

Africa

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 2001

Een tactisch ontdekkingsspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.



*Afrika, het zwarte continent, in de 19de eeuw:
bestudeer de wereld van de dieren en ontmoet de Nomadenvolkeren.
Op je zoektocht naar onbekende monumenten zal je echter ook
handelsgoederen, goud en edelstenen ontdekken.
Wie de meeste punten verzamelt, wint.*

Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 96 ontdekkingszegels
- 20 basiskampen
- 1 bonuszegel voor het speleinde '+3'
- 10 onderzoekers (telkens 2 in 5 kleuren)
- 5 overzichtskaarten
- 5 puntenzegels '50'
- 1 speloverzicht
- 1 spelregelboekje

Spelvoorbereiding

- De 96 ontdekkingszegels goed mengen en verdekt verdelen over het spelbord (de 5 vakjes met de startvelden blijven echter vrij).
- Plaats 10 basiskampen en de bonuszegel '+3' in de cirkel van het monument rechtsboven het spelbord.
- Elke speler krijgt 2 basiskampen en legt die voor zich neer. De overtollige basiskampen gaan terug in de doos.
- Ieder kiest een kleur en neemt de overzichtskaart in die kleur. Dan neemt elke speler twee onderzoekers in die kleur en plaatst er eentje op het startveld '0' van de scorebaan.
- De 5 puntenzegels '50' worden ook op het grote startveld geplaatst. Ze worden gegeven aan elke speler die tijdens het spel meer dan 50 punten kan verzamelen (om de score bij te houden).
- Bepaal wie mag beginnen.
Deze startspeler plaatst zijn tweede onderzoeker op een startstad van zijn keuze. De andere spelers volgen in uurwijzerzin (en kiezen een nog niet bezette startstad uit).

Spelidee

De spelers zijn onderzoekers die hun zoektocht vanuit een bepaalde stad beginnen. Tijdens hun spelbeurt kunnen ze ontdekkingszegels omdraaien, dieren of Nomadenvolkeren naar andere regio's brengen, of een nieuw basiskamp oprichten

om verder te kunnen onderzoeken of om bodemschatten op te graven. Enkele van deze acties leveren punten op.

Onder de ontdekkingszegels zitten echter ook 11 monumenten. Als het laatste monument ontdekt werd, eindigt het spel. De spelers krijgen nu nog punten voor hun verzamelde handelswaren en bodemschatten. Wie nu de meeste punten bezit, wint het spel.

Spelverloop

Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok. Wie aan de beurt komt, moet één van de volgende twee spelmogelijkheden kiezen:

A. Eénmaal een onderzoeker naar eigen inzicht verplaatsen.

of

B. Twee keer een onderzoeker verschuiven en één van de 5 volgende acties uitvoeren:

1. zegels omdraaien en uitvoeren
2. dier verplaatsen
3. Nomadenvolk verplaatsen
4. basiskamp oprichten en punten verzamelen
5. basiskamp oprichten en bodemschatten verzamelen

A. Onderzoeker willekeurig verplaatsen

De speler plaatst zijn onderzoeker op een willekeurig veld. Op dat veld mag geen andere onderzoeker staan en er mag ook geen verdekte ontdekkingszegel liggen.

B. Onderzoeker verschuiven en actie uitvoeren

Onderzoeker verschuiven

Tijdens elk van beide twee acties mag de speler aan beurt zijn onderzoeker tot twee velden verschuiven. Hij mag zijn onderzoeker echter evengoed laten staan.

Onderzoekers mogen verschoven worden naar:

- lege velden,
- velden met reeds omgedraaide ontdekkingszegels,
- velden waarop basiskampen staan.

Ze mogen **niet** worden verschoven op of over velden:

- met nog niet-omgedraaide ontdekkingszegels,
- waar andere onderzoekers staan.

1. ZEGEL OMDRAAIEN EN UITVOEREN

Je mag het zegel op het vak, grenzend aan het vak waar je onderzoeker staat, omdraaien.

Dit zegel leg je eerst duidelijk zichtbaar voor iedereen op dat veld.

Naargelang het soort zegel ontstaan nu enkele specifieke situaties:

Goud en edelstenen omgedraaid

- deze zegels blijven open (zichtbaar) op hun veld liggen
- de speler ontvangt 1 of 2 punten (volgens aantal goudklompen of edelstenen op de zegel)

Handelsgoederen ontdekt

- de speler neemt deze zegel van het spelbord weg en legt deze open voor zich neer
- daardoor ontstaan lege velden
- deze handelsgoederen brengen op het einde van het spel punten op (hoe meer je ervan bezit, hoe waardevoller het goed)
- de speler beslist nu of hij deze zegel behoudt of omruilt met iemand anders!
- OMRUILEN:
 - de tegenstander kan niet weigeren
 - neem bij een medespeler alle zegels van éénzelfde soort
 - maar geef hem in ruil evenveel zegels van de soort handelsgoederen die je in deze beurt hebt ontdekt (omgedraaid)
 - heb je dus niet genoeg zegels van deze ontdekte soort voor je liggen, dan kan je ook geen ruil aangaan!
 - handelsgoederen die voor je op tafel liggen, kunnen pas omgeruild worden indien je als speler aan de beurt opnieuw een zegel van deze handelssoort omdraait

Dier ontdekt

- de zegel met dieren blijft op het spelbord liggen, maar je kan kiezen waar die zal liggen:
 - ofwel op de oorspronkelijke ontdekte plaats
 - ofwel kan je dit dier verplaatsen naar een willekeurig vrij veld op het spelbord, grenzend aan vakken waar meer dieren van deze soort liggen als naast het oorspronkelijke ontdekte vak
- de speler krijgt 1 punt voor het ontdekt dier zelf + 1 punt voor elk zelfde dier dat aan het vak grenst (voorbeeld: de olifant brengt 2 punten op indien de speler die laat staan, en brengt 3 punten op indien de speler deze olifant verplaatst naar de kudde olifanten in de buurt - het zijn enkel de olifanten op aangrenzende vakken die punten scoren!)

Nomadenvolk ontdekt

- de zegel met nomaden blijft op het spelbord liggen, maar je kan kiezen waar die zal liggen:

- ofwel op de oorspronkelijke ontdekte plaats
- ofwel kan je deze nomaden verplaatsen naar een willekeurig vrij veld op het spelbord waar meer lege velden aangrenzen als naast het oorspronkelijke veld
- de speler bekommt 1 punt per aangrenzend leeg vak

Monument ontdekt

- deze zegel blijft open op het spelbord liggen
- de speler krijgt een basiskamp uit de voorraad en legt die voor zich neer

2. DIER VERPLAATSEN

Een reeds omgedraaid dier kan verplaatst worden vanaf een veld waar je eigen onderzoeker staat of vanaf een veld grenzend aan het vak waar je onderzoeker op dat moment staat.

Het dier mag naar een willekeurig vrij veld worden verplaatst op voorwaarde dat er naast dat nieuwe veld meer dieren van dezelfde soort grenzen als naast het oorspronkelijke veld.

De speler krijgt het **verschil** tussen het aantal aangrenzende dieren op beide velden (oorspronkelijke en nieuwe) in punten: dus het aantal zelfde dieren grenzend na de verplaatsing min het aantal zelfde dieren grenzend voor de verplaatsing.

Opmerking:

Wordt een zegel met een dier omgedraaid, dan krijgt de speler steeds een punt voor dat dier zelf + een punt voor elk dier van dezelfde soort dat aan dat vak grenst.

Maar als een reeds omgedraaid dier wordt verplaatst, dan krijgt de speler enkel het aantal punten dat de verbetering in situatie opbracht.

3. NOMADENVOLK VERPLAATSEN

Een reeds omgedraaid Nomadenvolk kan verplaatst worden vanaf een veld waar je eigen onderzoeker staat of vanaf een veld grenzend aan het vak waar je onderzoeker op dat moment staat.

Het Nomadenvolk mag naar een willekeurig vrij veld worden verplaatst op voorwaarde dat er naast dat nieuwe veld meer lege velden grenzen als naast het oorspronkelijke veld.

De speler krijgt het **verschil** tussen het aantal lege aangrenzende vakken van beide velden als punten.

Voorbeeld:

- op zijn oorspronkelijke plaats heeft dit Nomadenvolk één leeg aangrenzend vak
- na de verplaatsing heeft het drie aangrenzende lege vakken
- de speler krijgt dus $3 - 1 = 2$ punten

4. BASISKAMP OPRICHTEN EN PUNTEN VERZAMELEN

Staat je onderzoeker op een vrij veld, dan kan de speler daar een basiskamp oprichten.

Neem een eigen basiskamp en plaats dit op het veld waar je onderzoeker staat.

Je krijgt evenveel punten als er dieren, Nomadenvolkeren en monumenten zichtbaar zijn en grenzen aan dat basiskamp.

Zichtbare zegels met edelstenen en goud brengen geen punten op.

Alle zegels blijven op het spelbord liggen.

5. BASISKAMP OPRICHTEN EN BODEMSCHATTEN VERZAMELEN

Als je een basiskamp opricht, om bodemschatten te verzamelen, krijg je geen punten voor openliggende zegels in de nabijheid van je basiskamp.

In plaats hiervan mag je alle zegels met goud en edelstenen die grenzen aan je net opgericht basiskamp nemen en voor je neer leggen op tafel.

Je doel wordt dan meer goud en meer edelstenen te verzamelen dan de andere spelers.

Enkele opmerkingen

- **Lege en bezette velden**

Startsteden en velden met onderzoekers, waarop geen ontdekkingszegels of kampen liggen, worden als leeg beschouwd.

Bij het omdraaien en verplaatsen van dieren of Nomadenvolkeren kan men een zegel dus ook onder een onderzoeker schuiven.

Velden met zegels of basiskampen zijn niet leeg.

Er kan steeds maar één onderzoeker per veld staan.

- **Volgorde van de acties**

De volgorde waarin je je acties wil uitvoeren, beslis je zelf. Je mag ook twee keer dezelfde actie na elkaar spelen of beslissen om één of beide acties juist niet uit te voeren.

Speleinde en puntenwaardering

Het spel eindigt direct op het moment dat een speler het elfde - en dus laatste - monument ontdekt.

Deze speler krijgt het bonuskaartje '+3' ter compensatie en mag zijn onderzoeker drie punten geven op de scorebaan.

Nu worden nog extra punten toegekend:

- **Handelsgoederen**

- voor 5 gelijke handelsgoederen krijg je 12 punten
- voor 4 gelijke handelsgoederen krijg je 8 punten
- voor 3 gelijke handelsgoederen krijg je 5 punten
- voor 2 gelijke handelsgoederen krijg je 3 punten
- voor 1 enkele soort handelsgoederen krijg je 1 punt

- **Goud en edelstenen**

- de speler met het meeste goud of edelstenen krijgt 10 punten (hierbij telt het aantal afgebeelde goudklompen of edelstenen)
- de speler met het tweede grootste aantal goudklompen of edelstenen

- krijgt 6 punten
- de andere spelers krijgen niets
- indien meerdere spelers een gelijk aantal goudklompen of edelstenen bezitten,
worden de punten onder hen verdeeld (afronden naar boven):
 - gelijke eerste plaats: 10+6p verdelen over aantal betrokken spelers
 - gelijke tweede plaats: 6p verdelen over aantal betrokken spelers

Wie nu de meeste punten bezit, wint het spel.

Variaties

- **Bijzonderheid voor twee spelers**

Tijdens de spelvoorbereiding worden slechts 8 basiskampen in de cirkel bij het monument gelegd.

Het spel eindigt dan zodra het negende monument ontdekt wordt.

- **Eenvoudige variante**

Voor jonge spelers kan het spelverloop vereenvoudigd worden: elke speler verplaatst zijn onderzoeker per beurt slechts één keer en voert ook maar één actie uit.



Date Last Modified: 30-04-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief