

# Kolonialmacht

von Martin Wölk

Wir schreiben das Jahr 1884. Die vorherrschenden Großmächte Großbritannien, Deutschland, Frankreich und Italien rüsten sich, ihren Einflußbereich zu erweitern.

Flotten werden ausgeschildt, in Afrika Städte zu errichten, die als Basis für die Kolonisierung dienen sollen.

Die Bautruppen sind wieder in ihre Heimat zurückgekehrt. Jetzt gilt es Plantagen aufzubauen, Minen einzurichten, um Kakao und Tabak zu ernten, Gold und Diamanten zu schürfen.

Dazu ist es nötig, die Gebiete ständig zu erweitern - Truppen sind erforderlich.

Drei Einheiten Kavallerie und drei Einheiten Infanterie sind mit Ihnen unter Ihrer Führung in der Kolonie eingetroffen. Weitere Truppen müssen vor Ort rekrutiert, ausgebildet und an ihren Einsatzort in Marsch gesetzt werden.

Es wäre alles so einfach - wären da nicht die Expansionsbestrebungen der anderen Mächte, die immer wieder zu Reibereien führen. Und der Zeitdruck! Nur achtzehn

Monate hat Ihnen Ihre Regierung Unterstützung zugesagt. Nur achtzehn Monate haben Sie, um zu beweisen, daß Sie der geeignete Konsul und Feldherr für diese Aufgabe sind...

...geht es Ihnen durch Kopf, als Sie Ihren Blick über die Savanne, über unberührte Natur gleiten lassen. Fruchtbare Boden, Flüsse, im Hintergrund Gebirge, die Bodenschätze versprechen.

Und hinter dem Gebirge die Gewißheit des Gegners...

**Kolonialmacht** ist ein Strategiespiel für zwei bis vier Spieler. 18 Monaten bleiben Ihnen, die Vorherrschaft in den Bereichen Wirtschaft und Militär zu erreichen.

Jeder Zug ist in drei Phasen gegliedert; die Kaufphase, die Setzphase und die Bewegungsphase.

Verstärken Sie in der Kaufphase Ihre Truppen, handeln Sie mit den Gütern, die Sie auf Ihren Plantagen ernten und in Ihren Minen abbauen, oder investieren Sie Ihr Geld in neue Minen und Plantagen.

Die Lage neuer Plantagen und Minen bestimmen Sie in der Setzphase. Vergessen Sie nicht, Ihre neuen Rekruten außerhalb der Stadt zu stationieren.

Die Bewegungsphase legt die Marschrouten Ihrer Einheiten fest. Treffen Ihre Armeen auf die Niederlassung oder die Truppen eines Gegners, gibt es Ärger.

#### **Ladeanweisung:**

Die Ladeanweisung finden Sie auf dem Datenträger.

#### **Kontrollen:**

Sie kontrollieren alle Funktionen mit dem Joystick in Port #2. Mit dem Stick wählen Sie den Menüpunkt und bewegen den Cursor oder Ihre Einheiten auf der Karte, mit dem Knopf lösen Sie einen Menüpunkt aus, positionieren Ihre Niederlassungen oder wählen die Einheit,

die in Marsch gesetzt werden soll.

### **Das Hauptmenü:**

Nach dem Ladevorgang leuchtet der Bildschirm kurze Zeit rot auf, bevor das Hauptmenü erscheint. Die Farbe ROT gibt an, daß der erste Spieler an der Reihe ist. Informationsbalken, Spielfiguren, Städte und Niederlassungen sind in der Spielfarbe gehalten.

Die Spielfarben sind:

Spieler 1	Rot - Großbritannien
Spieler 2	Türkis - Deutsches Reich
Spieler 3	Lila - Frankreich
Spieler 4	Grün - Italien

Die Reihenfolge bleibt immer gleich. Übergibt ein Spieler an den nächsten, leuchtet der Bildschirm in der entsprechenden Farbe auf.

### **Phase 1: Die Kaufphase**

Setzen Sie den gelben Wahlrahmen auf das gewünschte Icon und drücken Sie den Knopf.

Der Krieger:

Mit dem Stick wählen Sie nun, ob Sie Ihre Kavallerie oder Ihre Infanterie verstärken wollen. Mit dem Knopf rekrutieren Sie neue Einheiten. Verlassen Sie das Menü, indem Sie HAUPTMENUE anklicken.

Die Niederlassung:

Wählen Sie, ob Sie Kakao- oder Tabakplantagen, Gold- oder Diamantenminen anlegen wollen.

Die Güter:

Im Untermenü HANDEL wählen Sie mit dem Joystick (oben/unten) eine Ware aus. Mit Druck nach links wird verkauft, mit Druck nach rechts wird gekauft. Halten Sie zusätzlich den Feuerknopf gedrückt, so werden 10 Gütereinheiten auf einmal bewegt.

Die Karte:

Dieses Icon führt Sie in die Pase 2.

### **Phase 2: Die Setzphase**

Wenn Sie keine neuen Plantagen oder Minen und keine neuen Einheiten haben wird diese Phase übersprungen und sofort die Bewegungsphase aufgerufen.

Setzen Sie Ihre Plantagen und Minen, die die Grundlage Ihres Reichtums bilden sollen.

Sie sind mit drei Einheiten Kavallerie und drei Einheiten Infanterie nach Afrika gekommen. Vergrößern Sie Ihre Kampfkraft und Verteidigungsbereitschaft mit weiteren Einheiten, die auch vorläufig in der Stadt stationiert bleiben können. Jedoch denken Sie auch an die Verteidigung Ihrer Niederlassungen...

Wenn Sie neue Objekte gekauft haben, wird die Art und



Anzahl in einem Fenster rechts oben angezeigt. Sie werden in der dargestellten Reihenfolge gesetzt.

Es ist wichtig, daß die Objekte im richtigen Gelände platziert werden. Plantagen gehören in Wald- oder Savannen-Gebiete, möglichst in die Nähe eines Flusses, Minen ins Gebirge. Setzen Sie ihre Niederlassungen keinesfalls direkt neben Ihre Stadt, da Sie sich damit ein "Stadttor" versperren.

Wenn alle Minen und Plantagen angelegt sind, werden die Einheiten, die sich noch in der Stadt befinden, außerhalb der Stadt kaserniert. Setzen Sie den Cursor auf ein freies Feld neben Ihrer Stadt und drücken Sie den Knopf. Haben Sie bereits eine Stadt erobert, können Sie auch dort Einheiten rekrutieren.

Jede Stadt hat sechs Tore. Somit können um eine Stadt bis zu sechs Einheiten stationiert werden.

Wollen oder können Sie keine Einheiten mehr setzen (es sind z.B. keine Stadttore mehr frei), setzen Sie den Cursor über Ihrer Stadt, drücken den Feuerknopf und wählen WEITER. Sie kommen in die BEWEGUNGS-PHASE.

### Phase 3: Die Bewegungsphase

Setzen Sie den Cursor über eine Ihrer Armeen. Es erscheint rechts unten auf dem Bildschirm

ST:xx TA:00

ST zeigt die Stärke der Einheit an, TA die Tage, die in diesem Monat genutzt wurden. Ist die Einheit noch nicht bewegt worden, ist TA:00.

Jede Aktion benötigt einige Tage Zeit. Die Zeit für eine Bewegung richtet sich nach der Einheit - Kavallerie ist schneller als Infanterie - und dem Terrain. Ein Angriff dauert immer einen Tag.

Eine Einheit kann natürlich nur bis zu 30 Tage im Monat aktiv sein. Hat eine Armee eine geringe Stärke, sollte man Sie wenig bewegen, da sie sich in der verbleibenden Zeit - gleich Rast - erholt.

Wählen Sie nun eine Einheit und drücken Sie kurz den Knopf. Die Armee kann mit dem Joystick bewegt werden. Schicken Sie Ihre Einheiten nicht in die Irre - Sie werden das Ziel nur mit guter Führung und ausgeruhten Männern erreichen.

Wollen Sie Ihre Einheit nicht weiter setzen, so drücken Sie wieder kurz den Knopf.

Um ein Objekt (eine Einheit) eines Gegners zu erobern, lenken Sie eine Ihrer Armeen auf das gegnerische Feld.

Versichern Sie sich jedoch, daß Sie genug Reserven haben.

Erobern Sie die Stadt eines Mitspielers, so werden die gegnerischen Armeen vom Spielfeld genommen. Für einen Spieler ohne Stadt ist der Streit um die Macht beendet.

Sie sollten immer mit erhaltenen Armeen angreifen.

Um die BEWEGUNGSPHASE zu verlassen, setzen Sie den Cursor über Ihre Stadt, drücken den Knopf und wählen WEITER. Sie übergeben die Kontrolle an den nächsten Spieler.

Nach dem letzten Spieler einer Runde folgt eine Zwischenauswertung.

### **Auswertung**

Der Spielstand wird in farbigen Balken dargestellt. Der erste Balken steht für Einheiten und Städte, der zweite für Plantagen, Minen und Waren.

Nach 18 Monaten ist das Spiel beendet, gewonnen hat der Kolonialherr mit den meisten Punkten (Prozent), die den Mittelwert der beiden Balken ausdrücken.

### **Auf ein Wort**

Kolonialmacht ist ein Spiel für VIER Personen. Je mehr



Feldherren, desto interessanter...

Achten Sie in erster Linie auf Ihre Minen und Plantagen. Sie sind die Quellen Ihres Reichtums. Je mehr Objekte Sie leiten, desto größer wird Ihr Einfluß sein und desto besser werden Sie sich gegen Eindringlinge verteidigen können.

VIEL SPASS!!!!

Copyright © 1987 ariolasoft GmbH

Idee, Konzept, Graphik, Programmierung  
und Handbuchentwurf: Martin Wölk

Produktion: Harald Uenzelmann

Verpackung: Barbara Wendland

Im Vertrieb der ariolasoft

Dank an meine Eltern für ihr Verständnis, wenn ich einmal öfter mehr an meine Bugs als an meine Umgebung dachte.

Dank auch an meine Kollegen für lange, begeisterte Testsitzungen - so mancher Nerv blieb auf der Strecke...