

Africa

Un jeu de Reiner Knizia

de 2 à 5 joueurs

L'Afrique, le continent noir, au 19e siècle: Ils sont venus pour examiner le monde animal et rencontrer les tribus nomades. En cherchant des Monuments inconnus, ils découvriront aussi des marchandises, de l'or, et des bijoux. Quiconque rassemblera le plus de points, gagnera.

Contenu

1 Plateau de jeu
96 Marqueurs découverte
20 Camps de bases
1 Marqueur bonus pour la Fin du jeu "+3"
10 Chercheurs (2 de chacune des 5 couleurs)
5 Résumés de jeu (de 5 couleurs)
5 Marqueurs "50" points
1 Vue d'ensemble du jeu
1 Règle

Préparation

- Les marqueurs Découvertes sont battus et posés sur le plateau face cachée de façon à ce qu'il y en ait un sur chaque espace. Les cinq espaces avec les villes de départ restent à découvert.
- Les 10 Camps de base et le marqueur bonus sont mis comme stock dans le cercle avec le Monument qui est dans le coin droit en haut du plateau.
- En outre, chaque joueur reçoit deux Camps de Base et les place devant lui. A moins de cinq joueurs, quelques Camps de Base restent. Ils sont remis dans la boîte.
- Chaque joueur choisit une couleur. Il met le résumé de jeu devant lui, prend les deux chercheurs de sa couleur et en place un sur le "0" de la piste de marquage des points.
- La piste de marquage des points est tout autour de l'Afrique. Elle commence avec le "0" dans l'Atlantique. Pour chaque point gagné, un joueur déplace son marqueur de points d'un espace vers l'avant.
- Les marqueurs "50" Points sont placés en petit tas sur l'espace 0/50 de la piste de marquage des points. Le carré "0" sert de carré "50" lorsqu'un marqueur de points a fait un tour complet autour de la piste.
- Les joueurs se mettent d'accord pour savoir qui commence. Le joueur sélectionne une ville de départ et y place son deuxième chercheur. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre et choisissent des villes de départ qui n'ont pas déjà le chercheur d'un autre joueur.

But du Jeu

Comme leurs chercheurs, les joueurs commencent dans une des villes de départ. Pendant leur tour, ils peuvent découvrir des marqueurs découvertes, déplacer des animaux ou des Nomades dans d'autres régions, ou établir un nouveau Camp de Base dans le but de faire des recherches ou utiliser des ressources naturelles. Pour quelques-unes de ces actions les joueurs reçoivent des points immédiatement.

Sous les marqueurs découverte, se trouvent onze Monuments. Dès que le dernier Monument est découvert, le jeu prend fin et les joueurs reçoivent des points pour leurs marchandises collectées et leurs ressources naturelles. Le joueur avec plus de point gagne.

Le jeu

Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur doit choisir une des deux possibilités suivantes:

Une fois

- A. Déplacez un chercheur n'importe où.

Ou

Deux fois

- B. Déplacer un chercheur et exécuter une de ces cinq actions:
1. Découvrir un marqueur et subir son effet.
 2. Déplacer des Animaux.
 3. Déplacer des Nomades.
 4. Établir un Camp de Base et faire une recherche.
 5. Établir un Camp de Base et Utiliser des Ressources Naturelles.



A. Déplacer un Chercheur n'importe où

Un joueur peut déplacer son chercheur sur tout espace, sauf sur un marqueur face cachée ou un espace occupé par un autre chercheur.



B. Déplacer un Chercheur et exécuter des actions

Les chercheurs se déplacent

Avant chacune de ses deux actions un joueur peut déplacer son chercheur jusqu'à deux espaces. Bien sûr, un chercheur peut rester aussi sur son espace actuel.

Les chercheurs doivent être déplacés vers des espaces vides, des espaces avec des marqueurs face visible, ou des espaces avec les Camps de Base. Ils ne peuvent jamais aller sur des espaces avec des marqueurs face cachée ou des espaces avec d'autres chercheurs.

1. *Découvrir un marqueur et subir son effet*

Un joueur peut découvrir un marqueur caché d'un espace voisin de son propre chercheur. En premier lieu, le marqueur est montré à tous les joueurs. Selon le genre de marqueur, différents effets sont appliqués:

Découvrir Or et Bijoux

Le marqueur reste visage découvert sur son espace.

Le joueur reçoit immédiatement 1 ou 2 points, selon si le marqueur montre une ou deux pépites d'or ou un ou deux bijoux.

Découvrir des Marchandises

Le joueur enlève le marqueur du plateau. Un espace vide est ainsi créé sur le plateau. Le joueur garde le marqueur pour les points de la fin du jeu. Plus un joueur a d'objets identiques, plus il gagnera des points à la fin du jeu.

Soit le joueur garde l'objet face visible devant lui, soit il l'échange avec un autre joueur. L'autre joueur ne peut pas refuser l'échange.

Si un joueur veut échanger des marqueurs, il doit prendre tous les marqueurs d'un même type de marchandises d'un autre joueur. Cependant, il doit donner le même nombre de marqueurs de la marchandise qu'il a découvert sur le plateau à ce joueur. S'il n'a pas suffisamment de marqueurs de cet article, il ne peut pas faire l'échange.

Un joueur ne peut échanger un marqueur marchandise qu'il a devant lui seulement que s'il a découvert un marqueur de la même sorte.

Découvrir des Animaux

Le joueur met le marqueur face visible sur le plateau. Il a maintenant le choix du positionnement du marqueur.

Il peut simplement laisser le marqueur sur l'espace original.

Il peut aussi le placer sur tout espace vide du plateau, s'il y a plus d'animaux identiques autour de ce nouvel espace qu'il n'y en avait autour de l'espace original.

Le joueur reçoit immédiatement 1 point pour l'animal et 1 point pour chaque animal identique qui entoure le nouvel espace.

Exemple: Le joueur découvre un éléphant. Sur son espace original l'éléphant apporterait 2 points. Cependant, le joueur peut le mettre à côté des deux autres éléphants. Il reçoit 3 points, parce que le quatrième éléphant n'est pas situé à côté du nouvel espace.

Découvrir des Nomades

Le joueur met le marqueur face visible sur le plateau. Il a maintenant le choix du positionnement du marqueur.

Il peut simplement laisser le marqueur sur l'espace original.

Il peut aussi le placer sur tout espace vide sur le plateau, s'il y a plus d'espaces vides qui entourent le nouvel espace qu'il n'y en avait qui entouraient l'espace original.

Le joueur reçoit immédiatement 1 point pour chaque espace vide qui entoure le nouvel espace.

Découvrir des Monuments

Le marqueur reste face visible sur son espace.

Le joueur reçoit un Camp de Base de son stock et le place devant lui.

2. Bouger des Animaux

Un animal qui est déjà face visible peut être déplacé vers l'espace d'un chercheur ou ses espaces adjacents.

Il peut être placé sur tout espace vide.

Il doit y avoir **plus d'animaux** du même type qui entourent le nouvel espace qu'il n'y en avait qui entouraient l'espace original.

Le joueur reçoit des points égaux la **différence** entre les animaux contigus de ces deux espaces.

Note: si un marqueur avec un animal est encore découvert, le joueur reçoit toujours des points pour l'animal lui-même et pour tous les animaux identiques contigus.

Si, d'un autre côté, un animal déjà découvert est déplacé, le joueur reçoit des points uniquement pour le déplacement qu'il a fait.

3. Déplacer des Nomades

Un Nomade qui est déjà face visible peut être déplacé vers l'espace d'un chercheur ou ses espaces adjacents.

Il peut être placé sur tout espace vide.

Il doit y avoir plus d'espaces vides qui entourent le nouvel espace que l'espace original.

Le joueur reçoit des points égaux à la **différence** entre les espaces vides contigus de ces deux espaces.

Exemple: Un joueur déplace un Nomade. Avant que le Nomade soit déplacé, il n'avait qu'un espace adjacent libre, maintenant il en a trois. Le joueur reçoit donc $3 - 1 = 2$ points.

4. Etablir un Camp de Base et exécuter des recherches

Si un chercheur est sur un espace vide, le joueur peut y établir un Camp de Base. Il prend un ses Camps et le place sur l'espace avec son chercheur.

Le joueur obtient autant de points qu'il y a d'animaux, Nomades, et Monuments face visible autour Camp. Les marqueurs face visible d'or et bijoux n'ajoutent pas de points.

Tous les marqueurs restent sur le plateau.

5. Etablir un Camp de Base et utiliser des ressources naturelles

Si le joueur établit un Camp de Base pour utiliser des ressources naturelles, il ne reçoit pas de points pour les marqueurs face visible à côté du Camp.

Au lieu de cela le joueur enlève tout l'or et les bijoux qui encadrent le Camp et les place devant lui.

Le but est de rassembler plus d'or et bijoux que tout autre joueur.

Quelques Règles Générales

Espaces vides et occupés

Les villes de départ, les espaces avec chercheurs, sans marqueurs ou Camps de Base, sont considérés comme des espaces vides.

Donc, quand il découvre et bouge des animaux ou des Nomades, un joueur peut les déplacer sous un chercheur.

Les espaces avec les marqueurs ou les Camps de Base ne sont pas vides.

La séquence d'actions

Les séquences d'actions peuvent être choisies librement. Les mêmes actions peuvent aussi être exécutées deux fois. Un joueur peut ne pas exécuter d'actions.

Fin du jeu et Marquage des points

Le jeu prend immédiatement fin quand un joueur découvre le onzième et dernier Monument. Le joueur prend le marqueur bonus "+3" et s'ajoute 3 points sur la piste de marquage de points.

Les marchandises

- Pour 5 marchandises semblables le joueur marque 12 points.
- Pour 4 marchandises semblables le joueur marque 8 points.
- Pour 3 marchandises semblables le joueur marque 5 points.
- Pour 2 marchandises semblables le joueur marque 3 points.
- Pour 1 marchandise seulement 1 point.

Exemple:

Pour les Statues, le joueur reçoit 8 points. Pour "the keetle", il reçoit 3 points. Le joueur reçoit donc 11 points pour la totalité de ses marchandises.

Or et Bijoux

Pour finir, il reste les points des ressources naturelles. Le joueur avec le plus d'or obtient 10 points. Compter le nombre de gros morceaux d'or sur les marqueurs et non le nombre de marqueurs. Le second reçoit 6 points. Tous les autres joueurs ne marquent rien. Si plusieurs joueurs possèdent le même montant d'or, les points de victoire sont additionnés, puis divisés par le nombre de joueurs impliqués. Arrondir vers le bas si nécessaire.

Le marquage des bijoux est identique.

Exemple:

Pour la majorité d'or, Andreas marque 10 points. Birgit et Connie sont à égalité pour la deuxième place, elles obtiennent donc chacune $6/2 = 3$ points. Andreas et Connie sont à égalité pour la première place des bijoux, ils reçoivent donc chacun $(10 + 6) / 2 = 8$ points.

Le joueur avec le plus de point a gagné.

Variante spéciale pour 2 Joueurs

Avec deux joueurs, mettre seulement 8 Camps de Base et l'étiquette bonus dans le cercle avec le Monument. Le jeu prend fin quand le neuvième Monument est découvert.

La Variante du Jeu simple

Pour les jeunes joueurs, le jeu peut être simplifié: chaque joueur déplace son chercheur une fois par tour seulement et exécute seulement une action.