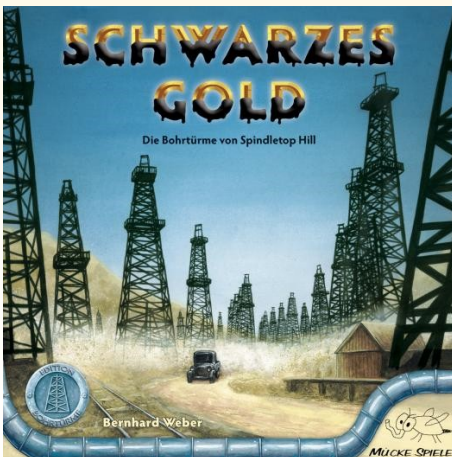
Der Spieler mit dem höchsten Imagewert gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

Hinweise für neue Spieler

- Es ist keine gute Idee sich auf eine Rohstoffart zu konzentrieren, da man dann von Manipulationen durch andere Spieler abhängig ist. Man sollte alle erlaubten Rohstoffarten und den Rohstoffindex im Auge behalten.
- Ebenfalls ist es keine gute Idee sich nur im Norden oder Süden des Spielbrettes zu engagieren, da man Gefahr läuft, von dortigen Entwicklungen ausgeschlossen zu sein.
- Keine Eile um die Schienenstränge im Norden und Süden zu verbinden ... von dieser Anstrengung profitieren alle !
- Obwohl Geld am Anfang hilfreich ist, sollte man beachten, dass die Preise im Spielverlauf ansteigen.
- Die Platzierung neuer Minen ist in den ersten Runden entscheidend.
- Der Letzte in einer Auktion zu sein ist nicht so schlecht wie es scheint, da man die Möglichkeit hat zwei neue Minen zu platzieren. Dritter zu sein dagegen ist ...

Die „Edition Bohrtürme“

Namibia entstand im Rahmen des Spieleautorenwettbewerbes von www.spielmaterial.de, wo es den ersten Platz in der Kategorie *komplexe Spiele* erreichte. Informationen zu den übrigen Spielen dieser Reihe unter www.muecke-spiele.de.



Änderungen für ein Spiel mit 3 Spielern (siehe Übersichtskarten für 3 Spieler !)

Aufbau

Die nicht benötigten Spielsteine und jeweils drei Rohstoffwürfel jeder Rohstoffart werden in die Schachtel zurückgelegt. Es wird die Übersicht mit der Kennung für drei Spieler benutzt. **Zwei Schienenabschnitte** werden auf dem Feld „Etosha“ wie in der nebenstehenden Abbildung platziert.

Bestechung der Kolonialverwaltung

Der erste Spieler verliert 4 Imagepunkte; der zweite Spieler 2 Imagepunkte.

Der dritte Spieler ist Letzter in dieser Runde, verliert keine Imagepunkte und erhält keine Schienen.

Bautätigkeiten

Nur die beiden ersten Spieler können Schienen platzieren.

Transport

Alle drei Spieler wählen einen Hafen für den Transport.

Der letzte Spieler **muss** von den beiden nicht transportieren Rohstoffen denjenigen mit dem höchsten Wert auf dem Rohstoffpreisindex wählen, **egal, ob der Spieler diesen Rohstoff schürfen darf oder nicht**. Haben beide bislang nicht transportierten Rohstoffe den gleichen Preis, dann darf der Spieler zwischen diesen wählen.

Hinweise für neue Spieler

- Wenn Sie der erste oder zweite in der Spielerreihenfolge sind, dann behalten Sie den Rohstoff / die Rohstoffe im Auge, welche der dritte Spieler evtl. transportieren muss, um daraus einen dann Vorteil zu ziehen.
- Dritter zu sein in einem Spiel zu dritt ist nicht so schlecht wie in einem Spiel zu viert, aber man sieht sich evtl. von einer Transportmöglichkeit ausgeschlossen, insbesondere zu Beginn eines Spieles. Das wiederum kann Auswirkungen auf Ihre Finanzmittel und die künftigen Aktionsmöglichkeiten haben.

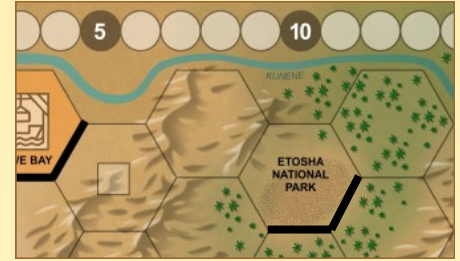
Danksagung des Autors

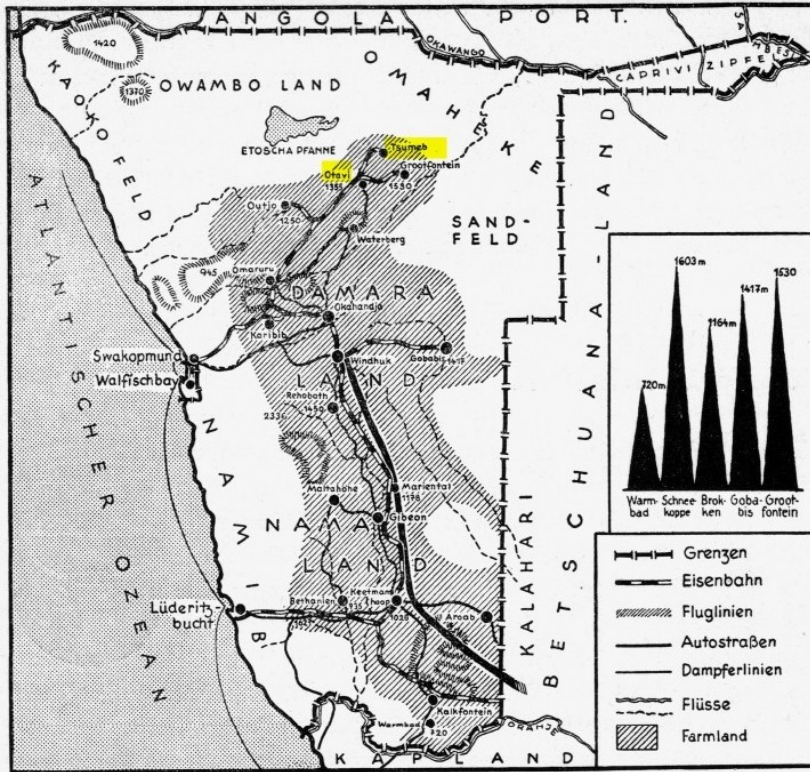
Eine dicke Umarmung für Carol und Caleb dafür, daß sie ihren Mann / Vater so viel Zeit auf dieses Projekt haben verwenden lassen.

Vielen Dank an Gareth Lodge, Gery McLaughlin und Grant Whitton (3G) für das Testspielen der frühen Versionen von Namibia und für die Ausdauer angesichts der Schwierigkeiten und all der anderen Spiele, die wir hätten spielen können!

Danke auch an Gordon und Fraser Lamont für ihren Rat und ihre Unterstützung.

Und einen großen Dank an Harald Mücke und den Spieletreff Mönchengladbach für die Wahl von „Namibia“ als einen der Gewinner des Autorenwettbewerbes. Niemand war mehr überrascht als ich!



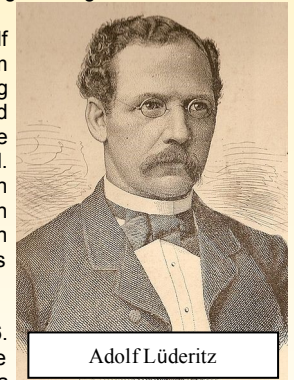


Deutsch-Südwestafrika war von 1884 bis 1915 eine deutsche Kolonie auf dem Gebiet des heutigen Staates Namibia. Mit einer Fläche von 835.100 km² ungefähr 1,5 mal so groß wie das damalige Deutsche Kaiserreich. Deutsch-Südwestafrika war die einzige deutsche Kolonie, in der eine gezielte Ansiedlung erfolgte. Neben dem Abbau von Diamanten und Kupfer lockte insbesondere die Viehzucht. 1902 hatte die Kolonie ca. 200.000 Einwohner, darunter 2.595 Deutsche. Bis 1914 kamen weitere 9.000 deutsche Siedler hinzu. Im Rahmen des 1. Weltkrieges wurde das Gebiet 1915 erobert und 1919 der Verwaltung Südafrikas übertragen. Erst seit 1990 ist Namibia unabhängig.

Deutsche Inbesitznahme

Ursprünglich war das Land von Buschmännern bewohnt. In der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts erfolgte von Nordosten her die Einwanderung der *Hereros* und von Süden her die der *Hottentottenstämme*. Der Name "Hottentotten" (Stotterer) geht auf eine Bezeichnung holländischer Siedler für das Volk der *Nama* zurück, der eigentümlichen Sprache wegen. Den kriegerischen Stämmen gelang es schnell die ursprünglichen Bewohner des Landes zu unterjochen und teils auszuroten. Zwischen Hereros und Namas kam es in der Folgezeit zu jahrzehntelangen Kriegen.

Im Auftrag des Bremer Kaufmanns Adolf Lüderitz erwarb Heinrich Vogelsang am 1. Mai 1883 vom Nama-Häuptling *Fredericks II.* für 200 alte Gewehre und 100 englische Pfund die heutige *Lüderitzbucht* mit fünf Meilen Hinterland. Dabei ließ Vogelsang offen, ob es sich um die den Nama bekannten englischen Meilen oder die fünfmal längeren



deutschen Meilen handeln sollte. Da Lüderitz später von der deutschen Maßeinheit ausging, wurden die Namas getäuscht. Das Gebiet wurde 1884 unter den Schutz des Deutschen Reiches gestellt.

Vogelsang schloss einen zweiten Vertrag ab, in dem Lüderitz der Küstenstreifen zwischen dem Oranje-Fluss und dem 26. Breitengrad und ein Gebiet von 20 Meilen landeinwärts von jedem Punkt der Küste aus für weitere 500 Pfund und 60 Gewehre verkauft wurde. 1885 wurde in *Otjimbingwe* der erste Verwaltungssitz eingerichtet. 1890 vergrößerte sich Deutsch-Südwestafrika um den *Caprivizipfel* im Nordosten, von dem man sich neue Handelsrouten versprach, und der den Anschluss zum *Sambesi-Fluss* herstellte. Im gleichen Jahre wurde der Grundstein für die Feste „*Groß Windhuk*“ gelegt, der heutigen Landeshauptstadt "*Windhoek*".

Wirtschaft und Infrastruktur

Die ersten deutschen Siedler beschäftigten sich hauptsächlich mit der Viehwirtschaft. Nachdem im Norden Kupfer und später im Süden Diamanten gefunden wurden, entwickelte sich auch eine industrielle Infrastruktur. Der Bau der ersten Bahnstrecke Swakopmund-Windhoek wurde 1897 begonnen und 1902 fertiggestellt. Es folgten weitere Bahnverbindungen in den Süden und Norden des Landes; so von Lüderitz nach *Keetmanshoop* und von dort nach Windhuk, sowie in das Kupferabbaugebiet des *Otaviberglandes*. Damit hatte Deutsch-Südwestafrika das umfangreichste Streckennetz aller deutschen Kolonien, was einen entscheidenden Anteil am Aufstieg des Landes hatte. Eine regelmäßige Schiffsverbindung mit Deutschland erfolgte ab 1898.

Obwohl die Erwartung, in dem öden Lande wertvolle Mineralien zu finden, nicht unbegründet war, erwies sich – insbesondere was Gold anbetraf – keine der Lagerstätten als abbauwürdig. Dagegen versprachen hochwertige Marmor- und Kohlevorkommen Gewinn. Die größte Rolle aber spielten die Kupfererzlager, die in allen Teilen des Landes gefunden wurden. Um 1850 begann ein regelrechter "Kupferrausch". Die *Gesellschaften Walvis Bay Mining Company* und *Great Namaqua Mining Company* wurden gegründet. Auch die Eingeborenen des Otaviberglandes hatten schon lange Erz abgebaut, den Abbauort jedoch geheimgehalten. Erst 1893 wurde die Lagerstätte *Tsumeb* entdeckt, 1906 wurde eine Eisenbahnlinie von Swakopmund fertiggestellt und der Abbau des Erzes begann. Das Vorkommen von Gallium und Germanium und die Größe der Kristalle machten Tsumeb weltberühmt.



Tsumeb-Mine mit Halden im Vordergrund

„Zur planmäßigen Erforschung des Landes“ wurde das „Südwestafrikanische Minensyndikat“ gegründet, das in Swakopmund ein bergtechnisches Laboratorium unterhielt und seine Bemühungen auf die Erschließung weiterer wertvoller Kupfererzvorkommen konzentrierte.

Im Sommer 1908 fand ein Bahn-Streckenarbeiter im Kiessand der Lüderitzbucht Diamanten. Seine Master wurden über Nacht reiche Leute - über Finderlohn ist nichts bekannt geworden. Schon bald war die Lüderitzbucht vom Diamantenfieber gepackt, der Wettlauf um Besitzanteile begann. Bereits nach drei Monaten waren Diamanten von 2.720 Karat gefunden worden, bis zum Jahresende betrug der Wert der Förderung bereits 1,1 Millionen Reichsmark. Bis zum Ausbruch des Ersten Weltkrieges wurden Diamanten im Wert von 152 Millionen Reichsmark gefördert. Auf den Diamantenfeldern

herrschten chaotische Zustände, Rechtsstreitigkeiten und illegaler Diamantenabbau bereiteten der Regierung Sorgen. Daher erklärte man das Gebiet zwischen Oranje-Fluß im Süden und dem 26. Breitengrad im Norden sowie einer 100 km langen Linie landeinwärts zum Sperrgebiet und vergab das Schürfrecht an die *Deutsche Kolonialgesellschaft*. Ab 1912 wurde die Diamantenförderung mit einer Steuer von 6,6 % belegt, wodurch der Kolonialverwaltung jährlich etwa 10 Millionen Reichsmark zufließen.



Feld "Unverhofft" Vereinigte Diamant-Minen AG

Diamanten aus Namibia wegen ihrer hohen Schmuckqualität gesucht. Der Diamantenbergbau ist einer der wichtigsten Wirtschaftsfaktoren für Namibia.

Insgesamt gesehen, waren die deutschen Kolonien ein wirtschaftliches Verlustgeschäft. Der Lieferumfang der Produkte, die man aus den Kolonien in das Deutsche Reich importierte, deckte meist nur einen sehr geringen Teil des Inlandsbedarfs. Abgesehen von Kupfer und Diamanten aus Deutsch-Südwestafrika bildeten die Kolonien keine Konjunkturstütze, verschlangen aber für die Kolonialverwaltung und die Niederschlagung von Unruhen hohe Summen. Privatwirtschaftlich gesehen konnten Investoren jedoch, abgesehen von den hohen Investitionen zu Beginn, große Gewinne verzeichnen.

Kolonialverwaltung

Nachdem Lüderitz die deutsche Regierung von der wirtschaftlichen Bedeutung seiner Niederlassung in Südwestafrika überzeugt und um hoheitlichen Schutz gebeten hatte, wurde 1884 ein Generalkonsul für Westafrika ernannt. Es kam zu einer Vielzahl von Zusammenstößen zwischen den verschiedenen Stammesgruppen und auch den deutschen Siedlern. Immer wieder mußte man mit teils drastischen Mitteln gegen die Einheimischen vorgehen. Im Jahr 1904 kam es zum *Herero-Aufstand* - ausgelöst durch die massiven Landkäufe der Kolonialgesellschaft und skrupellose deutsche Händler. Farmen, Eisenbahnlinien und Handelsstationen wurden angegriffen. Die Schutztruppe wurde durch 500 Marineinfanteristen verstärkt, dennoch gelang keine Befriedung. Generalleutnant von *Trotha* wurde zum Oberbefehlshaber der Schutztruppe ernannt. Er ließ noch einmal Verstärkung aus Deutschland kommen und stellte die Hereros am 11. August 1904 zur Entscheidungsschlacht am *Waterberg*. Es gelang den Hereros zwar nach Südosten auszuweichen, sie unterschätzten jedoch die Schwierigkeiten, welche sich durch eine Flucht mit Rinder und Ziegenherden, Frauen, Kindern und Verwundeten durch die *Omaheke-Trockensavanne* ergaben. Während der Kämpfe und der Flucht kamen bis zu 60 % des Hererovolkes ums Leben.

Im Oktober 1904 erhoben sich dann auch die Nama im Süden des Landes. Es folgte ein jahrelanger zermürender Kleinkrieg mit der Schutztruppe, der erst 1907/08 endgültig niedergeschlagen werden konnte. Die Vorgänge kosteten durch Krankheiten, Hunger und Durst, Kampfhandlungen, Überfälle, Flucht und menschenunwürdige Mißstände in den Internierungslagern zwischen 24.000 und 64.000 Herero, 10.000 Nama sowie 1.365 Siedlern und Soldaten das Leben.

Durch die Aufstände war die Wirtschaft von Deutsch-Südwestafrika zum Erliegen gekommen, die Farmwirtschaft musste neu aufgebaut werden, es gab kaum noch Vieh. Mit Entschädigungen in Höhe von 7 Millionen Reichsmark sorgte die Reichsregierung dafür, dass die meisten Farmer im Land blieben.

Erster Weltkrieg und das Ende der Kolonie

Nachdem in Europa der Erste Weltkrieg ausgebrochen war, erwartete man in Deutsch-Südwestafrika einen Angriff der mit England alliierten *Südafrikanischen Union*. Es stellte sich schnell heraus, dass die deutsche Schutztruppe den Südafrikanern hoffnungslos unterlegen war. Am 9. Juli 1915 unterzeichnete der Gouverneur eine Erklärung über die Übergabe der deutschen Schutztruppe an die Südafrikanische Union. Etwa die Hälfte der deutschen Bevölkerung Südwestafrikas wurde bis zum Juli 1919 nach Deutschland zurückgeschickt. Das Ende von Deutsch-Südwestafrika wurde mit dem Versailler Vertrag vom 28. Juni 1919 besiegelt.

Übersicht Verwaltungsphase / Rohstoff Index



3. Transport



Währung: Goldmark



>



/2

Angebot

Nachfrage

Sobald die Nachfrage (Ölfass) die Nachfrage (Pöppel) übersteigt, halbiert sich der Preis (Scheibe) auf dem Index (abrunden).



4. Verwaltung

Der Rohstoffindex wird wie folgt angepasst:



>



+2

Für alle Rohstoffe, bei denen die Nachfrage (der Pöppel) niedriger als das Angebot (das Ölfass) ist, wird die Nachfrage um 2 Punkte auf dem Index erhöht. (Der Preis wurde bereits während des Transportes halbiert!)



=



+1



+1

Für alle Rohstoffe, bei denen die Nachfrage (der Pöppel) gleich dem Angebot (dem Ölfass) ist, werden der Preis (die Scheibe) und die Nachfrage um 1 Punkt auf dem Index erhöht.



<



+2



/2

Für alle Rohstoffe, die in dieser Runde transportiert wurden und bei denen die Nachfrage (der Pöppel) oberhalb des Angebotes (dem Ölfass) liegt, wird der Preis (die Scheibe) auf dem Index um 2 Punkte erhöht und die Nachfrage halbiert (abrunden).



+3



+3

Für den Rohstoff, der in dieser Runde nicht transportiert wurde, werden der Preis (die Scheibe) und die Nachfrage (der Pöppel) um 3 Punkte auf dem Index erhöht.



Nach diesen Marktbewegungen werden die Rohstoffscheiben von den Häfen in den Vorrat zurückgelegt.



Die Marker für das Angebot (Ölfässer) werden ebenfalls vom Index in den Vorrat zurückgelegt.



Minen, aus denen alle Rohstoffwürfel entfernt wurden, sind ausgebeutet. Dortige Bohrtürme werden den Spielern zurückgegeben und das Feld mit einem Marker ausgebeutete Mineralien gekennzeichnet.



Alle LKW werden den Spielern zurückgegeben.