

AFRICANA

CONTENUTO

- 1 plancia
- 2 libri
- 34 carte spedizione
- 10 carte assistente in 5 colori
- 60 carte viaggio in 5 colori
- 40 monete
- 4 carte compagnia in quattro colori
- 16 gettoni in quattro colori
- 4 carte jolly
- regolamento

PANORAMICA DEL GIOCO

Africa alla fine del 19° secolo: le grandi nazioni europee vogliono rivelare gli ultimi segreti di questo continente quasi inesplorato. I giocatori completeranno spedizioni multiple sotto contratto con le compagnie Africane di esplorazione. Solo coloro che utilizzano abilmente i percorsi di viaggio e portando a termine numerose spedizioni saranno in grado di finanziare la costosa ricerca dei preziosi manufatti.

SETUP DEL GIOCO

Posizionare il tabellone al centro del tavolo in modo che sia facilmente accessibile a tutti i giocatori. La linea rossa dell'equatore divide la mappa della Africa in due parti: meridionale e settentrionale. Esistono 11 locazioni in marrone nella metà nord e 11 locazioni in bianco nella metà meridionale. Questo codice colorato è presente anche sulle corrispondenti carte. Le locazioni sono collegate da linee chiamate percorsi di viaggio. Posizionare un libro su ciascuno dei due spazi segnati - uno a Nord ed uno a Sud. Ordinare le carte avventura in base al colore dei loro bordi e mischiarle separatamente. Posizionare le carte col bordo bianco su un lato del libro nel Nord. Posizionare le carte col bordo marrone su un lato del libro nel Sud.

Posizionare le carte spedizione come segue sotto la mappa dell'Africa:

Ordinare le carte spedizione in base alle lettere sul retro - A, B, C - e mischiarle separatamente.

A seconda del numero dei giocatori, rimuovere casualmente dal gioco il seguente numero di carte dal mazzo C senza guardarle:

Con 4 giocatori: 4 carte

Con 3 giocatori: 7 carte

Con 2 giocatori: 10 carte

Ora combinare i tre mazzi in un solo mazzo spedizione: Posizionare il mazzo C sullo spazio nell'angolo in basso a sinistra del tabellone. Mettere il mazzo B su di esso e poi il mazzo A sopra entrambi. Infine, pescare 5 carte dal mazzo spedizione (in questo caso quelle con la A sul retro) e metterle, da sinistra a destra, sui 5 spazi spedizione. Ogni spazio è associato ad un bonus di accesso, indicato dall'icona sopra di esso.

Posizionare le carte assistente scoperte accanto al tabellone.

Mescolare le carte viaggio e mettere il mazzo coperto accanto al tabellone. Lasciare uno spazio libero accanto per gli scarti.

Posizionare le monete d'oro e d'argento in una riserva comune accanto al tabellone di gioco - questa è la banca. 5 monete d'argento valgono 1 moneta d'oro e possono essere convertite in qualsiasi momento. Ogni giocatore rappresenta una compagnia di esplorazione di uno dei seguenti paesi:

Numero	Paese	Colore	Partenza	Monete iniziali
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 dandogli poi la carta compagnia numero 1, Italia. Gli altri giocatori, in senso orario, ricevono le carte compagnia rimanenti in ordine crescente. Tutti i giocatori mettono davanti a se la carta compagnia e ricevono inoltre la pedina esploratore e 4 gettoni della compagnia del relativo colore.

I giocatori piazzano le loro pedine esploratore sulle locazione di partenza indicate sulle loro carte compagnia (e identificate sulla plancia da un cerchio colorato) e prendono la giusta quantità di denaro dalla banca. Ogni giocatore riceve 1 carta jolly con una carta viaggio coperta dal mazzo - queste carte sono la mano dei giocatori (tenuta segreta durante il gioco). *Nota: Con meno di 4 giocatori, le carte compagnia inutilizzate, i gettoni e le pedine esploratore vengono rimessi nella scatola.*

GIOCO

Il gioco si svolge in senso orario, partendo dal giocatore iniziale. Durante il proprio turno, è necessario scegliere esattamente una delle seguenti tre azioni:

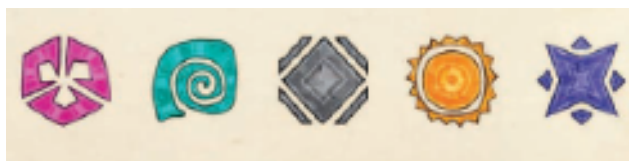
- A) Pescare carte viaggio o
- B) Acquistare carte avventura o
- C) Muovere l'esploratore

Alla fine del tuo turno, è necessario verificare i tuoi limiti delle carte e reintegrare 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 5 simboli colorati:



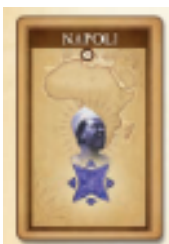
Se scegli l'azione "pescare carte viaggio", pesca 2 carte viaggio dal mazzo e aggiungile alla tua mano. In caso il mazzo sia esaurito, rimescola la pila degli scarti, coperta, e posizionala come nuovo mazzo.

- B) Acquisto carte Avventura

Le Carte avventura sono in grado di fornire sia utili carte assistenti che preziose carte artefatto. Ogni carta avventura mostra la locazione di destinazione nella parte alta. Le carte avventura bordate di bianco si trovano nel libro del Nord ed hanno la località di destinazione nel sud. Le carte avventura bordate di marrone si trovano nel libro nel Sud e hanno la località di destinazione nel Nord.



Completare un'avventura artefatto fornisce come ricompensa denaro e punti vittoria come indicato nella parte inferiore della carta avventura. Ci sono quattro carte per ciascun manufatto nel gioco: due per ogni libro. Gli artefatti possono anche dare punti vittoria aggiuntivi alla fine del gioco.

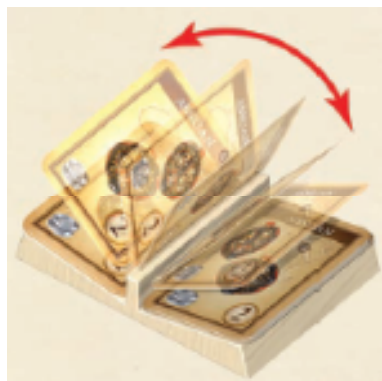


Completare un'avventura assistente fa guadagnare la corrispondente carta assistente. Ci sono due assistenti per ogni simbolo nel gioco: uno in ogni libro. Le carte avventura assistenti possono portare punti negativi alla fine del gioco. Con il loro aiuto, tuttavia, è possibile ottenere assistenti preziosi nel corso del gioco.

È possibile acquistare le carte avventura da uno dei due libri per 5 monete d'argento (= 1 moneta d'oro) ciascuna. Se la tua pedina esploratore si trova a nord dell'equatore, allora si possono solo acquistare le carte dal libro del Nord. Se la tua pedina esploratore si trova a sud dell'equatore, allora si possono acquistare solo le carte dal libro del sud.

È possibile acquistare la carta in cima a ciascuna delle due metà del libro. Per cercare carte avventura specifiche, è possibile sfogliare le pagine del libro. Sfogliare la prima pagina è gratis. Ogni pagina aggiuntiva costa 1 moneta d'argento, alla banca.

Quando desideri acquistare una delle carte in cima ad un libro, paga 5 monete d'argento alla banca



e prendi la carta, ponendola di fronte a te. È possibile acquistare quante carte desideri, finché puoi pagare per esse - ma non è obbligatorio acquistare le carte!

Hai il permesso di girare quante pagine vuoi in entrambe le direzioni, finchè puoi pagare per questo. Hai il permesso di sfogliare le pagine e acquistare le carte in qualsiasi ordine, ma è necessario annunciare se si acquista o si sfoglia prima di sollevare la carta.

Nota: Il fronte e il retro di ogni carta avventura è identico.

C) Muovere l'esploratore

È possibile spostare la pedina esploratore dalla posizione attuale in un altro luogo collegato da un percorso di viaggio. Per fare questo, è necessario giocare la corrispondente carta viaggio. Il simbolo (e colore) accanto alla posizione su cui ci si desidera spostare indica quale carta viaggio si deve giocare. Se ci sono due simboli accanto alla posizione, allora si può scegliere quale delle carte viaggio corrispondenti giocare.

Puoi spostarti di quanti spazi vuoi, a patto di giocare le carte viaggio necessarie. Non sei obbligato a muoverti, però!

È possibile utilizzare il jolly al posto di una carta viaggio - che sostituisce una carta viaggio a scelta. Se ottieni carte assistente nel corso del gioco, allora si possono usare al posto delle corrispondenti carte viaggio colorate. Lascia tutte le carte giocate sul tavolo fino al completamento di tutti i tuoi movimenti per questa azione. Quindi, metti tutte le carte viaggio giocate nella pila degli scarti, a faccia in su. I jolly e le carte assistenti tornano nella tua mano.

Importante: assicurati di riprendere qualsiasi jolly o carta assistente giocate in mano! Qualsiasi jolly o carta assistente scartata accidentalmente possono ovviamente essere recuperate dai loro proprietari in qualsiasi momento.

Più esploratori possono condividere lo stesso spazio. È possibile spostarsi in qualsiasi direzione si desideri – sia in avanti che indietro - fino a quando si giocano le carte corrispondenti, per ciascun movimento.

Cambiare colore alla carta viaggio

Si possono pagare 5 monete d'argento alla banca per cambiare il colore di una carta viaggio o assistente. Si può quindi sostituire qualsiasi carta viaggio. Hai il permesso di cambiare il colore a più carte nel tuo turno fino a quando puoi pagare per farlo.

Partecipare alle spedizioni

Hai il permesso di unirti alle spedizioni che si trovano attualmente scoperte sullo spazio spedizioni. Ogni carta spedizione mostra un punto di partenza in cima nonché una posizione di destinazione sotto. Denaro e punti vittoria per il completamento della spedizione sono mostrati nella parte inferiore della carta.

Se la tua pedina esploratore si trova sul punto di partenza di una spedizione corrente in qualsiasi punto durante l'azione di movimento (anche prima di muovere), allora potrai partecipare alla spedizione. Metti uno dei tuoi gettoni sulla carta spedizione appropriata.

Importante: Se ci sono più spedizioni con la stessa posizione di partenza, allora puoi partecipare a tutte queste spedizioni contemporaneamente.

È possibile partecipare a ogni spedizione una sola volta. Più gettoni di diversi colori possono esserci sulla stessa carta spedizione (per esempio, impilati uno su l'altro). Dal momento che si hanno solo 4 gettoni compagnia, si può partecipare al massimo a 4 delle 5 spedizioni in corso. Non puoi spostare un gettone compagnia dopo che è stato collocato.

Un bonus d'ingresso sotto forma di monete o di una carta viaggio è stampato sul tabellone sopra ognuna delle spedizioni in corso. Ogni giocatore che si unisce a una spedizione riceve immediatamente il bonus corrispondente. Le carte viaggio o le monete ottenute in questo modo possono essere utilizzate immediatamente.

Fine spedizione

Se la tua pedina esploratore, in qualsiasi momento durante il movimento, è sulla locazione di destinazione di una spedizione corrente a cui ti sei iscritto in precedenza, puoi porre fine a tale spedizione.

Importante: Se ci sono più spedizioni a cui hai aderito con la stessa locazione di destinazione, ti è consentito di porre fine a tutte quelle spedizioni contemporaneamente. Come ricompensa, prendi immediatamente il numero indicato di monete d'argento dalla banca. Inoltre, prendi la carta spedizione e posizionarlo sotto la tua carta compagnia. Varrà il numero indicato di punti vittoria alla fine del gioco. Tutti gli altri giocatori che hanno aderito alla spedizione non ricevono nulla. Restituire i gettoni della compagnia ai loro proprietari; essi potranno essere utilizzati per aderire ad altre spedizioni.

Finire una avventura

L'avventura può essere terminata solo dal giocatore che possiede la carta avventura appropriata. Se la tua pedina esploratore è sulla locazione di destinazione di una carta avventura di fronte a te durante il movimento, allora ti è permesso di porre fine a questa avventura.

Importante: Se si possiedono più carte avventura con la stessa locazione di destinazione, allora si possono terminare tutte le avventure contemporaneamente.

Se la carta avventura mostra un artefatto, prendi subito il numero indicato di monete d'argento dalla banca. Inoltre, prendi la carta avventura e mettila sotto la tua carta compagnia. Varrà il numero indicato di punti vittoria alla fine del gioco. Potrà anche valere 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 mettila sotto la tua carta compagnia. Potrà valere punti negativi alla fine del gioco. Puoi immediatamente utilizzare la carta assistente per continuare a muovere il tuo esploratore.

Importante: puoi partecipare a più spedizioni, terminare più spedizioni e più avventure nel corso del tuo movimento. È possibile scegliere l'ordine col quale svolgere ciò in ogni locazione.

Fine di un turno

Dopo aver effettuato la tua azione il tuo turno è finito. Prima che il turno passi al giocatore successivo, tuttavia, devi controllare quanto segue:

Controllare i limiti di carte

Se, alla fine del tuo turno, hai più di 5 carte in mano, allora è necessario scegliere quali carte in eccesso scartare. Aggiungi le carte viaggio scartate nella relativa pila degli scarti.

Nota: Scartare le carte assistente o le carte jolly è consentito, ma non raccomandato. Se lo fai, rimuovi le relative carte dal gioco.

Se, alla fine del tuo turno, hai più di 3 carte avventura non finite di fronte, allora è necessario scegliere le carte avventura in eccesso di cui disfarsi. Queste carte vengono rimosse dal gioco.

Importante: i limiti delle carte possedute vengono controllati solo alla fine del tuo turno. Puoi avere più di 5 carte in mano o più di 3 carte avventura incompiute di fronte a te durante il tuo turno.

Rifornire Carte spedizione

Se, alla fine del tuo turno, ci sono meno di 5 spedizioni attive, è necessario aggiungere nuove carte spedizione, riempiendo gli spazi vuoti da sinistra a destra.

Ora è il turno del giocatore successivo in senso orario.

FINE DEL GIOCO

Se non ci sono abbastanza carte spedizione per riempire gli spazi vuoti, la fine del gioco viene attivata. Gioca il round in corso fino alla fine in modo che ogni giocatore abbia un uguale numero di turni. Il gioco termina dopo il turno del giocatore a destra del giocatore iniziale.

Punteggio

I punti vittoria sotto le carte compagnia

Ogni giocatore somma i punti vittoria forniti dalle carte sotto le carte compagnia:

- Ogni carta spedizione vale i punti vittoria stampati.
- Ogni carta avventura con un artefatto vale i punti vittoria stampati.

Ulteriori punti vittoria (sintesi sul tabellone)

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

- Ogni 2 manufatti identici valgono 6 punti vittoria.
- Ogni 3 manufatti identici valgono 12 punti vittoria.
- Ogni 2 manufatti diversi, valgono 2 punti vittoria.
- Ogni 4 manufatti diversi valgono 10 punti vittoria.

Importante: ogni manufatto può essere parte solo di una collezione.

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

- i giocatori con 2 carte assistenti perdono 5 punti vittoria.
- i giocatori con 3 o più carte assistenti perdono 10 punti vittoria.

Inoltre, ci sono punti vittoria extra per:

- Ogni 10 monete d'argento (= 2 monete d'oro) valgono 1 punto vittoria.
- Ogni 2 carte viaggio (non jolly o carte assistente!) in mano valgono 1 punto vittoria.
- Ogni carta avventura artefatto incompiuta vale 1 punto vittoria.

Nota: Le carte avventura assistente non finite non valgono punti ma non contano nemmeno per i punti negativi.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di monete d'argento. Se c'è ancora pareggio, ci sono più vincitori.

ULTERIORI CONSIGLI E SUGGERIMENTI TATTICI

- Ti è sempre permesso di guardare le carte sotto la tua carta compagnia.
- Le monete non sono in quantità limitata. Se esaurite, usa altri materiali per compensare la differenza.
- Se desideri acquistare le carte avventura, assicurati di avere abbastanza soldi per girare le pagine e cercare la carta desiderata.
- E' importante utilizzare le tue azioni in modo efficace. Se hai molti soldi, per esempio, puoi acquistare 2 o 3 carte avventura in un turno 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 di loro può essere molto utile perché migliorano il tuo movimento.
- Vale la pena di prestare attenzione quando un altro giocatore gira le pagine di un libro. In questo modo puoi sapere dove si trovano nel libro le carte che vuoi.
- Può essere utile 'rubare' alcune carte artefatto agli altri giocatori per evitare che facciano molti punti vittoria aggiuntivi.
- Modificare i colori delle carte viaggio e assistente è molto costoso e deve essere fatto solo quando è assolutamente necessario.
- Se, all'inizio del turno, il tuo esploratore si trova nella posizione di partenza di una spedizione a cui non hai ancora aderito, allora puoi scegliere l'azione 'muovi l'esploratore' per aderire immediatamente alla spedizione, senza dover spostare il tuo esploratore.