



Mombasa - FAQ – Beginnersfouten!

Misschien wat onaardig gesteld, maar je zult de eerste niet zijn die beginnersfouten maakt. Dat gebeurt regelmatig met wat complexere spellen. Dus als jij niet helemaal zeker bent of je Mombasa helemaal goed speelt? Kijk dan even naar deze tips voor het goed en correct spelen van het spel. En mocht je een regel stom vinden, dan kun je altijd nog familieregels maken. Maar als er een toernooi van Mombasa gespeeld gaat worden is het toch handig om te weten hoe het echt hoort.

Tips voor de regels, punten waar je het spel eventueel verkeerd kunt spelen als je de regels voor een eerste keer leest

Nu geven wij u alvast wat tips om het spel te spelen. De hieronder vermelde regels staan echt in de spelregels, maar kunnen nog wel eens over het hoofd worden gezien als je het spel voor een eerste of tweede keer speelt. De fouten die gemaakt worden, of de onderdelen die wel eens vergeten of per ongeluk overgeslagen worden, staan in volgorde van hoe vaak deze fouten worden gemaakt:

- **Fout 1: terugnemen verkeerde kaarten**

Als je één van de ruststapeltjes kaarten terugneemt, let dan op dat de *nét* gespeelde kaarten hier niet bij zitten; je moet namelijk *éérst* een stapeltje (of één kaart) terugnemen op hand en pas daarna de deze ronde gespeelde kaarten uit het actiegebied naar het rustgebied “doorschuiven” (zie ook pagina 9, 6. *einde van jouw eigen actiefase*). We gaan hier nog niet eens in op de tactische fouten die je kunt maken bij het terugnemen van de verkeerde stapel kaarten. Die vind je bij tactische en strategische tips van The Game Master, ook een FAQ.

- **Boekhouden, les 1**

Het boekhoudspoor is een lastig spoor, maar als je het goed door hebt dan kun je hier heel snel naar voren en veel punten behalen; belangrijk is hierbij dat je 1) steeds per boek kijkt of je aan de voorwaarde voldoet en niet alles bij elkaar op hoeft te tellen; dus niet cumulatief; heb je één banaan op een eerste boek staan en twee bananen op het volgende boek, dan kun je doorschuiven naar het tweede boek met twee bananen; je hebt dus geen drie bananen nodig, want je kijkt steeds *pér* boek of je aan de voorwaarden voldoet (zie pagina 7, bij 3. *Gebruik 1 boekhouderkaart, punt 2*)

- **Boekhouden, les 2**

Boekhouden is niet eenvoudig, zeker de creatieve boekhouding in Mombasa; maar je kunt er ontzettend slim in worden; daarom geven we je nog eens een paar tips – ze staan in de regels, maar toch handig om te benadrukken mocht je er overheen lezen: 1) je mag een boek op een willekeurige plek op je boekhoudspoor leggen, dus ook verder vooruit als je een lastige hebt; 2) je mag een boek natuurlijk ook dichtleggen tegen betaling van 2 geld, maar dan moet je wel vooruit kunnen trekken naar één van de volgende boeken; bovendien mag je deze actie maar één keer doen bij actie 3. Boekhouderkaart spelen en 3) je mag een boek ook “upgraden” door een boek over een lastig boek heen te leggen (zie pagina 7, **boven 3**) gebruik 1 boekhouderkaart...)



- **Hoeveel dividend?**

Dividend ontvangen op een aandelenspoor als een ander voorbij trekt. Iedereen die al verder op het spoor staat krijgt als iemand voorbij 1 (geld) trekt, 1 Pond. Ook de speler die er net overheen gaat. Maar hoe zit het dan met iemand die al over 2 (geld) heen is, verder op het spoor. Krijgt die dan 2 Pond? Nee, is het antwoord. Deze krijgt ook 1 Pond. Trekt een andere speler dan ook over de 2 grens heen, dan krijgen alle spelers voorbij de "2", dus 2 Pond.

- **Huisjes verdwijnen uit het spel**

Het verwijderen van een huisje (zie bij *bonusmarkers*). Let op dat je als je het symbool met een huisje met een kruis er door ziet, dat je dan NIET een huisje van de landkaart afhaalt, maar eentje uit de compagniebasis haalt en uit het spel VERWIJDEERT.

- **Dozenduwers en handelaren**

Een fout die nogal eens gemaakt wordt is de mogelijke verwarring rondom de goederenkist waarde van de bananen, koffie en katoen. Als je een nieuwe kaart wilt kopen, dan moet je altijd kijken naar de waarde linksboven op deze kaarten. Dat komt altijd overeen met de waarde die op deze kaarten (in het midden) staat, het aantal goederen dus. Hiermee koop je kaarten. Maar de prijs van een kaart die je wilt kopen, die staat rechts onderaan. Dat is de "rode krat" waarde. Die wordt eventueel verhoogd door de plek op het spelbord waar de kaart ligt als je deze koopt. Haal de goederenwaarde en de rode krat waarde niet door elkaar! Het is namelijk wel weer zo dat je bij de verkoop van een eigen kaart – het verscheuren van een kaart (zie *pagina 8, bonusmarkers, rechtervakje in het midden van de pagina*) – weer moet kijken naar de "rode krat" waarde rechts onderaan op de kaart. Dat kan verwarrend zijn. Daarom vermelden wij deze mogelijke foute manier van spelen hier. Uiteraard zijn expansiekaarten met helmpjes niet inzetbaar om kaarten te kopen.

Ongetwijfeld is dit geen uitputtende lijst van veelvoorkomende fouten die spelers maken als ze Mombasa spelen, maar het geeft een eerste aanzet.

Heb je nog een vraag, waar je het antwoord niet in deze lijst hebt kunnen vinden, stuur ons dan een mail: info@thegamemaster.nl en wij proberen je uiteraard verder te helpen.

Het is ook mogelijk dat er nog een nette FAQ komt, helemaal gesorteerd naar onderwerp. Kijk eerst even of je deze niet toch op onze site kunt vinden. Dan kun je direct geholpen worden.

Nieuwerkerk aan den IJssel, Februari 2016

The Game Master

Speluitgeverij The Game Master

Burgemeester Vogelaarsingel 9 – Nieuwerkerk ad IJssel – Tel +31 (0)180 756193 - info@thegamemaster.nl

www.thegamemaster.nl



Speluitgeverij The Game Master

Burgemeester Vogelaarsingel 9 – Nieuwerkerk ad IJssel – Tel +31 (0)180 756193 - info@thegamemaster.nl
www.thegamemaster.nl