

## Il gioco di Esplorazione & Sfruttamento

*Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari  
Versione 1.0 – Novembre 2000*

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte

Tutti i diritti sul gioco Africa 1880 sono detenuti dal legittimo proprietario

# AFRICA

## Africa 1880. Esplorazione e Sfruttamento

### I) Introduzione

AFRICA 1880 è un gioco di negoziazione che simula la competizione tra le nazioni Europee per la colonizzazione dell'Africa tra il 1880 e il 1914. Ogni giocatore costruirà le proprie colonie investendo nello sviluppo del territorio o impossessandosi dei territori sviluppati da altri. Il vincitore sarà il giocatore che alla fine della partita avrà il controllo del maggior numero di colonie.

### II) Contenuto

- Un tavolo da gioco che riporta una mappa dell'Africa, divisa in 32 territori. In basso a sinistra si trovano 6 quadratini che rappresentano le sedi delle nazioni Europee
- 6 serie di 22 pedine rettangolari riportanti la bandiera di una nazione Europea. Ognuno di queste pedine serve ad indicare la presenza di una nazione Europea in un territorio Africano.
- 88 pedine quadrate riportanti simboli di costruzione (edifici, strade). Questo tipo di pedine rappresenta lo sviluppo, indicano lo sviluppo di infrastrutture coloniche in un territorio Africano.
- 6 serie di 5 pedine rotonde con un simbolo diverso per ogni lato. Questo tipo di pedine rappresenta le relazioni diplomatiche, vengono utilizzati per annunciare una dichiarazione di guerra o sancire un'alleanza.
- 22 edifici. Questo tipo di pezzi rappresenta le colonie, sono usate per stabilire colonie in un territorio Africano.
- Un blocco di moduli per ordini. Questi moduli vengono utilizzati per scrivere gli ordini che date alle vostre pedine sulla mappa. Vengono anche utilizzati per annotare le vostre dichiarazioni di guerra o di alleanza. Siete liberi di farne quante copie riterrete necessario.
- Le regole del gioco

### III) Preparazione del gioco

Il gioco può essere giocato da tre, quattro, cinque o sei persone. Ognuno dei giocatori:

- sceglie una nazione Europea da guidare nel corso della partita (Germania, Gran Bretagna, Belgio, Francia, Italia o Olanda)
- si procura una matita o una penna
- scrive in nome della nazione scelta su un foglio ordini pulito
- prende le pedine, compresi quelli di relazione diplomatica, del colore corrispondente alla nazione scelta :

Gran Bretagna	rosso
Francia	blu
Germania	nero
Italia	verde
Olanda	giallo
Belgio	marrone

- Quando tutti sono pronti, mettete la mappa di gioco sul tavolo.

Ogni giocatore piazza una delle proprie pedine diplomatiche in ognuna delle ambasciate delle altre nazioni. Nel primo turno e seguendo l'ordine indicato sopra, ogni giocatore piazza un proprio segnalino in un territorio costiero. Il piazzamento è libero ma è consigliabile scegliere un territorio costiero libero dalle pedine di altri giocatori. Ogni giocatore piazza una sola delle proprie pedine sulla mappa. La partita sta cominciando !

## **IV) Il turno di gioco**

La partita si gioca in 8 turni. Il primo turno si svolge nel 1880, il secondo nel 1885, e via di seguito fino all'ultimo nel 1914. Ogni turno è composto da 5 fasi successive:

- 1) azione diplomatica
- 2) scrittura degli ordini
- 3) lettura degli ordini
- 4) risoluzione dei conflitti
- 5) costruzione delle colonie

Alla fine della 5<sup>a</sup> fase, inizia un nuovo turno. Di seguito trovate il dettaglio di ogni fase.

### **1) AZIONE DIPLOMATICA**

Questa fase è preparatoria alla fase 2, nel corso della quale ogni giocatore scriverà sul proprio foglio degli ordini se si trova in stato di guerra o di pace con ogni altro giocatore. E' cruciale convincere gli altri giocatori ad essere vostri alleati. I giocatori hanno 8 minuti per negoziare liberamente l'uno con l'altro per convincere la propria controparte a diventare un alleato. Le promesse fatte nel corso della discussione non obbligano alcun giocatore a mantenerle. Le discussioni possono tenersi al tavolo o in un'altra stanza tra due o più giocatori. L'unico punto da rispettare è la durata della fase (8 minuti). Vi raccomandiamo di tenere sotto controllo il tempo.

### **2) SCRITTURA DEGLI ORDINI**

Durante questa fase, ogni giocatore scrive segretamente tre tipi di ordini sul suo foglio, nella colonna corrispondente al turno che si sta giocando. Gli ordini per il primo turno vanno quindi scritti nella colonna relativa al 1880. Ogni giocatore scrive:

- un ordine per ognuna delle proprie pedine sulla mappa
- un ordine di sbarco in un territorio costiero se possibile
- lo stato delle proprie relazioni diplomatiche nei confronti delle altre nazioni.

#### **2.1) Gli ordini per le pedine**

Ogni giocatore dà tanti ordini quanti sono le proprie pedine. L'ordine ad una pedina viene dato scrivendolo in corrispondenza del territorio cui si riferisce. Un ordine per Dakar andrà quindi scritto nella linea di "Dakar".

E' possibile dare tre tipi di ordini ad ogni pedina: sviluppo, esplorazione o nulla. Il significato di ognuno è;

# AFRICA

Ordini dati alle pedine	Da scrivere nel modulo degli ordini	Significato degli ordini
Sviluppo	“Sviluppo” o l’abbreviazione “S”	La pedina sviluppa il proprio territorio per trasformarsi progressivamente in una “colonia”
Esplorazione	Il nome di un territorio confinante	La pedina invia una spedizione in un territorio confinante per insediare una nuova pedina
Non fare nulla	“nulla”	Nessuna azione

Una pedina può ricevere un solo tipo di ordine per turno. Un ordine dimenticato, falso o illeggibile è considerato nullo.


## 2.2) Sbarco

Ogni giocatore può impartire un solo ordine di sbarco per turno. Per farlo deve compilare la linea che riporta il simbolo :



Ogni giocatore può disporre un ordine di sbarco in un territorio costiero che non contiene pedine di nessun'altra nazione Europea. Se tutti i territori costieri sono occupati da una o più pedine, nessuno sbarco è possibile per il turno in corso. Se un territorio costiero diventa sgombro nel corso del turno, lo sbarco sarà nuovamente possibile.

Il significato di questo ordine è:

Ordine di sbarco	Da scrivere nel modulo degli ordini	Significato dello sbarco
	Il nome di un territorio costiero libero	Una spedizione marittima viene organizzata dal proprio paese per portare una nuova pedina nel territorio costiero

## 2.3) Relazioni diplomatiche

Ogni giocatore deve annotare la propria posizione diplomatica nei confronti delle altre nazioni nella tabella “DIPLO”. Tali relazioni sono valide per un turno. Due sono le posizioni possibili: Alleanza o Guerra. Relazioni diplomatiche illeggibili o dimenticate vengono interpretate come alleanze.

Il significato di ogni relazione è:

Relazione diplomatica	Da scrivere nella linea della nazione	Significato della relazione diplomatica con la nazione
Alleanza	“Alleanza” o l’abbreviazione “A”	Tutti le proprie pedine sulla mappa che si trovano in territori con pedine dell’altra nazione dove entrambe non sono ancora diventate colonie sono in pace con esse
Guerra	“Guerra” o l’abbreviazione “G”	Tutti le proprie pedine sulla mappa che si trovano in territori con pedine dell’altra nazione dove entrambe non sono ancora diventate colonie sono in guerra con esse

### 3) LETTURA DEGLI ORDINI

Questa fase consiste nell’applicazione degli ordini scritti dai giocatori sul modulo ordini nel corso della fase precedente. Dopo che tutti i giocatori hanno compilato il proprio modulo ordini, uno di essi (su base volontaria) li prende tutti e li legge, cominciando dal proprio.

Gli ordini vengono applicati in base alle regole di seguito riportate:

#### 3.1) Ordini impartiti alle pedine

Ogni ordine di sviluppo implica il piazzamento di una nuova pedina sviluppo in uno dei riquadri del territorio. Tanti ordini sviluppo impartiti dalle diverse nazioni sul medesimo territorio, comportano il piazzamento di tante pedine sviluppo. Smettete di piazzare pedine sviluppo quando tutti i riquadri del territorio sono stati occupati.

Ogni ordine di esplorazione di un territorio comporta il piazzamento di una pedina della nazione che l’ha impartito. Ad ogni modo ogni nazione può avere un’unica pedina per territorio, anche se impartisce più ordini di esplorazione per il medesimo territorio.

*NOTA: Le pedine sulla mappa non vengono mai spostate. Servono a consentire il piazzamento di nuove pedine nei territori confinanti*

*NOTA: Ogni nazione dispone di un massimo di 22 pedine e non può quindi piazzarne di più sulla mappa. Una nazione può comunque impartire un numero di ordini di esplorazione superiore alle pedine che ha ancora a disposizione; gli ordini si applicano in ordine alfabetico, in base al nome della provincia che riguardano, e quando le pedine sono terminate i restanti ordini di esplorazione vengono considerati nulli.*

#### 3.2) Ordini di sbarco

Ogni ordine di sbarco su un territorio costiero libero comporta il piazzamento di una pedina della nazione che l’ha impartito in quel territorio.

*RICORDATE: una nazione non può avere più di una pedina per territorio.*

### 3.3) Relazioni diplomatiche

Ogni ordine di relazione diplomatica viene notificato piazzando la pedina di relazione diplomatica nelle ambasciate. I giocatori li girano sul lato corrispondente all'ordine scritto sul modulo degli ordini.

Questo lato indica che la nazione cui la pedina appartiene ha dichiarato un'alleanza con la nazione cui appartiene l'ambasciata.



Questo lato indica che la nazione cui la pedina appartiene ha dichiarato guerra alla nazione cui appartiene l'ambasciata.



Per esempio, se la Francia dichiara un'alleanza con il Belgio, la pedina di relazione diplomatica Francese (blu) viene girata sul lato alleato in corrispondenza dell'ambasciata del Belgio.

Una volta che tutti gli ordini sono stati letti ed applicati, si passa alla fase successiva. Vi accorgete che le dichiarazioni di guerra o di alleanza giocheranno una parte dominante nel corso del gioco.

### 4) RISOLUZIONE DEI CONFLITTI

Questa fase determina quali pedine rimarranno o verranno rimosse dalla mappa, sulla base dei seguenti criteri:

In tutti i territori con una sola pedina, la pedina rimane.

In tutti i territori con due pedine: una pedina viene rimossa se la nazione cui appartiene si è dichiarata alleata della nazione cui appartiene l'altra pedina presente, e quest'ultima si è invece dichiarata in guerra con la prima. In tutti gli altri casi entrambe rimangono.

Le pedine rimosse tornano a disposizione del legittimo proprietario.

In tutti i territori con 3, 4, 5 o sei pedine: la pedina di una nazione viene rimossa se la nazione cui appartiene è colpita da più dichiarazioni di guerra che di alleanza da parte delle altre nazioni presenti nel territorio. In tutti gli altri casi la pedina rimane.

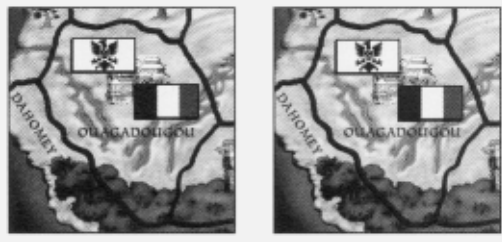
Le pedine rimosse tornano a disposizione del legittimo proprietario.

Secondo lo stesso principio, una pedina rimane se la nazione cui appartiene è colpita da tante dichiarazioni di guerra quante di alleanza da parte delle altre nazioni presenti nel territorio.

#### ESEMPIO CON DUE PEDINE IN UN TERRITORIO

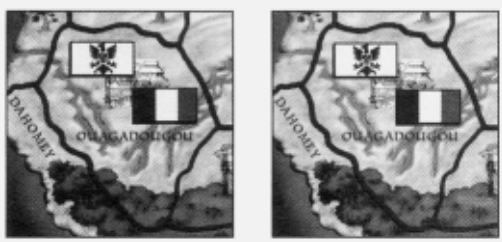
*La Francia dichiara un'alleanza con la Germania e la Germania dichiara un'alleanza con la Francia. Risultato: entrambe le pedine rimangono.*

# AFRICA



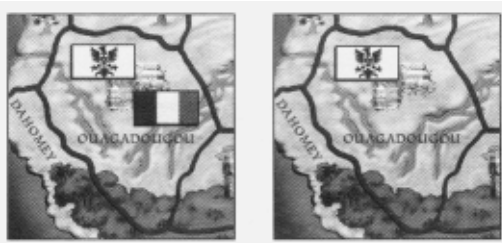
## ESEMPIO CON DUE PEDINE IN UN TERRITORIO

*La Francia dichiara guerra alla Germania e la Germania dichiara guerra alla Francia. Risultato: entrambe le pedine rimangono.*



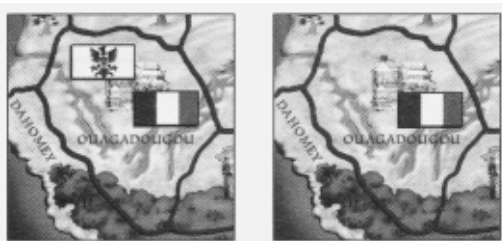
## ESEMPIO CON DUE PEDINE IN UN TERRITORIO

*La Francia dichiara un'alleanza con la Germania e la Germania dichiara guerra alla Francia. Risultato: la pedine della Francia viene rimossa.*



## ESEMPIO CON DUE PEDINE IN UN TERRITORIO

*La Francia dichiara guerra alla Germania e la Germania dichiara un'alleanza con la Francia. Risultato: la pedine della Germania viene rimossa.*



## ESEMPIO CON 3 PEDINE IN UN TERRITORIO

*La Francia ha dichiarato*

- guerra alla Germania
- un'alleanza con la Gran Bretagna

*La Germania ha dichiarato*

- guerra alla Francia
- un'alleanza con la Gran Bretagna

*La Gran Bretagna ha dichiarato*

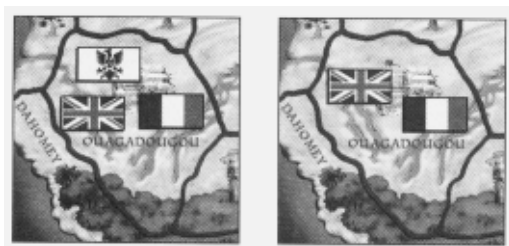
- guerra alla Germania
- un'alleanza con la Francia

*Risultato:*

*La pedina della Francia rimane in quanto le altre due nazioni hanno dichiarato una guerra e un'alleanza.*

*La pedina della Germania viene rimossa in quanto le altre due nazioni hanno dichiarato due guerre.*

*La pedina della Gran Bretagna rimane in quanto le altre due nazioni hanno dichiarato due alleanze.*



**RILIEVO:** *Il modo più semplice di risolvere i conflitti è verificare le pedine di relazione diplomatica all'ambasciata di ogni nazione. Dovreste essere in grado di capire cosa le altre nazioni hanno dichiarato (guerra o alleanza) in un attimo.*

### **5) COSTRUZIONE DELLE COLONIE**

Questa fase determina quali territori diventano colonie. Un territorio diventa una colonia quando una pedina colonia viene piazzata su di esso. Tale piazzamento è definitivo e non può essere evitato. Una pedina colonia deve essere piazzata in ogni territorio se le seguenti due condizioni sono verificate:

Un territorio è completamente sviluppato, ovvero ogni suo riquadro è occupato da una pedina sviluppo.

Almeno una pedina il territorio e, nel caso più nazioni siano presenti, esse siano tutte alleate.

Se entrambe le condizioni non sono verificate in un territorio, non è possibile piazzare una pedina colonia.

Per esempio piazzare una colonia non è possibile quando:

- Almeno una pedina appartiene ad una nazione che è in guerra con un'altra delle nazioni presenti.



# AFRICA

---

- Il territorio è vuoto (nessuna pedina presente): le pedine possono essere state rimosse durante la fase 4.
- Non tutti i riquadri sono occupati da pedine sviluppo.

NOTA: *una sola pedina colonia è consentita in ogni territorio.*

## **Regole speciali per le colonie**

Quando un territorio è diventato colonia, le regole per risolvere i conflitti (capitolo 4) non sono più applicabili alle pedine presenti nel territorio per tutto il resto della partita. Tali pedine diventano permanenti e possono continuare a ricevere ordini di esplorazione per i territori confinanti.

Quando un territorio diventa una colonia, nessuna altra nazione può impartire ordini di esplorazione verso tale territorio per tutto il resto della partita.

## **V) Fine della partita**

L'ultimo turno di gioco è quello che si svolge nel 1914 o quello in cui l'ultima colonia disponibile viene piazzata. Se avete piazzato l'ultima colonia, continuate a giocare fino alla fine del turno. Usate pile di pedine sviluppo (o alcune monete) per sostituire le colonie che vi necessitano per chiudere il turno.

Ogni giocatore per totalizza i propri punti vittoria secondo le regole seguenti:

Otto punti per ogni pedina presente in un territorio in cui una colonia è stata piazzata e in cui non sono presenti pedine di altre nazioni.

Tre punti per ogni pedina presente in un territorio in cui una colonia è stata piazzata e i cui sono presenti pedine di altre nazioni.

Un punto per ogni alleanza dichiarata con la propria ambasciata nel corso dell'ultimo turno di gioco.

Il vincitore è il giocatore che totalizza più punti. Tutti gli altri hanno perso: non c'è secondo posto nella corsa alla colonizzazione. Nel caso in cui più giocatori a pari merito totalizzino il maggior punteggio, non ci sono vincitori e i giocatori sono invitati ad iniziare una nuova partita.

## **REGOLA OPZIONALE**

Puoi decidere che il piazzamento iniziale delle pedine non è libero ma determinato dalla storia. In questo caso, ogni giocatore piazza la sua prima pedina, secondo il seguente schema:

Gran Bretagna	Alexandrie
Francia	Alger
Germania	Dahomey
Italia	Mogadiscio
Olanda	Cape Town
Belgio	Angola

Questo piazzamento non modifica in alcun modo le altre regole.

## SOMMARIO DEL GIOCO

### **A) PREPARAZIONE**

Ogni giocatore sceglie quale nazione Europea rappresentare e ne prende tutte le pedine colorate e un modulo degli ordini. Nel turno 1 e nell'ordine indicato al capitolo III, ogni giocatore piazza una delle sue pedine su un territorio costiero.

### **B) UN TURNO DI GIOCO**

#### **1) Azione diplomatica (durata: 8 minuti)**

Tutti i giocatori negoziano liberamente le proprie alleanze.

#### **2) Scrittura degli ordini**

Ogni giocatore scrive segretamente i propri ordini per il turno in corso sul modulo degli ordini:

- ordini per le pedine (sviluppo, esplorazione, nulla)
- ordini di sbarco se un territorio costiero è libero (non ci sono altre pedine Europee)
- relazioni diplomatiche con altre nazioni (alleanza o guerra)

#### **3) Lettura degli ordini**

Tutti gli ordini scritti vengono applicati:

- un ordine di sviluppo comporta il piazzamento di una nuova pedina sviluppo in uno dei riquadri del territorio
- un ordine di esplorazione comporta il piazzamento di una pedina della nazione che l'ha impartito
- un ordine di sbarco in un territorio costiero comporta il piazzamento di una pedina della nazione che l'ha impartito
- una relazione diplomatica sono annunciate alle ambasciate con le pedine di relazione diplomatica.

Nota: una nazione non può mai avere più di una pedina in un singolo territorio.

#### **4) Risoluzione dei conflitti**

Questa fase determina quali pedine rimangono e quali vengono rimosse dalla mappa:

- Una pedina rimane quando è l'unica presente nel territorio.
- In tutti i territori con due pedine: una pedina viene rimossa se la nazione cui appartiene si è dichiarata alleata della nazione cui appartiene l'altra pedina presente, e quest'ultima si è invece dichiarata in guerra con la prima. In tutti gli altri casi entrambe rimangono.
- In tutti i territori con 3, 4, 5, 6 pedine: la pedina di una nazione viene rimossa se la nazione cui appartiene è colpita da più dichiarazioni di guerra che di alleanza da parte delle altre nazioni presenti nel territorio. In tutti gli altri casi la pedina rimane.

#### **5) Costruzione delle colonie**

Una pedina colonia deve essere piazzata in ogni territorio in cui le seguenti due condizioni sono simultaneamente verificate:

- Un territorio è completamente sviluppato, ovvero ogni suo riquadro è occupato da una pedina sviluppo.
- Almeno una pedina il territorio e, nel caso più nazioni siano presenti, esse siano tutte alleate.

Una volta che un territorio è diventato colonia, regole speciali la governano per il resto della partita:

- La fase 4 (risoluzione dei conflitti) non si applica alle pedine presenti in questo territorio

# AFRICA

---

- Nessuna altra nazione può impartire ordini di esplorazione indirizzati a quel territorio.

## ***C) FINE DELLA PARTITA***

Nel 1914, o quando tutte le colonie sono state piazzate, ogni giocatore totalizza i propri punti vittoria:

- 8 punti per ogni colonia
- 3 punti per ogni colonia condivisa con altre nazioni
- 1 punto per ogni alleanza dichiarata presso la propria ambasciata durante l'ultimo turno.