

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:

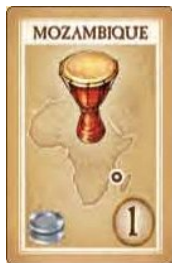


Kiest de speler voor de actie 'reiskaarten trekken' dan trekt hij 2 reiskaarten van de voorraadstapel en neemt die in de hand. Als de voorraadstapel is opgebruikt, worden de kaarten van de aflegstapel opnieuw verdekt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

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

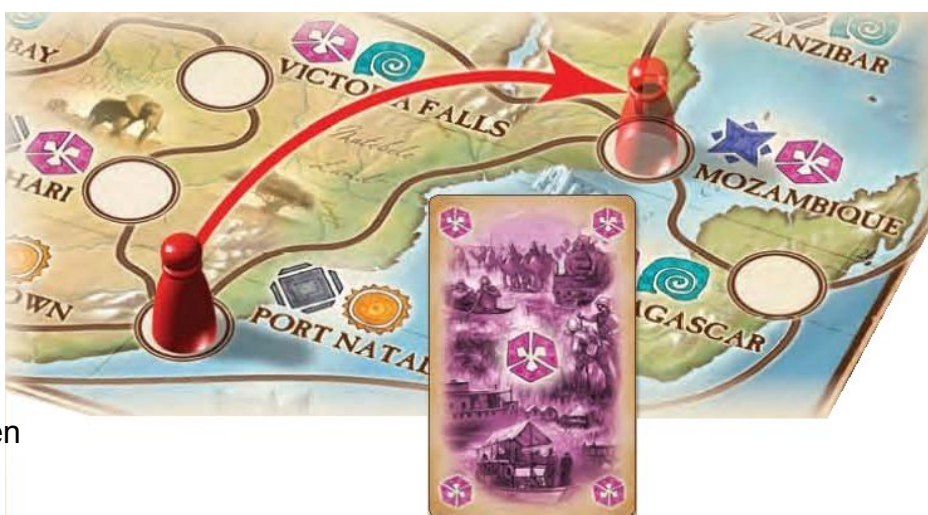
Bij de avontuurkaarten is de voorzijde en de rugzijde steeds gelijk.

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.

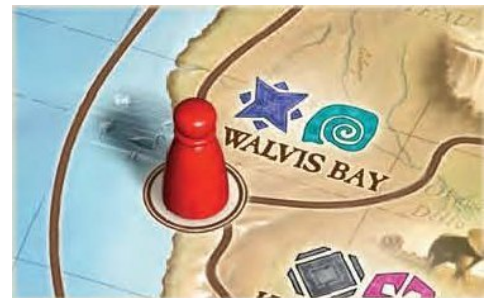
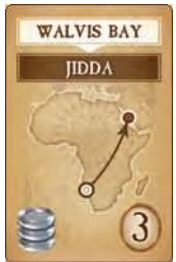
Als de onderzoeker van de speler tijdens de actie '**onderzoeker verplaatsen**' op een startplaats van een actuele blootgelegde expeditiekaart staat, mag hij tot deze expeditie toetreden. Hiervoor legt hij één van zijn firmamarkers in het midden van de desbetreffende expeditiekaart.

BELANGRIJK

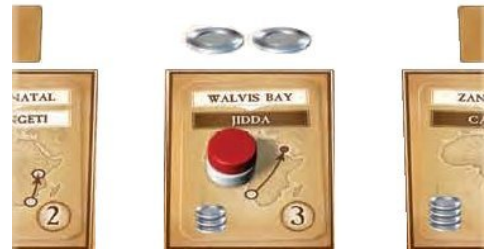
Als er meerdere expeditiekaarten zijn met deze startplaats, mag de speler toetreden tot alle desbetreffende expedities.

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 weggelven 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.

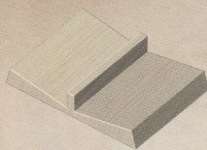


© vertaling: Herman BELLEKENS
 herman.bellekens@skynet.be
 20 februari 2012

GAME COMPONENTS

1 game board with a map of Africa

2 books



30 adventure cards
(15 with white border, 15 with brown border)



34 expedition cards
(with A, B and C backs)



10 assistant cards in 5 colors
(magenta, turquoise, gray, orange, violet)



60 travel cards in 5 colors
(magenta, turquoise, gray, orange, violet)



40 coins (25 silver, 15 gold)



4 company cards in the 4 player colors
(white-Italy, blue-France, yellow-Germany, red-England)



4 explorer pawns in the 4 player colors
(white, blue, yellow, red)



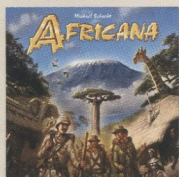
16 company markers in the 4 player colors
(white, blue, yellow, red)



4 joker cards



game rules



GAME OVERVIEW

Africa at the end of the 19th century: The great European nations wish to reveal the final secrets of this little-explored continent. Players complete multiple expeditions under contract to the African exploration companies. Only those who cleverly use the travel routes and complete many expeditions will be able to finance the costly search for valuable artifacts.



GAME SETUP

Place the **game board** in the middle of the table so that it is easily accessible to all players. The red **equator** line splits the map of Africa into southern and northern halves. There are **11 brown-colored locations** in the northern half and **11 white-colored locations** in the southern half. This color-coding is also present on the corresponding cards. Locations are connected by lines called **travel routes**.

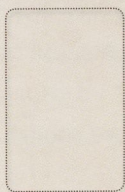
Place a book onto each of the two marked spaces – one in the North and one in the South. Sort the **adventure cards** according to the color of their borders and shuffle them separately. Place the white-bordered cards onto one side of the book in the North. Place the brown-bordered cards onto one side of the book in the South.



Assistant cards



Draw pile
travel cards



Space for discarded
travel cards



Bank

Each player receives (example for white-Italy):



1 company
card



1 explorer pawn
on its starting space



4 company
markers



starting money
for the company



1 joker and
1 travel card

Place the **expedition cards** as follows below the map of Africa:

Sort the expedition cards according to the letters on their backs – A, B, C – and shuffle them separately.

Depending on the number of players, randomly remove from the game the following number of cards from the C pile without looking at them:

With 4 players: 4 cards

With 3 players: 7 cards

With 2 players: 10 cards

Now combine the three piles into a single **expedition pile**: Place the C pile onto the space in the lower left hand corner of the game board. Put the B pile on top of it and then the A pile on top of them both. Finally, draw 5 cards from the expedition pile (i.e. cards with A on their backs) and place them, left to right, onto the 5 **expedition spaces**. Each space is associated with a **joining bonus**, indicated by the icon above it.

Place the **assistant cards** in a face-up display next to the game board.

Shuffle the **travel cards** and place them in a face-down draw pile next to the game board.

Leave some **space** next to it for a **discard pile**.

Place the gold and silver coins in a common supply next to the game board – this is the **bank**. **5 silver coins are worth 1 gold coin** and may be exchanged for one another at any time. Each player represents an exploration company from one of the following countries:

Number	Country	Color	Starting Location	Starting Money
1.	Italy	White	Napoli	2
2.	France	Blue	Cape Town	2
3.	Germany	Yellow	Lagos	3
4.	England	Red	Jidda	4

Choose a start player and give that player the number 1 **company card**, Italy. The other players, in clockwise order, receive the remaining company cards in ascending order. All players place their company card in front of themselves and additionally receive the **explorer pawn** and 4 **company markers** in their colors. Players place their explorer pawns onto the **starting locations** indicated by their company card (and identified on the board by a colored-circle) and take the appropriate amount of starting money from the bank. Each player receives 1 **joker card** along with one face-down **travel card from the draw pile** – these cards are added to the players' hands (kept secret during the game).

Note: With fewer than 4 players, any unused company cards, markers and explorer pawns are returned to the box.

GAMEPLAY

The game is played in clockwise order, starting with the start player. On your turn, you must choose exactly one of the following three actions:

- A) Draw travel cards or
- B) Buy adventure cards or
- C) Move explorer

At the end of your turn, you must check your **card limits** and **replenish the expedition cards** if necessary.

The individual actions are:

A) Draw travel cards

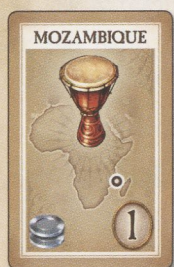
Travel cards allow the players to travel through Africa. Each travel card shows one of the 5 colored symbols:



If you choose the “Draw travel cards” action, **draw 2 travel cards** from the draw pile and add them to your hand. Should the draw pile run out, then shuffle the discard pile, face-down, and place it as a new draw pile.

B) Buy adventure cards

Adventure cards can provide you with either useful assistant cards or valuable artifact cards. Each adventure card shows the target location along its top. White-bordered adventure cards are found in the book in the North and have Southern target locations. Brown-bordered adventure cards are found in the book in the South and have Northern target locations.



Finishing an **artifact adventure** provides money and victory point rewards as indicated on the bottom of the adventure card. There are four of each artifact in the game: two in each book. Artifacts can also be worth additional victory points at the end of the game.

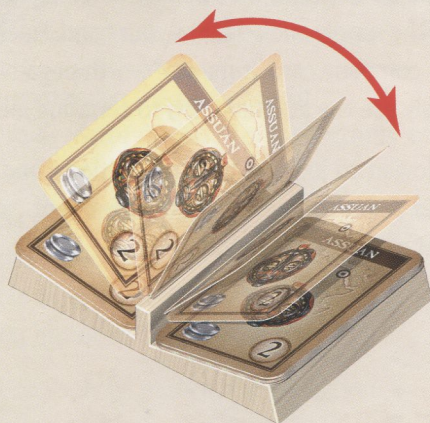


Finishing an **assistant adventure** results in your gaining the corresponding assistant card. There are two assistants for each symbol in the game: one in each book. Adventure cards with assistants on them can bring negative points at the end of the game. With their help, however, you can gain valuable assistants over the course of the game.

You can buy adventure cards from one of the two books for 5 silver coins (= 1 gold coin) each. If your explorer pawn is located North of the equator, then you can only buy cards from the Northern book. If your explorer pawn is located South of the equator, then you can only buy cards from the Southern book.

You can only buy the topmost card showing on either half of the book. To search for specific adventure cards, you can turn the book's pages. **Turning the first page is free. Each additional page turned costs you 1 silver coin, paid to the bank.**

When you want to buy one of the topmost cards in a book, pay **5 silver coins** to the bank



and take the card, placing it in front of yourself. You can buy as many cards as you wish, as long as you can pay for them – but you don't have to buy any cards!

You are allowed to turn as many pages in either direction as you want, as long as you can pay for it. You are allowed to turn pages and buy cards in any order you like, but you must announce whether you are buying or turning **before** lifting the card.

Note: The front and back of each adventure card is identical.

C) Move explorer

Movement

You can move your explorer pawn from the location it is currently on to another location connected to it by a travel route. To do this, you must play a matching travel card. The symbol (and color) next to the location you wish to move to indicates which travel card you must play. If there are two symbols next to the location, then you can **choose** which of the corresponding travel cards to play.



You can move as many spaces as you like, provided you play the required travel cards. You do not need to move, however!

You can use your joker card instead of a travel card – it replaces one travel card of your choice. If you gain assistant cards over the course of the game, then you can use them instead of the corresponding colored travel cards. Leave any cards played on the table until you have completed all of your movement for this action. Then, put all of the **travel** cards you played into the discard pile, face up. Joker and assistant cards are returned to your hand.



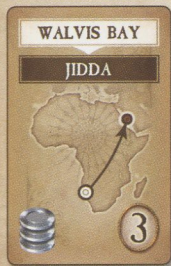
Important: Make sure you take any **joker** or **assistant** cards you played **back into your hand!** Any joker or assistant cards accidentally discarded may of course be reclaimed by their owners at any time.

Multiple explorers may share the same space. You can move in any direction you wish – including forwards and backwards – as long as you play the corresponding card for each move.

Change Travel Card Color

You can pay 5 silver coins to the bank in order to change the color of a travel or assistant card. It can then replace any travel card. You are allowed to change the color of multiple cards on your turn as long as you can pay for them.

Joining Expeditions



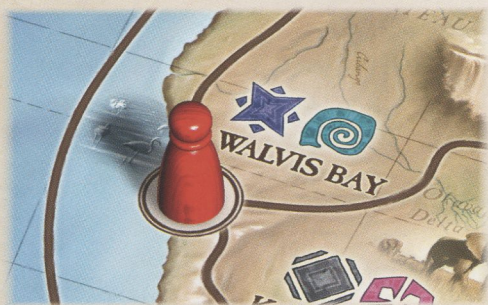
You are allowed to join the expeditions currently lying face-up on the expedition spaces. Each expedition card shows a starting location at the top as well as a target location below it. Money and victory point rewards for finishing the expedition are shown at the bottom of the card.

Should your explorer pawn be on the starting location of a current expedition **at any point during your movement action (even before moving)**, then you are allowed to join that expedition. Place one of your company markers onto the appropriate expedition card.

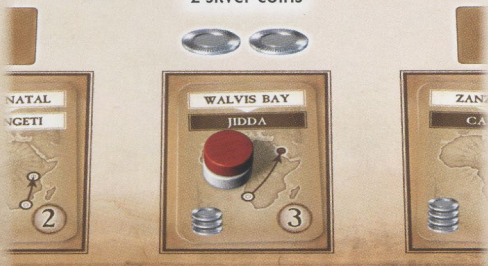
Important: If there are multiple expeditions with the same starting location, then you are allowed to join all of those expeditions at once.

You can join each expedition only once. Multiple company markers of different colors can be on the same expedition card (for instance, stacked on top of each other). Since you only have 4 company markers, you can only join at most 4 of the 5 current expeditions. You may not move a company marker after it has been placed.

A **joining bonus** in the form of coins or a travel card is printed on the game board above each of the current expeditions. **Each player** who joins an expedition immediately receives the corresponding bonus. Travel cards or coins obtained in this way can be used **immediately**.



Joining Bonus:
2 silver coins

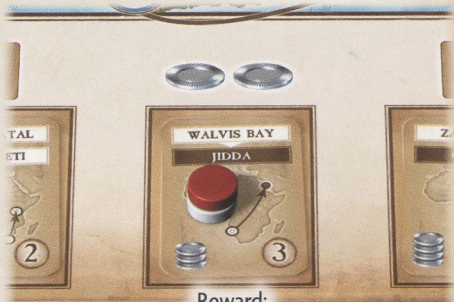


Ending An Expedition

Should your explorer pawn, at any time during your movement, be on the target location of a current expedition that you joined previously, then you are allowed to end that expedition.

Important: If there are multiple expeditions that you joined with the same target location, then you are allowed to end all of those expeditions at once.

As a reward, immediately take the indicated number of silver coins from the bank. Additionally, take the expedition card and place it beneath your company card. It will be worth the indicated number of victory points at the end of the game. All other players who joined the expedition receive nothing. Return the company markers to their owners; they can be used to join other expeditions.



Reward:
3 silver coins +
expedition card

Ending An Adventure

Adventures can only be ended by the player who owns the appropriate adventure card. Should your explorer pawn be on the target location of an adventure card located in front of yourself during your movement, then you are allowed to end that adventure.

Important: If you own multiple adventure cards with the same target location, then you are allowed to end all of those adventures at once.

If the adventure card shows an artifact, then you immediately take the indicated number of silver coins from the bank. Additionally, take the adventure card and place it beneath your company card. It will be worth the indicated number of victory points at the end of the game. It may also be worth bonus points at the end of the game.

If the adventure card shows an assistant, then you immediately take an assistant card of the corresponding color from the supply and add it to your hand. Finally, take the adventure card and place it beneath your company card. It may be worth negative points at the end of the game. You may immediately use the assistant card to continue moving your explorer.

Important: You are allowed to join multiple expeditions, end multiple expeditions and end multiple adventures over the course of your movement. You can choose the order in which you carry this out at any one location.



take
magenta
assistant card

End of a Turn

After carrying out your action your turn is over. Before the next player's turn, however, you must check the following:

Check Card Limits

If, at the end of your turn, you have more than 5 cards in hand, then you must choose excess cards to discard. Add any discarded travel cards to the discard pile.

Note: Discarding assistant or joker cards is allowed but not recommended. If you do so, remove the affected cards from the game.

If, at the end of your turn, you have more than 3 unfinished adventure cards in front of yourself, then you must choose excess adventure cards to discard. These cards are removed from the game.

Important: Card limits are only checked at the end of your turn. You are allowed to have more than 5 cards in hand or more than 3 unfinished adventure cards in front of yourself during your turn.

Replenish Expedition Cards

If, at the end of your turn, there are fewer than 5 active expeditions, then you must add new expedition cards, filling empty spaces from left to right.

It is now the turn of the next player in clockwise order.

GAME END

If there are not enough expedition cards left to fill the empty expedition card spaces, then the end of the game is triggered. Play the current round through to completion so that each player has an equal number of turns. The game ends after the turn of the player to the start player's right.

Scoring

Victory points beneath company cards

Each player adds the **victory points** provided by the **cards beneath their company cards**:

- ✦ Each expedition card is worth the victory points printed on it.
- ✦ Each adventure card with an artifact on it is worth the victory points printed on it.

Additional victory points (summary on the game board)

Additionally, each player gains victory points for **collections of artifacts** beneath their company cards:

- ✦ Every **2 identical artifacts** are worth 6 victory points.
- ✦ Every **3 identical artifacts** are worth 12 victory points.
- ✦ Every **2 different artifacts** are worth 2 victory points.
- ✦ Every **4 different artifacts** are worth 10 victory points.

Important: Each artifact can only be part of one collection.

Afterward, players check to see if they receive **negative points** for **assistant adventure cards beneath** their company cards:

- ✦ Players with 2 assistant cards lose 5 victory points.
- ✦ Players with 3 or more assistant cards lose 10 victory points.

Additionally, there are **extra victory points** for:

- ✦ Every 10 silver coins (= 2 gold coins) are worth 1 victory point.
- ✦ Every 2 travel cards (not joker or assistant cards!) in hand are worth 1 victory point.
- ✦ Every unfinished artifact adventure card is worth 1 victory point.

Note: Unfinished assistant adventure cards are not worth any points but also do not count for negative points.

The player with the most victory points is the winner. In the event of a tie, the winner is the tied player with the most silver coins. If there is still a tie, then there are multiple winners.

ADDITIONAL HINTS AND TACTICAL TIPS

- ✎ You are always allowed to look at the cards beneath your company card.
- ✎ Coins are not intended to be limited. Should you run out, use other materials to make up the difference.
- ✎ If you want to buy adventure cards, make sure you have enough money to turn the pages and look for the card you want.
- ✎ It is important to use your actions effectively. If you have lots of money, for example, you can buy 2 or 3 adventure cards in one turn instead of using several turns to acquire them.
- ✎ Negative points for assistant cards seem like a hindrance at first, but investing in them can be very useful because they improve your movement.
- ✎ It is worth paying attention when another player is turning pages in a book. Doing so can let you know where the cards you want are located in the book.
- ✎ It can be worthwhile to 'steal' certain artifact cards away from the other players to prevent them from scoring a lot of additional victory points.
- ✎ Changing travel or assistant card colors is very expensive and should only be done when it is absolutely necessary.
- ✎ If, at the start of your turn, your explorer is on the starting location of an expedition you have not joined yet, then you can choose the 'move explorer' action and immediately join the expedition without having to move your explorer.

Author: Michael Schacht - www.michaelschacht.net
Illustration & Graphics: Franz Vohwinkel - www.franz-vohwinkel.com
English Translation: Patrick Korner

Comments, questions, suggestions at info@zmangames.com !

© 2012 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG
Published in English by
© 2012 **Z-Man Games** inc.,
3250, F.X. Tessier Vaudreuil-Dorion, QC, J7V 5V5
Made in Germany.