

AFRICA

für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Afrika, der Schwarze Kontinent, im 19. Jahrhundert: Erforschen sie die Tierwelt und treffen sie Nomadenvölker. Auf der Suche nach unbekanntem Monumenten werden sie aber auch Handelsgüter, Gold und Edelsteine entdecken. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 96 Entdeckungsmarken 
- 20 Basiccamps 
- 1 Bonusmarke für das Spielende „+3“ 
- 10 Forscher (je 2 in den 5 Spielerfarben) 
- 5 Übersichtstafeln (in den 5 Spielerfarben)
- 5 Punktemarken „50“ 
- 1 Spielübersicht
- 1 Spielregel

Vor dem ersten Spiel müssen die Spielmarken und die Übersichtstafeln vorsichtig aus den Stanzrahmen gedrückt werden.

Spielvorbereitung

- Die Entdeckungsmarken werden auf dem Spielplan verdeckt gemischt und dann so ausgebreitet, dass auf jedem Feld eine verdeckte Marke liegt. Die fünf Felder mit den Startstädten bleiben frei. 
- 10 Basiccamps und die Bonusmarke werden als Vorrat in den Kreis mit dem Monument gelegt, der sich in der rechten oberen Ecke des Spielplans befindet.
- Außerdem erhält jeder Spieler zwei Basiccamps und legt sie vor sich. Bei weniger als fünf Spielern bleiben Basiccamps übrig. Diese überzähligen Basiccamps werden für das Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe. Er nimmt sich die Übersichtstafel in dieser Farbe und legt sie vor sich. Dann nimmt er die beiden Forscher dieser Farbe und stellt einen Forscher sofort als Zählfigur auf das Feld „0“ der Zählleiste.

Die Zählleiste für die Siegpunkte verläuft um Afrika herum. Sie beginnt mit dem großen Feld „0“ im Atlantik. Für jeden Punkt, den ein Spieler gewinnt, rückt er seine Zählfigur auf der Leiste ein Feld vorwärts.



- Die Punktemarken „50“ werden als kleiner Stapel auf das Feld 0/50 der Zählleiste gelegt. Das Feld „0“ dient zugleich als Feld „50“ wenn eine Zählfigur die Leiste einmal umrundet hat. Erreicht eine Zählfigur das Feld 50 der Zählleiste, nimmt sich dessen Besitzer eine Marke „50“. Danach werden die über 50 hinausgehenden Punkte gezählt.
- Die Spieler einigen sich wer beginnt. Der Startspieler wählt eine Startstadt und stellt seinen zweiten Forscher dort auf. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und wählen für ihre Forscher Startstädte, in denen noch kein anderer Forscher steht.

Spielidee

Als Forscher beginnen die Spieler in einer der Startstädte. In ihrem Zug können sie Entdeckungsmarken aufdecken, Tiere oder Nomadenvölker in andere Regionen versetzen, oder ein neues Basiccamp errichten, um zu forschen oder Bodenschätze abzubauen. Für einige dieser Aktionen erhalten die Spieler sofort Punkte.

Unter den Entdeckungsmarken befinden sich auch elf Monumente. Nachdem das letzte Monument aufgedeckt wurde, endet das Spiel und die Spieler erhalten abschließend Punkte für ihre gesammelten Handelsgüter und Bodenschätze. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, muss er eine der beiden folgenden Zugmöglichkeiten wählen:

Einmal

A. Forscher beliebig versetzen.

oder

Zweimal

B. Forscher ziehen und gegebenenfalls eine der fünf folgenden Aktionen ausführen.

1. Marke aufdecken und ausführen
2. Tier versetzen
3. Nomadenvolk versetzen
4. Basiccamp errichten und werten
5. Basiccamp errichten und Bodenschätze aufnehmen

A. Forscher beliebig versetzen

Der Spieler stellt seinen Forscher auf ein beliebiges Feld, jedoch nicht auf eine verdeckte Marke oder ein Feld auf dem ein anderer Forscher steht.

B. Forscher ziehen und Aktion ausführen

Forscher ziehen

Vor jeder seiner beiden Aktionen darf der Spieler seinen Forscher zunächst bis zu zwei Felder weit ziehen. Natürlich darf ein Forscher auch auf seinem bisherigen Feld stehen bleiben.

Forscher dürfen auf leere Felder, Felder mit bereits aufgedeckten Marken oder Felder mit Basiccamps gezogen werden. Sie dürfen nie auf oder über Felder mit verdeckten Marken oder Felder mit anderen Forschern gezogen werden.

1. Marke aufdecken und ausführen

Man darf eine verdeckte Marke von einem Nachbarfeld des eigenen Forschers aufdecken. Die Marke wird zuerst offen auf dem Feld belassen, so dass alle Spieler die Marke sehen können. Je nach der Art der Marke wird dann verschieden verfahren:

Gold und Edelsteine aufdecken

Die Marke bleibt offen auf ihrem Feld liegen.

Der Spieler erhält sofort 1 Punkt oder 2 Punkte, je nachdem ob die Marke einen oder zwei Goldklumpen, beziehungsweise Edelsteine zeigt.

Handelsgüter aufdecken

Der Spieler nimmt die Marke vom Spielplan. Dadurch entsteht auf dem Spielplan ein leeres Feld. Bei Spielende erhalten die Spieler für Handelsgüter Punkte. Ein Gut wird um so wertvoller, je mehr man davon hat.

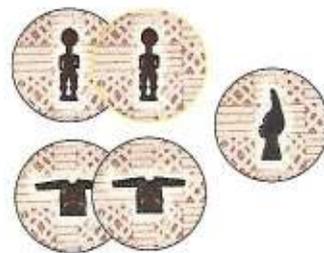
Der Spieler legt das Handelsgut offen vor sich ab, oder er tauscht es mit einem anderen Spieler. Der andere Spieler kann den Tausch nicht ablehnen.

Will der Spieler tauschen, nimmt er sich von dem anderen Spieler **alle** Marken **eines** einzigen anderen Handelsguts. Dafür muss er ihm die gleiche Anzahl Marken von dem Handelsgut geben, dass er in dieser Aktion aufgenommen hat. Hat er nicht genügend Marken von diesem Gut, darf er auch keinen Tausch vornehmen.

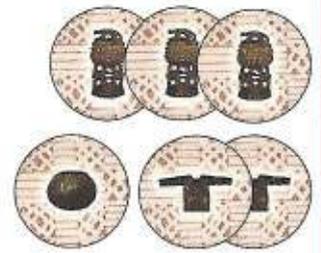
Beispiel:

Andreas hat eine Statue aufgedeckt. Er kann sie bei Birgit gegen einen Kessel tauschen. Statt dessen kann er aber auch beide Statuen gegen die beiden Kleidungsstücke tauschen.

Andreas:



Birgit:



Handelsgüter, die ein Spieler bereits vor sich liegen hat, kann er erst wieder tauschen, wenn er eine weitere Marke desselben Handelsguts aufdeckt.

Tiere aufdecken

Der Spieler legt die Marke offen auf den Spielplan. Er hat dabei die Wahl, wohin er die Marke legen möchte.

Er kann die Marke einfach auf dem ursprünglichen Feld liegen lassen.

Er kann sie aber auch auf ein beliebiges leeres Feld irgendwo auf dem Plan legen, wenn sich dort auf den direkt angrenzenden Feldern mehr Tiere derselben Art befinden als neben dem ursprünglichen Feld.

Der Spieler bekommt sofort 1 Punkt für das Tier selbst und je 1 Punkt für jedes gleiche Tier in dessen Nachbarschaft.

Beispiel:



Der Spieler deckt einen Elefant auf. Auf seinem ursprünglichen Feld würde der Elefant 2 Punkte bringen. Der Spieler kann ihn aber neben die beiden anderen Elefanten legen. Dafür erhält er 3 Punkte, denn der vierte Elefant liegt nicht direkt neben dem neuen Feld.

Nomadenvölker aufdecken

Der Spieler legt die Marke offen auf den Spielplan. Er hat dabei die Wahl, wohin er die Marke legen möchte.

Er kann die Marke einfach auf dem ursprünglichen Feld liegen lassen.

Er kann sie aber auch auf ein beliebiges leeres Feld irgendwo auf dem Plan legen, wenn dort mehr leere Felder direkt angrenzen als an das ursprüngliche Feld.

Der Spieler bekommt 1 Punkt für jedes freie Feld in der Nachbarschaft der Marke.

Monumente aufdecken

Die Marke bleibt offen auf ihrem Feld liegen. Der Spieler erhält dafür ein Basiccamp aus dem Vorrat und legt es vor sich.

2. Tier versetzen

Ein bereits aufgedecktes Tier kann von dem Feld auf dem der eigene Forscher steht oder von einem Nachbarfeld versetzt werden.

Es wird auf ein beliebiges leeres Feld gesetzt. Direkt neben dem neuen Feld müssen aber **mehr** Tiere derselben Art liegen, als neben dem ursprünglichen Feld.

Der Spieler erhält die **Differenz** zwischen den benachbarten Tieren dieser beiden Felder als Punkte.

Achtung:

Wird eine Marke mit einem Tier neu aufgedeckt, bekommt der Spieler immer für das Tier selbst und für alle gleichen Nachbartiere Punkte. Wird dagegen ein bereits aufgedecktes Tier versetzt, dann bekommt der Spieler nur Punkte für die Verbesserung, die er erreicht.

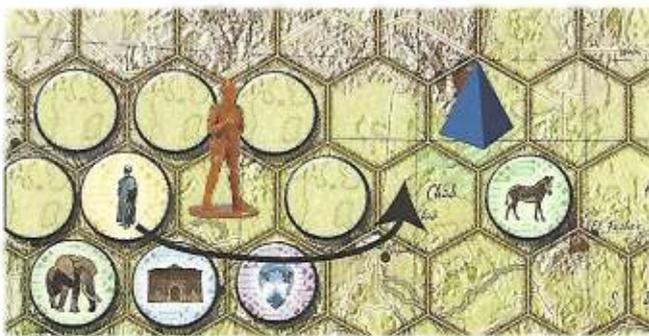
3. Nomadenvolk versetzen

Ein bereits aufgedecktes Nomadenvolk kann von dem Feld auf dem der eigene Forscher steht oder von einem Nachbarfeld versetzt werden.

Es wird auf ein beliebiges leeres Feld gesetzt. Direkt neben dem neuen Feld müssen aber **mehr** leere Felder liegen, als neben dem ursprünglichen Feld.

Der Spieler erhält die **Differenz** zwischen den leeren Nachbarfeldern dieser beiden Felder als Punkte.

Beispiel:



Der Spieler versetzt das Nomadenvolk. Zuvor hatte das Volk ein freies Nachbarfeld, danach hat es drei. Der Spieler erhält $3-1=2$ Punkte.

4. Basiccamp errichten und forschen

Steht der Forscher auf einem freien Feld, kann der Spieler dort ein Basiccamp errichten. Er nimmt eines seiner Basiccamps und stellt es auf das Feld seines Forschers.

Der Spieler bekommt so viele Punkte wie Tiere, Nomadenvölker und Monumente in der Nachbarschaft des Basiccamps aufgedeckt sind. Aufgedeckte Marken mit Gold und Edelsteinen bringen keine Punkte.

Alle Marken bleiben auf dem Plan liegen.

5. Basiccamp errichten und Bodenschätze aufnehmen

Errichtet der Spieler ein Basiccamp, um Bodenschätze aufzunehmen, erhält er keine Punkte für aufgedeckte Marken neben dem Basiccamp.

Statt dessen nimmt er alle Marken mit Gold und Edelsteinen aus der Nachbarschaft des Basiccamps vom Spielplan und legt sie vor sich.

Ziel dabei ist, mehr Gold und mehr Edelsteine als jeder andere Spieler zu sammeln.

Achtung generell gilt:

Leere und besetzte Felder

Startstädte und Felder mit Forschern, auf denen keine Marken oder Basiccamps liegen, gelten als leere Felder.

Beim Aufdecken und beim Versetzen von Tieren oder Nomadenvölkern kann man eine Marke also auch unter einen solchen Forscher schieben.

Felder mit Marken oder Basiccamps sind nicht leer.

Reihenfolge der Aktionen

Die Reihenfolge der Aktionen kann frei gewählt werden. Die gleiche Aktion darf auch zweimal ausgeführt werden. Der Spieler kann auf seine Aktion verzichten.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler das elfte und damit letzte Monument aufdeckt. Der Spieler nimmt sich die Bonusmarke "+3" und erhält dafür sofort 3 Punkte auf der Zählleiste geschrieben.

Handelsgüter

Nun werden noch die Punkte für die Handelsgüter vergeben.

Für 5 gleiche Handelsgüter gibt es 12 Punkte.

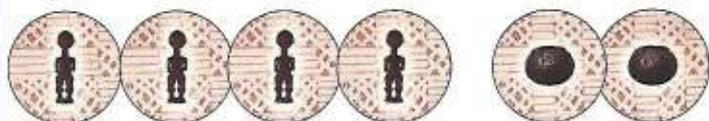
Für 4 gleiche Handelsgüter gibt es 8 Punkte.

Für 3 gleiche Handelsgüter gibt es 5 Punkte.

Für 2 gleiche Handelsgüter gibt es 3 Punkte.

Für 1 einzelnes Handelsgut gibt es 1 Punkt.

Beispiel:



Für die Statuen erhält der Spieler 8 Punkte.

Für die Kessel erhält er 3 Punkte. Insgesamt erhält der Spieler also 11 Punkte für seine Handelsgüter.

Gold und Edelsteine

Zuletzt gibt es noch Punkte für die Bodenschätze.

Der Spieler mit dem meisten Gold bekommt 10 Punkte.

Dabei zählt die Anzahl der auf den Marken abgebildeten Goldklumpen und nicht die Anzahl der Marken.

Der Spieler mit dem zweitmeisten Gold erhält 6 Punkte.

Alle übrigen Spieler gehen leer aus.

Falls mehrere Spieler dieselbe Menge Gold besitzen, werden die zu vergebenden Siegpunkte addiert und durch die Anzahl der beteiligten Spieler geteilt. Dabei wird eventuell abgerundet.

Edelsteine werden auf die gleiche Weise gewertet.



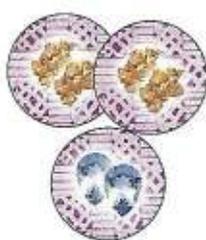
Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels beigetragen haben, insbesondere bei Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Sara Pit und Ivan Towison.

Der Autor: Reiner Knizia ist Doktor der Mathematik und lebt in Windsor. Er ist Spieleautor aus Leidenschaft. Mit über 100 veröffentlichten Spielen, dem „Deutschen Spiele Preis“ 1993, 1998 und 2000, sowie zahlreichen internationalen Preisen, gehört Reiner Knizia zu den erfolgreichsten Autoren der Spieleszene.

Grafik: Franz Vohwinkel

Beispiel:

Andreas:



Birgit:



Connie:



Für die Mehrheit in Gold erhält Andreas 10 Punkte. Birgit und Connie teilen sich den zweiten Platz. Sie erhalten beide $6 : 2 = 3$ Punkte.

Andreas und Connie besitzen dieselbe Anzahl Edelsteine, beide erhalten $(10 + 6) : 2 = 8$ Punkte.

Nach der Schlusswertung gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Besonderheit für 2 Spieler

Beim Spiel zu zweit werden bei der Spielvorbereitung nur 8 Basicamps und die Bonusmarke auf den Kreis mit dem Monument gelegt. Damit endet das Spiel bereits wenn das neunte Monument aufgedeckt wird.

Einfache Spielvariante

Für junge Spieler kann der Spielverlauf vereinfacht werden, indem jeder Spieler seinen Forscher pro Zug nur einmal zieht und nur eine Aktion ausführt.

© 2001 Simba Toys
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.goldsieber.de

