Michael Schacht

# AFRICANA

**Ein Spiel für 2-4 Expeditionsleiter ab 8 Jahren,**

**Spieldauer ca. 60 Minuten.**



## SPIELMATERIAL

1 Spielplan mit Afrikakarte

2 Bücher



30 Abenteuerkarten
(15x weißer Rahmen, 15x brauner Rahmen)



34 Expeditionskarten
(Rückseiten A, B, C)




10 Helferkarten in 5 Farben
(Magenta, Türkis, Anthrazit, Orange, Violett)



60 Reisekarten in 5 Farben
(Magenta, Türkis, Anthrazit, Orange, Violett)



40 Münzen (25x Silber, 15x Gold)



4 Gesellschaftskarten in den 4 Spielerfarben
(Weiß, Blau, Gelb, Rot)



4 Forscherfiguren in den 4 Spielerfarben
(Weiß, Blau, Gelb, Rot)



16 Gesellschaftsmarker in den 4 Spielerfarben
(Weiß, Blau, Gelb, Rot)



4 Jokerkarten



Spielregel







## SPIELBESCHREIBUNG

Afrika Ende des 19. Jahrhunderts: Die großen europäischen Nationen wollen die letzten Geheimnisse des wenig erforschten Kontinents lüften. Die Spieler nehmen im Auftrag der Afrika-Gesellschaften an zahlreichen Expeditionen teil. Nur wer die Reiserouten clever nutzt und viele Expeditionen abschließt, wird die kostspielige Suche nach wertvolle Kunstschätzen finanzieren können.

## SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Die rote **Äquator**-Linie teilt die Afrikakarte in eine Nord- und eine Südhälfte. Im **Norden** gibt es **11 Orte** die **braun** markiert sind, während die **11 Orte** im **Süden weiß** markiert sind. Diese Farbgebung findet sich auch auf den entsprechenden Spielkarten wieder. Die Orte sind untereinander durch Linien verbunden, die **Reiserouten** darstellen.

Im Norden und im Süden gibt es jeweils ein Ablagefeld auf das ein **Buch** gelegt wird. Die **Abenteuerkarten** werden nach der Farbe ihres Rahmens sortiert in zwei Stapel aufgeteilt und getrennt gemischt. Die Abenteuerkarten mit dem weißen Rahmen werden auf eine der Buchhälften des Buches im Norden gelegt. Die Abenteuerkarten mit dem braunen Rahmen werden auf eine der Buchhälften des Buches im Süden gelegt.



Helferkarten



Nachziehstapel Reisekarten



Platz für Ablagestapel der Reisekarten





Bank

Jeder Spieler besitzt zu Spielbeginn (Beispiel Italien):



1 Gesellschafts-karte




1 Forscherfigur auf seinem Startort



4 Gesellschafts-marker



Startgeld der Gesellschaft



1 Jokerkarte und 1 Reisekarte

Unterhalb der Afrikakarte werden die **Expeditionskarten** wie folgt platziert:

Die Expeditionskarten werden zunächst nach den Buchstaben auf den Rückseiten sortiert in drei Stapel - A, B, C - aufgeteilt und getrennt gemischt.

Je nach Spielerzahl wird die folgende Anzahl an Expeditionskarten zufällig vom C-Stapel gezogen und unbesehen aus dem Spiel genommen:

bei 4 Spielern: 4 Karten
bei 3 Spielern: 7 Karten
bei 2 Spielern: 10 Karten

Nun werden die drei Stapel zu einem gemeinsamen **Expeditionsstapel** zusammengeführt: Dazu wird der C-Stapel verdeckt auf das Feld unten links auf dem Spielplan gelegt. Darauf werden der B- und abschließend der A-Stapel platziert. Als Letztes werden die obersten 5 Karten vom Expeditionsstapel (= Karten mit Rückseite A) nacheinander aufgedeckt und von links nach rechts auf die **5 Expeditionsfelder** gelegt. Jedem Expeditionsfeld ist ein **Beitrittsbonus** zugeordnet, der darüber abgebildet ist.

Die **Helferkarten** werden offen als Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.

Die **Reisekarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit gelegt. Direkt neben dem Nachziehstapel der Reisekarten wird etwas **Platz für einen Ablagestapel** gelassen.

Die Gold- und Silbermünzen werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt und bilden die **Bank**. 5 Silbermünzen entsprechen 1 Goldmünze und können bei Bedarf jederzeit getauscht werden.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer der afrikanischen Forschungsgesellschaften der folgenden Länder:

| Nummer | Land | Farbe | Startort | Startgeld |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Italien | Weiß | Napoli | 2 |
| 2. | Frankreich | Blau | Cape Town | 2 |
| 3. | Deutschland | Gelb | Lagos | 3 |
| 4. | England | Rot | Jidda | 4 |

Die Spieler einigen sich auf einen Startspieler, der die **Gesellschaftskarte** mit der Nummer 1, Italien, erhält. Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler erhalten reihum die Gesellschaftskarte mit der jeweils nächsthöheren Nummer. Alle Spieler legen ihre Gesellschaftskarte vor sich ab und erhalten zusätzlich die **Forscherfigur** und die **4 Gesellschaftsmarker** in der entsprechenden Farbe ihrer Gesellschaft. Seine Forscherfigur setzt jeder Spieler auf den auf seiner Gesellschaftskarte angegebenen **Startort** und nimmt sich die entsprechende Anzahl an Silbermünzen als **Startgeld** aus der Bank. Jeder Spieler erhält **1 Jokerkarte** auf die Hand und zieht verdeckt **1 Reisekarte vom Nachziehstapel**, die er ebenfalls auf die Hand nimmt.

Hinweis: Bei weniger als 4 Spielern werden übrig gebliebene Gesellschaftskarten, Marker, Forscherfiguren sowie Jokerkarten nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er sich für genau eine der drei folgenden Aktionsmöglichkeiten entscheiden:

**A) Reisekarten nachziehen** oder

**B) Abenteuerkarten kaufen** oder

**C) Forscher bewegen**

Am **Ende seines Spielzuges** muss der Spieler seine Kartenlimits überprüfen und gegebenenfalls Expeditionskarten auffüllen.

Die Aktionen im Einzelnen:

### A) Reisekarten nachziehen

Die Reisekarten ermöglichen den Spielern durch Afrika zu reisen. Jede Reisekarte zeigt eines der 5 farbigen Symbole:



Wählt der Spieler die Aktion „Reisekarten nachziehen“ zieht er 2 Reisekarten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels verdeckt gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

## B) Abenteuerkarten kaufen

Abenteuerkarten können den Spielern entweder nützliche Helferkarten oder wertvolle Kunstgegenstände bringen. Jede Abenteuerkarte zeigt oben den Zielort des Abenteuers. Abenteuerkarten mit weißem Rahmen liegen auf dem Buch im Norden, haben aber Zielorte im Süden. Abenteuerkarten mit braunem Rahmen liegen auf dem Buch im Süden, haben jedoch Zielorte im Norden.




Bei den Kunstgegenständen sind unten die Belohnungen für den Abschluss des Abenteuers in Form von Silbermünzen und Siegpunkten angegeben. Jeder Kunstgegenstand auf den Abenteuerkarten ist insgesamt viermal im Spiel: je zweimal in jedem Buch. Der Kunstgegenstand kann bei Spielende weitere Siegpunkte bringen.




Für Abenteuerkarten mit den Helfersymbolen erhält der Spieler bei Abschluss des Abenteuers die entsprechende Helferkarte. Jedes Helfersymbol auf den Abenteuerkarten ist insgesamt zweimal im Spiel: je einmal in jedem Buch. Abenteuerkarten mit Helfersymbol können bei Spielende Minuspunkte bringen. Mit ihrer Hilfe erlangt man jedoch die im Spielverlauf wertvollen Helferkarten.

Der Spieler darf Abenteuerkarten aus einem der beiden Bücher für je 5 Silbermünzen (= 1 Goldmünze) kaufen. Steht seine Forscherfigur auf einem Ort nördlich des Äquators, darf er nur Karten aus dem nördlichen Buch erwerben. Steht seine Figur südlich des Äquators, darf er nur Karten aus dem südlichen Buch kaufen.

Der Spieler darf nur oben liegende Karten von den beiden Buchhälften kaufen. Um das Buch nach bestimmten Abenteuerkarten zu durchsuchen, darf der Spieler aber umblättern. Das erste Umblättern in dieser Aktion ist kostenlos. Jedes weitere Umblättern einer Karte kostet den Spieler 1 Silbermünze an die Bank.



Sobald der Spieler eine der momentan oben liegenden Karten kaufen möchte, zahlt er 5 Silbermünzen an die Bank, nimmt die Abenteuerkarte von dem Buch und legt sie vor sich ab. Der Spieler darf in dieser Aktion beliebig viele Abenteuerkarten kaufen, solange er sie bezahlen kann - er muss jedoch keine Karte kaufen!

Der Spieler darf beliebig vor- und zurückblättern, solange er es bezahlen kann. Er darf in beliebiger Folge umblättern und kaufen. Er muss aber ansagen, ob er umblättern oder kaufen möchte, bevor er eine Karte anhebt.

Hinweis: Bei den Abenteuerkarten ist die Vorder- und die Rückseite stets gleich.

## C) Forscher bewegen

Bewegungsschritt

Der Spieler kann seine Forscherfigur vom derzeitigen Standort aus entlang der Reiserouten zu einem beliebigen direkt benachbarten Ort bewegen. Dazu muss er eine passende Reisekarte ausspielen. Das Symbol neben dem Ort zu dem er sich bewegen möchte gibt die Reisekarte vor, die er dafür ausspielen muss. Sind neben dem Ort 2 Symbole abgebildet, darf sich der Spieler aussuchen, welche der entsprechenden Reisekarten er ausspielt.




Der Spieler darf in dieser Aktion so viele Bewegungsschritte ausführen wie er möchte, solange er dafür jeweils die entsprechenden Reisekarten ausspielt - er muss sich jedoch nicht bewegen!

Anstelle einer Reisekarte kann der Spieler auch seine Jokerkarte ausspielen. Sie ersetzt eine beliebige Reisekarte. Gelangt der Spieler im Verlauf des Spiels an Helferkarten, kann er diese anstelle einer Reisekarte der entsprechenden Farbe ausspielen. Ausgespielte Karten bleiben so lange offen vor dem Spieler liegen, bis er alle Bewegungsschritte in dieser Aktion abgeschlossen hat. Anschließend legt er alle ausgespielten Reisekarten offen auf den Ablagestapel der Reisekarten.



**Wichtig**: Alle ausgespielten Joker- und Helferkarten nimmt er jetzt wieder zurück auf seine Hand! Versehentlich auf den Ablagestapel abgeworfene Joker oder Helferkarten dürfen natürlich von ihrem Besitzer zurückgenommen werden.

An einem Ort dürfen mehrere Forscher stehen. Der Spieler kann sich beliebig bewegen - auch vor und zurück - solange er dafür jeweils die entsprechenden Reisekarten ausspielt.

Reisekarte „umfärben“

Für 5 Silbermünzen an die Bank kann der Spieler eine Reise- oder Helferkarte „umfärben“. Sie ersetzt nun eine beliebige Reisekarte. Es ist erlaubt mehrere Karten in einem Zug „umzufärben“, wenn man es bezahlen kann.

Expeditionen beitreten




Die Spieler können den aktuell auf den Expeditionsfeldern liegenden Expeditionen beitreten. Jede Expeditionskarte zeigt oben den Startort der Expedition und darunter den Zielort. Weiterhin sind unten die Belohnungen für den Abschluss der Expedition in Form von Silbermünzen und Siegpunkten angegeben.

Steht der Forscher des Spielers irgendwann in der Aktion „Forscher bewegen“ auf einem Startort der aktuell ausliegenden Expeditionskarten, darf er der Expedition beitreten. Dazu legt er einen seiner Gesellschaftsmarker mittig auf die entsprechende Expeditionskarte.

**Wichtig**: Gibt es mehrere Expeditionskarten mit diesem Startort, darf der Spieler allen betreffenden Expeditionen beitreten.

Der Spieler darf jeder Expedition jedoch nur einmal beitreten. Auf einer Expeditionskarte dürfen Gesellschaftsmarker mehrerer Gesellschaften liegen, die übereinander gestapelt werden. Mit seinen 4 Gesellschaftsmarkern kann der Spieler sich maximal an 4 der 5 laufenden Expeditionen beteiligen. Die Gesellschaftsmarker dürfen nicht versetzt werden.

Über jeder aktuell ausliegenden Expeditionskarte ist auf dem Spielplan ein Beitrittsbonus in Form von Münzen oder einer Bewegungskarte angegeben. Jeder Spieler der einer Expedition beitritt erhält sofort den entsprechenden Bonus. Auf diese Weise erworbene Reisekarten und Silbermünzen dürfen sofort eingesetzt werden.




Beitrittsbonus:
2 Silbermünzen

Expedition abschließen

Steht der Forscher des Spielers irgendwann in der Aktion „Forscher bewegen“ auf dem Zielort einer Expedition, auf der einer seiner Gesellschaftsmarker liegt, darf er diese Expedition abschließen.

**Wichtig**: Ist der Spieler an mehreren Expeditionen mit diesem Zielort beteiligt, darf er alle betreffenden Expeditionen abschließen.

Als Belohnung erhält der Spieler sofort die auf der Expeditionskarte angegebene Anzahl an Silbermünzen aus der Bank. Zusätzlich nimmt er die Expeditionskarte und legt sie unter seine Gesellschaftskarte. Sie bringt dem Spieler bei Spielende die darauf angegebenen Siegpunkte. Alle anderen Expeditionsteilnehmer erhalten keine Belohnung. Sämtliche Gesellschaftsmarker, die auf der Karte lagen, gehen zurück an ihre Besitzer und können wieder eingesetzt werden.







Belohnung:
3 Silbermünzen +
Expeditionskarte

Abenteuer abschließen

Abenteuer können nur von dem Spieler abgeschlossen werden, der die Abenteuerkarte besitzt. Steht der Forscher des Spielers irgendwann in der Aktion „Forscher bewegen“ auf dem Zielort eines Abenteuers, das vor ihm ausliegt, darf er dieses Abenteuer abschließen.

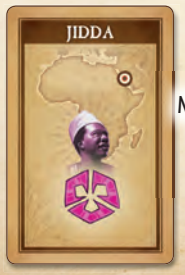
**Wichtig**: Hat der Spieler mehrere Abenteuerkarten mit diesem Zielort, darf er alle betreffenden Abenteuer abschließen.

Ist auf der Abenteuerkarte ein Kunstgegenstand abgebildet erhält der Spieler als Belohnung sofort die darauf angegebene Anzahl an Silbermünzen aus der Bank. Zusätzlich nimmt er die Abenteuerkarte und legt sie unter seine Gesellschaftskarte. Sie bringt dem Spieler bei Spielende die darauf angegebenen Siegpunkte. Der Kunstgegenstand kann bei Spielende weitere Siegpunkte bringen.

Ist auf der Abenteuerkarte ein Helfersymbol abgebildet, erhält der Spieler sofort die Helferkarte der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat und nimmt sie auf die Hand. Sie steht ihm ab sofort zur Bewegung seines Forschers zur Verfügung. Anschließend nimmt er die Abenteuerkarte und legt sie unter seine Gesellschaftskarte. Sie bringt dem Spieler unter Umständen Minuspunkte bei Spielende.

**Wichtig**: Der Spieler kann in einer Aktion „Forscher bewegen“ also mehreren Expeditionen beitreten und mehrere Expeditionen und Abenteuer abschließen. In welcher Reihenfolge er dies an einem Ort tut, bestimmt er selbst.




Magentafarbene
Helferkarte
nehmen

**Ende des Spielzuges**

Nachdem der Spieler seine Aktion ausgeführt hat, endet sein Zug. Bevor jedoch der nächste Spieler an der Reihe ist muss folgendes überprüft werden:

Kartenlimits überprüfen

Hat der Spieler am Ende seines Zuges mehr als 5 Handkarten, muss er überzählige Reisekarten, Helferkarten oder Joker seiner Wahl offen auf den Ablagestapel der Reisekarten legen.

> Hinweis: Das Abwerfen von Helferkarten oder Jokern wird nicht empfohlen, ist aber möglich. In diesem Fall werden die Karten aus dem Spiel genommen.

Hat der Spieler am Ende seines Zuges mehr als 3 nicht abgeschlossene Abenteuerkarten vor sich ausliegen, muss er überzählige Abenteuerkarten seiner Wahl davon abwerfen. Sie kommen aus dem Spiel.

> **Wichtig**: Die Kartenlimits werden nur am Ende eines Zuges überprüft. Der Spieler darf also während seines Zuges durchaus mehr als 5 Handkarten bzw. 3 Abenteuerkarten besitzen.

Expeditionskarten auffüllen

Liegen nach dem Ende seines Zuges weniger als 5 Expeditionskarten aus, füllt der Spieler die freien Expeditionsfelder von links nach rechts mit Karten vom Expeditionsstapel auf.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## SPIELENDE

Reichen die Karten vom Expeditionsstapel nicht zum Auffüllen der freien Expeditionsfelder aus, wird die laufenden Runde noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft am Zug war. Das Spiel endet sofort nach dem Zug des Spielers, der rechts vom Startspieler sitzt.

**Wertung**

Siegpunkte unter den Gesellschaftskarten

Jeder Spieler zählt nun die **Siegpunkte** auf den **Karten unter seiner Gesellschaftskarte**:

- Jede Expeditionskarte bringt die auf der Karte angegebenen Siegpunkte.
- Jede Abenteuerkarte mit einem Kunstgegenstand bringt die auf der Karte angegebenen Siegpunkte.

Zusätzliche Siegpunkte (Übersicht auch auf dem Spielplan)

**Zusätzlich** gibt es für Karten unter seiner Gesellschaftskarte **Siegpunkte für Sammlungen von Kunstgegenständen**:

- Je 2 gleiche Kunstgegenstände bringen 6 Siegpunkte.
- Je 3 gleiche Kunstgegenstände bringen 12 Siegpunkte.
- Je 2 verschiedene Kunstgegenstände bringen 2 Siegpunkte.
- Je 4 verschiedene Kunstgegenstände bringen 10 Siegpunkte.

> **Wichtig**: Jeder Kunstgegenstand kann nur Bestandteil einer Sammlung sein.

Danach prüft jeder Spieler ob er **Minuspunkte für Abenteuerkarten mit Helfersymbol** unter seiner Gesellschaftskarte bekommt:

- Hat ein Spieler 2 Abenteuerkarten mit Helfersymbol muss er sich 5 Siegpunkte abziehen.
- Hat ein Spieler 3 oder mehr Abenteuerkarten mit Helfersymbol muss er sich 10 Siegpunkte abziehen.

**Außerdem** gibt es noch **Siegpunkte für**:

- Je 10 Silbermünzen (= 2 Goldmünzen) bringen 1 Siegpunkt.
- Je 2 Reisekarten (keine Joker oder Helferkarten!) auf der Hand bringen 1 Siegpunkt.
- Jede nicht abgeschlossene Abenteuerkarte mit Kunstgegenstand bringt 1 Siegpunkt.

> Hinweis: Nicht abgeschlossene Abenteuerkarten mit Helfersymbol bringen keine Siegpunkte, zählen aber auch nicht zu den Karten die Minuspunkte bringen dazu.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Silbermünzen. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

## WEITERE HINWEISE & TAKTISCHE TIPPS

- Es ist erlaubt jederzeit unter seine eigene Gesellschaftskarte zu sehen, um sich die bereits darunterliegende Karten noch einmal anzuschauen.
- Die Münzen sind nicht limitiert. Sollten tatsächlich einmal nicht genügend Münzen vorhanden sein, muss man sich mit anderem Material behelfen.
- Wer Abenteuerkarten erwerben will, sollte über ausreichend Münzen verfügen, um durch Umblättern nach den Karten zu suchen, die er möchte.
- Es ist wichtig seine Aktionen effektiv zu nutzen. Mit viel Geld lassen sich beispielsweise 2 oder 3 Abenteuerkarten in einer Aktion kaufen, anstatt die Karten über mehrere Züge verteilt zu erwerben.
- Minuspunkte für mehrere Helferkarten erscheinen erst einmal als Nachteil, die Investition kann sich aber durchaus lohnen, weil sie das Bewegen des Forschers erleichtern.
- Es lohnt sich genau aufzupassen, wenn ein Spieler in einem Buch blättert. So kann man beispielsweise sehen wo Karten, die man selbst gut gebrauchen könnte innerhalb des Buches liegen.
- Es kann sich lohnen anderen Spielern Kunstgegenstände „wegzuschnappen“, damit sie nicht zu viele Siegpunkte dafür bekommen.
- Das „Umfärben“ von Reise- oder Helferkarten ist sehr teuer und sollte nur genutzt werden, wenn es wirklich wichtig ist.
- Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf einem Startort einer Expeditionskarte der er noch nicht beigetreten ist, kann er die er Aktion „Forscher bewegen“ wählen und der Expedition sofort beitreten, ohne sich danach zu bewegen.

Autor: Michael Schacht - www.michaelschacht.net
Illustration und Grafik: Franz Vohwinkel - www.franz-vohwinkel.com

© 2012 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
Distribution Schweiz:
Carletto AG, Moosacherstr. 14,
CH-8820 Wädenswil