

AFRICA

Da 2 a 5 giocatori dai 10 anni in su

Gli esploratori coraggiosi attraversano l'Africa profonda alla ricerca di tribù isolate e di animali interessanti. Naturalmente, essi sperano anche in fruttuosi scambi di beni, ori e gemme. In ogni turno, gli esploratori devono decidere se spostarsi nel cuore del continente o ricercare le aree sconosciute più attentamente. La combinazione giusta tra passione per l'avventura e tattica porteranno i giocatori alla vittoria!

Contenuto

1 mappa di gioco

96 tessere di esplorazione

20 campi base

1 segnalino di bonus +3

10 esploratori (2 di ognuno dei 5 colori)

5 carte sommario

5 segnalini di punteggio

1 foglio di veduta generale

1 manuale delle regole



Prima di usare il gioco, rimuovete con cura dai supporti le carte sommario e le tessere esplorazione.

Preparazione

- Mettete le tessere di esplorazione a faccia in giù sul tavolo, mescolatele e piazzate una tessera in ognuno degli spazi vuoti sulla mappa dell'Africa. Lasciate vuote le cinque città di partenza.
- Piazzate come rifornimento comune, 10 dei campi base e il segnalino di bonus +3 nel cerchio in alto a destra sulla mappa, che contiene un monumento.
- Ogni giocatore prende altri 2 campi base e li piazza nella propria area di gioco (l'area del tavolo che sta di fronte ad ogni giocatore). Con meno di 5 giocatori, alcuni dei campi base non verranno utilizzati. Questi resteranno nella scatola e non verranno aggiunti come rifornimento comune.



- Ogni giocatore sceglie un colore, prende le carte sommario e i due esploratori del suo colore e li piazza nella propria area di gioco. Poi, ogni giocatore piazza uno dei suoi esploratori nello spazio 0/50 del percorso dei punti.

Il percorso dei punti scorre attorno all'Africa. Inizia dal cerchio più grande 0/50 che si trova nell'Atlantico. Per ogni punto guadagnato, il giocatore sposta il suo esploratore in avanti su questo percorso.



- Piazzate i segnalini di punteggio 50 in un piccolo spazio della zona di partenza 0/50. Questo spazio all'inizio vale come 0, mentre vale 50 quando il segnalino punti di un giocatore ha circumnavigato l'Africa. Quando un esploratore raggiunge 50 punti, egli prende uno dei segnalini punteggio 50, lo piazza nella sua area di gioco e continua a muovere. Al termine del gioco, egli potrà aggiungere 50 punti al suo punteggio totale per ogni segnalino punteggio 50 che ha guadagnato.
- I giocatori scelgono chi parte per primo. Il primo giocatore deve scegliere una città di partenza e piazzarci il suo secondo segnalino esploratore. Gli altri giocatori, in senso orario, faranno la stessa cosa, in modo che tutti i partecipanti hanno un loro segnalino in una città di partenza.

Generalità

Un giocatore comincia la partita nella città di partenza scelta. In ogni turno, un giocatore può girare una tessera esplorazione, muovere un animale o un indigeno in un'altra regione, oppure può costruire un nuovo campo base, per estrarre ori e gemme o per esplorare maggiormente l'area. In alcune di queste azioni, i giocatori potranno totalizzare immediatamente dei punti.

Ci sono 11 monumenti tra le 96 tessere di esplorazione. Il gioco termina immediatamente quando viene scoperto l'undicesimo monumento. A questo punto i giocatori calcolano i loro punti per le merci, gli ori e le gemme raccolti durante la partita.

Il giocatore ad avere più punti, vince.

Giocare

La partita, comincia dal primo giocatore e prosegue in senso orario. Nel suo turno, un giocatore deve scegliere **una** delle opzioni seguenti:

A) Una volta: spostare il suo esploratore da qualche parte in Africa.

oppure

B) Due volte: muovere il suo esploratore in tessere adiacenti e possibilmente eseguire **una** delle cinque azioni seguenti:

1. girare un segnalino esplorazione ed eseguire l'azione richiesta
2. spostare un segnalino animale
3. spostare un segnalino indigeno
4. costruire un campo base e totalizzare i punti
5. costruire un campo base e prendere ori e/o gemme

A) Muovere l'esploratore da qualche parte in Africa

Il giocatore sposta il suo esploratore in uno spazio qualunque dell'Africa, ad eccezione di uno spazio che contiene una tessera **coperta** oppure in uno spazio che contiene l'esploratore di un altro giocatore.

B) Muovere l'esploratore ed eseguire un'azione

Muovere l'esploratore

Per ognuna delle due mosse permesse da questa opzione, il giocatore muove prima l'esploratore di 0, 1 o 2 spazi in qualunque direzione.

Gli esploratori possono muovere verso o attraverso uno spazio vuoto, in uno spazio con una tessera scoperta o in uno spazio con un campo base. Gli esploratori non possono muovere in o attraverso spazi che contengono tessere coperte o spazi che contengono altri esploratori. Dopo il movimento, il giocatore può fare una delle azioni seguenti, se appropriata.

1) Girare un segnalino esplorazione ed eseguire l'azione relativa

Il giocatore gira una tessera coperta che si trova in uno spazio **adiacente** al suo esploratore. Inizialmente, il giocatore deve piazzare la tessera a faccia in su in quello spazio, così che tutti i giocatori la possono vedere.

Poi, a seconda del tipo di tessera scoperta, il giocatore può fare una delle azioni seguenti:

Ori e gemme

La tessera resta scoperta in quello spazio.

Il giocatore guadagna immediatamente 1 o 2 punti, a seconda se la tessera rappresenta uno o due pezzi d'oro/gemme.

Merci

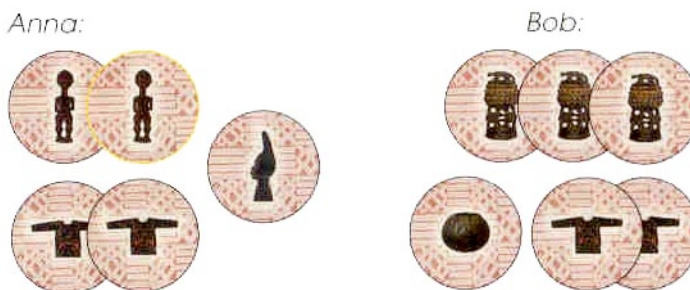
Il giocatore prende la tessera, lasciando vuoto lo spazio sulla mappa.

Al termine della partita, il giocatore riceve tanti punti a seconda di quante tessere di uno stesso tipo possiede.

Il giocatore piazza la merce a faccia in su nella sua area di gioco oppure la scambia con merce di altri giocatori. Gli altri giocatori non possono rifiutare lo scambio.

Se il giocatore ha deciso di eseguire lo scambio, prende da un avversario **tutte** le tessere di un unico tipo di merce. Poi deve dare a quell'avversario lo stesso numero di tessere merce prelevate all'avversario e che siano del tipo scoperto in questa azione. Se non possiede tessere da dare all'avversario, egli non può effettuare lo scambio.

Esempio: Anna gira una tessera statua. Essa può scambiarla con Bob in cambio del suo paiolo. In alternativa, essa può scambiare le sue due statue per i due abiti di Bob.



Quando ha scoperto una merce di un tipo, un giocatore può scambiare solo le merci che si trovano nella sua area di gioco e che sono del medesimo tipo di quello appena scoperto.

Animali

Il giocatore per prima cosa piazza in quello spazio la tessera animale scoperta. Poi ha la possibilità di muoverla in un altro spazio nell'Africa o lasciarla dove si trova.

Se sceglie di spostarla, può muoverla in un qualunque spazio vuoto che si trova adiacente ad un altro spazio e che contiene lo stesso tipo di animale spostato, con un'eccezione: lo spazio di arrivo deve avere adiacenti **un numero maggiore** di tessere animale di quel tipo, rispetto allo spazio da cui proviene.

Indipendentemente dall'aver spostato o meno la tessera, il giocatore riceve 1 punto per la tessera scoperta più 1 punto per ogni tessera animale a faccia in su (l'animale deve essere lo stesso) che si trova adiacente alla nuova posizione dell'animale spostato.

Esempio: Bob gira un elefante. Dato che c'è un altro elefante adiacente a questo spazio, egli riceve immediatamente 2 punti. Tuttavia, egli avrebbe potuto spostare quell'elefante come indicato in figura, e guadagnare così 3 punti: 1 per l'elefante spostato e 2 per gli elefanti adiacenti. Il quarto elefante non dà punti.



Indigeni

Il giocatore per prima cosa piazza l'indigeno scoperto nello spazio dove l'ha trovato. Poi ha la possibilità di muoverlo in un altro spazio dell'Africa oppure lasciarlo dove si trova.

Se lo sposta, può decidere di piazzarlo in un qualunque spazio vuoto che a sua volta ha degli spazi vuoti adiacenti, con una restrizione: il nuovo spazio deve avere **un numero maggiore** di spazi vuoti rispetto alla posizione originaria della tessera indigeno.

Sia che lo sposti o meno, il giocatore guadagna 1 punto per ogni spazio vuoto adiacente alla tessera indigena.

Monumenti

Il gettone resta scoperto nello spazio in cui viene trovato. A questo punto il giocatore prende un campo base dal rifornimento comune e lo piazza nella sua area di gioco. Naturalmente, quando viene scoperto l'ultimo monumento, la partita termina immediatamente e il giocatore non prende il campo base.

2) Muovere un gettone animale

Il giocatore può spostare un qualunque animale che si trovi scoperto sulla mappa, e che sia sotto al suo esploratore, oppure in uno spazio adiacente.

Egli può spostarlo in uno spazio vuoto dell'Africa con una eccezione: il nuovo spazio deve avere **un numero maggiore** di animali adiacenti dello stesso tipo, rispetto alla posizione di partenza.

Il giocatore riceve immediatamente la **differenza** di punti tra il numero di animali adiacenti dello stesso tipo che si trovavano nella vecchia posizione e quelli che si trovano nella posizione attuale.

Nota: quando un giocatore scopre una tessera animale, egli riceve 1 punto per quell'animale e 1 punto per ogni animale adiacente e dello stesso tipo di quello trovato.

Quando un giocatore sposta un animale che si trova già scoperto sulla mappa, riceve solo la differenza dei punti tra la vecchia e la nuova posizione.

3) Muovere un gettone indigeno

Il giocatore può spostare un qualunque indigeno che si trovi scoperto sulla mappa, e che sia sotto al suo esploratore, oppure in uno spazio adiacente.

Egli può spostarlo in un qualunque spazio dell'Africa, con una restrizione: il nuovo spazio deve avere **un numero maggiore** di spazio vuoti adiacenti, rispetto a quelli che si trovavano nello spazio originario.

Il giocatore riceve immediatamente la **differenza** di punti tra il numero di spazi vuoti adiacenti che si trovavano nella vecchia posizione e quelli che si trovano nell'attuale posizione.

Esempio: Bob sposta la tessera dell'indigeno. Prima della mossa, l'indigeno aveva uno spazio vuoto adiacente (quello dell'esploratore), ed ora ne ha 3. Il giocatore riceve 2 punti ($3-1=2$).



4) Costruire un campo base e totalizzare i punti

Se il suo esploratore si trova in uno spazio vuoto, il giocatore può costruire un campo base in quello spazio. Egli prende un campo base dalla sua area di gioco e lo piazza nello spazio in cui si trova il suo esploratore. Se un giocatore non ha campi base, non può scegliere questa azione.

Il giocatore riceve immediatamente 1 punto per ogni animale, indigeno e monumento scoperti e che si trovano in uno spazio adiacente al nuovo campo base.

Il giocatore non riceve punti per le tessere ancora coperte o per gli ori e le gemme scoperte.

Tutte le tessere restano sulla mappa.

5) Costruire un campo base e prendere ori e/o gemme

Se il suo esploratore si trova in uno spazio vuoto, il giocatore può costruire un campo base in quello spazio. Egli prende un campo base dalla sua area di gioco e lo piazza nello spazio in cui si trova il suo esploratore. Se un giocatore non ha campi base, non può scegliere questa azione.

Non riceve punti per le eventuali tessere scoperte adiacenti allo spazio in cui c'è il nuovo campo base. Invece, egli prende tutti gli ori e le gemme che sono adiacenti al nuovo campo base, e li piazza nella sua area di gioco.

L'obiettivo è quello di raccogliere più ori e gemme rispetto agli altri giocatori.

Regole generali

Spazi vuoti e occupati

Le città di partenza (senza tessere) e gli spazi con gli esploratori (e nessuna tessera) o i campi base, sono considerati spazi vuoti. Tutti gli spazi con tessere esplorazione, che siano coperte o scoperte, sono considerati occupati.

Quando un giocatore sposta un animale o un indigeno, egli può piazzarlo sotto un esploratore, sempre che sotto tale esploratore non ci sia già una tessera.

Per gli animali e gli indigeni, gli spazi che contengono campi base o tessere (coperte o scoperte), sono considerati occupati (non vuoti).

Sequenza delle azioni

I giocatori possono scegliere liberamente tra le cinque azioni disponibili. Un giocatore può fare la medesima azione due volte in un turno. Un giocatore può scegliere di passare per una o due volte.

Termine del gioco e punteggi finali

La partita termina immediatamente quando un giocatore scopre l'ultimo (undicesimo) monumento. Il giocatore prende il bonus +3 e riceve immediatamente 3 punti.

Merce scambiata

I giocatori ricevono dei punti a seconda delle merci che hanno acquisito durante la partita.

Per 5 merci dello stesso tipo, un giocatore riceve 12 punti.

Per 4 merci dello stesso tipo, un giocatore riceve 8 punti.

Per 3 merci dello stesso tipo, un giocatore riceve 5 punti.

Per 2 merci dello stesso tipo, un giocatore riceve 3 punti.

Per ogni merce di un tipo, un giocatore riceve 1 punto.

Esempio:

Per le 4 statue Anna riceve 8 punti. Per i due paioli Anna riceve 3 punti. Perciò, per tutte le sue merci, Anna totalizza 11 punti.



Ori e gemme

Ora i giocatori possono calcolare i punti per gli ori e le gemme che hanno raccolto. Il giocatore con più ori guadagna 10 punti. Per fare questo, i giocatori conteggiano i pezzi d'oro e non solo il numero delle tessere.

Il giocatore al secondo posto come numero di ori, riceve 6 punti. Tutti gli altri giocatori, non guadagnano punti per gli ori.

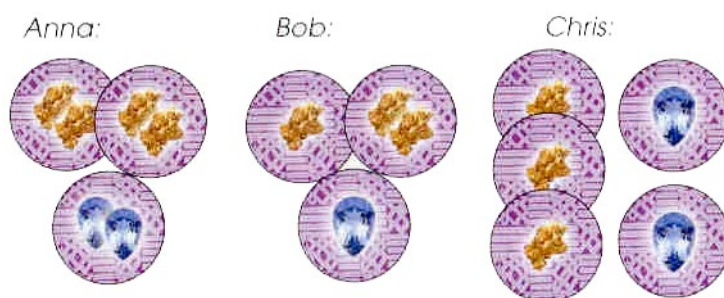
Se i giocatori sono alla pari per gli ori, sommate i punti tra di loro e divideteli per il numero di giocatori alla pari (arrotondare per difetto), e distribuite il risultato ai giocatori considerati.

Le gemme sono conteggiate allo stesso modo degli ori.

Esempio:

Per la maggioranza di ori, Anna riceve 10 punti. Bob e Chris sono alla pari per il secondo posto e ricevono ognuno 3 punti ($6/2=3$).

Anna e Chris sono alla pari per la maggioranza di gemme, e così ognuno riceve 8 punti ($(10+6)/2=8$).



A questo punto, il calcolo dei punteggi è terminato. Il giocatore con più punti è il vincitore. Se due o più giocatori sono alla pari, essi sono entrambi vincitori!

Regole speciali per 2 giocatori

Durante la preparazione, piazzate nella scorta solo 8 campi base e il bonus +3. Il gioco termina quando viene scoperto il nono monumento.

Variazione per semplificare le partite

Per i giocatori più giovani, cambiate le regole in modo da permettere ad un solo esploratore di muovere ed agire nel turno, invece di due.

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari
Versione 1.0 – Luglio 2001



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 sono detenuti dal legittimo proprietario.