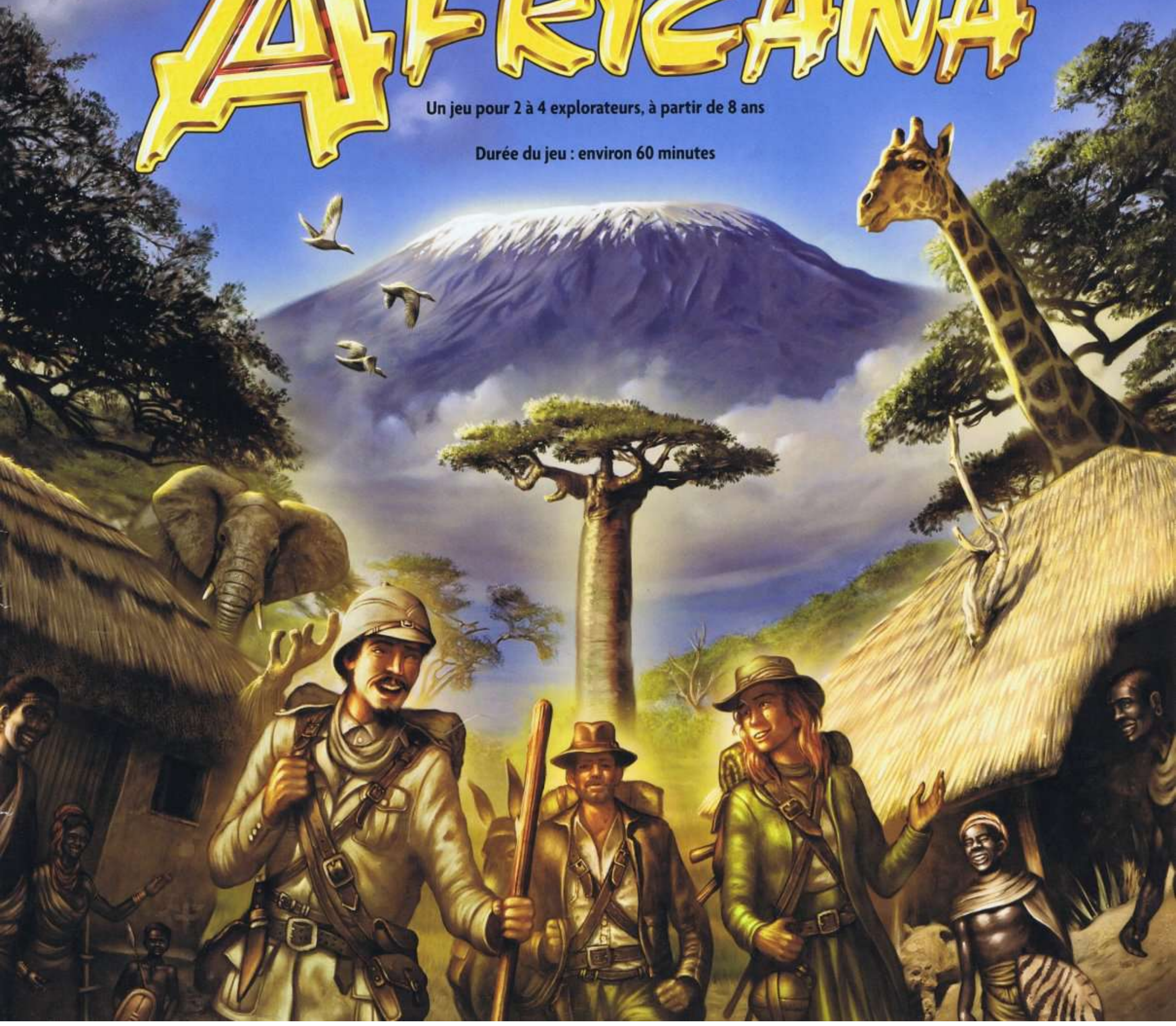


Michael Schacht

# AFRICANA

Un jeu pour 2 à 4 explorateurs, à partir de 8 ans

Durée du jeu : environ 60 minutes





## MATÉRIEL

1 un plateau avec une carte de l'Afrique

2 livres



30 cartes *Aventure*  
(15 au contour blanc, 15 au contour marron)



34 cartes *Expédition*  
(avec A, B et C au verso)



10 cartes *Assistant* en 5 couleurs  
(magenta, turquoise, gris, orange, violet)



60 cartes *Voyage* en 5 couleurs  
(magenta, turquoise, gris, orange, violet)



40 pièces de monnaie (25 argent, 15 or)



4 cartes *Compagnie* aux 4 couleurs des joueurs  
(blanc-Italie, bleu-France, jaune-Allemagne, rouge-Angleterre)



4 pions *Explorateur* aux 4 couleurs des joueurs  
(blanc, bleu, jaune, rouge)



16 marqueurs *Compagnie* aux 4 couleurs des joueurs  
(blanc, bleu, jaune, rouge)



4 cartes *Joker*



règles du jeu



## IDÉE DU JEU

L'Afrique à la fin du 19<sup>e</sup> siècle : les grandes nations de l'Europe se lancent à la découverte des derniers secrets de ce continent peu exploré. Les joueurs compléteront différentes expéditions pour l'une des compagnies d'exploration de l'Afrique. Seuls ceux qui optimiseront leurs déplacements et compléteront plusieurs expéditions pourront financer la recherche d'artéfacts.



## MISE EN PLACE

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs. La ligne rouge de **l'équateur** divise la carte de l'Afrique en deux : le nord et le sud. Il y a **11 lieux marron** dans la section nord et **11 lieux blancs** dans la section sud. Vous retrouverez également ce code de couleur sur les cartes correspondantes. Les lieux sont reliés entre eux par des lignes appelées **routes**.

Placez un livre sur chacun des espaces prévus à cet effet : un au **nord** et un au **sud**. Triez les **cartes Aventures** selon leur contour et mélangez-les séparément. Placez les cartes au contour blanc sur un côté du livre au nord. Placez les cartes au contour marron sur un côté du livre au sud.





cartes Assistant



Pioche des cartes Voyage



Espace de défausse pour les cartes Voyage



Banque

Chaque joueur reçoit (exemple pour blanc-Italie) :



1 carte Compagnie



1 explorateur sur sa case départ



4 marqueurs Compagnie



capital de départ de sa compagnie



1 carte Joker et 1 carte Voyage

Placez les **cartes Expédition** sous la carte de l'Afrique, de la façon suivante :

Triez les cartes **Expédition** en fonction de la lettre sur leur verso (A, B, C) et mélangez-les séparément.

Selon le nombre de joueurs, retirez aléatoirement, et sans les consulter, le nombre de cartes du paquet C noté ci-dessous. Ces cartes sont retirées du jeu pour toute la partie.

À 4 joueurs : 4 cartes

À 3 joueurs : 7 cartes

À 2 joueurs : 10 cartes

Maintenant, combinez ces trois paquets en **une seule pile de cartes Expédition** : placez la pile C sur l'espace situé dans le coin inférieur gauche du plateau. Posez la pile B dessus puis posez la pile A sur ces deux piles. Finalement, piochez 5 cartes de la pile **Expédition** (ce seront des cartes A) et placez-les de gauche à droite sur les **5 cases Expédition**. À chaque case est associé un **bonus d'expédition**, indiqué par l'icône illustrée au-dessus.

Étalez les **cartes Assistant**, face visible, près du plateau.

Mélangez les **cartes Voyage** et placez-les près du plateau, comme pioche face cachée. Laissez un **espace libre** tout près pour la **défausse**.

Placez les pièces (or et argent) comme réserve près du plateau; il s'agit de la **banque**. **5 pièces d'argent valent 1 pièce d'or** et il est possible de faire de la monnaie avec les pièces (argent à or, or à argent) en tout temps.

Chaque joueur est le représentant d'une compagnie d'exploration pour l'un de ces pays :

Numéro	Pays	Couleur	Case départ	Capital de départ
1.	Italie	Blanc	Napoli	2
2.	France	Bleu	Cape Town	2
3.	Allemagne	Jaune	Lagos	3
4.	Angleterre	Rouge	Jidda	4

Avec la méthode de votre choix, choisissez un premier joueur et donnez-lui la **carte Compagnie** numéro 1 - Italie. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, distribuez aux autres joueurs les cartes **Compagnie** restantes, en ordre croissant. Tous les joueurs placent leur carte **Compagnie** devant eux et reçoivent l'**explorateur** et les **4 marqueurs Compagnie** de leur couleur. Les joueurs placent leur explorateur sur la **case départ** mentionnée sur leur carte **Compagnie** (et identifiée sur le plateau par un cercle de la couleur du joueur). Ils prennent ensuite leur capital de départ de la banque. Chaque joueur reçoit également **1 carte Joker** et pioche **une carte Voyage**; ces cartes constituent leur main de départ. Les joueurs conservent leurs cartes face cachée durant la partie.

Note : À moins de 4 joueurs, les cartes et les marqueurs **Compagnie** ainsi que les explorateurs inutilisés sont remis dans la boîte.

## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. À votre tour, vous devez choisir **une seule action** parmi les trois actions suivantes :

**A) Piocher des cartes Voyage** ou

**B) Acheter des cartes Aventure** ou

**C) Déplacer votre explorateur**

À la fin de votre tour, vous devez vérifier vos **limites de cartes** et **remplir les cases Expédition**, au besoin.

Les actions, en détail :

**A) Piocher des cartes Voyage**

Les cartes **Voyage** permettent aux joueurs de se déplacer en Afrique. Chaque carte présente l'un des 5 symboles colorés suivants :

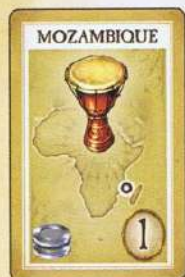


Lorsque vous choisissez l'action « Piocher des cartes Voyage », piochez 2 cartes **Voyage** que vous ajoutez à votre main. Si la pioche est vide, mélangez la défausse, face cachée, pour former une nouvelle pioche.



## B) Acheter des cartes *Aventure*

Les cartes *Aventure* vous permettent d'obtenir des cartes *Assistant* très utiles ou des cartes *Artéfact* très payantes. Le haut de chaque carte *Aventure* indique la destination de cette carte. Les cartes *Aventure* avec un **contour blanc** sont achetées dans le livre au **nord** et ont pour destination un lieu au **sud**. Les cartes *Aventure* avec un **contour marron** sont achetées dans le livre au **sud** et ont pour destination un lieu au **nord**.



Terminer une **Aventure - Artéfact** vous permet d'obtenir de l'argent et des points de victoire, notés au bas de la carte. Il y a quatre exemplaires de chaque artéfact : deux dans chaque livre. Les artéfacts permettent également d'obtenir des points de victoire bonus à la fin de la partie.



Terminer une **Aventure - Assistant** vous permet d'obtenir la carte *Assistant* correspondante. Il y a deux assistants de chaque couleur/symbole : un dans chaque livre. Les cartes *Aventure - Assistant* peuvent vous faire perdre des points à la fin de la partie. Toutefois, les assistants vous seront très utiles tout au long de la partie.

**Vous pouvez acheter des cartes *Aventure* d'un livre ou l'autre. Chaque carte coûte 5 pièces d'argent (= 1 pièce d'or).** Si votre explorateur est situé au nord de l'équateur, vous pouvez uniquement acheter des cartes du livre au nord. Si votre explorateur est situé au sud de l'équateur, vous pouvez uniquement acheter des cartes du livre au sud.

Vous ne pouvez acheter que la première carte d'un côté ou l'autre d'un livre. Si vous désirez chercher une ou des cartes *Aventure* en particulier, vous pouvez tourner les pages du livre.

**Tourner une première page ne coûte rien. Vous devez payer 1 pièce d'argent à la banque** pour chaque page supplémentaire que vous désirez tourner.

Lorsque vous voulez acheter la **carte supérieure** d'un côté ou l'autre du livre, **payez 5 pièces**



**d'argent à la banque** et placez la carte voulue devant vous. Vous pouvez acheter autant de cartes que vous pouvez payer, mais vous n'êtes pas obligé d'acheter de carte !

Vous pouvez tourner les pages, d'un côté ou de l'autre, autant de fois que désiré, pour autant que vous puissiez en payer le coût. Vous pouvez tourner et acheter des cartes dans l'ordre que vous voulez, mais vous devez annoncer si vous achetez ou tournez **avant** de soulever la carte.

**Note :** Le recto et le verso d'une carte sont identiques.

## C) Déplacer votre explorateur

### Déplacement

Vous pouvez déplacer votre explorateur du lieu qu'il occupe à un autre lieu adjacent relié par une route. Pour ce faire, vous devez jouer une carte *Voyage* appropriée. Le symbole (et la couleur) illustré à côté du lieu indique le type de cartes *Voyage* qui peut être joué. Si deux symboles sont illustrés à côté d'un lieu, vous **choisissez** la couleur de la carte *Voyage* que vous désirez jouer.



Vous pouvez vous déplacer d'autant de lieux que vous voulez, pour autant que vous puissiez jouer les cartes *Voyage* requises. Cependant, vous n'êtes pas obligé de vous déplacer !

Vous pouvez utiliser votre *Joker* comme carte *Voyage* ; il remplace alors la carte *Voyage* de votre choix. Si vous obtenez une ou des cartes *Assistant* durant la partie, vous pouvez les jouer à la place d'une carte *Voyage* de la même couleur. Laissez toutes les cartes jouées devant vous, jusqu'à la fin de vos déplacements. Ensuite, placez toutes les **cartes *Voyage*** jouées dans la défausse, face visible. Les cartes *Joker* et *Assistant* sont reprises en main.





**Important :** Assurez-vous de **reprendre en main** les cartes **Joker** et **Assistant** jouées !

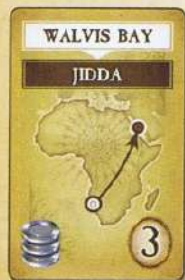
Si vous défaussez une telle carte par erreur, vous pouvez la reprendre sans problème.

Plusieurs explorateurs peuvent partager la même case. Tant qu'il vous est possible de jouer une carte de la bonne couleur, vous pouvez continuer de vous déplacer dans la direction de votre choix.

#### Changer la couleur d'une carte

Vous pouvez payer 5 pièces d'argent à la banque pour changer la couleur d'une carte *Voyage* ou *Assistant*. La carte peut ensuite remplacer la carte *Voyage* de votre choix. Vous pouvez changer la couleur du nombre de cartes que vous voulez, à condition de payer le cout de chaque changement de couleur.

#### Joindre une expédition



Vous pouvez joindre les expéditions placées sur les cases *Expédition*. Chaque carte *Expédition* indique un lieu de départ, en haut, et une destination, en bas. Les récompenses données pour compléter l'expédition, de l'argent et des points de victoire, sont notées en bas de la carte.

**À tout moment durant votre déplacement, même avant de vous déplacer,** s'il vous est possible de joindre une expédition, vous pouvez le faire en plaçant un de vos marqueurs *Compagnie* sur cette carte *Expédition*.

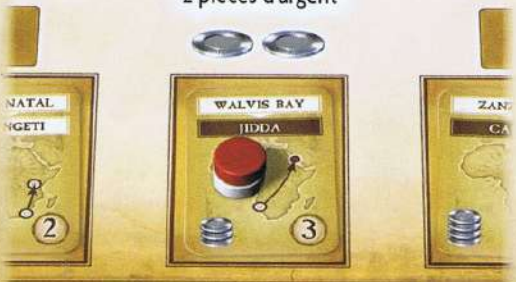
**Important :** Si plusieurs expéditions partagent le même lieu de départ, vous pouvez joindre toutes ces expéditions en même temps en plaçant un marqueur *Compagnie* sur chaque carte.

Vous ne pouvez joindre chaque expédition qu'une seule fois. Les marqueurs de plusieurs compagnies peuvent se retrouver sur une même carte *Expédition* (exemples : empilés ou bien un à côté de l'autre). Comme vous n'avez que 4 marqueurs *Compagnie*, vous pourrez participer, au maximum, à 4 des 5 expéditions en même temps. Une fois placé, un marqueur *Compagnie* ne peut être déplacé.

Un **bonus d'expédition**, sous forme de pièces ou d'une carte *Voyage*, est imprimé sur le plateau au-dessus de chacune des cases *Expédition*. **Chaque joueur** qui participe à une expédition reçoit le bonus d'expédition correspondant lorsqu'il pose son jeton sur la carte. L'argent et les cartes *Voyage* obtenus ainsi peuvent être utilisés **immédiatement**.



Bonus de participation :  
2 pièces d'argent

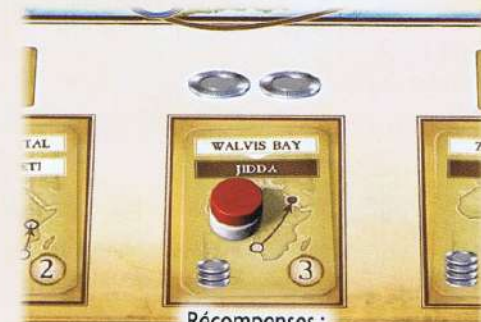


#### Compléter une expédition

Si, à tout moment durant votre déplacement, votre explorateur se trouve sur la destination d'une expédition que vous avez jointe précédemment, vous pouvez compléter cette expédition.

**Important :** Si plusieurs expéditions que vous avez jointes ont la même destination et que vous êtes sur cette destination, vous pouvez terminer toutes ces expéditions en même temps.

Comme récompense, prenez immédiatement de la banque les pièces d'argent illustrées sur la carte. En outre, placez la carte *Expédition* sous votre carte *Compagnie*. À la fin de la partie, vous marquerez les points de victoire notés sur la carte. Tous les autres joueurs qui ont joint l'expédition ne reçoivent rien. Remettez les marqueurs *Compagnie* à leur propriétaire ; ils pourront être utilisés pour joindre d'autres expéditions.



Récompenses :  
3 pièces d'argent +  
la carte *Expédition*

#### Compléter une aventure

Les aventures ne peuvent être complétées que par le joueur qui possède la carte *Aventure* correspondante. Vous pouvez compléter une aventure à tout moment durant votre déplacement lorsque vous occupez la destination de l'aventure.

**Important :** Si vous possédez plusieurs cartes *Aventure* ayant la même destination, vous pouvez compléter toutes ces aventures en même temps.

S'il s'agit d'une carte *Aventure - Artéfact*, prenez immédiatement de la banque le nombre de pièces d'argent illustrées sur la carte. De plus, placez la carte *Aventure* sous votre carte *Compagnie* ; elle vous permettra de marquer le nombre de points indiqués à la fin de la partie. Une carte *Aventure - Artéfact* peut également valoir des points bonus à la fin de la partie.

S'il s'agit d'une carte *Aventure - Assistant*, prenez immédiatement de la réserve une carte *Assistant* de la couleur correspondante, que vous ajoutez à votre main. Finalement, placez la carte *Aventure* sous votre carte *Compagnie* ; elle vous fera peut-être perdre des points à la fin de la partie. Vous pouvez utiliser la carte *Assistant* immédiatement pour continuer à déplacer votre explorateur.

**Important :** Vous pouvez **joindre** plusieurs expéditions et **compléter** plusieurs expéditions et aventures pendant un même déplacement. Choisissez l'ordre dans lequel vous effectuez le tout lorsque cela concerne un même lieu.



Prenez  
la carte  
*Assistant*  
magenta.



## Fin d'un tour

Votre tour prend fin après votre action. Avant le tour du prochain joueur, vous devez cependant vérifier les points suivants :

### Limites de cartes

À la fin de votre tour, si vous avez plus de 5 cartes en main, vous devez défausser les cartes excédentaires. Les cartes *Voyage* choisies sont alors placées dans la défausse.

**Note :** Il est permis de défausser des cartes *Joker* et *Assistant*, mais ceci n'est pas conseillé. Si vous défaussez une telle carte, retirez-la du jeu.

À la fin de votre tour, si vous avez plus de 3 aventures en cours devant vous, vous devez défausser les cartes *Aventure* excédentaires. Ces cartes sont retirées de la partie.

**Important :** Vous ne vérifiez les limites de cartes qu'à la fin de votre tour. Pendant votre tour, vous pouvez avoir plus de 5 cartes *Voyage* en main et plus de 3 cartes *Aventure* en cours devant vous.

### Remplir les cases *Expédition*

À la fin de votre tour, s'il y a moins de 5 cases *Expédition* face visible sur les cases *Expédition*, vous devez ajouter de nouvelles cartes *Expédition* pour combler les cases vides, en prenant soin de remplir les cases de gauche à droite.

C'est maintenant au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

## FIN DE LA PARTIE

S'il n'y a pas suffisamment de cartes *Expédition* pour combler les cases vides, ceci indique que la partie se termine bientôt. Continuez la manche en cours afin que tous les joueurs puissent jouer le même nombre de tours. La partie se termine donc après le tour du joueur situé à droite du premier joueur (celui qui a l'Italie).

## Décompte

### Points de victoire sous sa carte *Compagnie*

Chaque joueur additionne les **points de victoire des cartes placées sous sa carte *Compagnie*** :

- ☞ Chaque carte *Expédition* rapporte les points notés dessus.
- ☞ Chaque carte *Aventure - Artéfact* rapporte les points notés dessus.

### Points de victoire bonus (résumé sur le plateau de jeu)

**En outre**, chaque joueur marque des points pour les **ensembles d'artéfacts** qu'il a amassés sous sa carte *Compagnie* :

- ☞ Chaque ensemble de **2 artéfacts identiques** vaut 6 points de victoire.
- ☞ Chaque ensemble de **3 artéfacts identiques** vaut 12 points de victoire.
- ☞ Chaque ensemble de **2 artéfacts différents** vaut 2 points de victoire.
- ☞ Chaque ensemble de **4 artéfacts différents** vaut 10 points de victoire.

**Important :** Chaque artéfact peut uniquement faire partie d'un seul ensemble.

Ensuite, les joueurs vérifient s'ils **perdent des points pour les cartes *Aventure - Assistant* placées sous leur carte *Compagnie*** :

- ☞ Chaque joueur ayant 2 cartes *Aventure - Assistant* perd 5 points de victoire.
- ☞ Chaque joueur ayant 3 cartes *Aventure - Assistant* ou plus perd 10 points de victoire.

**De plus**, les joueurs marquent des **points de victoire bonus** pour :

- ☞ Chaque tranche de 10 pièces d'argent (= 2 pièces d'or) vaut 1 point de victoire.
- ☞ Chaque tranche de 2 cartes *Voyage* (pas *Joker* ou *Assistant*!) en main vaut 1 point de victoire.
- ☞ Chaque carte *Aventure - Artéfact* non complétée vaut 1 point de victoire.

**Note :** Les cartes *Aventure - Assistant* non complétées ne donnent pas de points, mais elles n'en font pas perdre non plus.

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ex æquo qui a le plus de pièces d'argent. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité sont tous vainqueurs.

## ASTUCES ET CONSEILS TACTIQUES

- ☞ Vous pouvez toujours consulter les cartes placées sous votre carte *Compagnie*.
- ☞ Les pièces d'argent et d'or ne sont pas en quantité limitée. Au besoin, utilisez les pièces de votre choix.
- ☞ Lorsque vous souhaitez acheter une carte *Aventure*, assurez-vous d'avoir suffisamment d'argent pour pouvoir tourner les pages et trouver la carte que vous voulez.
- ☞ Utilisez vos actions de façon efficace. Par exemple, si vous avez beaucoup d'argent, vous pourrez acheter 2 ou 3 cartes *Aventure* en un seul tour, plutôt que d'avoir à attendre plusieurs tours pour obtenir autant de cartes.
- ☞ Bien que les cartes *Assistant* font perdre des points, elles s'avèrent un investissement fort intéressant qui augmente considérablement vos capacités de déplacement.
- ☞ Surveillez les autres joueurs lorsqu'ils tournent des pages, car vous pourrez voir à quel endroit certaines cartes se trouvent dans le livre.
- ☞ Il peut être très payant de mettre la main sur certaines cartes *Artéfact* avant d'autres joueurs pour les empêcher de compléter des ensembles valant beaucoup de points de victoire. Il s'agit d'ailleurs d'une bonne raison pour garder à l'œil les différents artéfacts que les autres joueurs obtiennent.
- ☞ Changez la couleur d'une carte *Voyage* ou *Assistant* est très couteux. Assurez-vous de le faire uniquement lorsque nécessaire.
- ☞ Rappelez-vous qu'au début de votre tour, si votre explorateur est sur la case départ d'une expédition que vous n'avez pas encore jointe, vous pouvez joindre l'expédition immédiatement avec l'action « Déplacement », sans avoir à déplacer votre explorateur.

Auteur : Michael Schacht - [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net)

Illustrations & graphisme : Franz Vohwinkel - [www.franz-vohwinkel.com](http://www.franz-vohwinkel.com)

Vous avez des commentaires, questions ou suggestions : [info@filosofigames.com](mailto:info@filosofigames.com)

© 2012 **ABACUSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG

Version française par

© 2012 **Filosofia Éditions**,

3250, F.X. Tessier Vaudreuil-Dorion, QC, J7V 5V5

Fabriqué en Allemagne