

per 2-5 giocatori da 12 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Ottobre 2004



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. Questa 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 "Heart of Africa" sono detenuti dal legittimo proprietario.

1.0 INTRODUZIONE

L'Africa, malgrado fosse stata circumnavigata all'inizio del 19° secolo, rimase inesplorata ancora per lungo tempo. Uno dei più grandi misteri furono le sorgenti del Nilo, e grazie ai loro tentativi di scoprirle, gli esploratori come Burton, Speke, Baker e Livingstone diventarono famosi.

Usando le rotte degli schiavi che portavano verso Zanzibar, il Dr. David Livingstone, che disprezzava la schiavitù, guidò la sua ultima spedizione nel cuore dell'Africa. Malgrado l'attacco di un giovane leone, e riuscendo a sopravvivere a ben 11 morsi che gli maciullarono un braccio, egli fu sempre determinato ed impavido. La rotta fu percorsa grazie ad una carovana che, appesantita dal suo carico, attraversò una giungla impenetrabile ed infinita, piena di paludi infestate dagli insetti. Il duro viaggio si spinse attraverso i percorsi più impervi tra montagne e steppe aride, in ogni angolo delle quali si nascondevano tribù ostili. Colpita da piogge monsoniche, coccodrilli, serpenti, malaria, dissenteria, diserzione e furti, la carovana di smembrò e Livingstone si ammalò. I medicinali mancavano da tempo, e dopo un'assenza dalla propria patria durata 16 anni, Livingstone era ignaro che in Inghilterra era ormai diventato famoso, ma nessuno sapeva se fosse o meno ancora vivo. Sconosciuto al resto del mondo, nessuna delle 3 carovane mandate in suo aiuto riuscì mai a trovarlo. Fu organizzata una nuova spedizione, sovvenzionata dal quotidiano American e guidata da un altro impavido avventuriero, il giornalista Morton Stanley, che dopo 2 anni riuscì a trovare il vecchio Dr. Livingstone, sulle sponde del lago Tanganyika.

Presto l'Africa divenne soggetta all'espansione del colonialismo, ed è qui che inizia il gioco.

Da due a cinque giocatori cercheranno di guadagnare il maggior numero di Punti Vittoria. Come manager di una compagnia coloniale, all'inizio della partita avrete a disposizione delle risorse limitate. Tramite un'asta si deciderà chi guiderà ogni turno di gioco. Anche se le offerte saranno costose, le rendite frutteranno molti soldi ...

Alla fine di ogni turno, tutti i giocatori valuteranno il loro punteggio. Chi avrà guadagnato più Punti Vittoria sarà il vincitore.

2.0 COMPONENTI

La scatola del gioco contiene:

- ◆ 1 mappa di gioco
- ◆ 24 segnalini Risorsa (4 gruppi da 6 – Banane, Diamanti, Oro e Zanne di Elefante)
- ◆ 1 segnalino Africa
- ◆ 15 segnalini Conflitto
- ◆ 83 segnalini Azione
- ◆ 9 segnalini Vittoria Speciale
- ◆ 5 segnalini Ritirata
- ◆ 6 Stazioni Commerciali
- ◆ 80 Commercianti (dischi di legno in 5 colori)
- ◆ 25 Commercianti Neutrali (dischi di legno grigi)
- ◆ 5 Commercianti all'Ingrosso (pedoni in legno di 5 colori)
- ◆ 60 segnalini Influenza (piccoli cubetti di legno)
- ◆ 2 Tabelle di Riferimento
- ◆ 1 Libretto delle Regole

Inoltre, avrete bisogno di un contenitore opaco dal quale pescare i Commercianti.

2.1 LA MAPPA

La mappa presenta il continente Africano, diviso in 24 aree. Alcune aree contengono un simbolo. All'inizio della partita, in esse dovrà essere piazzato un segnalino Risorsa (a caso) ed un segnalino Commerciante Neutrale. Nel Madagascar si potrà entrare solo dalle aree connesse ad esso con una freccia (vedere 7.1.2). Le aree più scure della mappa (Europa e Arabia Saudita), sono intransitabili.



2.2 I SEGNALINI AZIONE

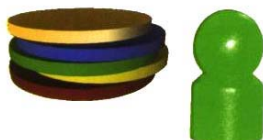


Il cuore del gioco sono i Segnalini Azione. Essi contengono un valore, e in molti casi anche un'illustrazione. Il valore determina il numero di punti azione che un

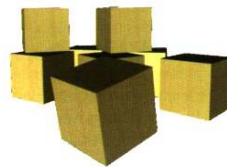
giocatore può usare. L'illustrazione indica invece quale eventuale azione speciale potrà essere fatta, come riepilogato sulle Tabelle di Riferimento.

3.0 INIZIARE LA PARTITA

1. Ogni giocatore sceglie un colore, riceve i Commercianti corrispondenti e il Commerciante all'Ingrosso.



2. Vengono distribuiti i segnalini Influenza (cubetti in legno). In una partita con 2 o 3 giocatori, ognuno riceve 15 cubetti. In una partita con 4 o 5 giocatori, ognuno riceve 12 cubetti. I segnalini Influenza non utilizzati dovranno essere ritirati dal gioco.



3. Il segnalino Africa viene piazzato nel riquadro "0" nella Tabella delle Risorse sulla mappa.



4. Scegliete 1 segnalino Risorsa per tipo, e piazzali a caso scoperti sulla Tabella Risorse, uno sotto all'altro (vedere la figura seguente).

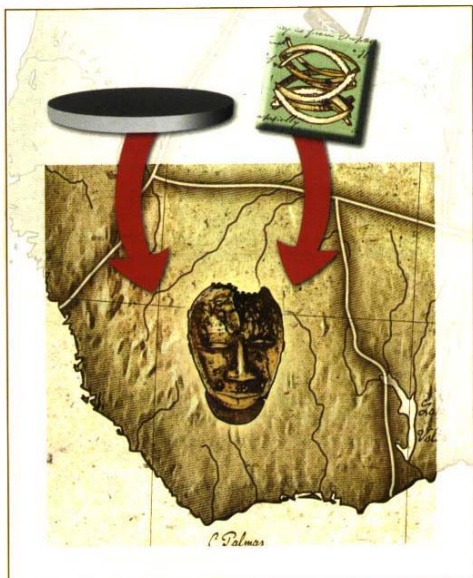
Tabella Reputazione		Tabella Risorse	
12			
11			
10	0	0	
9	1	1	
8	1	1	
7	2	2	
6	2	2	
5	3		
4	4		
3	5		
2			
1			
0		79	78
		77	76
		75	74
		7	

Percorso dei Punteggi

5. Ogni giocatore piazza un Commerciante sulla riga "2" della Tabella Reputazione.

Nota: la reputazione determina la forza di un Commerciante durante un conflitto con un avversario.

6. Piazzate un Commerciante Neutrale (disco grigio) ed un segnalino Risorsa scelto a caso in ogni area della mappa che contiene un simbolo.



7. Ogni giocatore mette uno dei propri Commercianti in un contenitore opaco. Un giocatore pescherà questi Commercianti uno dopo l'altro. Il primo Commerciante verrà piazzato nel riquadro "8" del Tracciato dei Punti Vittoria, il secondo del riquadro "7", il terzo nel riquadro "6", ecc.

Nota: questi saranno i Punti Vittoria iniziali dei giocatori.

8. Ora, ogni giocatore prende 5 ulteriori Commercianti. Per prima cosa, il giocatore con il minor numero di Punti Vittoria (vedere più avanti nelle regole) può scegliere un'area di partenza sulla mappa. La scelta potrà essere fatta

solo tra le aree costiere. Inoltre, l'area scelta non dovrà contenere dei Commercianti Neutrali o dei Commercianti di altri giocatori. Nell'area scelta il giocatore dovrà piazzare tutti e 5 i suoi Commercianti. Poi, il giocatore con il secondo minor numero di Punti Vittoria selezionerà la sua area di partenza, sempre con le condizioni precedenti, e ci piazierà i suoi 5 Commercianti. Questo verrà fatto da tutti i giocatori, nella sequenza indicata dai Punti Vittoria.

9. I 9 segnalini dei Punti Vittoria Speciali vengono mescolati. Ogni giocatore ne pescherà uno a caso, e lo terrà nascosto agli avversari. I segnalini inutilizzati dovranno essere rimessi nella scatola, senza guardarli.



10. Ora vengono mescolati i segnalini Azione, senza guardarli. Da questi se ne dovranno pescare 6 a caso, che verranno disposti sul tavolo in tre file da due. I segnalini Azione rimanenti



saranno essere tenuti coperti vicino alla mappa.

11. I segnalini Conflitto vengono mescolati senza guardarli, e poi piazzati vicino alla mappa.

12. Ogni giocatore prende 1 segnalino Ritirata.

4.0 LA PARTITA

Ogni turno di gioco è formato dalla seguenti fasi:

1. Sono scelti 2 nuovi segnalini Azione, che verranno scoperti e piazzati sul tavolo.
2. La prima fila dei segnalini Azione viene messa all'asta.
3. Il miglior offerente prende i segnalini Azione, piazza un Commerciante Neutrale sulla mappa, esegue il proprio turno e conteggia i Punti Vittoria.
4. I segnalini Influenza utilizzati sono riconsegnati ai giocatori.

5.0 PESCARE 2 NUOVI SEGNALINI AZIONE

All'inizio di ogni turno di gioco, tra quelli di scorta vengono pescati a caso 2 nuovi segnalini Azione. Verranno scoperti e quindi piazzati sulla mappa formando la quarta riga di segnalini.

6.0 L'ASTA

Ora viene messa all'asta la prima riga dei segnalini Azione. Il giocatore che vincerà, potrà prendere entrambe i segnalini e fare il suo turno. I giocatori useranno per l'asta i loro segnalini Influenza. Ogni giocatore potrà fare solo un'offerta. Questa verrà fatta pubblicamente. L'asta verrà aperta dal giocatore che ha più Punti Vittoria. Poi, seguirà l'offerta del secondo giocatore con più Punti Vittoria, ecc. L'ultimo ad offrire sarà il giocatore che ha il minor numero di Punti Vittoria.

Chi ha offerto di più vincerà l'asta. Egli piazierà i segnalini Influenza offerti vicino alla mappa (solo lui), e riceverà i due segnalini Azione che si trovano sulla prima riga. Nell'asta, tutti i giocatori tranne il primo potranno usare i loro Punti Vittoria oltre al segnalino Influenza (rapporto 1:1).

Se vince l'asta un giocatore che ha usato dei Punti Vittoria, tali punti dovranno essere sottratti dal suo totale, e saranno divisi equamente tra gli altri partecipanti all'asta. Se non è possibile dividere equamente quei Punti Vittoria, i giocatori con il minor numero di Punti Vittoria avranno la precedenza.

Nessun giocatore può offrire più di 10 Punti Vittoria, e ovviamente non si potranno offrire dei Punti Vittoria che non si possiedono. Inoltre, nessuno potrà pagare dei Punti Vittoria fintanto che ha dei segnalini Influenza a disposizione.

***Esempio:** il giocatore con più Punti Vittoria offre 5 segnalini Influenza. Poi, il giocatore al secondo posto offre 7 segnalini Influenza, quello al terzo posto decide di passare, e il quarto offre 8 segnalini Influenza, vincendo l'asta. Egli però possiede solo 6 segnalini Influenza, quindi dovrà sottrarre 2 Punti Vittoria dal suo totale. Il secondo e il terzo giocatore ricevono ognuno 1 Punto Vittoria. In questo esempio, il giocatore con più Punti Vittoria non ne guadagnerà. Il vincitore dell'asta mette da parte 6 segnalini Influenza e riceve la prima fila dei segnalini Azione.*

7.0 IL TURNO DI UN GIOCATORE

Il vincitore dell'asta potrà ora fare il proprio turno di gioco.

1. Egli dovrà piazzare un Commerciante Neutrale sulla mappa. Per far questo, prenderà un Commerciante Neutrale dalla scorta comune e lo piazierà in un'area vuota (cioè un'area che non contiene nessun Commerciante e nessun Commerciante all'Ingrosso), oppure in un'area qualsiasi che contiene già altri Commercianti Neutrali.

Nota: nel secondo caso, l'area può contenere Commercianti di altri giocatori, però, dovrà contenere almeno un Commerciante Neutrale.

2. Ora, il giocatore potrà spostare i suoi Commercianti sulla mappa e ne piazzerà di nuovi. Il numero di Punti Azione a disposizione limiterà questi movimenti e piazzamenti. Inoltre, il giocatore potrà usare quanti segnalini Azione desidera.
3. Vengono risolti gli eventuali conflitti.
4. Infine, conterà i Punti Vittoria ottenuti, registrandoli sul Tracciato dei Punti Vittoria.

7.1 I PUNTI AZIONE

I due segnalini Azione che il giocatore ha appena vinto all'asta, contengono il numero di Punti Azione a disposizione.



I Punti Azione potranno essere usati per:

- ◆ I movimenti;
- ◆ Introdurre nuovi Commercianti;
- ◆ Rivelare le Risorse.

Importante: il numero di Punti Azione è determinato dai due segnalini vinti. Un giocatore non può "risparmiare" dei Punti Azione per i turni successivi! Alla fine del turno, quelli non utilizzati verranno perduti. Tuttavia, è possibile "risparmiare" dei segnalini Azione per usare la loro funzione speciale in un turno seguente (vedere 10.0). Quindi, i Punti Azione varranno solo per il turno attuale.

7.1.1 Comprare altri Punti Azione

Il giocatore che sta facendo il suo turno, può comprare dei Punti Azione aggiuntivi. Ogni Punto Azione comprato costa 1 segnalino Influenza. I segnalini Influenza usati in questo modo saranno messi da parte, assieme a quelli usati per l'asta. In qualunque momento del suo turno, un giocatore può comprare dei Punti Azione aggiuntivi.

7.1.2 Movimento

Ogni Commerciante può essere spostato da un'area verso quella adiacente. Un Commerciante può spostarsi attraverso una o più aree: ogni area in cui entra costerà 1 Punto Azione.

Nota: nel Madagascar si può entrare solo a partire dalle aree connesse da una freccia – queste aree sono considerate essere adiacenti al Madagascar. Le aree più scure (Europa e Arabia Saudita) sulla mappa sono intransitabili.

Un Commerciante termina automaticamente il suo movimento quando entra in un'area che contiene un Commerciante Neutrale oppure quello di un avversario.

Se all'inizio del suo movimento, un Commerciante si trova già in un'area assieme ad un Commerciante Neutrale o a quello di un avversario, potrà comunque lasciare quell'area (naturalmente spendendo 1 Punto Azione).

7.1.3 Aggiungere Nuovi Commercianti

Un giocatore può usare dei Punti Azione per introdurre sulla mappa nuovi Commercianti. Questi dovranno entrare da un'area costiera vuota, in un'area costiera amichevole, oppure in un'area amichevole che contiene una Stazione Commerciale. Un'area amichevole è considerata essere un'area occupata da almeno un proprio

Commerciante e nella quale non ci siano Commercianti di altri giocatori. Un Commerciante Neutrale non è mai considerato nella valutazione di un'area amichevole.

Un'area vuota è un'area che non contiene nessun Commerciante (non importa di che colore esso sia).

Costi dei Nuovi Commercianti

Per far entrare sulla mappa un nuovo Commerciante, un giocatore dovrà pagare:

- ◆ 4 Punti Azione se l'area è costiera e vuota oppure amichevole;
- ◆ 2 Punti Azione se l'area contiene una Stazione Commerciale.

7.1.4 Cambiare le Risorse

Cambiare il valore dei Punti Vittoria di una Risorsa costa 4 Punti Azione. Durante il proprio turno, può essere cambiato solo un tipo di Risorsa. Il segnalino della Risorsa corrispondente verrà spostato sulla Tabella Risorse di un riquadro verso l'alto o verso il basso.

Il valore di una Risorsa non può mai scendere sotto lo zero oppure salire oltre al cinque. Più Risorse (anche tutte e quattro) potranno venire a trovarsi nello stesso riquadro della Tabella Risorse.

Importante: le aree vuote (cioè quelle che non contengono nessuna Risorsa), hanno un valore variabile. Questo valore è determinato dal segnalino Africa che di volta in volta verrà spostato in su o in giù sulla Tabella Risorse, come se fosse un normale segnalino Risorsa.

8.0 CONFLITTI

Se, dopo un movimento, il giocatore attivo possiede dei Commercianti in un'area che contiene anche Commercianti Neutrali, può iniziare un conflitto. Se, dopo il movimento, il giocatore attivo possiede dei Commercianti nelle aree che contengono

dei Commercianti di altri giocatori, sarà invece **obbligato** ad iniziare un conflitto.

Se due giocatori possiedono dei Commercianti in un'area che contiene anche dei Commercianti Neutrali, per prima cosa dovrà essere risolto il conflitto tra i due giocatori. Se il giocatore attivo vince quel conflitto, potrà se desidera, iniziare un conflitto con i Commercianti Neutrali.

Se ci sono più conflitti da risolvere, il giocatore attivo determinerà l'ordine in cui questi verranno risolti.

Al termine di un conflitto, tutti i segnalini utilizzati saranno rimessi nella scorta comune, e quindi saranno nuovamente disponibili per la risoluzione del prossimo conflitto.

8.1 CONFLITTI NEUTRALI

Il giocatore attivo può iniziare un conflitto con dei Commercianti Neutrali – non è però obbligato a farlo. Questo perché i Commercianti Neutrali presenti in un'area diminuiscono il numero di Punti Vittoria che totalizzerebbe il giocatore attivo alla fine del suo turno (vedere 9.1).

Per iniziare un conflitto con dei Commercianti Neutrali, il giocatore attivo deve avere almeno tanti Commercianti quanti sono quelli neutrali presenti nell'area.

Esempio: se nell'area ci sono 4 Commercianti Neutrali, per iniziare un combattimento il giocatore attivo dovrà avere in quell'area almeno 4 suoi Commercianti.

Se il giocatore attivo inizia un conflitto, dovrà pescare a caso un segnalino Conflitto. A seconda del segnalino pescato, egli potrà perdere dei Commercianti, della reputazione oppure dei segnalini Influenza. Poi però potrà far ritirare i Commercianti Neutrali (vedere più avanti). Se pensa che un segnalino Conflitto non è a lui favorevole, il giocatore

potrà scartarlo e pescarne un altro, ma solo se in quell'area i Commercianti del giocatore sono maggiori di quelli neutrali. Per ogni Commerciante in più rispetto a quelli neutrali, il giocatore potrà scartare un segnalino Conflitto e pescarne un altro. Se il giocatore attivo non può oppure non vuole pescare un nuovo segnalino Conflitto, oppure se non vuole tenere il risultato, allora dovrà perdere il conflitto. In questo caso, perderà della reputazione. Il suo Commerciante sulla Tabella della Reputazione dovrà essere spostato verso l'alto di un riquadro. In questo caso, tutti i Commercianti resteranno nell'area sulla mappa.

8.1.1 Risultati Possibili



La reputazione del giocatore viene spostata verso l'alto di un numero di riquadri in accordo con il numero presente sul segnalino Conflitto.

Il giocatore perde un numero di segnalini Influenza pari al valore presente sul segnalino Conflitto.



Il giocatore perde un numero di Commercianti nell'area pari al valore presente sul segnalino Conflitto.

Il giocatore non riceve nessuna perdita.



8.1.2 Ritirata

Se il giocatore attivo vince (cioè, ha rimosso dei suoi Commercianti, dei suoi segnalini Influenza oppure ha perso della reputazione, ma nell'area possiede ancora almeno uno dei suoi Commercianti), uno dei Commercianti Neutrali nell'area verrà rimosso dalla mappa. Qualunque altro Commerciante Neutrale che è ancora nell'area, verrà fatto ritirare dal giocatore attivo fino a due aree di distanza. Quei Commercianti potranno essere spostati attraverso oppure all'interno di aree che contengono altri Commercianti Neutrali e non, ma mai più distanti di due aree. Se vengono ritirati più Commercianti, questi potranno anche essere spostati in aree diverse.

Eccezione: i Commercianti ritirati non possono mai entrare in un'area che contiene Commercianti del giocatore attivo. Se questo non è possibile (perché in tutte le aree adiacenti ci sono dei Commercianti del giocatore attivo), tutti i Commercianti Neutrali in ritirata dovranno essere rimossi dalla mappa.

Esempio: in un'area che contiene due Commercianti Neutrali, un giocatore possiede 3 Commercianti. Dopo il suo movimento, egli decide di iniziare un conflitto, e quindi pesca un segnalino Conflitto. E' un "Commerciante-3" che potrebbe causare la perdita di 3 Commercianti del giocatore (in questo caso, tutti). Ovviamente il risultato non è a lui soddisfacente, quindi il giocatore pesca un altro segnalino Conflitto (può farlo una volta perché egli possiede un Commerciante in più rispetto a quelli Neutrali presenti). Il nuovo segnalino è un "Influenza-2". Il giocatore non può più pescare un altro segnalino Conflitto, quindi dovrà rimuovere 2 dei suoi segnalini Influenza, vincendo il conflitto, e rimuovendo un Commerciante Neutrale. Il Commerciante Neutrale rimasto dovrà

essere ritirato di una o due aree. In alternativa, il giocatore avrebbe potuto evitare di perdere i suoi 2 segnalini Influenza, ma avrebbe dovuto in questo caso perdere un punto di reputazione e perdere il conflitto. In questo caso, tutti i Commercianti nell'area sarebbero rimasti al loro posto.

8.2 CONFLITTI CON GLI AVVERSARI

Un conflitto avviene se, dopo il movimento, in un'area sono presenti dei Commercianti di due giocatori. Durante il conflitto con un altro giocatore, verranno considerati non solo il numero dei Commercianti presenti, ma anche la reputazione dei giocatori. Ogni Commerciante presente varrà un numero di punti pari alla reputazione del giocatore.

Esempio: un giocatore ha una reputazione di "2". Quindi, ognuno dei suoi Commercianti varrà 2 punti.

Per risolvere il conflitto, entrambi i giocatori dovranno scegliere simultaneamente un certo numero di segnalini Influenza, segnalini Azione e segnalini Ritirata (vedere 8.2.2). Poi, entrambi scopriranno simultaneamente quanto scelto e calcoleranno il risultato.

- ◆ Ogni segnalino Influenza vale 3 punti.
- ◆ Ogni segnalino Azione vale 9 punti.

Eccezione: i segnalini Azione senza una funzione speciale – quelli che contengono solo un valore – non possono essere usati in un conflitto.

Poi, entrambi i giocatori rimuoveranno i segnalini Influenza ed Azione che hanno giocato. I segnalini Influenza saranno piazzati assieme ai segnalini Influenza usati per l'asta, mentre i segnalini Azione verranno lasciati da parte.

Il conflitto verrà vinto dal giocatore che ha più punti. In caso di pareggio, vincerà il giocatore non attivo.

8.2.1 Risultati

Uno dei Commercianti del perdente che si trova nell'area dello scontro viene rimosso dalla mappa. Inoltre, il vincitore può far ritirare tutti gli altri Commercianti del perdente per un massimo di due aree. I Commercianti ritirati potranno essere spostati attraverso le aree vuote oppure quelle che contengono Commercianti Neutrali e/o Commercianti che non sono del giocatore attivo. Essi non possono muovere attraverso le aree che contengono Commercianti del giocatore attivo.

I Commercianti in ritirata potranno terminare il movimento nelle aree vuote oppure in quelle che contengono Commercianti Neutrali oppure Commercianti che non sono del giocatore attivo. Non possono terminare la loro ritirata nelle aree che contengono dei Commercianti del giocatore attivo.

Se il perdente è il giocatore attivo, i suoi Commercianti potranno essere spostati in un'area che contiene dei Commercianti di altri giocatori. Per quel turno, in tali aree il giocatore attivo non potrà iniziare un nuovo conflitto. Un Commerciante può partecipare solo ad un conflitto per turno.

8.2.2 I Segnalini Ritirata

Per diminuire gli effetti causati di un conflitto, un giocatore può usare il suo segnalino Ritirata. Lo sceglierà in segreto invece dei segnalini Influenza e/o Azione.

Se un giocatore ha scelto il segnalino Ritirata, perderà automaticamente il conflitto. Tuttavia, non dovrà rimuovere nessun Commerciante, ma li potrà far ritirare dall'area (invece di farli ritirare dall'avversario). Questi Commercianti potranno essere spostati fino a due aree, escludendo a priori le aree che contengono dei Commercianti del

vincitore. Riceverà inoltre tutti i segnalini Influenza ed Azione usati dall'altro giocatore nel conflitto.

I giocatori mantengono sempre i loro segnalini Ritirata. Questi non saranno mai rimossi dalla mappa.

Attenzione: se entrambi i giocatori scelgono il loro segnalino Ritirata, il giocatore attivo dovrà ritirarsi per primo. Il giocatore attivo non può ritirarsi deliberatamente per cercare di non dare possibilità di ritirata all'altro giocatore.

8.2.3 Aumentare la Reputazione

Scartando due segnalini Influenza, il vincitore di un conflitto può incrementare la sua reputazione di un riquadro (se possibile). Questi segnalini saranno piazzati assieme ai segnalini Influenza che sono stati usati durante l'asta.

Esempio: in un'area che contiene anche due Commercianti di Melissa, Peter possiede tre Commercianti. C'è un conflitto. Peter ha una reputazione di "1", mentre la reputazione di Melissa è di "4". Ora, entrambi i giocatori scelgono in segreto dei segnalini: Peter usa 3 segnalini Influenza ed un segnalino Azione, mentre Melissa usa 2 segnalini Influenza. Quindi Peter ha 3 (per i tre Commercianti di reputazione 1) più 9 (i 3 segnalini Influenza) più 9 (1 segnalino Azione) = 21 punti. Melissa ha 8 (per i due Commercianti di reputazione 4) più 6 (2 segnalini Influenza) = 14 punti. Peter vince. Uno dei Commercianti di Melissa viene rimosso dalla mappa, mentre l'altro viene fatto ritirare da Peter di 2 aree. Infine, Peter spende 2 segnalini Influenza per incrementare la sua reputazione di un riquadro.

	Commercianti	Segnalini Influenza	Segnalini Azione
Melissa	2 = 8 punti	2 = 6 p.	0 = 0 p.
Peter	3 = 3 punti	3 = 9 p.	1 = 9 p.

Se Melissa avesse usato un suo segnalino Ritirata invece dei suoi segnalini Influenza, avrebbe preso i segnalini Influenza ed Azione di Peter. Inoltre, avrebbe potuto scegliere dove ritirare i suoi Commercianti.

8.3 I COMMERCANTI ALL'INGROSSO E I CONFLITTI



Giocando questo segnalino, dovrà entrare in gioco il pedone del Commerciante all'Ingrosso.

In generale, un Commerciante

all'Ingrosso funziona allo stesso modo di un Commerciante normale. Durante un conflitto varrà 1 punto (moltiplicato per la reputazione del giocatore), e durante il movimento spenderà 1 punto azione per entrare in un'area.

Però, in un conflitto, un Commerciante all'Ingrosso raddoppia il numero dei Commercianti presenti nella stessa area (2 Commercianti valgono come 4). Questo resta in gioco fintanto che il giocatore proprietario non perderà un Commerciante in un conflitto che coinvolge il Commerciante all'Ingrosso. La prima perdita sarà sempre il Commerciante all'Ingrosso.



9.0 I PUNTI VITTORIA

Al termine di un turno, solo il giocatore attivo riceve dei Punti Vittoria. Il giocatore guadagna i Punti Vittoria per tutte le aree che contengono solo i suoi Commercianti e nessuno di quelli degli avversari. Per i Commercianti Neutrali nella stessa area, leggete il punto 9.1.

Il numero di Punti Vittoria dipende dal segnalino Risorsa in una data area e il suo valore sulla Tabella Risorse.



Esempio: sulla Tabella Risorse, il corrispondente segnalino Risorsa si trova nel riquadro "3". Per quell'area il giocatore riceve 3 punti.

Attenzione: all'inizio della partita, un giocatore non riceve dei Punti Vittoria per le aree vuote (quelle senza un segnalino Risorsa). Durante la partita, questa condizione potrà cambiare! Il segnalino Africa indica sulla Tabella Reputazione il valore delle aree vuote.

9.1 I COMMERCANTI NEUTRALI

Un giocatore perde 1 Punto Vittoria per ogni Commerciante Neutrale che si trova in un'area dove potrebbe totalizzare dei punti. Questo vale anche per le aree occupate da Commercianti di diversi giocatori. Un giocatore può non ricevere Punti Vittoria da un'area, ma dalla stessa potrebbe perderne.

Nota: è possibile che un giocatore totalizzi in un'area solo punti negativi, a causa dei Commercianti Neutrali.

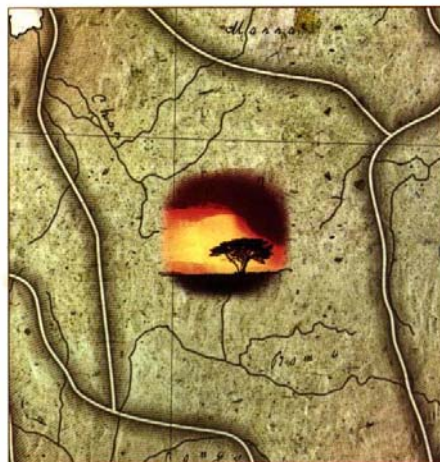
Esempio: un giocatore potrebbe ricevere 2 Punti Vittoria in un'area. Tuttavia, quell'area contiene 3 Commercianti Neutrali.

Quindi, il giocatore totalizza in quell'area $2 - 3 = -1$ Punti Vittoria.

Nota: se i suoi Commercianti sono stati fatti ritirare in un'area che contiene Commercianti Neutrali, per il giocatore attivo la perdita di un conflitto potrebbe essere molto costosa (vedere 9.1).

9.2 IL CUORE DELL'AFRICA

Un giocatore riceve 3 Punti Vittoria in ogni suo turno se controlla il Cuore dell'Africa.



9.3 LE STAZIONI COMMERCIALI

Un giocatore riceve 1 Punto Vittoria aggiuntivo per ogni Stazione Commerciale che possiede. Un giocatore diventa proprietario di una Stazione Commerciale se possiede almeno un Commerciante in quell'area e in essa non ci sono Commercianti di altri giocatori. In questo caso, i Commercianti Neutrali non sono considerati.

Importante: a causa della ritirata da un conflitto, è possibile che in un'area ci siano Commercianti di due o più giocatori. In questo caso, l'area e la Stazione Commerciale saranno neutrali, e non forniranno nessun Punto Vittoria. Tuttavia, si dovrà dedurre 1 Punto Vittoria per ogni Commerciante Neutrale in quell'area (vedere 9.1).

Se, al termine di un turno, un giocatore possiede più Stazioni Commerciali rispetto ad ognuno dei suoi avversari, egli riceverà 3 Punti Vittoria aggiuntivi.

Esempio: Peter possiede 2 Stazioni Commerciali, e tutti gli altri giocatori ne hanno una oppure nessuna. Peter totalizza 3 Punti Vittoria aggiuntivi.



9.4 SEGNALINI AZIONE E PUNTI VITTORIA

Un giocatore può usare la funzione speciale di un segnalino Azione (e soltanto uno) per ricevere ulteriori Punti Vittoria.

Importante: grazie ai segnalini Azione, un'area può essere conteggiata una seconda volta. Tuttavia, i Commercianti Neutrali dovranno essere dedotti solo una volta !

9.5 IL TRACCIATO DEI PUNTI VITTORIA

I Punti Vittoria sono totalizzati spostando i Commercianti sul Tracciato dei Punti Vittoria.

Importante: durante lo spostamento del Commerciante sul Tracciato dei Punti Vittoria, dovete sempre saltare gli eventuali Commercianti avversari che incontrate. Quindi ci potrà essere solo un Commerciante per ogni riquadro del tracciato.

Esempio: Peter ha 12 Punti Vittoria, e Melissa ne ha 15. Peter riceve 4 Punti Vittoria aggiuntivi. Per i primi due punti il suo Commerciante verrà spostato nei riquadri 13 e 14, poi dovrà saltare il riquadro 15 e quindi avanzerà nei riquadri 16 e 17.

Un giocatore non può mai avere meno di 0 Punti Vittoria.

10.0 I SEGNALINI AZIONE

I segnalini Azione non presentano solo un valore di Punti Azione, ma in molti casi anche una funzione speciale. Il giocatore può usare questa funzione speciale in qualunque momento del suo turno. E' possibile tenere dei segnalini Azione per usarli nei turni seguenti. Tuttavia, questi varranno solo per eseguire l'azione

speciale – i Punti Azione non possono mai essere tenuti per i turni successivi.

Durante il suo turno, un giocatore può usare un qualunque numero di segnalini Azione.

Eccezione: durante il suo turno, un giocatore può usare solo un segnalino Azione che incrementa i suoi Punti Vittoria.

Esempio: dopo aver perso un conflitto, un Commerciante del giocatore attivo viene fatto ritirare in un'area che contiene 5 Commercianti Neutrali. Qui, il giocatore attivo dovrebbe quindi perdere 5 Punti Vittoria. Egli gioca un segnalino Azione di movimento e sposta il suo Commerciante da quell'area, prevenendo un disastro maggiore.

Eccezione: quando un giocatore sposta un Commerciante oppure subito dopo un conflitto, il giocatore attivo può usare un segnalino Azione di movimento.

Esempio: dopo aver perso un conflitto, un Commerciante del giocatore attivo viene fatto ritirare in un'area che contiene 5 Commercianti Neutrali. Qui, il giocatore attivo dovrebbe quindi perdere 5 Punti Vittoria. Egli gioca un segnalino Azione di movimento e rimuove da quell'area il suo Commerciante.

Durante un conflitto, entrambi i giocatori che ne prendono parte, possono usare i loro segnalini Azione (vedere 8.2). Tali segnalini saranno scelti segretamente e simultaneamente, assieme agli eventuali segnalini Influenza e Ritirata.

In un conflitto, ogni segnalino Azione ha un valore di 9 punti. Poi, il segnalino Azione viene rimosso (oppure preso dall'avversario se è stato giocato un segnalino Ritirata).

Durante un conflitto, un giocatore non può usare la funzione speciale di un segnalino Azione !



Le Tabelle di Riferimento contengono i vari tipi di segnalini Azione.

Quando un segnalino Azione è stato usato, verrà rimosso dal gioco.

11.0 DISTRIBUZIONE DEI SEGNALINI INFLUENZA

Ora, tutti i segnalini Influenza utilizzati (quelli usati durante l'asta più quelli usati come Punti Azione oppure durante un conflitto) vengono ridistribuiti equamente tra i perdenti dell'asta. Se non è possibile una distribuzione uguale per tutti, alcuni di questi dovranno essere lasciati da parte per essere ridistribuiti il turno seguente. Il giocatore attivo (quello che ha vinto l'asta) non riceverà nessun segnalino Influenza.

Esempio: siamo in una partita con 4 giocatori. Peter vince l'asta e paga 8 segnalini Influenza. Durante il suo turno, egli compra 3 Punti Azione aggiuntivi usando altri 3 segnalini Influenza. Inoltre, durante un conflitto, vengono usati altri 5 segnalini Influenza. Al termine del suo turno, ci saranno quindi da parte ben 16 segnalini Influenza, pronti per essere ridistribuiti. Tutti i giocatori tranne Peter ricevono 5 segnalini, mentre il restante verrà lasciato da parte per la distribuzione del turno successivo.

12.0 SEGNALINI DI VITTORIA SPECIALE

All'inizio della partita, ogni giocatore ha ricevuto un segnalino di Vittoria Speciale. Questi sono dei segnalini Azione come gli altri, ma non hanno Punti Azione.

Durante il suo turno e durante un conflitto, un giocatore può usare la funzione speciale di un segnalino Vittoria Speciale. Diversamente dagli altri segnalini Azione, questa azione speciale dovrà essere tenuta nascosta fino a che non verrà usata. Dopo l'uso, anche questi segnalini saranno rimossi dal gioco.

13.0 VINCERE LA PARTITA

Una partita termina immediatamente quando un giocatore raggiunge 42 o più Punti Vittoria. Quel giocatore sarà il vincitore.

Attenzione: non ci sarà un turno finale per gli altri giocatori, e i segnalini Influenza e Azione non saranno più considerati.

Partita più lunga: se volete, potete incrementare il numero di Punti Vittoria richiesti per vincere, portandoli a 60 oppure 80, rendendo così una partita lunga anche 2 o 3 ore.



IL TURNO DI GIOCO

- 1 Vengono scoperti due nuovi segnalini Azione (ora sul tavolo ci sono quattro righe).
- 2 Asta: si usano i segnalini Influenza e i Punti Vittoria.
Apri l'asta il giocatore che ha più Punti Vittoria, seguito dal giocatore al secondo posto, quello al terzo posto, e così via.
- 3 Il vincitore dell'asta aggiunge sulla mappa un nuovo Commerciante Neutrale (in un'area vuota oppure in un'area che contiene altri Commercianti Neutrali).
- 4 Il vincitore dell'asta riceve un numero di Punti Azioni pari ai valori indicati sui segnalini Azione appena vinti. Inoltre, ogni Punto Azione aggiuntivo può essere acquistato pagando un segnalino Influenza.
 - 1 Punto Azione permette di spostare un Commerciante in un'area.
 - 2 Punti Azione permettono di aggiungere un Commerciante in un'area amichevole che contiene una Stazione Commerciale.
 - 4 Punti Azione permettono di aggiungere un Commerciante in un'area costiera vuota oppure in un'area costiera amichevole.
 - 4 Punti Azione permettono di cambiare il valore di un tipo di Risorsa (oppure delle aree vuote) di un livello.
- 5 Conflitti.
- 6 Il giocatore attivo conta i suoi Punti Vittoria:
 - 0 - 5 Punti Vittoria per ogni area amichevole (a seconda della posizione sulla Tabella Risorse).
 - 1 Punto Vittoria per ogni Stazione Commerciale in un'area amichevole.
 - 3 Punti Vittoria per ogni Stazione Commerciale in più rispetto agli altri giocatori.
 - 3 Punti Vittoria per il controllo dell'area "Cuore dell'Africa".
 - 1 Punto Vittoria negativo per ogni Commerciante Neutrale presente in un'area con Commercianti del vostro stesso colore.
 - ? Punti Vittoria grazie ai segnalini Vittoria Speciale.
- 7 I segnalini Influenza utilizzati sono ridistribuiti tra i giocatori che hanno perso l'ultima asta.



HEART OF AFRICA

Tabella di Riferimento



Il giocatore può costruire una Stazione Commerciale. E' permessa solo una Stazione Commerciale per area. Il giocatore che possiede più Stazioni Commerciali, riceve 3 Punti Vittoria. Le Stazioni Commerciali riducono i costi di entrata dei nuovi Commercianti.



Con questo segnalino contano solo i Punti Azione. Non può essere usato in un conflitto.



Il giocatore deve far entrare un nuovo Commerciante e può spostare tutti i Commercianti Neutrali in un'area adiacente. Gli spostamenti non sono obbligatori.



Il giocatore introduce sulla mappa il suo Commerciante all'Ingrosso. Esso raddoppia il valore di tutti i Commercianti dello stesso colore che si trovano nella medesima area. Il Commerciante all'Ingrosso si sposta normalmente al costo di 1 Punto Azione per area. Quando si riceve una perdita, se presente, il Commerciante all'Ingrosso dovrà essere eliminato per primo.



Il giocatore può introdurre 2 Commercianti in aree amichevoli che non contengono Commercianti di altri giocatori. Queste aree possono contenere dei Commercianti Neutrali.



Il giocatore piazza 2 nuovi Commercianti Neutrali nell'area "Cuore dell'Africa". Se alla fine del suo turno controlla il "Cuore dell'Africa", riceve 3 Punti Vittoria. Questi 3 Punti Vittoria sono in aggiunta ai 3 che il giocatore riceverebbe per controllare quell'area.



Il giocatore può scambiare un Commerciante Neutrale per uno del proprio colore. Non è necessario avere altri Commercianti dello stesso colore nell'area.



Il giocatore riceve 1 Punto Vittoria aggiuntivo per ogni area che controlla. Inoltre, la sua reputazione scende di un livello.

Segnalino di Vittoria Speciale



Il giocatore può cambiare il valore dei Punti Vittoria sulla Tabella Risorse. Una risorsa (oppure un'area vuota) può essere migliorata di un livello (+1) e un'altra risorsa (oppure un'area vuota) può essere peggiorata di un livello (-1).



Il giocatore riceve 1 Punto Vittoria aggiuntivo per ogni 2 suoi Commercianti sulla mappa. Inoltre, la sua reputazione scende di un livello.

Segnalino di Vittoria Speciale



Il giocatore può cambiare la reputazione di un giocatore (anche se stesso) di un livello.



Il giocatore riceve 2 Punti Vittoria aggiuntivi per ogni area con risorse che controlla. Inoltre, la sua reputazione scende di un livello.

Segnalino di Vittoria Speciale



Un giocatore può spostare un qualunque numero di Commercianti del suo stesso colore (incluso il suo Commerciante all'Ingrosso) presenti in un'area, verso un'area adiacente. **Nota:** questo segnalino Azione può essere usato dal giocatore attivo anche durante un conflitto e dopo il movimento. Permette di far entrare o uscire dei Commercianti da un conflitto.



Il giocatore riceve 5 Punti Vittoria aggiuntivi se tra tutti i giocatori controlla il maggior numero di aree con la risorsa indicata. La sua reputazione non cambia.

Nota: un giocatore può giocare solo un segnalino Vittoria Speciale per turno!
Se il segnalino dovesse far scendere la sua reputazione, egli potrà giocare solo se la sua reputazione è 1 o più.