

Africana

Abacus Spiele, 2012

Michael SCHACHT

2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

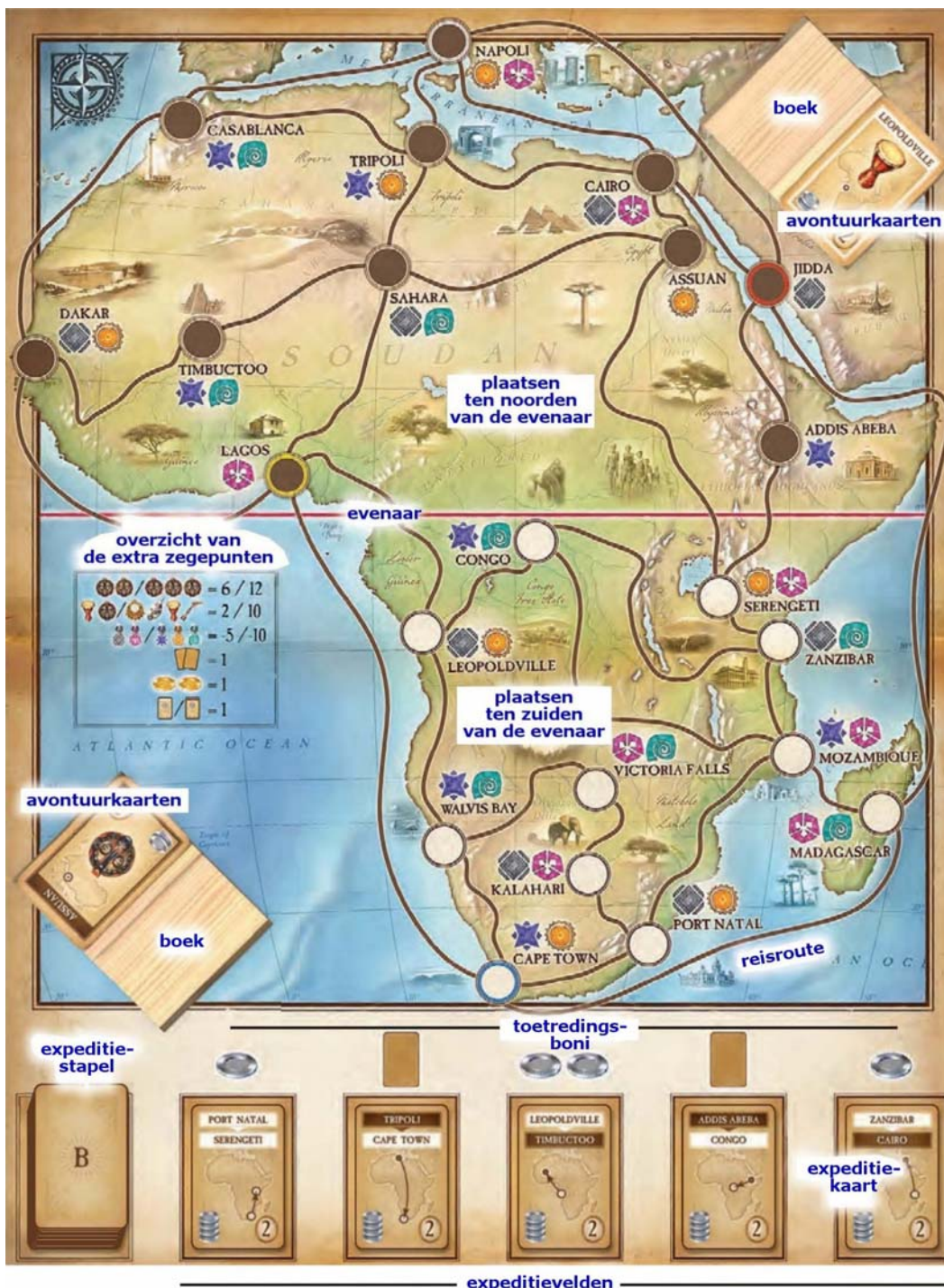
± 60 minuten

Spelbeschrijving

We bevinden ons in Afrika aan het einde van de negentiende eeuw. De grote Europese staten willen de laatste geheimen ontsluiten van de gebieden die nog te weinig zijn geëxploreerd. De spelers nemen, in opdracht van de Afrikaanse maatschappijen, deel aan talrijke expedities. Maar alleen de speler die zijn reisroute verstandig plant, expedities tijdig afbreekt of aansluit bij andere expedities kan de extravagante kosten reduceren om op die manier de zoektocht naar waardevolle kunstschaten te kunnen financieren.

Spelmateriaal

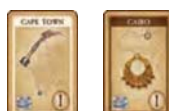
➡ 1 speelbord met een kaart van Afrika



➡ 2 boeken



➡ 30 avontuurkaarten
(15x wit kader, 15x bruin kader)



➡ 34 expeditiekaarten
(op de rugzijde A, B of C)



➡ **10 helperkaarten in 5 kleuren**
(magenta, turkoois, antraciet, oranje, paars)



➡ **60 reiskaarten in 5 kleuren**
(magenta, turkoois, antraciet, oranje, paars)



➡ **40 munten**
(25x zilver, 15x goud)



➡ **4 firmakaarten in de 4 spelerskleuren**
(wit, blauw, geel, rood)



➡ **4 jokerkaarten**



➡ **4 onderzoekersfiguren in de 4 spelerskleuren**
(wit, blauw, geel, rood)



➡ **16 firmamarkers in de 4 spelerskleuren**
(wit, blauw, geel, rood)



➡ **1 handleiding**

Spelvoorbereiding

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. De **rode evenaar** verdeelt de kaart van Afrika in een **noordelijke** en een **zuidelijke** helft. In het **noorden** zijn er **11 plaatsen** die **bruin zijn gemarkeerd**, in het **zuiden** zijn er ook **11 plaatsen** die **wit zijn gemarkeerd**.

Deze kleuraanduiding vindt men ook terug op de overeenstemmende speelkaarten. De plaatsen zijn onder elkaar verbonden door lijnen, die de **reisroutes** voorstellen.

In het noorden en in het zuiden is er telkens een aflegveld waarop een **boek** wordt gelegd.

De **avontuurkaarten** worden gesorteerd naar de kleur van het kader in twee stapels en apart zeer grondig gemixt. De avontuurkaarten met het **witte kader** worden op één van de boekhelften in het **noorden** en de avontuurkaarten met het **bruine kader** worden op één van de boekhelften in het **zuiden** gelegd.



helperkaarten



voorraadstapel
van de reiskaarten



plaats voor de aflegstapel
van de reiskaarten



de bank

Iedere speler bezit aan het begin van het spel (voorbeeld Italië):



1 firmakaart



1 onderzoeker
op zijn startplaats



4 firmamarkers



startgeld
van de firma



1 jokerkaart en
1 reiskaart

Onder de kaart van Afrika worden de **expeditiekaarten** als volgt geplaatst:

- ⇒ De expeditiekaarten worden eerst gesorteerd naar de letter op de rugzijde en in drie aparte gescheiden stapels (A, B en C) verdekt zeer grondig gemixt.
- ⇒ Afhankelijk van het aantal spelers wordt het volgende aantal expeditiekaarten toevallig van de C-stapel weggenomen en ongezien terug in de doos gelegd:
 - bij 4 spelers: 4 kaarten;
 - bij 3 spelers: 7 kaarten;
 - bij 2 spelers: 10 kaarten.
- ⇒ Nu worden de drie stapels samengevoegd tot **één gemeenschappelijke expeditiestapel**. De C-stapel wordt verdekt op het veld linksonder van het speelbord gelegd. Hierop wordt de B-stapel gelegd en tot slot de A-stapel. Als laatste actie worden de **5 bovenste kaarten** van de expeditiestapel (= kaarten met de rugzijde A) één voor één blootgelegd en van links naar rechts op de **5 expeditievelden** gelegd. Aan elk expeditieveld is een toetredingsbonus verbonden die hierop is afgebeeld.
- ⇒ De **helperkaarten** worden open als voorraad naast het speelbord klaargelegd.
- ⇒ De **reiskaarten** worden zeer grondig gemixt en als **verdekte** voorraadstapel naast het speelbord klaargelegd. Naast de voorraadstapel van de reiskaarten wordt er ook plaats voorzien voor de **aflegstapel** van de reiskaarten.
- ⇒ De goud- en zilvermunten worden als algemene voorraad naast het speelbord gelegd en vormen de **bank**. Vijf zilvermunten komen overeen met 1 goudmunt (de munten kunnen te allen tijde worden geruild).
- ⇒ Iedere speler kruipt in de rol van één van de Afrikaanse onderzoekersfirma's van één van de volgende landen:

Nummer	Land	Kleur	Startplaats	Startgeld
1.	Italië	Wit	Napoli	2
2.	Frankrijk	Blauw	Cape Town	2
3.	Duitsland	Geel	Lagos	3
4.	Engeland	Rood	Jidda	4

- ⇒ De spelers **beslissen** wie de **startspeler** wordt. De startspeler ontvangt de firmakaart met het nummer 1, Italië. Met de wijzers van de klok mee, ontvangt om de beurt iedere speler de firmakaart met het volgende nummer. Alle spelers leggen hun firmakaart voor zich neer en ontvangen de **onderzoeker** en de **4 firmamarkers** in de overeenstemmende kleur van hun firma. Iedere speler plaats zijn onderzoeker op de **startplaats** die op zijn firmakaart is aangeduid en neemt het overeenstemmende startgeld uit de bank. Iedere speler ontvangt ook nog **1 jokerkaart** in de hand en trekt verdekt **1 reiskaart** van de voorraadstapel die hij eveneens in de hand neemt.

OPMERKING

In een spel met minder dan 4 spelers worden de overgebleven firmakaarten, markers, onderzoekers en jokerkaarten niet gebruikt en terug in de doos gelegd.

Spelverloop

Het spel verloopt met de wijzers van de klok mee en begint bij de startspeler. Als een speler aan de beurt komt, moet hij voor **precies één** van de drie volgende actiemogelijkheden kiezen:

- A. Reiskaarten trekken** **OF**
- B. Avontuurkaarten kopen** **OF**
- C. Onderzoeker verplaatsen**

Aan het einde van zijn speelbeurt moet de speler zijn **kaartenlimiet nakijken** en eventueel **expeditiekaarten** aanvullen. De acties worden hierna afzonderlijk toegelicht.

A. Reiskaarten trekken

De reiskaarten maken het de spelers mogelijk om door Afrika te reizen. Iedere reiskaart toont één van de 5 kleurrijke symbolen:

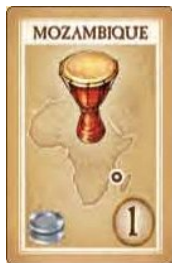


Kiest de speler voor de actie 'reiskaarten trekken' dan trekt hij 2 reiskaarten van de voorraadstapel en neemt die in de hand. Als de voorraadstapel is opgebruikt, worden de kaarten van de aflegstapel opnieuw verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

B. Avontuurkaarten kopen

Avontuurkaarten kunnen de spelers ofwel nuttige helperkaarten of waardevolle kunstvoorwerpen opleveren. Iedere avontuurkaart toont bovenaan de bestemming van het avontuur.

Avontuurkaarten met een wit kader liggen op het boek in het noorden en hebben allen een bestemming in het zuiden, avontuurkaarten met een bruin kader liggen op het boek in het zuiden en hebben allen een bestemming in het noorden.



Bij de kunstvoorwerpen wordt de beloning voor het succesvol afsluiten van het avontuur aangegeven in zilvermunten. Elk kunstvoorwerp op de avontuurkaarten is in totaal viermaal aanwezig in het spel: telkens tweemaal in elk boek.

Een kunstvoorwerp kan aan het einde van het spel extra zegepunten opleveren.



Voor avontuurkaarten met het helpersymbool ontvangt de speler bij het succesvol afsluiten van het avontuur de overeenstemmende helperkaart. Elk helpersymbool op de avontuurkaarten is in totaal tweemaal in het spel: telkens éénmaal in elke boek. Avontuurkaarten met helpersymbool kunnen aan het einde van het spel minpunten opleveren. Maar met hun hulp kan men de waardevolle helperkaarten verkrijgen.

De speler mag avontuurkaarten uit één van de beide boeken kopen voor telkens 5 zilvermunten (= 1 goudmunt). Staat zijn onderzoeker op een plaats ten noorden van de evenaar, mag hij alleen kaarten van het noordelijke boek kopen. Staat zijn onderzoeker op een plaats ten zuiden van de evenaar, mag hij alleen kaarten van het zuidelijke boek kopen.

De speler mag alleen de open kaarten van de beide boeken kopen. Om het boek naar een bepaalde avontuurkaart te doorzoeken, mag de speler echter bladeren in het boek. Het eerste ombladeren in deze actie is kosteloos. Elk volgend ombladeren kost hem telkens 1 zilvermunt aan de bank.



Zodra de speler de kaart, die momenteel bloot ligt, wil kopen, betaalt hij 5 zilvermunten aan de bank. Hij neemt de avontuurkaart van het boek en legt de kaart voor zich neer. De speler mag in deze actie zoveel avontuurkaarten kopen als hij wil (op voorwaarde dat hij ze kan betalen). Een speler is niet verplicht om een kaart te kopen !

De speler mag naar keuze vooruit of achteruit bladeren in het boek, zolang hij dit kan betalen. Hij mag in een willekeurige volgorde bladeren en kopen. Hij moet echter, vóór hij een kaart opheft, zeggen of hij de kaart koopt of ombladert.

OPMERKING

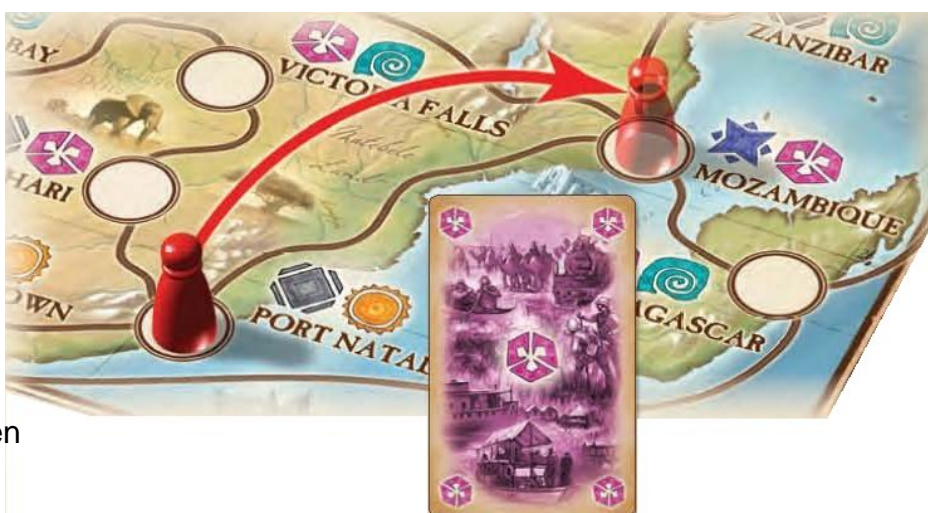
Bij de avontuurkaarten is de voorzijde en de rugzijde steeds gelijk.

C. Onderzoeker verplaatsen

Verplaatsingsstap

De speler kan zijn onderzoeker verplaatsen van de huidige standplaats via de reisroutes naar een direct aangrenzende standplaats. Hiervoor moet hij een passende reiskaart uitspelen. Het symbool naast de plaats waarheen hij wil reizen geeft aan welke reiskaart hij moet spelen.

Als er naast de plaats 2 symbolen zijn afgebeeld, mag de speler kiezen welke reiskaart hij wil uitspelen.



De speler mag in deze actie zoveel verplaatsingsstappen uitvoeren als hij wil, zolang hij maar beschikt over de passende reiskaarten. Een speler is niet verplicht om zich te verplaatsen !

In plaats van een reiskaart uit te spelen, kan de speler ook zijn jokerkaart gebruiken. Zij vervangt een reiskaart naar keuze. Als de speler in de loop van het spel aan helperkaarten geraakt, kan hij deze in plaats van een reiskaart van de desbetreffende kleur, uitspelen.

Uitgespeelde kaarten blijven net zolang voor de speler liggen tot hij alle verplaatsingsstappen in deze actie heeft uitgevoerd. Vervolgens legt hij alle uitgespeelde reiskaarten open op de aflegstapel van de reiskaarten.

BELANGRIJK

Alle uitgespeelde jokerkaarten en helperkaarten neemt hij nu terug in zijn hand.

Op een plaats mogen meerdere onderzoekers staan. De speler kan zich te allen tijde vrij verplaatsen (ook vooruit en achteruit), op voorwaarde dat hij telkens de passende kaart uitspeelt.



Een reiskaart overkleuren

Voor een betaling van 5 zilvermunten aan de bank, kan een speler een reis- of helperkaart overkleuren. Deze kaart wordt nu een reiskaart naar keuze. Het is toegelaten om meerdere kaarten in een speelbeurt te overkleuren zolang men dit kan betalen.

Toetreden tot een expeditie

De spelers kunnen toetreden tot de expedities die op dit moment op de expeditievelden liggen. Elke expeditiekaart toont bovenaan de startplaats van de expeditie en daaronder de bestemming. Verder zijn onderaan de beloning te zien voor het succesvol afsluiten van de expeditie in de vorm van zilvermunten en de zegepunten.

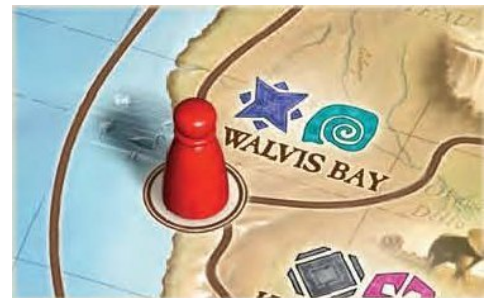
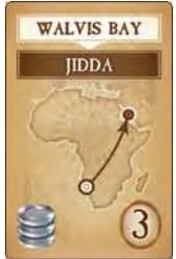
Als de onderzoeker van de speler tijdens de actie '**onderzoeker verplaatsen**' op een startplaats van een actuele blootgelegde expeditiekaart staat, mag hij tot deze expeditie toetreden. Hiervoor legt hij één van zijn firmamarkers in het midden van de desbetreffende expeditiekaart.

BELANGRIJK

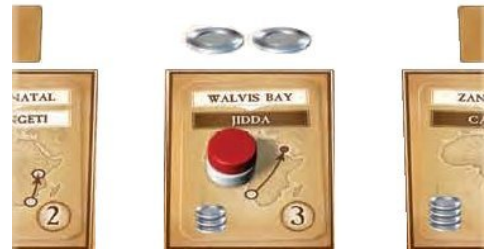
Als er meerdere expeditiekaarten zijn met deze startplaats, mag de speler toetreden tot alle desbetreffende expedities.

De speler mag achter slechts één keer toetreden tot elke expeditie. Op een expeditiekaart mogen firmamarkers van meerdere firma's liggen die dan op elkaar worden gestapeld. Met zijn 4 firmamarkers kan de speler maximaal aan vier van de vijf lopende expedities toetreden. De firmamarkers mogen niet worden verplaatst.

Boven elke actuele expeditiekaart is op het speelbord een toetredingsbonus aangeduid onder de vorm van munten of een bewegingskaart. Iedere speler die toetreedt tot een expeditie ontvangt onmiddellijk de desbetreffende bonus. De op deze wijze verkregen reiskaarten en zilvermunten mogen meteen worden ingezet.



**toetredingsbonus
2 zilvermunten**



Expeditie afsluiten

Als de onderzoeker van de speler tijdens de actie '**onderzoeker verplaatsen**' op een bestemming van een expeditie staat waarop één van zijn firmamarkers ligt, mag hij deze expeditie afsluiten.

BELANGRIJK

Als de speler aan meerdere expedities met deze bestemming is vertegenwoordigd, mag hij alle desbetreffende expedities afsluiten.

Als beloning ontvangt de speler onmiddellijk het aantal zilvermunten uit de bank dat op de expeditiekaart is aangegeven. Als extra neemt hij de expeditiekaart en legt die onder zijn firmakaart. Zij levert de speler aan het einde van het spel de zegepunten die op deze kaart zijn vermeld. Alle andere deelnemers aan deze expeditie ontvangen geen beloning.

De firmamarkers die op deze kaart lagen, gaan terug naar hun bezitter en kunnen opnieuw worden ingezet.



**beloning:
3 zilvermunten +
expeditiekaart**

Avontuur afsluiten

Avonturen kunnen alleen worden afgesloten door de speler die de avontuurkaart bezit. Als de onderzoeker van de speler tijdens de actie '**onderzoeker verplaatsen**' op een bestemming van een avontuur staat dat vóór hem ligt, mag hij dit avontuur afsluiten.

BELANGRIJK

Als de speler meerdere avontuurkaarten met dezelfde bestemming heeft, mag hij alle desbetreffende avonturen afsluiten.

Als op de avontuurkaart een kunstvoorwerp is afgebeeld, ontvangt de speler onmiddellijk als beloning het aantal aangegeven zilvermunten uit de bank. Als extra neemt hij de avontuurkaart en legt die onder zijn firmakaart. De kaart levert de speler aan het einde van het spel de hierop aangegeven zegepunten. Het kunstvoorwerp kan aan het einde van het spel ook extra zegepunten opleveren.

Als op de avontuurkaart een helpersymbool is afgebeeld, ontvangt de speler onmiddellijk de helperkaart van de desbetreffende kleur uit de voorraad en neemt die kaart in de hand. Deze kaart staat de speler meteen ter beschikking voor de verplaatsing van zijn onderzoeker. Aansluitend neemt hij de avontuurkaart en legt die onder zijn firmakaart. De kaart kan aan het einde van het spel, onder bepaalde omstandigheden, wel minpunten opleveren.

BELANGRIJK

De speler kan in een actie 'onderzoeker verplaatsen' dus aan meerdere expedities toetreden en meerdere expedities en avonturen afsluiten. In welke volgorde hij dit op een plaats doet, bepaalt de speler zelf.



**magenta
helperkaart
nemen**

Einde van de speelbeurt

Nadat de speler zijn actie heeft uitgevoerd, eindigt zijn speelbeurt. Vóór de volgende speler aan de beurt komt, moet eerst het volgende worden nagekeken:

KAARTENLIMIET NAKIJKEN

Als de speler aan het einde van zijn speelbeurt meer dan 5 handkaarten heeft, moet hij de overtollige reiskaarten, helperkaarten of jokerkaarten naar eigen keuze open op de aflegstapel leggen.

TIP

Het wegleggen van helperkaarten of jokers wordt niet aanbevolen, maar is uiteraard wel mogelijk. In dat geval worden deze kaarten uit het spel verwijderd en in de doos gelegd.

Als de speler aan het einde van zijn speelbeurt meer dan 3 niet afgesloten avontuurkaarten voor zich liggen, moet hij de overtollige avontuurkaarten naar eigen keuze uit het spel verwijderen en terug in de doos leggen.

BELANGRIJK

De kaartenlimiet wordt pas bekeken aan het einde van een speelbeurt. De speler mag dus tijdens zijn speelbeurt meer dan 5 handkaarten of meer dan 3 avontuurkaarten hebben.

EXPEDITIEKAARTEN AANVULLEN

Als aan het einde van de speelbeurt van een speler minder dan 5 expeditiekaarten zijn blootgelegd, vult de speler de vrije expeditievelden van links naar rechts aan met kaarten van de expeditiestapel.

Nu is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Einde van het spel

Als de kaarten van de expeditiestapel ontoereikend zijn om de vrije expeditievelden aan te vullen, wordt de lopende ronde nog ten einde gespeeld, zodat elke speler even vaak aan de beurt is geweest. Het spel eindigt onmiddellijk na de speelbeurt van de rechterbuurman van de startspeler.

Waardering

Zegepunten onder de firmakaarten

Iedere speler telt nu zijn **zegepunten** op de **kaarten die onder zijn firmakaart liggen**:

- Elke expeditiekaart levert de zegepunten op die op de kaart zijn aangegeven.
- Elke avontuurkaart met een kunstvoorwerp levert de zegepunten op die op de kaart zijn aangegeven.

Extra zegepunten (overzicht ook op het speelbord)

Als **extra** zijn er voor kaarten onder zijn firmakaart zegepunten te verdienen voor **verzamelingen van kunstvoorwerpen**:

- elke 2 identieke kunstvoorwerpen leveren 6 zegepunten op;
- elke 3 identieke kunstvoorwerpen leveren 12 zegepunten op;
- elke 2 verschillende kunstvoorwerpen leveren 2 zegepunten op;
- elke 4 verschillende kunstvoorwerpen leveren 10 zegepunten op.

OPMERKING

Elk kunstvoorwerp kan maar deel uitmaken van één verzameling !

Daarna moet elke speler nakijken of hij minpunten ontvangt voor avontuurkaarten met helpersymbolen onder zijn firmakaart:

- heeft een speler **2 avontuurkaarten** met helpersymbool, moet hij **5 zegepunten** afgeven;
- heeft een speler **3 of meer avontuurkaarten** met helpersymbool, moet hij **10 zegepunten** afgeven.

Bovendien zijn er nog zegepunten te verdienen voor:

- elke **10 zilvermunten** (= 2 goudmunten) leveren **1 zegepunt** op;
- elke **2 reiskaarten** (geen joker of helperkaart) in de hand leveren **1 zegepunt** op;
- elke **niet afgesloten avontuurkaart** met een **kunstvoorwerp** levert **1 zegepunt** op.

OPMERKING

Niet afgesloten avontuurkaarten met helpersymbool leveren geen zegepunten op, maar ook geen minpunten.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met de meeste zilvermunten. Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

Tactische tips

- ⇒ Het is te allen tijde toegelaten om onder zijn firmakaart te kijken om te zien welke kaarten men al heeft verzameld.
- ⇒ De munten zijn niet gelimiteerd. Zou de situatie zich toch voordoen dat het geld is uitgeput, kan dit tijdelijk door ander materiaal worden vervangen.
- ⇒ De speler die avontuurkaarten wil verwerven, moet zorgen dat hij over voldoende munten beschikt om de kaarten te kunnen ombladeren.

- ⇒ Het is zeer belangrijk om zijn actie effectief te benutten. Met veel geld is het interessanter om bijvoorbeeld 2 of 3 avontuurkaarten in één actie te kopen dan de kaarten aan te kopen in meerdere speelbeurten.
- ⇒ Minpunten voor helperkaarten worden maar van belang naar het einde van het spel. meestal lonen ze zich wel omdat de verplaatsing van de onderzoeker gemakkelijker wordt.
- ⇒ Het is belangrijk om goed op te letten wanneer een speler door een boek bladert om te zien welke kaarten in het boek aanwezig zijn.
- ⇒ Het kan soms belangrijk zijn om kunstvoorwerpen vóór een andere speler weg te kapen om te verhinderen dat hij zo teveel zegepunten verkrijgt.
- ⇒ Het overkleuren van reiskaarten of helperkaarten is zeer duur en alleen maar aan te raden wanneer het echt nodig is.
- ⇒ Als een speler aan het begin van zijn speelbeurt op een startplaats van een expeditiekaart staat waaraan hij nog niet is toegetreden, kan hij de actie 'onderzoeker verplaatsen' kiezen en aan de expeditie toetreden zonder de onderzoeker te verplaatsen.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
20 februari 2012