

Africana

Componenti di gioco

1 tabellone con la mappa dell'Africa

2 libri

30 carte avventura

(15 con il bordo bianco, 15 con il bordo marrone)

34 carte spedizione

(con sul dorso A, B e C)

10 carte assistenti in 5 colori

(magenta, turchese, grigio, arancio, viola)

60 carte viaggio in 5 colori

(magenta, turchese, grigio, arancio, viola)

40 monete (25 argento, 15 oro)

4 carte compagnia nei 4 colori dei giocatori

(bianco-Italia, blu-Francia, giallo-Germania, rosso-Inghilterra)

4 pedine esploratore nei 4 colori dei giocatori

(bianco, blu, giallo, rosso)

16 indicatori compagnia nei 4 colori dei giocatori

(bianco, blu, giallo, rosso)

4 carte jolly

Regolamento

Panoramica di gioco

L'Africa alla fine del 19° secolo: le grandi nazioni Europee desiderano rivelare gli ultimi segreti di questo continente poco esplorato. I giocatori completano spedizioni sotto contratto delle compagnie di esplorazione Africana. Solo coloro che useranno abilmente le rotte di viaggio e completeranno molte spedizioni saranno in grado di finanziare la ricerca di artefatti di valore.

Setup

Piazzare il tabellone di gioco al centro del tavolo così che sia facilmente accessibile da tutti i giocatori. La linea rossa dell'equatore divide la mappa dell'Africa in due parti: meridionale e settentrionale. Ci sono 11 luoghi di colore marrone nella parte nord e 11 luoghi di colore bianco nella parte sud. Questo codice dei colori è presente anche nelle carte corrispondenti. I luoghi sono connessi da linee chiamate rotte di viaggio

Posizionare un libro su ognuno dei due spazi indicati – uno a nord e uno a sud. Separare le carte avventura in base al colore del loro bordo e mescolarle separatamente. Piazzare le carte con il bordo bianco su un lato del libro a nord. Piazzare le carte con il bordo marrone su un lato nel libro a sud.

Posizionare le carte spedizione come segue sulla mappa dell'Africa:

Dividere le carte spedizione in base alla lettera sul loro dorso – A, B, C – e mescolarle separatamente.

A seconda del numero di giocatori, rimuovere casualmente dal gioco i seguenti numeri di carte dalla pila C senza guardarle:

Con 4 giocatori: 4 carte

Con 3 giocatori: 7 carte

Con 2 giocatori: 10 carte

Ora combinare le tre pile in una singola pila spedizione: piazzare la pila C sullo spazio dell'angolo in basso a sinistra del tabellone. Mettere la pila B su di esso e la pila A in cima ad entrambe. Infine, pescare 5 carte dalla pila spedizione (ossia carte con la A sul dorso) e piazzarle, da sinistra a destra, sui 5 spazi spedizione. Ogni spazio è associato ad un bonus di connessione, indicato sull'icona al di sopra.

Posizionare le carte assistente scoperte vicine al tabellone.

Mescolare le carte viaggio e posizzarle in una pila coperta vicino al tabellone. Lasciare uno spazio libero accanto ad essa per una pila degli scarti.

Posizionare le monete d'argento e d'oro in una riserva comune vicino al tabellone – questa è la banca. 5 monete d'argento valgono una moneta d'oro e possono essere scambiate in qualsiasi momento.

Ogni giocatore rappresenta una compagnia di esplorazione di uno dei seguenti paesi:

Numero	Paese	Calore	Punto di partenza	Denaro iniziale
1	Italia	Bianco	Napoli	2
2	Francia	Blu	Cape Town	2
3	Germania	Giallo	Lagos	3
4	Inghilterra	Rosso	Jidda	4

Scegliere il giocatore iniziale e dargli la carta giocatore numero 1, Italia. Gli altri giocatori, in senso orario, ricevono i rimanenti carte compagnia in ordine crescente. Tutti i giocatori piazzano le carte compagnia di fronte a loro stessi e, inoltre, ricevono la pedina esploratore e i 4 indicatori compagnia dei loro colori. I giocatori piazzano le loro pedine esploratore sul luogo di partenza indicato dalla loro carta compagnia (e identificato sul tabellone da un cerchio colorato) e prendono il corrispondente ammontare iniziale di monete dalla banca. Ogni giocatore riceve una carta jolly

insieme con una carta viaggio coperta pescata dalla pila – queste carte formano le mani dei giocatori (tenute segrete durante il gioco).

Nota: con meno di 4 giocatori, le carte compagnia, gli indicatori e le pedine esploratore non utilizzate ritornano nella scatola.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario, iniziando dal primo giocatore. Al tuo turno, devi scegliere esattamente una delle seguenti tre azioni:

- A. Pescare carte viaggio, oppure
- B. Comprare carte avventura, oppure
- C. Muovere l'esploratore.

Alla fine del tuo turno, devi controllare il tuo limite di carte e rimpiazzare le carte spedizione se necessario.

Le azioni individuali sono:

A) Pescare carte viaggio

Le carte viaggio permettono ai giocatori di viaggiare attraverso l'Africa. Ogni carta viaggio mostra uno dei seguenti 5 simboli colorati:

Se scegli l'azione "Pescare carte viaggio", pesca 2 carte viaggio dalla pila e aggiungile alla tua mano. Nel caso la pila sia esaurita, mescola la pila degli scarti coperta e piazzala come una nuova pila.

B) Comprare carte avventura

Le carte avventura possono fornirti utili carte assistenti o preziose carte artefatto. Ogni carta avventura mostra il luogo obiettivo lungo il lato superiore. Le carte avventura con il bordo bianco si trovano nel libro a nord e contengono destinazioni presenti a sud. Carte avventura dal bordo marrone si trovano nel libro a sud e contengono destinazioni a nord.

Completare un'avventura artefatto fornisce denaro e punti vittoria come indicato nella parte inferiore della carta. Ce ne sono 4 per ogni artefatto nel gioco: due per ogni libro. Gli artefatti possono anche assegnare punti vittoria aggiuntivi alla fine della partita.

Completare un'avventura assistente ha come risultato di guadagnare la carta assistente corrispondente. Ci sono due assistenti per ogni simbolo in gioco: uno per ogni libro. Le carte avventura con assistenti possono comportare punti negativi al termine della partita. Ma con il loro aiuto, tuttavia, è possibile guadagnare preziosi assistenti nel corso della partita.

Puoi comprare carte avventura da uno dei due libri per 5 monete d'argento (= 1 moneta d'oro) ciascuna. Se la tua pedina esploratore è situata a nord dell'equatore, puoi comprare carte avventura solo dal libro a nord. Se la tua pedina esploratore è situata a sud dell'equatore, puoi comprare carte avventura solo dal libro a sud.

Puoi solo acquistare le carte più in alto mostrate in ogni metà del libro. Per cercare carte specifiche, puoi sfogliare le pagine del libro. Ruotare la prima pagina è gratis. Ogni pagina girata aggiuntiva costa 1 moneta d'argento, pagandola alla banca.

Quando vuoi comprare una delle carte più in alto in un libro, paga 5 monete d'argento alla banca e prendi la carta, piazzandola di fronte a te. Puoi acquistare quante carte desideri, finché sei in grado di pagare per esse – ma non è necessario acquistare carte!

Hai il permesso di girare quante pagine vuoi nella direzione che desideri, finché puoi permetterti di pagare per questo. Ti è permesso girare le pagine e acquistare le carte in qualsiasi ordine come preferisci, ma devi annunciare se acquisti o giri prima di sollevare la carta.

Nota: Il fronte e il retro di ogni carta avventura sono identici.

C) Muovere l'esploratore

Movimento

Puoi muovere la tua pedina esploratore dal luogo attuale ad un altro luogo connesso tramite una rotta di viaggio. Per fare questo, devi giocare una corrispondente carta viaggio. Il simbolo (e colore) vicino al luogo in cui desideri muoverti indica quale carta viaggio devi giocare. Se ci sono due simboli vicino alla destinazione, devi scegliere quale delle corrispondenti carte viaggio giocare.

Puoi muoverti del numero di spazi che vuoi a patto di giocare le carte di viaggio necessarie. Non è obbligatorio muoversi, comunque!

Puoi usare la tua carta jolly invece di una carta viaggio – questa sostituisce una carta viaggio a tua scelta. Se guadagni una carta assistente nel corso del gioco, poi puoi usarla invece della carta viaggio del corrispondente colore. Lascia tutte le carte giocate sul tavolo prima di aver completato tutti i tuoi movimenti per questa azione. Quindi, mettere tutte le carte di viaggio che hai giocato nella pila degli scarti, a faccia in su. Il jolly e le carte assistenti vengono restituite alla tua mano.

Importante: assicurarsi di riprendere qualsiasi jolly o carte assistente che hai giocato nelle tue mani! Qualsiasi jolly o carte assistente scartate accidentalmente possono ovviamente essere reclamate dai proprietari in qualsiasi momento.

Più esploratori possono condividere lo stesso spazio. Puoi muovere in qualsiasi direzione desideri – incluso avanti e indietro – finché paghi le carte corrispondenti per ogni movimento.

Cambiare il colore delle carte viaggio

Puoi pagare 5 monete d'argento alla banca per cambiare il colore di una carta viaggio o assistente. Si può quindi sostituire qualsiasi carta viaggio. Ti è permesso cambiare il colore di più carte al tuo turno, finché sei in grado di pagare per farlo.

Partecipare ad una spedizione

Ti è permesso di unirti alle spedizioni che si trovano attualmente a faccia in su negli spazi spedizione. Ogni carta spedizione mostra la posizione di partenza sul lato in alto, nonché la destinazione sottostante. Il denaro e i punti vittoria per il termine della spedizione sono visualizzati nella parte inferiore della carta.

Se il vostro pedone esploratore è nel punto di partenza di una spedizione in qualsiasi momento durante l'azione di movimento (anche prima di muovere), puoi, quindi, partecipare a quella spedizione. Metti uno dei tuoi indicatori compagnia sulla carta spedizione corrispondente.

Importante: se ci sono spedizioni multiple con la stessa posizione di partenza, puoi partecipare a tutte quelle spedizioni in una sola volta.

È possibile partecipare ad ogni spedizione una sola volta. Più indicatori compagnia di colori diversi possono essere sulla stessa carta spedizione (per esempio, impilati uno sopra l'altro). Dal momento che hai solo 4 indicatori compagnia, si può partecipare al massimo a 4 delle 5 spedizioni in corso. Non puoi spostare un indicatore compagnia dopo che è stato posizionato.

Un bonus di partecipazione sottoforma di monete o di una carta viaggio è stampato sul tabellone di gioco sopra ciascuna carta spedizione scoperta. Ogni giocatore che si unisce ad una spedizione riceve immediatamente il bonus corrispondente. Carte viaggio o monete ottenute in questo modo possono essere utilizzate immediatamente.

Termine di una spedizione

Se la tua pedina esploratore, in qualsiasi momento durante il movimento, è sulla destinazione di una spedizione a cui hai deciso di partecipare in precedenza, ti è permesso concludere la spedizione.

Importante: se ci sono più spedizioni a cui avete aderito con la stessa posizione di destinazione, allora puoi terminare tutte quelle spedizioni in una sola volta.

Come ricompensa, prendi immediatamente il numero indicato di monete d'argento della banca. Inoltre, prendi la carta spedizione e posizionala sotto la tua carta compagnia. Questa varrà il numero indicato di punti vittoria alla fine del gioco. Tutti gli altri giocatori che hanno aderito alla spedizione non ricevono nulla. Restituisci gli indicatori compagnia ai loro proprietari; potranno essere utilizzati per aderire ad altre spedizioni.

Fine di un'avventura

Le avventure possono essere terminate solo dal giocatore che possiede l'appropriata carta avventura. Il tuo pedone esploratore deve trovarsi sul luogo obiettivo di una carta avventura situata di fronte a te stesso durante il movimento, allora ti è permesso terminare questa avventura.

Importante: se si dispone di più carte avventura con lo stesso luogo obiettivo, allora ti è consentito terminare tutte quelle avventure in una volta sola.

Se la carta avventura mostra un artefatto, prendi subito il numero indicato di monete d'argento dalla banca. Inoltre, prendi la carta avventura e posizionala sotto la tua carta compagnia. Al termine della partita varranno come punti vittoria. Possono anche fornire punti bonus alla fine del gioco.

Se la carta avventura mostra un assistente, prendi subito una carta assistente del colore corrispondente dalla riserva e aggiungila alla tua mano. Infine, prendi la carta avventura e posizionala sotto la tua carta compagnia. Queste potranno essere punti negativi alla fine del gioco. Puoi immediatamente utilizzare la carta assistente per continuare a muovere l'esploratore.

Importante: ti è permesso partecipare a più spedizioni, e terminare più spedizioni e più avventure nel corso del tuo movimento. Puoi scegliere l'ordine in cui svolgere queste azioni in un determinato posto.

Fine turno

Dopo aver effettuato la tua azione, il tuo turno è finito. Prima del turno del giocatore successivo, tuttavia, è necessario verificare quanto segue:

Controllare il limite di carte

Se, alla fine del tuo turno, hai più di 5 carte in mano, allora devi scegliere le carte in eccesso da scartare. Aggiungere le carte viaggio scartate alla pila degli scarti.

Nota: è consentito assistenti o jolly ma non è raccomandato. Se lo fai, rimuovi la carta dal gioco.

Se, alla fine del tuo turno, hai più di 3 carte avventura non concluse davanti a te, allora devi scegliere le carte in eccesso da scartare. Queste carte sono rimosse dal gioco.

Importante: i limiti di carte sono controllati alla fine del tuo turno. Ti è permesso avere più di 5 carte in mano o più di 3 carte avventura incomplete davanti a te durante il tuo turno.

Rifornire carte spedizione

Se, al termine del tuo turno, ci sono meno di 5 carte spedizione, allora devi aggiungere nuove carte spedizione, riempiendo gli spazi da sinistra a destra.

Adesso è il turno del prossimo giocatore in senso orario.

Fine del gioco

Se non ci sono abbastanza carte spedizione per riempire gli spazi vuoti sul tabellone, allora il gioco volge al termine. Giocate il round in corso fino al suo completamento in modo che ogni giocatore abbia effettuato un numero uguale di turni.

La partita termina dopo il turno del giocatore alla destra del primo giocatore.

Punteggio

Punti vittoria sotto le carte compagnia

Ogni giocatore aggiunge i punti vittoria forniti dalle carte sotto la loro carta compagnia:

- Ogni carta spedizione vale i punti che vi sono scritti sopra.
- Ogni carta avventura con un artefatto vale i punti che vi sono scritti sopra.

Ulteriori punti vittoria (sintesi sul tabellone)

Inoltre, ogni giocatore guadagna punti vittoria per le collezioni di artefatti sotto le proprie carte compagnia:

- Ogni 2 artefatti identici si ottengono 6 punti vittoria.
- Ogni 3 artefatti identici si ottengono 12 punti vittoria.
- Ogni 2 artefatti diversi si ottengono 2 punti vittoria.
- Ogni 4 artefatti diversi si ottengono 10 punti vittoria.

Importante: ogni artefatto può far parte di una sola collezione.

In seguito, i giocatori verificano se ricevono punti negativi per le carte di avventura assistente sotto le loro carte compagnia:

- I giocatori con 2 carte assistente perdono 5 punti vittoria.
- I giocatori con 3 o più carte assistente perdono 10 punti vittoria.

Inoltre, vi sono punti extra per:

- Per ogni 10 monete d'argento (=2 monete d'oro) si ottiene 1 punto vittoria.
- Per ogni 2 carte viaggio (non il jolly o le carte assistenti!) in mano si ottiene 1 punto vittoria.
- Per ogni carta avventura artefatto non conclusa si ottiene 1 punto vittoria.

Nota: le carte avventura assistente non concluse non valgono punti vittoria ma non valgono nemmeno come punti negativi.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore in pareggio con più monete. Se persiste ancora un pareggio, vi sono più vincitori.

Suggerimenti aggiuntivi e consigli tattici

- Ti è sempre permesso guardare le carte sotto la tua carta compagnia.
- Le monete non sono limitate. Se dovessero terminare, usare altri materiali per segnare la differenza.
- È importante utilizzare le vostre azioni in modo efficiente. Se hai un sacco di soldi, per esempio, è possibile acquistare 2 o 3 carte avventura in un turno solo invece di utilizzare diversi turni per acquisirle.
- I punti negativi per le carte assistente possono sembrare un ostacolo in un primo momento, ma investire su queste può essere molto utile perché migliorano il tuo movimento.
- Vale la pena prestare attenzione quando un altro giocatore sta girando le pagine di un libro. In questo modo puoi sapere dove si trovano nel libro le carte che ti servono.
- Può essere utile 'rubare' alcune carte artefatto alla portata di altri giocatori per impedire loro di segnare un sacco di punti vittoria aggiuntivi.
- Modificare i colori di carte viaggio o assistenti è molto costoso e deve essere fatto solo quando è assolutamente necessario.
- Se, all'inizio del tuo turno, il tuo esploratore si trova nella posizione di partenza di una spedizione a cui non hai ancora aderito, allora puoi scegliere l'azione 'spostare esploratore' e subito unirti alla spedizione, senza dover spostare il tuo esploratore.