

# Правила настольной игры «Африкана» (Africana)

Автор игры: Михаэль Шахт

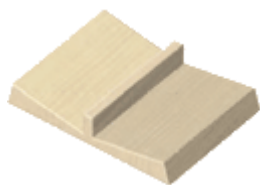
Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Игра 2-4 искателей приключений старше 8-и лет

## Компоненты игры

1 игровое поле, изображающее карту Африки





2 книги-подставки



30 карт приключений (15 с белой рамкой, 15 с коричневой рамкой)



34 карты экспедиций (с буквами А, В и С на рубашке)



10 карт проводников 5-и цветов (пурпурный, бирюзовый, серый, оранжевый, фиолетовый)



60 карт движения 5-и цветов (пурпурный, бирюзовый, серый, оранжевый, фиолетовый)



40 монет (25 серебряных, 15 золотых)



4 карты кампаний 4-х цветов игроков (белый, синий, желтый, красный)



4 фишки исследователей 4-х цветов игроков (белый, синий, желтый, красный)

16 маркеров кампаний 4-х цветов игроков (белый, синий, желтый, красный)



4 карты джокеров

## Идея и цель игры

Африка в конце 19-го века: великие европейские державы желают открыть последние секреты слабо исследованного континента. В рамках кампаний по исследованию Африканского материка игроки снаряжают различные экспедиции. Только тот, кто разумно использует маршруты и завершит достаточно экспедиций, сможет финансировать дорогостоящие поиски ценных артефактов.

## Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола на одинаковом расстоянии от игроков. Красная линия экватора делит карту Африки на южную и северную части. В северной части карты расположено 11 коричневых регионов, а в южной - 11 белых регионов. Эта цветовая схема также присутствует на соответствующих картах. Регионы соединены линиями, называемыми маршрутами.

Поместите по книге на обе предназначенные для этого области: одну на юге и одну на севере. Разделите карты приключений в соответствии с цветом рамок и по отдельности перетасуйте обе колоды. Положите карты с белой рамкой на одну сторону северной книги. Карточки с коричневой рамкой кладутся на южную книгу.

Карты проводников:





Стопка карт движения и область для сброшенных карт движения



Банк

Каждый игрок получает следующий набор компонентов (пример для Италии):



1 карту компании



1 фишку исследователя, которая помещается в исходный регион



4 маркера компании и стартовый капитал для компании



1 джокер и карту движения

Поместите ниже карты Африки **карты экспедиций** как указано далее:

Разделите карты экспедиций в соответствии с буквами на рубашках – А, В, С - и по отдельности перетасуйте их.

В зависимости от числа игроков, случайным образом, не глядя, уберите из колоды С указанной число карт.

Эти карты в игре не участвуют.

- При игре вчетвером: 4 карты
- При игре втроем: 7 карт
- При игре вдвоем: 10 карт

Теперь объедините три стопки в одну колоду экспедиций. Поместите стопку С на область в нижнем левом углу игрового поля. Сверху нее положите стопку В, сверху которой поместите стопку А. Наконец, вытяните 5 карт из только что созданной колоды экспедиций (карты с буквой А на рубашках) и выложите их, слева на право, на 5 областей для карт экспедиций. Каждой экспедиции соответствует сопутствующая награда, изображенная над ней в виде значка.

Карты проводников выложите рядом с игровым полем лицевой стороной вверх.

Перетасуйте карты движения и положите стопку рубашками вверх рядом с игровым полем. Оставьте рядом немного места для стопки сброса.

Золотые и серебряные монеты поместите в общий резерв рядом с игровым полем - это будет банк. 5 серебряных монет приравниваются к 1-й золотой. Вы можете производить обмен по курсу в любой момент игры.

| Номер | Страна   | Цвет    | Исходный регион | Стартовый капитал |
|-------|----------|---------|-----------------|-------------------|
| 1     | Италия   | Белый   | Napoli          | 2                 |
| 2     | Франция  | Синий   | Cape Town       | 2                 |
| 3     | Германия | Желтый  | Lagos           | 3                 |
| 4     | Англия   | Красный | Jidda           | 4                 |



Выберите первого игрока и дайте ему карту кампании с номером 1, Италию. Остальные игроки, в порядке по часовой стрелке, по возрастанию получают оставшиеся капании. Все игроки кладут свои карты кампаний перед собой и, дополнительно, получают фишку исследователя и 4 маркера кампании своего цвета. Игроки помещают свои фишки исследователей в исходные регионы, указанные на их картах кампаний, и получают из банка стартовый капитал. Каждый игрок получает по карте джокера вместе с одной картой движения из колоды - эти карты составляют руку игрока (которую он сохраняет втайне от остальных игроков).

**Заметка:** При игре менее чем четвером, все лишние карты кампаний, маркеры и фишки исследователей не используются и возвращаются в коробку.

## Игровой процесс

Начиная с первого игрока, участники ходят в порядке очереди по часовой стрелке. Во время своего хода вы должны выбрать в точности одно действие из трех возможных:

- A) Взять карты движения или
- B) Купить карты приключений или
- V) Переместить исследователя

В конце вашего хода вы должны проверить выполняется ли ограничение на число карт и, при необходимости, выложить новые карты экспедиций.

Описание действий:

### A) Взять карты движения

Карты движения позволяют игрокам перемещаться по Африке. На каждой карте движения изображен один из 5-и цветных символов:



Если в качестве своего действия вы выбираете “Взять карты движения”, возьмите в руку из колоды 2 карты движения. Если колода закончилась, перетасуйте сброс, рубашками вверх, и сформируйте новую колоду.

### B) Купить карты приключений

Карты приключений могут снабдить вас как полезными картами проводников, так и ценными артефактами. В верхней части каждой карты приключения изображен целевой регион. Карты приключений с белыми рамками могут быть получены в северной книге и изображают южные регионы. Карты приключений с коричневыми рамками находятся в южной книге и изображают северные регионы.



Завершение приключения с артефактом приносит деньги и награждает победными очками, как это изображено в нижней части карты приключения. Всего в игре есть по 4 копии каждого артефакта: по два в каждой книге. Наборы артефактов могут также принести дополнительные победные очки в конце игры.



Завершение приключения с проводником дает возможность получить карту соответствующего проводника. Всего в игре есть по 2 копии каждого проводника: по одному в каждой книге. Карты приключений с проводниками могут потребовать отнять в конце игры часть победных очков. Однако с их помощью вы можете получать во время игры помощь ценных проводников.

За 5 серебряных монет (= 1 золотую монету) вы можете покупать карты приключений в одной из двух книг. Если ваша фишка исследователя находится к северу от экватора, то вы можете покупать карты в северной книге. Если ваша фишка исследователя находится к югу от экватора, то вы можете покупать карты в южной книге.

Вы можете покупать только верхние карты, лежащие на обеих половинах книги. Для выбора другого приключения, вы должны пролистать страницы книги. Первую страницу можно перевернуть бесплатно. Чтобы перевернуть каждую последующую страницу, вы должны заплатить в банк 1 серебряную монету.

Если вы хотите купить одну из лежащих сверху книги карт, то должны заплатить в банк 5 монет и взять выбранную карту, положив ее перед собой. Вы можете покупать любое желаемое число карт, пока имеете возможность за них заплатить - но покупка карт не является обязательной!

Вы можете листать любое количество страниц в любом направлении, пока у вас есть возможность за это заплатить. Вы можете перелистывать страницы и покупать карты в любом порядке. Но вы обязаны объявить, хотите ли приобрести или перевернуть карту до того, как возьмете ее.

**Заметка:** Лицевая и оборотная стороны каждой карты идентичны.

## В) Переместить исследователя

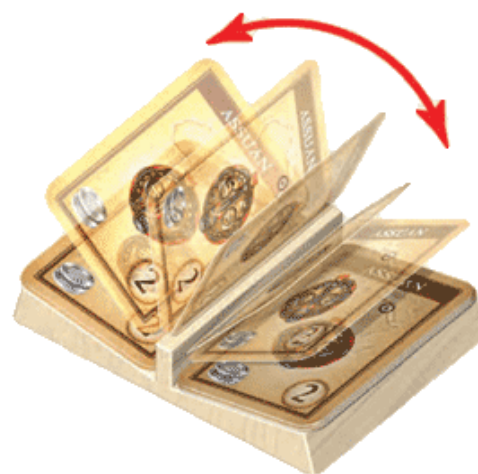
### Движение

Вы можете передвинуть свою фишку исследователя из текущего региона в другой регион, соединенный с ним маршрутом. Для этого вы должны сыграть подходящие карты движения. Символы рядом с регионом, в который вы хотите перейти, определяют, какие карты вы должны сыграть. Если рядом с регионом изображено два символа, то вы можете выбирать, какую из подходящих карт сыграть.



Вы можете передвигаться на любое количество регионов, если при этом играете необходимые карты движения. Однако вы не обязаны перемещаться.

Вместо карты движения вы можете сыграть вашего джокера - он заменяет одну из карт движения по вашему выбору. Если во время игры вы получаете карты проводника, то вы можете играть их вместо карт





движения соответствующего цвета. Оставьте на столе все сыгранные карты до тех пор, пока вы полностью не завершите все ваши перемещения. Затем уберите в сброс, лицевой стороной вверх, все карты движения.



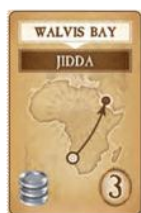
**Важно:** Убедитесь в том, что вы забрали джокер и всех проводников обратно себе в руку. Случайно сброшенные карты джокера и проводников их владелец всегда может забрать себе в руку.

В одной области могут находиться несколько исследователей. Вы можете двигаться в любом направлении, даже возвращаться в регион, откуда пришли, пока у вас есть карты для оплаты движения.

### Изменение цвета карты движения

Вы можете заплатить в банк 5 серебряных монет для того, чтобы изменить цвет карты движения или проводника. Если у вас достаточно денег, то во время своего хода вы можете изменять цвет сразу нескольких карт.

### Принять участие в экспедиции



Вы можете присоединяться к доступным в данный момент экспедициям. В верхней части карты экспедиции изображен стартовый регион с целью экспедиции под ним. В нижней части карты изображены деньги и победные очки, которые получит завершивший экспедицию игрок.

Если в любой момент вашего хода ваша фишка исследователя будет находиться в стартовом регионе текущей экспедиции, то вы можете присоединиться к экспедиции. Положите один из ваших маркеров кампании на соответствующую карту экспедиции.

**Важно:** если в текущем регионе начинаются сразу несколько экспедиций, то вы можете присоединиться сразу ко всем этим экспедициям.

К каждой экспедиции вы можете присоединиться лишь единожды. На одной карте экспедиции могут находиться несколько маркеров различных цветов, лежащих друг на друге. Так как у вас есть всего 4 маркера кампании, вы можете присоединиться только к 4-м из 5-и экспедиций. После того, как маркер был помещен на карту экспедиции, его нельзя убрать или переместить.

**Сопутствующая награда** в виде монет или карт движения, изображенных на игровом поле над каждой картой текущих экспедиций. Каждый игрок, присоединившийся к экспедиции, немедленно получает сопутствующую награду. Полученные таким образом монеты и карты движения могут быть использованы немедленно.

### Завершение экспедиции

Как только ваша фишка исследователя в любой момент вашего хода окажется в целевом регионе текущей экспедиции, к которой вы ранее присоединились, эта экспедиция может быть завершена.

**Важно:** Если несколько экспедиций, к которым вы присоединились ранее, имеют одинаковые целевые регионы, то вы можете завершить все эти экспедиции.

В качестве награды немедленно возьмите из банка указанное количество серебряных монет. Дополнительно, возьмите карту экспедиции и положите ее под вашу карту кампании. В конце игры она принесет указанное количество победных очков. Все остальные присоединившиеся к экспедиции игроки ничего не получают. Верните маркеры кампании их владельцам; они могут использовать их для участия в других экспедициях.



Сопутствующая награда:  
2 серебряные монеты



Награда: 3 серебряные монеты + карта экспедиции

### Завершение приключения

Приключение может быть завершено игроком, который владеет соответствующей картой приключения. Как только ваша фишка исследователя в любой момент вашего хода окажется в целевом регионе карты приключения, которая лежит перед вами, вы можете завершить это приключение.

**Важно:** Если перед вами лежит несколько карт приключений с одинаковыми целевыми регионами, то вы можете одновременно завершить все эти приключения.

Если на карте приключения изображен артефакт, то вы немедленно берете из банка указанное число серебряных монет. Дополнительно, возьмите эту карту приключения и поместите ее под вашу карту кампании. В конце игры она принесет указанное количество победных очков. Также в конце игры она может принести некоторое количество дополнительных призовых очков.



Если на карте приключения изображен проводник, то вы немедленно берете в руку из резерва карту проводника указанного цвета. Вы можете сразу же использовать ее для перемещения вашей фишки исследователя. Наконец, возьмите эту карту приключения и поместите ее под вашу карту кампании. В конце игры она может потребовать от вас отнять несколько победных очков.

**Важно:** Во время вашего хода вы можете одновременно присоединяться к нескольким экспедициям, завершать несколько экспедиций и завершать несколько приключений. Вы можете свободно выбирать, в каком порядке выполнять эти действия в одном регионе.



возьмите  
пурпурную  
карту  
проводника

## Конец хода

После выполнения действия ваш ход завершается. Однако до начала хода следующего игрока, вы должны проверить следующее:

### Проверить лимит карт:

Если в конце вашего хода у вас в руке более 5-и карт, то вы должны выбрать, какие лишние карты сбросить. Положите эти карты в стопку сбросу лицевой стороной вверх.

**Заметка:** Можно скидывать карты джокера или проводников, но делать этого не рекомендуется. Если вы все-таки это сделаете, то соответствующие карты выбывают из игры.

Если, в конце вашего хода, перед вами будет лежать более 3-х незавершенных карт приключений, то вы должны выбрать, какие из лишних карт скинуть. Эти карты выбывают из игры.

**Важно:** Проверка лимита карт производится только в конце вашего хода. Во время хода вы можете иметь в руке более 5-и карт, и перед вами может лежать более 3-х карт приключений.

### Пополнить карты экспедиций:

Если, в конце вашего хода, на поле лежит менее 5-и текущих экспедиций, то вы должны добавить новые карты экспедиций, заполнив пустые области слева направо.

Теперь ходит игрок, сидящий следующим в направлении по часовой стрелке.

## Конец игры

Если карт экспедиций не достаточно для заполнения пустых областей под картой Африки, то игра завершается. Доиграйте до конца текущий раунд, чтобы каждый игрок выполнил одинаковое количество ходов. Игра завершается после хода игрока, сидящего справа от первого игрока.

## Подсчет очков

### Победные очки под картами кампаний:

Каждый игрок складывает победные очки на картах, лежащих под их картами кампаний:

- Каждая карта экспедиции приносит указанное на ней количество очков.
- Каждая карта приключения с артефактом приносит указанное на ней количество очков.



**Дополнительные победные очки (сводная таблица на игровом поле):**

Дополнительно, каждый игрок получает победные очки за наборы артефактов под их картами кампаний:

- Каждые 2 одинаковых артефакта приносят 6 победных очков.
- Каждые 3 одинаковых артефакта приносят 12 победных очков.
- Каждые 2 различных артефакта приносят 2 победных очка.
- Каждые 4 различных артефакта приносят 10 победных очков.

**Важно:** Каждый артефакт может быть частью только одного набора.

После чего игроки проверяют, необходимо ли им отнять очки за находящиеся под картами кампаний карты приключений с проводниками:

- Игроки с 2-я картами проводника теряют 5 победных очков.
- Игроки с 3-я картами проводников теряют 10 победных очков.

**Дополнительно победные очки начисляются за:**

- Каждые 10 серебряных монет (=2 золотые монеты) дают 1 победное очко.
- Каждые 2 карты движения (но не карты джокеров или проводников!) в руке дают 1 победное очко.
- Каждая незавершенная карта приключения с артефактом дает 1 победное очко.

**Заметка:** Незавершенные карты приключений с проводниками не приносят очков, но и не отнимают их.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. При ничьей между несколькими игроками побеждает тот из них, у кого больше серебряных монет. Если ничья сохраняется, то в игре будет несколько победителей.

**Дополнительные советы и тактические подсказки**

- Вы всегда можете просматривать карты, находящиеся под вашей картой кампании.
- Количество монет не ограничено. Если банк опустеет, то используйте для учета любые другие жетоны.
- Если вы хотите приобрести определенную карту приключения, удостоверьтесь, что у вас есть достаточно денег, чтобы листать страницы и искать нужную карту.
- Важно использовать действия максимально эффективно. Например, если у вас много денег, вы можете за ход приобрести 2 или 3 карты приключений вместо того, чтобы потратить на это несколько ходов.
- С первого взгляда может показаться, что негативные очки за карты проводников отбросят вас назад, но это инвестирование может быть очень выгодным и увеличит вашу мобильность.
- Стоит следить за тем, как другие игроки листают книгу. При этом вы можете узнать, где в ней находятся нужные вам карты.
- Иногда будет полезно “украсть” некоторые артефакты у других игроков, чтобы не дать им получить дополнительные очки.
- Изменение цвета карт движения и проводников является дорогостоящей процедурой и ее стоит применять только в случае крайней необходимости.
- Если в начале вашего хода ваш исследователь находится в начальном регионе экспедиции, к которой вы еще не присоединились, то вы можете выбрать действие “переместить исследователя” и немедленно присоединится к экспедиции, при этом даже не передвигая вашего исследователя.