

# Africa 1880

Auteur: Francis Pacherie

Uitgegeven door Tilsit Editions, 1997

Een diplomatiek oorlogsspel rond de kolonialisering van Africa.

---

# AFRICA 1880

**Uitgave: 1997**

**Auteur: Francis Pacherie**

**TILSIT EDITIONS**

## Beschrijving achterzijde doos

### AFRICA 1880

Beleef de koloniale episode van Afrika met dit spel. Van 1880 tot 1914 betwisten Europese naties de controle over Afrika. Elke speler vertegenwoordigt een Europees, koloniserend land dat dit continent wenst te veroveren door er kolonies op te richten. De afloop van dit avontuur zal nochtans bepaald worden in de salons van de ambassades. De spelers zullen onderhandelen over vrede of zullen elkaar de oorlog verklaren ten einde het spel naar hun hand te zetten.

**Inhoud:** 22 koloniale huisjes  
180 voorgesneden schijfjes  
1 spelbord met de afbeelding van het Afrikaanse continent  
1 spelhandleiding in het Frans en in het Engels  
orderformulieren

**Aantal spelers:** 3-6

**Leeftijd:** vanaf 14 jaar

**Speelduur:** 3 tot 4 uur

## Handleiding

# AFRICA

# AFRICA 1880. Een spannend diplomatiek steekspel.

## 1. Inleiding

AFRICA 1880 is een onderhandelingspel. Dit simulatiespel speelt zich af in de periode van 1880 tot 1914. De onderlinge koloniale strijd tussen de Europese landen om het Afrikaanse continent woedde toen het hevigst. De spelers moeten het continent ontdekken en ontwikkelen door het stichten van kolonies. Elke speler kan hierbij zijn medespelers misleiden ten einde reeds ontwikkelde gebieden in te nemen. De speler die bij het einde van het spel de meeste kolonies bezit, wint het spel.

De spelregels zijn beknopt weergegeven na de uitgebreide spelregels.

## 2. Spelmateriaal

- Een spelbord waarop het continent Afrika staat afgebeeld. Hierbij wordt Afrika onderverdeeld in 32 deelgebieden (of provincies). In de oceaanzone bevinden zich de zes vakjes van de ambassades. Elk vakje draagt de naam van een koloniserende Europese natie.
- Zes reeksen van 22 rechthoekige schijfjes (met een vlag aan één zijde). Deze schijfjes zullen de aanwezigheid van een natie in een Afrikaans deelgebied aanduiden. Dit zijn de aanwezigheidsschijfjes.
- 88 vierkante schijfjes voorzien van een constructiesymbool (gebouw of straat). Deze schijfjes geven de ontwikkeling van een deelgebied aan. Zij zijn de aanduiding van het ontstaan van infrastructuur in de koloniale gebieden van Afrika en vormen dus een indicatie van de ontwikkeling van deze regio. Dit zijn de ontwikkelingsschijfjes.
- Zes reeksen van 5 ronde pionnen. Deze pionnen zullen de diplomatieke relaties aanduiden. Zij geven aan of er vrede of oorlog heerst tussen de naties. Dit zijn de diplomatenpionnen.
- 22 koloniale huisjes. Deze koloniale gebouwen vormen de aanduiding dat een gebied een volwaardige kolonie is. In zo'n gebied is er een volledig uitgebouwde koloniale administratie aanwezig.
- Een bundel orderformulieren. Deze fiches dienen om de gegeven orders te noteren. Het zijn de geschreven orders op zo'n papier die de aanwezigheid van de Europese landen evenals de ontwikkeling van het continent zullen bepalen. Bovendien worden deze documenten ook gebruikt voor het vastleggen van de onderlinge diplomatieke relaties tussen de naties. Deze formulieren mogen zonder probleem gekopieerd worden.
- De spelregels in het Frans en in het Engels.

## 3. Spelvoorbereiding

Het spel kan gespeeld worden met 3, 4, 5 of 6 spelers. Elke speler ontvangt bij het begin van het spel:

- Een Europees koloniserend land (Groot-Brittannië, Frankrijk, Duitsland, Italië, Nederland of België).
- Een blanco orderformulier. Bovenaan dit formulier noteert elke speler met welk land hij speelt.
- De aanwezigheidsschijfjes van het land waarmee men speelt
- Groot-Brittannië rood
- Frankrijk blauw
- Duitsland zwart
- Italië groen
- Nederland geel
- België bruin
- Een potlood of balpen.

Het spelbord wordt in het midden van de tafel neergelegd. Elke speler plaatst een diplomatenpion in de ambassades van de andere landen. In zijn eigen ambassade mag men geen pion plaatsen. Om beurt (in de volgorde van de landen van de ambassade) plaatsen de spelers één aanwezigheidsschijfje op een kustgebied (bij voorkeur een onbezet kustgebied). Het plaatsen van deze schijfjes gebeurt naar eigen keuze. Hierdoor heeft elke speler, bij het begin van het spel, reeds een aanwezigheidsschijfje op de kaart. Het spel kan nu beginnen.

## 4. Spelverloop

Het spel bestaat uit vier rondes. De eerste ronde speelt zich af in 1880, de tweede in 1885, enz. Elke ronde omvat 5 opéénvolgende fases, nl.:

1. De diplomatieke actie.
2. Het invullen van het orderformulier.
3. Het voorlezen van de orders.
4. Het oplossen van conflicten.
5. Het oprichten van volwaardige kolonies.

Na de vijfde fase eindigt telkens een ronde en begint er een nieuwe ronde. De volgende paragrafen verduidelijken de verschillende opéénvolgende fases van een **ronde**.

### 4.1. De diplomatieke actie



Deze fase vormt de voorbereiding van fase 2 waarin de orderformulieren worden ingevuld (met welke landen een alliantie wordt gesloten en/of met welke landen er oorlog wordt gevoerd). Alle spelers kunnen nu, gedurende acht minuten, onderling vrij discussiëren en mondelinge overeenkomsten maken. Deze afspraken zijn echter voor geen enkele speler bindend. Het overleg tussen de spelers kan openlijk gebeuren, maar mag tussen de spelers ook in het geheim gebeuren (Dit kan door afspraken te maken in een afzonderlijke ruimte waardoor de andere spelers de onderhandelingen niet kunnen horen). In deze fase is eigenlijk alles toegelaten zolang de tijdsduur van 8 minuten maar gerespecteerd wordt. Om deze reden is het aangewezen om een timer te gebruiken.

### 4.2. Het invullen van het orderformulier

- Tijdens deze fase noteert elke speler in het geheim zijn drie verschillende orders op zijn fiche. Zij worden aangeduid in de kolom van die ronde. Zo worden de orders van de eerste ronde neergeschreven in de kolom 1880. Elke speler noteert:

1. een bevel voor elk eigen aanwezigheidsschijfje op het spelbord.
2. een ontschepingsbevel op een onbezet kustgebied.
3. de diplomatieke status t.a.v. de andere landen.

#### 4.2.1. De bevelen t.a.v. de aanwezigheidsschijfjes

Elke speler kan evenveel orders geven als het totaal aantal aanwezigheidsschijfjes die hij op het spelbord heeft staan. Hij zal het gegeven order invullen op de lijn die overeenstemt met een gebied, bezet door één van zijn aanwezigheidsschijfjes. Zo zal er voor het aanwezigheidsschijfje in Alger een order geschreven worden op de lijn Alger. Er kunnen drie mogelijke orders gegeven worden t.a.v. een aanwezigheid in een bepaald gebied, nl. : het ontwikkelen van dit gebied, een nieuw gebied binnentrekken of helemaal geen actie ondernemen. De betekenis van deze bevelen is weergegeven in de onderstaande tabel:

Gegeven order t.a.v. een aanwezigheid	Type beschrijving op het formulier	Betekenis van het gegeven order
Ontwikkelen	Ontwikkelen Afgekort: "O"	In het gebied van de betrokken aanwezigheidsschijf wordt er infrastructuur bijgebouwd
Expeditie	De naam van het gebied dat men wenst in te nemen Afgekort: "Ex"	Vanuit het reeds bezette gebied wordt er een expeditie uitgezonden naar een aangrenzend gebied teneinde dit gebied te bezetten.

Niets	Niets	Niets
-------	-------	-------

Elk aanwezigheidsschijfje kan slechts één bevel per ronde ontvangen. Vergeten of verkeerd ingevulde orders, worden aangenomen als zijnde niet doorgegeven en hebben geen enkel gevolg.

#### 4.2.2. Ontschepingsbevel

Elke speler kan per ronde één ontschepingsbevel geven. Men vult in dat geval de naam in van een leeg kustgebied naast het schipssymbool van het orderformulier. Wanneer alle kustgebieden bezet zijn, dan kunnen er tijdens die ronde geen ontschepingsbevelen worden gegeven. Wanneer er tijdens het spel terug onbezette kustgebieden ontstaan, dan kunnen er opnieuw landingsbevelen gegeven worden.

De betekenis van het ontschepingsbevel is het volgende:

Gegeven order t.a.v. een leeg kustgebied	Type beschrijving op het formulier	Betekenis van het gegeven order
Ontschepingsbevel	De benaming van een onbezett kustgebied	Een expeditie per schip vertrekt vanuit het moederland ten einde een nieuwe kolonie op te richten

#### 4.2.3. De diplomatieke relaties

Elke speler noteert op het orderformulier voor alle deelnemende landen wat de diplomatieke status is van zijn land t.a.v. de andere naties. Er zijn twee mogelijkheden; ofwel bestaan er vriendschappelijke banden t.a.v. dat land ofwel wordt er oorlog gevoerd met die natie. De diplomatieke relatie moet per ronde opnieuw worden ingeschreven. Wanneer er niets werd genoteerd of wanneer de notitie onleesbaar is, dan wordt er aangenomen dat er vrede heerst tussen beide landen. De betekenis van de diplomatieke relaties:

Diplomatieke relatie t.a.v. een andere natie	Type beschrijving op het formulier	Betekenis van het gegeven order
Vrede	Vrede Afgekort: "V"	Al Uw aanwezigheidsschijfjes vormen een alliantie met de schijfjes van de bevriende natie
Oorlog	Oorlog Afgekort: "OO"	Al Uw aanwezigheidsschijfjes zijn in staat van oorlog met de schijfjes van een vijandige natie, tenzij ze gezamenlijk een

## volwaardige kolonie bezetten

### 4.3. Het uitvoeren van de orders

- In deze fase worden alle geschreven orders van de spelers uitgevoerd. Na het invullen van de orderformulieren, worden ze verzameld door één van de spelers. Deze speler zal ze (beginnend met zijn eigen orders) één voor één voorlezen. De orders zullen uitgevoerd worden conform de hierna volgende principes.

#### 4.3.1. De bevelen gegeven t.a.v. de aanwezigheidsschijfjes

##### A. Het ontwikkelingsbevel

Elk ontwikkelingsbevel zal leiden tot het plaatsen van een bijkomende ontwikkelingsschijfje op het aangeduide gebied. Worden er (door de verschillende aanwezige landen) ontwikkelingsbevelen gegeven, dan plaatst men er evenveel bijkomende ontwikkelingsschijfjes. Is het ontwikkelingskader van het betrokken gebied volzet, dan kunnen er geen ontwikkelingsschijfjes meer worden bijgezet.

##### B. Het expeditiebevel

Elke expeditie naar een gebied zal als gevolg hebben dat er een aanwezigheidsschijfje (van het land dat dit bevel gaf) in dat gebied zal worden geplaatst. Hierbij dient men rekening te houden met het feit dat er per gebied slechts één aanwezigheidsschijfje per natie mag worden geplaatst! Zelfs indien er meerdere expedities van hetzelfde land naar dit gebied bevolen werden.

OPMERKING 1: De aanwezigheidsschijfjes op het bord worden NOOIT verplaatst. Wel worden er in de aangrenzende gebieden nieuwe schijfjes bijgezet.

OPMERKING 2: Elk land bezit maximum 22 aanwezigheidsschijfjes die, éénmaal op het bord gezet, niet meer kunnen verplaatst worden. Beschikt een land over onvoldoende aanwezigheidsschijfjes, dan worden de laatste schijfjes geplaatst in alfabetische volgorde vanuit de gebieden waarvan de expedities afkomstig zijn. Eénmaal de schijfjes opgebruikt zijn, vervallen de overige expeditiebevelen.

#### 4.3.2. Ontschepingsbevel

Elk ontschepingsbevel in een leeg kustgebied heeft de plaatsing van een aanwezigheidsschijfje (van het land dat het bevel gaf) als gevolg. Bovendien mag er per gebied slechts één aanwezigheidsschijfje per natie geplaatst worden.

#### 4.3.3. Diplomatieke relaties

De relaties tussen de naties worden aangeduid d.m.v. de diplomatieke pionnen, geplaatst in het ambassadekader op het spelbord. De juiste zijde wordt (volgens het gegeven order) steeds bovenaan gelegd. De vredesduif is de aanduiding voor vrede, terwijl het kanon de aanduiding voor oorlog is.

Bijvoorbeeld: Wanneer Frankrijk een alliantie sluit met België, dan wordt de Franse diplomatieke pion (de blauwe pion) met de zijde van de vredesduif in de Belgische ambassade geplaatst.

De volgende fase begint nadat alle orders werden voorgelezen en uitgevoerd. Het is in die fase dat het belang van de allianties en van de oorlogvoerende partijen tot uiting zullen komen.

### 4.4. Het uitvechten van conflicten

- In deze fase wordt bepaald welke aanwezigheidsschijfjes van het spelbord zullen verdwijnen. Hierbij worden de volgende regels in acht genomen:
  - Is een gebied bezet door slechts één koloniserende natie, dan blijft het aanwezigheidsschijfje van dat land er gewoon liggen.
  - Zijn er in een gebied twee koloniserende landen aanwezig, dan wordt het schijfje verwijderd van de natie die een alliantie heeft met dat land, terwijl dit "geallieerde land" verklaarde dat het in oorlog is met het eerste land. M.a.w. de oorlogvoerende partij wint wanneer de andere partij voor vrede opteert. De verwijderde schijfjes verdwijnen steeds terug in de stock van het betrokken land.
  - Zijn er in een gebied meer dan twee koloniserende landen (nl. drie, vier, vijf of zes landen) aanwezig, dan is er maar één situatie waardoor schijfjes worden verwijderd. Dit is het geval wanneer er t.a.v. een land meer oorlogsverklaringen zijn dan er allianties zijn (steeds van de andere naties die aanwezig zijn in het desbetreffende gebied!). In alle overige gevallen blijven de schijfjes liggen. De verwijderde schijfjes verdwijnen steeds terug in de stock van de betrokken landen.
  - Zijn er evenveel oorlogsverklaringen als allianties t.a.v. een bepaalde natie, dan blijft zijn aanwezigheidsschijfje liggen in dat gebied.

**Voorbeeld van twee aanwezigheidsschijfjes in een gebied:**  
Frankrijk verklaarde de oorlog aan Duitsland.

Duitsland sloot een alliantie met Frankrijk.  
Het resultaat is dat het schijfje van Duitsland verwijderd wordt uit dat gebied.

**Voorbeeld van drie aanwezigheidsschijfjes in een gebied:**

Frankrijk: 1) verklaarde de oorlog aan Duitsland.

2) allieerde zich met Groot-Brittannië.

Duitsland: 1) verklaarde de oorlog aan Frankrijk.

2) allieerde zich met Groot-Brittannië.

Groot-Brittannië: 1) verklaarde de oorlog aan Duitsland.

2) allieerde zich met Frankrijk.

Het resultaat is het volgende:

Frankrijk blijft aanwezig, want van de andere landen is één land dat zich allieerde terwijl de anderen de oorlog verklaarden.

Duitsland verdwijnt uit dat gebied want de twee andere naties verklaarden de oorlog aan Duitsland.

Groot-Brittannië blijft aanwezig want de andere landen sloten vrede.

AANBEVELING : De situatie is overzichtelijk wanneer men gebruik maakt van de diplomatieke pionnen (van de landen betrokken in het conflict) op het ambassadekader van het spelbord.

#### 4.5. Het oprichten van volwaardige kolonies

- In deze fase wordt er bepaald welke gebieden er als volwaardige kolonies beschouwd worden. Een gebied is een volwaardige kolonie wanneer er een koloniaal huisje geplaatst wordt.

Deze figuur wordt pas op een gebied gezet wanneer er aan de volgende twee voorwaarden voldaan is.

1. Het gebied moet volledig ontwikkeld zijn. Dit is het geval wanneer het ontwikkelingskader volledig bezet is (m.a.w. wanneer alle infrastructuur aanwezig is).

2. Het gebied moet minstens bezet zijn door één koloniserende natie. Zijn er meerdere koloniserende landen aanwezig, dan moeten al deze landen met elkaar geallieerd zijn (m.a.w. er mag geen oorlog heersen tussen de aanwezige landen).

Het is mogelijk dat deze voorwaarden niet vervuld zijn, omdat bijvoorbeeld:

- er twee of meerdere aanwezige landen met elkaar in oorlog zijn.
- het ontwikkelingskader van dat gebied nog niet volledig is.

OPMERKING: Per gebied mag er maar één koloniaal huisje geplaatst worden.

Speciale regels i.v.m. volwaardige kolonies :

Wanneer een gebied een volwaardige kolonie is geworden, dan gelden de regels van een conflictsituatie (beschreven onder 4.4. Het uitvechten van conflicten) niet meer. De aanwezigheidsschijfjes in een volwaardige kolonie blijven er voor de rest van het spel liggen. De koloniserende landen van dat gebied bezitten er een permanente aanwezigheid. Vanuit dat gebied kunnen er dus steeds expedities vertrekken naar de aangrenzende gebieden. Bovendien kan een volwaardige kolonie onmogelijk de eindbestemming zijn van een expeditie. Dit betekent dat de naties, die er aanwezig waren op het moment dat het gebied het statuut van volwaardige kolonie kreeg, er een monopoliepositie bezitten tot het speleinde.

## 5. Speleinde

- Na het beëindigen van de laatste spelronde in 1914, is het spel afgelopen. Indien er tijdens het spel onvoldoende koloniale huisjes aanwezig zijn, dan kunnen zij vervangen worden door bijvoorbeeld echte muntstukken. Het is absoluut noodzakelijk dat gebieden die geëvolueerd zijn tot volwaardige kolonies duidelijk te herkennen zijn.

Na het beëindigen van de laatste spelronde, telt elke speler zijn zegepunten op. De zegepunten worden als volgt bekomen:

- 8 punten voor elke volwaardige kolonie die door één koloniserend land wordt bezet.
- 3 punten voor elke volwaardige kolonie die door meerdere koloniserende landen wordt bezet.
- 1 punt voor elk geallieerd land in zijn ambassade (bij het einde van de laatste spelronde in 1914).

De speler met het grootste totaal aan punten, wint het spel. De andere spelers verliezen het spel. Wanneer er twee of meerdere spelers het grootste aantal punten behalen, dan is er geen winnaar en moet men het spel opnieuw spelen.

## 6. Optionele spelregel

- Bij de aanvang van het spel kan men, om de authenticiteit van de geschiedenis te benaderen, de beginopstelling opleggen. In dat geval plaatst elke speler zijn eerste aanwezigheidsschijf in de volgende gebieden :

Groot-Brittannië (rood)	Alexandrië
-------------------------	------------

Frankrijk (blauw)	Alger
Duitsland (zwart)	Dahomey
Italië (groen)	Mogadiscio
Nederland (geel)	Cape Town
België (bruin)	Angola

Naast de opgelegde beginposities wijzigt er niets aan het spel en worden de andere spelregels gewoon toegepast.

Auteur : Francis Pacherie

Ontwikkelen en uittesten : Envergure Création; zijnde : Didier Jacobée, Roselyne Michelon, Serge Olivier, Arnaud Vojinovic

Vertaling : Jacqueline Pacherie

Herlezen en verbetering : Marion Pacherie

Documentatie : Dominique Gavelle

Grafische vormgeving : Le Lion Vert

TILSIT Editions 1997

## Opmerkingen en tips

1. Het spelmateriaal kon heel wat beter worden opgevat. De schijfjes (counters) hadden kunnen vervangen worden door meer in het oogspringende pionnen. Dit is zeker het geval voor de ontwikkelingsschijfjes die op het spelbord nauwelijks zichtbaar zijn.

2. Bij het uitvechten van de conflicten gaat men het best systematisch te werk t.t.z. men neemt de volgorde van de gebieden vermeld op de formulieren. Nadat een gebied werd behandeld (het conflict werd afgerond), doorstreept men (op één van de orderformulieren) het betrokken gebied. Daarna komt het volgende gebied aan de beurt. Door gebruik te maken van deze werkwijze sluit men uit dat men gebieden niet zou behandelen.

## Samenvatting van de spelregels

### A. Voorbereiding van het spel

Elke deelnemer kiest een Europees, koloniserend land. Aansluitend neemt elke speler de overeenkomstige pionnen evenals een orderformulier.

Om beurt en volgens de opsomming van de landen op het spelbord, plaatst elke speler één aanwezigheidsschijfje op een kustgebied (bij voorkeur een leeg gebied).

### B. Het verloop van een spelronde

1. Diplomatieke actie (maximaal 8 min.)

De spelers maken onderling afspraken o.m. op het vlak van allianties.

2. Invullen van het orderformulier

Elke speler vult in de juiste kolom zijn formulier in. Dit gebeurt in het grootste geheim. De gegeven orders zijn :

- bevelen t.a.v. de aanwezigheidsschijfjes
- ontschepingsbevelen op lege kustgebieden
- de diplomatieke relaties t.a.v. de andere naties (oorlog of vrede)

3. Het lezen van de orders

- Een ontwikkelingsbevel leidt tot het plaatsen van een ontwikkelingssymbool in het ontwikkelingskader van het betrokken gebied.
- Een ontdekkingsbevel t.a.v. een gebied heeft de plaatsing van een nieuw aanwezigheidsschijfje tot gevolg.
- Een ontschepingsbevel heeft de plaatsing van een nieuw aanwezigheidsschijfje in een kustgebied tot gevolg.
- De diplomatieke relaties tussen de naties onderling, worden door de diplomatieke pionnen aangeduid in de ambassades.

4. Het uitvechten van conflicten

In deze fase wordt er beslist welke aanwezigheidsschijfjes er van het spelbord verdwijnen.

- Op gebieden met één aanwezigheidsschijfje, blijft het schijfje gewoon liggen.

- Zijn er in een gebied twee koloniserende landen aanwezig, dan wordt het schijfje verwijderd van de natie die een alliantie heeft met dat andere land ,terwijl dit "geallieerde land" verklaarde dat het in oorlog heerste tussen beide landen.
- Zijn er in een gebied meer dan twee koloniserende landen aanwezig, dan is er slechts één situatie waardoor schijfjes worden verwijderd, nl. wanneer er t.a.v. een land meer oorlogsverklaringen zijn dan er allianties zijn.

#### 5. Het oprichten van volwaardige kolonies

Een koloniaal huisje wordt pas op een gebied geplaatst nadat aan de volgende voorwaarden voldaan is:

- Het ontwikkelingskader van dat gebied moet volledig zijn.
- Alle aanwezige landen moeten geallieerd zijn.

Wanneer een gebied een volwaardige kolonie is, dan heersen er (tot het speleinde) speciale regels voor dit gebied :

- Fase 4 van een spelronde wordt niet toegepast op zo'n gebied.
- Er kunnen geen aanwezigheidsschijfjes bij geplaatst worden in dit gebied.

#### 6. Einde van het spel

Nadat de koloniale huisjes werden aangebracht in 1914, zal elke speler zijn zegepunten optellen.

- 8 punten voor elke volwaardige kolonie die door één koloniserend land wordt bezet.
- 3 punten voor elke volwaardige kolonie die door meerdere koloniserende landen wordt bezet.
- 1 punt voor elk geallieerd land in zijn ambassade (bij het einde van de laatste spelronde in 1914).



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief