Michael Schacht:

Africana

hra pre 2 – 4 vedúcich expedícií od 8 rokov, doba hrania cca 60 minút

HERNÝ MATERIÁL

1 herný plán s mapou Afriky

2 drevené stojany v tvare otvorenej knihy

30 kariet dobrodružstva
(15 s bielym rámom a 15 s hnedým rámom)

34 kariet expedícií
(na rube označené A, B, C)

10 kariet pomocníkov v 5 farbách
(magenta, zelenomodrá, sivá, oranžová a fialová)

60 kariet pohybu v 5 farbách
(magenta, zelenomodrá, sivá, oranžová a fialová)

40 mincí (25 strieborných, 15 zlatých)

4 karty spoločností vo farbách hráčov
(biela, modrá, žltá, červená)

4 figúrky vedcov vo farbách hráčov
(biela, modrá, žltá, červená)

16 žetónov spoločností vo farbách hráčov
(po 4 biele, modré, žlté, červené)

4 karty žolíka

Pravidlá hry

O HRE

Afrika koncom 19. Storočia. Veľké európske národy sa snažia odkryť tajomstvá málo preskúmaného kontinentu. Hráči sa v zastúpení afrických spoločností zúčastnia expedícií. Len ten, kto dobre využije cestu a veľa expedícií dovedie do konca, dokáže financovať aj nákladné hľadanie cenných pokladov.

PRÍPRAVA HRY

Herný plán položte doprostred stola. Červená línia rovníka delí mapu Afriky na severnú a južnú časť. Na severnej je 11 hnedých krúžkov, na južnej 11 bielych krúžkov, ďalej označovaných ako mestá. Táto farebnosť je dodržaná aj na kartách expedícií a dobrodružstiev. Jednotlivé mestá sú pospájané čiarami, ktoré predstavujú cesty.

Na severnej i južnej polovici mapy sú pripravené pozície na uloženie knihy. Položte na ne drevené stojany. Na ne prídu karty dobrodružstva. Karty rozdeľte podľa farieb rámčeka na biele a hnedé. Každý balíček samostatne zamiešajte. Biele karty dobrodružstiev vložte na jednu stranu knihy na severnej časti plánu, hnedé na jednu stranu knihy na južnej časti plánu.

<<<text na obrázku mapy>>>

kniha

karty dobrodružstva

mestá severne od rovníka

rovník

prehľad špeciálnych bodov

mestá južne od rovníka

karty dobrodružstva

kniha

cesta

bonus za podporu

balíček expedícií

karta expedície

políčka expedícií

karty pomocníkov

ťahací balíček kariet pohybu

miesto na odkladací balíček kariet pohybu

bank

Každý hráč má na začiatku hry (príklad pre Taliansko):

1 kartu spoločnosti,

1 figúrku vedca v jej štartovnom meste

4 žetóny spoločnosti

štartovný kapitál spoločnosti

1 kartu žolíka a 1 kartu pohybu

Pod mapu Afriky sa umiestnia **karty expedícií**.

Karty expedícií najprv rozdeľte podľa písmena na rube do troch balíčkov. Každý samostatne zamiešajte. Podľa počtu hráčov odstráňte z balíčka C náhodne

4 hráči: 4 karty,

3 hráči: 7 kariet,

2 hráči: 10 kariet

a odložte ich bez prezerania do krabice. Na hernom pláne vľavo dole vytvorte **balíček expedícií.** Uložte sem rubom nahor najprv balíček C, naň balíček B a naň balíček A. Následne z neho potiahnite zvrchu karty, ktoré doplníte postupne zľava doprava na všetkých **päť políčok expedícií** (- všetky karty balíčka A). Nad každým políčkom expedície je **bonus za podporu** expedície.

Karty pomocníkov uložte viditeľne lícom nahor vedľa herného plánu.

Karty pohybu dobre premiešajte a vytvorte z nich rubom nahor ťahací balíček, ktorý umiestnite hráčom na dosah. Vedľa neho nechajte voľné **miesto na odkladací balíček** kariet pohybu.

Zlaté a strieborné mince umiestnite k hernému plánu. Mince tvoria **bank**. Päť strieborných má hodnotu jednej zlatej mince a hráči môžu kedykoľvek mince rozmieňať.

Každý hráč prevezme úlohu jednej africkej výskumnej spoločnosti nasledujúcich krajín:

<<<tabuľka>>>

číslo	**krajina**	**farba**	**štartovné mesto**	**štartovný kapitál**
1.	Taliansko	biela	Napoli (Neapol)	2
2.	Francúzsko	modrá	Cape Town (Kapské mesto)	2
3.	Nemecko	žltá	Lagos	3
4.	Anglicko	červená	Jidda	4

Hráči sa dohodnú kto bude začínajúci hráč. Ten dostane **kartu spoločnosti** číslo 1 – Taliansko. Ostatní hráči si v smere hodinových ručičiek rozdajú postupne podľa čísel od najmenšieho po najväčšie zvyšné karty spoločností. Kartu spoločnosti položte pred seba a vezmite si k nej príslušnú **figúrku vedca** a **4 žetóny** vo farbe **spoločnosti**. Figúrku vedca postavte na **štartovné mesto** spoločnosti, ktoré je uvedené na karte spoločnosti. Nakoniec si vezmite svoj **štartovný kapitál**, strieborné mince naznačené na karte spoločnosti. Rozdajte po **jednej karte žolíka**

a **jednej karte pohybu** každému hráčovi . Kartu pohybu a kartu žolíka si každý drží skryte na ruke.

Upozornenie: Ak hrajú menej ako 4 hráči, vráťte nepoužité karty spoločností figúrky žetóny a karty žolíkov do krabice. V hre sa nepoužijú.

PRIEBEH HRY

Hrá sa v smere pohybu hodinových ručičiek. Začínajúci hráč je prvý na ťahu. Hráč, ktorý je na ťahu, musí vykonať presne jednu z troch možných akcií:

A) Ťahať karty pohybu
B) Kupovať karty dobrodružstva
C) Pohyb vedca

Na **konci svojho ťahu** si musí hráč skontrolovať limity kariet a prípadne doplniť karty expedícií.

Opis akcií:

A) Ťahať karty pohybu

Karty pohybu umožňujú pohybovať vedcom – cestovať po Afrike. Na každej karte je jeden z piatich farebných symbolov:

Ak sa hráč rozhodne pre akciu „ťahať karty pohybu“, potiahne si dve karty pohybu z ťahacieho balíčka a vezme si ich do ruky. Ak už v ťahacom balíčku nie je dosť kariet, zamiešajte skryte odkladací balíček a použite ho ako nový ťahací balíček.

B) Kupovať karty dobrodružstva

Karty dobrodružstva sú dvoch druhov. Buď prinesú hráčovi užitočných pomocníkov alebo vzácne umelecké predmety. Na každej karte je navrchu cieľové mesto dobrodružstva. Bielo orámované karty dobrodružstva ležia na knihe na severnej časti, ich cieľové mestá sú však na južnej časti mapy. Hnedo orámované karty dobrodružstva ležia na knihe na južnej časti, ich cieľové mestá sú však na severnej časti mapy.

V spodnej časti karty s umeleckým predmetom je odmena za uskutočnenie dobrodružstva v strieborných minciach a víťazných bodoch. Každý umelecký predmet je celkovo štyrikrát v hre, po dvakrát v každej knihe. Umelecké predmety môžu na konci hry priniesť špeciálne body.

Za uskutočnenie dobrodružstva z karty s pomocníkom, získa hráč kartu pomocníka v zodpovedajúcej farbe. Každý znak pomocníka je medzi kartami dobrodružstva presne dvakrát, raz v každej knihe. Karty dobrodružstva so symbolom pomocníka môžu pri počítaní špeciálnych bodov priniesť záporné body. Pomocou nich sa však dajú počas hry získať karty pomocníkov.

Hráč si smie kúpiť karty dobrodružstiev z jednej knihy. Každá karta dobrodružstva ho stojí 5 strieborných (= 1 zlatku). Ak stojí figúrka vedca na severnej časti plánu, môže hráč nakupovať iba zo severnej knihy. Ak stojí jeho figúrka vedca na južnej časti plánu, môže nakupovať iba z južnej knihy.

Hráč si smie kúpiť len otvorene na vrchu ležiace karty z oboch strán príslušnej knihy. Knihu môže aj prehľadávať. Pritom platí, že prvé otočenie listu (preloženie karty sprava doľava alebo naopak) je bezplatné. Za každé ďalšie otočenie listu platí do banku 1 striebornú mincu.

Keď chce hráč niektorú na vrchu ležiacu kartu kúpiť, zaplatí 5 strieborných do banku, vezme si kartu a položí ju otvorene pred seba. Hráč môže v rámci tejto akcie kúpiť toľko kariet na koľko mu stačia peniaze, nie je však nútený vôbec nejakú kartu kúpiť.

Hráč môže ľubovoľne listovať v knihe – dopredu i dozadu – pokiaľ na to má peniaze. Listovanie a nákup môže ľubovoľne kombinovať. Než však nejakú kartu chytí, musí vopred oznámiť, či bude listovať alebo kupovať.

Upozornenie: Karty dobrodružstva majú rovnaký rub i líc.

C) Pohyb vedca

Krok pohybu

Hráč môže presunúť svojho vedca z mesta na ktorom figúrka stojí na mesto s ním priamo spojené niektorou cestou. Figúrka nesmie žiadne mesto preskočiť, dostane sa vždy len do prvého na ceste. Hráč zahrá kartu pohybu so symbolom, ktorý sa nachádza pri cieľovom meste. Ak sú pri cieľovom meste zobrazené symboly dva, môže si hráč vybrať, ktorý z nich pre pohyb použije.

Hráč môže v rámci akcie pohyb vedca zahrať toľko krokov, ako chce, dokiaľ na to má príslušné karty. Rovnako sa vôbec nemusí pohnúť z miesta aj keď hrá akciu pohyb vedca.

Karta žolíka nahrádza ktorúkoľvek kartu pohybu. Hráč môže v počas hry získať aj kartu pomocníka, ktorá nahrádza kartu pohybu príslušnej farby. Zahrané karty zostávajú ležať pred hráčom až do konca jeho ťahu. Na konci ťahu odloží hráč všetky zahrané karty pohybu na odkladací balíček.

Dôležité: Zahrané karty žolíka a pomocníkov si hráč berie naspäť do ruky! Naspäť do ruky si môže vziať aj o omylom na odkladací balíček odložené karty týchto typov.

Prefarbenie karty pohybu

Za 5 strieborných mincí môže hráč hociktorú kartu pohybu „prefarbiť“. Hráč zaplatí 5 strieborných do banku zahrá kartu pohybu a oznámi na akú farbu ju prefarbil. Ak má hráč dostatok peňazí, môže vo svojom ťahu prefarbiť viacero kariet pohybu.

Podporiť expedíciu

Hráči sa môžu zúčastniť hociktorej expedície vyloženej na políčkach expedícií. Každá karta expedície má hore najprv začiatočné a pod ním cieľové mesto. V spodnej časti karty sú odmeny vo forme strieborných mincí a víťazných bodov za ukončenie expedície.

Ak stojí vedec hráča počas vykonávania akcie pohyb vedca na začiatočnom meste niektorej expedície, môže sa expedície zúčastniť, čím ju podporí. Hráč položí jeden zo žetónov svojej spoločnosti na kartu expedície.

Dôležité: Ak je viacero expedícií s daným začiatočným mestom, môže sa hráč zúčastniť každej z nich.

Hráč sa môže zúčastniť každej expedície najviac raz. Na karte expedície môžu byť žetóny viacerých hráčov ale iba po jednom od konkrétneho hráča. Takéto žetóny skladajte na seba. Hráč má 4 žetóny spoločnosti, čiže sa môže naraz zúčastňovať iba na štyroch z piatich vyložených expedícií. Žetóny nie je možné presúvať.

Nad každou vyloženou kartou expedície je obrázok mince/mincí alebo karty pohybu ako bonus za podporu. Každý hráč, ktorý sa zúčastňuje expedície, dostane v okamžiku pridania svojho žetónu na kartu expedície zodpovedajúci bonus. Týmto spôsobom získané karty pohybu alebo mince je možné okamžite použiť.

Bonus za podporu
2 strieborné mince

Ukončiť expedíciu

Ak vedec hráča počas svojej akcie pohyb vedca stojí na cieľovom meste expedície, na karte ktorej má žetón spoločnosti, môže hráč expedíciu ukončiť. Pohyb vedca nemusí skončiť na cieľovom meste.

Dôležité: Ak sa hráč zúčastňuje viacerých expedícií s rovnakým cieľovým mestom, môže ich všetky pri pohybe z, do, alebo cez toto mesto ukončiť.

Ako odmenu získa hráč ukončujúci expedíciu okamžite strieborné mince vyznačené v spodnej časti karty z banku. Okrem toho si vezme kartu ukončenej expedície a uloží si ju pod svoju kartu spoločnosti. Víťazné body z kariet uložených pod kartou spoločnosti sa započítajú na konci hry. Všetci ostatní členovia tejto expedície sa vrátia bez odmeny. Vráťte všetkým hráčom žetóny spoločností, ktoré ležali na karte ukončenej expedície.

<<<obrázok>>>

Odmena
3 strieborné mince +
karta expedície

Ukončiť dobrodružstvo

Dobrodružstvo ukončí len ten hráč, ktorý má pred sebou vyloženú kartu dobrodružstva. Ak vedec hráča počas svojej akcie pohyb vedca stojí na cieľovom meste dobrodružstva, ktorého kartu má vyloženú pred sebou, môže hráč dobrodružstvo ukončiť.

Dôležité: Ak má hráč viacero kariet dobrodružstva s rovnakým cieľovým mestom, môže ich všetky pri pohybe z, do, alebo cez toto mesto ukončiť.

Ak je na karte dobrodružstva umelecký predmet, vezme si hráč okamžite pri ukončení dobrodružstva vyznačené množstvo strieborných mincí z banku. Navyše si uloží kartu ukončeného dobrodružstva pod svoju kartu spoločnosti. Víťazné body z kariet uložených pod kartou spoločnosti sa započítajú na konci hry. Umelecký predmet môže na konci hry hráčovi priniesť ešte aj špeciálne body.

Ak je na karte dobrodružstva pomocník, vezme si hráč okamžite pri ukončení dobrodružstva kartu pomocníka zodpovedajúcej farby do ruky. Kartu pomocníka môže okamžite začať používať na pohyb vedca. Napokon si uloží kartu ukončeného dobrodružstva pod svoju kartu spoločnosti. Karta pomocníka môže na konci hry hráčovi priniesť body, ktoré hráč musí zo svojho skóre odčítať.

meste.

Dôležité: Hráč sa počas svojej akcie pohyb môže zúčastniť viacerých expedícií a ukončiť viacero dobrodružstiev. Poradie toho, čo vykoná v jednom meste, si môže voliť.

<<<<obrázok>>>>

Hráč si vezme kartu pomocníka vo farbe magenta.

Koniec ťahu

Potom, čo hráč vykonal svoju akciu, končí jeho ťah. Než však príde na ťah ďalší hráč, je potrebné skontrolovať limity kariet a doplniť karty expedícií.

Kontrola limitu kariet

Ak má hráč na konci svojho ťahu viac ako 5 kariet na ruke, musí nadbytočné karty pohybu, pomocníkov alebo žolíka odhodiť na odkladací balíček. Hráč sa rozhoduje sám, ktoré karty odhodí.

Upozornenie: Odhadzovanie pomocníkov a žolíkov sa neodporúča, ale je možné. Ak sa tak stane, tieto karty sa odstránia z hry.

Ak má hráč na konci svojho ťahu pred sebou vyložené viac ako 3 neukončené karty dobrodružstva, musí nadbytočné (podľa svojho výberu) odhodiť. Karty sa odstránia z hry.

Dôležité: Limity kariet sa kontrolujú až na konci ťahu hráča. Hráč teda môže počas svojho ťahu mať viac ako 5 kariet pohybu, resp. viac ako 3 karty dobrodružstva.

Doplnenie kariet expedícií

Ak je na konci ťahu hráča vyložených menej ako 5 kariet expedícií, doplnia sa na uvoľnené miesta zľava doprava z balíčka kariet expedícií nové.

Potom je na ťahu ďalší hráč v smere pohybu hodinových ručičiek.

KONIEC HRY

Ak sa na konci ťahu niektorého hráča nedá doplniť karta expedície na každé uvoľnené miesto, dohrá sa kolo do konca. To znamená, že každý hráč bude mať rovnako veľa ťahov v hre. Hra končí ťahom hráča sediaceho po pravici začínajúceho hráča.

Hodnotenie

Víťazné body pod kartou spoločnosti

Každý hráč si spočíta **víťazné body na kartách**, ktoré má uložené **pod svojou kartou spoločnosti**:

- Každá karta expedície má vyznačený počet víťazných bodov vo svojej spodnej časti.
- Každá karta dobrodružstva s umeleckým predmetom má vyznačený počet víťazných bodov vo svojej spodnej časti.

Špeciálne body (prehľad na hernom pláne)

K tomu sa pripočítajú body za **zbierky** kariet so symbolom umeleckého predmetu **pod kartou spoločnosti:**

- Za každú dvojicu rovnakých predmetov po 6 bodov.
- Za každú trojicu rovnakých predmetov po 12 bodov.
- Za každú dvojicu rôznych predmetov po 2 body.
- Za každú štvoricu navzájom rôznych predmetov po 10 bodov.

Dôležité: Každý umelecký predmet môže byť súčasťou iba jednej zbierky.

Potom si každý hráč skontroluje, či **má odčítať body za symboly pomocníkov** na kartách pod kartou spoločnosti:

- Ak má hráč 2 karty dobrodružstva so symbolmi pomocníkov, odčíta 5 bodov.
- Ak má hráč 3 alebo viac kariet dobrodružstva so symbolmi pomocníkov, odčíta 10 bodov.

Okrem toho hráč získa ešte nasledujúce **víťazné body**:

- 1 bod za každých 10 strieborných mincí (2 zlaté mince).
- 1 bod za každé dve karty pohybu (nie pomocníka ani žolíka!) na ruke.
- 1 bod za každú kartu neukončeného dobrodružstva so symbolom umeleckého predmetu.

Upozornenie: Neukončené karty dobrodružstva so symbolom pomocníka nemajú hodnotu žiadneho víťazného bodu, teda ani odčítať ich netreba.

Hráč s najviac víťaznými bodmi je víťaz hry. Ak je rovnosť víťazných bodov najlepších hráčov, víťazom je ten z nich, ktorý má viac strieborných mincí. Ak aj tu panuje rovnosť, je víťazstvo zdieľané.

ĎALŠIE UPOZORNENIA A TAKTICKÉ TIPY

- Hráč si vždy môže prezerať karty uložené pod svojou kartou spoločnosti.
- Mincí je neobmedzené množstvo. Ak by vám v hre nejaké chýbali, nahraďte ich niečím dostupným.
- Kto chce kupovať karty dobrodružstva, mal by mať dostatok peňazí, aby sa listovaním v knihe dostal k tým, ktoré chce.
- Je dôležité využívať svoje akcie efektívne. S veľa peniazmi sa napríklad dajú kúpiť hneď dve alebo tri karty dobrodružstva v jedinom ťahu.
- Odčítanie bodov za karty pomocníkov vyzerá nevýhodne, investícia sa však môže vyplatiť zlepšením pohyblivosti vedca.
- Je výhodné sledovať každé listovanie v knihe. Hráč získa presnú predstavu, kde v knihe sú karty, ktoré chce sám kúpiť.

- Niekedy je výhodné uchmatnúť hráčovi umelecký predmet spred nosa, aby pomocou neho nezískal priveľa bodov.
- Ak hráč na začiatku svojho ťahu stojí na začiatočnom meste niektorej karty expedície, môže si zvoliť akciu pohyb vedca a hneď sa expedície zúčastniť. Dokonca aj keby sa v tomto ťahu nikam nepohol.

Autor: Michael Schacht - www.michaelschacht.net
Ilustrácie a grafika: Franz Vohwinkel - www.franz-vohwinkel.com
© 2012 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich
Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.
Distribution Schweiz:
Carletto AG, Moosacherstr. 14,
CH-8820 Wädenswil

Preklad: Monika Dillingerová