

Ein Spiel der
ERFORSCHUNG
&
ERSCHLIESSUNG

AFRICA

1 8 8 0

Spielanleitung

Francis PACHERIE

AFRIKA

AFRIKA 1880. ERFORSCHUNG UND ERSCHLIESSUNG

I) ZIEL DES SPIELS

AFRIKA 1880 ist ein Verhandlungsspiel, das die Bestrebungen der europäischen Nationen simuliert, in den Jahren 1880 bis 1914 Afrika zu kolonisieren. Die Spieler errichten Kolonien, indem sie Territorien entwickeln oder entwickelte von anderen Spielern übernehmen.

Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Kolonien.

II) AUSSTATTUNG

- Ein Spielbrett mit einer Karte von Afrika, die in 32 Territorien eingeteilt ist. In der unteren linken Ecke befinden sich sechs Felder, Botschaften, die jeweils den Namen einer europäischen Nation tragen.
- 6 Arten von jeweils 22 rechteckigen Spielmarkern. Sie zeigen die Anwesenheit einer europäischen Nation in einem afrikanischen Territorium an.
- 88 quadratische Spielmarker mit Konstruktionsymbolen (Häuser und Straßen). Diese Spielmarker repräsentieren die Entwicklung. Sie stellen dar, wie weit die Entwicklung der kolonialen Infrastruktur in einem Territorium fortgeschritten ist.
- 6 Arten von jeweils 5 runden Spielmarkern mit verschiedenen Symbolen auf jeder Seite. Diese stellen den Zustand der diplomatischen Beziehungen zwischen den Ländern dar, und dienen dazu, die jeweiligen Botschaften über Allianzen oder Konflikte in Kenntnis zu setzen.
- 22 Kolonie-Miniaturen. Diese dienen zur Darstellung einer voll entwickelten Kolonie in einem afrikanischen Territorium.
- Ein Block mit Befehlszetteln. Diese Zettel werden benutzt, um die Befehle niederzuschreiben die ein Spieler seinen Markern auf dem Spielbrett gibt. Auf ihnen werden auch Allianzen oder Konflikte notiert. Diese Zettel können nach belieben kopiert und vervielfältigt werden.
- Ein Regelheft.

III) VORBEREITUNG

Das Spiel kann mit drei, vier, fünf oder sechs Personen gespielt werden. Jeder Spieler sollte folgendes tun:

- eine der europäischen Nationen aussuchen, die er während des Spieles repräsentieren wird (Deutschland, Großbritannien, Belgien, Frankreich, Italien oder die Niederlande).
- einen Bleistift oder Kugelschreiber zur Hand nehmen
- das repräsentierte Land auf einen frischen Befehlszettel schreiben
- Spielmarker und Diplomatiemarker mit der entsprechenden Farbe seines Landes an sich nehmen:

Großbritannienrot
Frankreichblau
Deutschlandschwarz
Italiengrün
Niederlandegelb
Belgienbraun

- Als nächstes wird das Spielbrett in die Mitte des Tisches gelegt.

Jeder Spieler legt einen Diplomatiemarker in jeweils eine der anderen Botschaften. In die eigene Botschaft wird keine gelegt.

In der ersten Spielrunde legt jeder Spieler entsprechend der obigen Reihenfolge einen seiner Marker in ein Küstenterritorium. Die Platzierung ist völlig frei, aber es ist empfehlenswert, ein freies Küstenterritorium auszusuchen in dem noch keine Marker liegen.

Nun kann das Spiel beginnen!

IV) DIE SPIELRUNDEN

Das Spiel verläuft in 8 Spielrunden. Die erste Runde findet 1880 statt, die zweite in 1885 usw. bis schließlich die letzte in 1914 geschieht. Jede Runde besteht aus fünf einzelnen Schritten, die erst jeweils abgehandelt werden, bevor der nächste Schritt beginnt:



AFRICA



- 1) Diplomatische Verhandlungen
- 2) Niederschreiben der Befehle
- 3) Verlesen der Befehle
- 4) Auswerten von Konflikten
- 5) Errichtung von Kolonien

Nach dem 5. Schritt beginnt eine neue Spielrunde. Es folgt eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Schritte:

1) Diplomatische Verhandlungen

Dieser Schritt bereitet den nächsten vor, in dem jeder Spieler seine Befehle niederschreibt und ob er mit einem anderen Land eine Allianz eingeht oder mit ihm in Konflikt tritt. Es ist sehr wichtig, andere Spieler dazu zu bringen, mit einem Allianzen zu schließen. Die Spieler haben insgesamt 8 Minuten Zeit, um frei miteinander zu verhandeln und ihre Mitspieler davon zu überzeugen, sich mit ihnen zu verbünden. Versprechungen, die während der Verhandlungen gegeben werden, sind aber in keiner Weise bindend. Solche Verhandlungen können am Tisch geführt werden oder in einem anderen Zimmer; zwischen zwei oder auch mehr Spielern. Alles, was beachtet werden muß, ist die Zeitbeschränkung der Verhandlungen (8 Minuten). Es empfiehlt sich, die Zeit zu stoppen!

2) Niederschreiben der Befehle

Während dieses Schrittes schreibt jeder Spieler geheim drei Arten von Befehlen auf, jeweils in die Spalte, die der gespielten Runde entspricht. Beispielsweise werden die Befehle der ersten Runde in die Spalte 1880 eingetragen. Eingetragen wird:

- Ein Befehl für jeden Marker auf der Karte
- Ein Landebefehl in einem Küstenterritorium, falls möglich
- Den Zustand seiner diplomatischen Beziehungen zu den anderen Ländern.

2.1) Die Befehle für die Marker

Jeder Spieler gibt so viele Befehle, wie er Marker auf dem Spielbrett hat. Der Befehl für einen Marker wird in die Zeile geschrieben, die dem Territorium entspricht, in dem sich der Marker befindet. Zum Beispiel wird ein Befehl an einen Marker in Dakar in die Zeile „Dakar“ geschrieben.

Jeder Marker kann einen von drei Befehlen erhalten: Entwicklung, Expedition oder Nichts. Diese Befehle haben folgende Bedeutung:

Ein Marker kann in einer Runde nur einen Befehl erhalten. Ein vergessener oder unleserlicher Befehl wird als „kein Befehl“ interpretiert.

BEFEHL AN EINEN MARKER	SCHREIBWEISE AUF DEM BEFEHLSZETTEL	BEDEUTUNG DES BEFEHLS
ENTWICKLUNG	„Entwicklung“ oder einfach „E“	Der Marker entwickelt sein Territorium, damit es zu einer Kolonie wird
EXPEDITION	Name eines benachbarten Territoriums	Der Marker schickt eine Expedition in ein benachbartes Gebiet, um dort einen neuen Marker zu platzieren
KEIN BEFEHL	–	keine Handlung

2.2) Landung

Jeder Spieler kann pro Spielrunde nur einen Landebefehl geben. Dieser wird in der Zeile mit Schiffssymbol notiert:



Jeder Spieler kann einen Landebefehl für ein Küstenterritorium geben, in dem sich noch kein anderer europäischer Marker befindet. Wenn alle Küstenterritorien von einem oder mehreren Markern besetzt sind, ist in dieser Runde eine weitere Landung unmöglich. Sollte ein Küstenterritorium während einer Runde frei werden, ist auch wieder eine Landung möglich.

Die Bedeutung dieses Befehls ist:

LANDEBEFEHL	SCHREIBWEISE AUF DEM BEFEHLSZETTEL	BEDEUTUNG DES BEFEHLS
	Name des unbesetzten Küstenterritoriums (kein anderer Marker)	Eine Schiffsexpedition wird im Heimatland gestartet, um einen neuen Marker in einem Küstenterritorium zu platzieren.



AFRICA



2.3) Diplomatische Beziehungen

Jeder Spieler muß seine diplomatischen Beziehungen zu den anderen Ländern in der „DIPLO“ Tabelle angeben. Diese Beziehungen gelten für eine Spielrunde. Es gibt zwei Arten: Allianz oder Konflikt. Vergessene oder unleserliche diplomatische Beziehungen werden als Allianzen interpretiert. Die Bedeutungen der Beziehungen sind:

DIPLOMATISCHE BEZIEHUNG	SCHREIBWEISE IN DER ZEILE DES ENTSPRECHENDEN LANDES	BEDEUTUNG DER DIPLOMATISCHEN BEZIEHUNG ZU DIESEM LAND
ALLIANZ	„Allianz“ oder einfach „A“	Die Marker auf der Karte sind mit denen des betreffenden Landes alliiert; das gilt für alle Marker auf dem Spielfeld, die noch keine Kolonien sind.
KONFLIKT	„Konflikt“ oder einfach „K“	Die Marker auf der Karte befinden sich mit denen des betreffenden Landes in Konflikt; das gilt für alle Marker auf dem Spielfeld, die noch keine Kolonien sind.

3) Das Verlesen der Befehle

Dieser Schritt wertet die Befehle der einzelnen Spieler aus. Wenn alle Spieler ihre Befehlszettel ausgefüllt haben, nimmt ein freiwilliger Spieler diese zur Hand und liest sie vor, den eigenen zuerst. Die Befehle werden entsprechend der folgenden Regeln ausgewertet:

3.1) Befehle an Marker

Jeder Entwicklungsbefehl bedeutet die Plazierung eines neuen Entwicklungsmarkers auf einer der quadratischen Felder in dem Territorium. Mehrere Entwicklungsbefehle von verschiedenen Ländern in demselben Territorium bedeuten, daß so viele Entwicklungsmarker gelegt werden, wie Entwicklungsbefehle für dieses Territorium gegeben wurden. Wenn alle quadratischen Felder eines Territoriums belegt sind, werden dort keine zusätzlichen Entwicklungsmarker mehr ausgelegt. Jeder Expeditionsbefehl in ein Territorium bedeutet die Plazierung eines Markers des entsprechenden Landes in das erforschte Territorium. Jedes Land kann dabei nur einen Marker pro Territorium haben, auch wenn es mehrere Expeditionen in dasselbe Territorium startet.

BEMERKUNG: Die Marker auf der Karte werden niemals verschoben. Sie machen es möglich, neue Marker in angrenzende Territorien zu plazieren.

BEMERKUNG: Jedes Land verfügt über 22 Marker und kann niemals mehr auf dem Spielbrett haben. Sollte ein Land mehr Expeditionsbefehle geben, als es Marker übrig hat, werden die Befehle in alphabetischer Reihenfolge abgehandelt und ignoriert, wenn keine Marker mehr übrig sind.

3.2) Landebefehle

Jeder Landebefehl in ein freies Küstenterritorium bedeutet die Plazierung eines Markers des ausführenden Landes in dieses Territorium.

ERINNERUNG: Ein Land kann nicht mehr als einen Marker in einem Territorium haben.

3.3) Diplomatie

Jeder Befehl für Diplomatie wird durch eine Diplomatienmarke in der betreffenden Botschaft dargestellt. Die Spielmarke wird von dem Spieler auf die entsprechende Seite gedreht. Diese Seite zeigt an, daß das Land, zu dem die Spielmarke gehört eine Allianz mit dem Land hat, in deren Botschaft sie liegt.



Diese Seite zeigt an, daß das Land, zu dem die Spielmarke gehört, in Konflikt mit dem Land steht, in deren Botschaft sie liegt.



Wenn zum Beispiel Frankreich eine Allianz mit Belgien eingeht, wird die französische (blaue) Diplomatienmarke in der belgischen Botschaft auf die Seite mit der Taube gedreht.

Wenn alle Befehle verlesen und ausgewertet wurden, folgt der nächste Schritt. Es wird bald deutlich werden, daß Konflikte und Allianzen eine wichtige Rolle in diesem Spiel einnehmen.



AFRICA

4) Auswerten von Konflikten

In diesem Schritt wird bestimmt ob Marker vom Spielfeld entfernt werden, oder darauf verweilen:

In allen Territorien mit nur einem Marker bleibt dieser Marker bestehen.

In allen Territorien mit zwei Markern passiert das folgende: Der Marker eines Landes wird entfernt, wenn es eine Allianz mit dem anderen Land hat, dieses jedoch Konflikt gewählt hat. In allen anderen Fällen bleiben beide Marker auf dem Feld. Entfernte Marker werden dem entsprechenden Spieler zurückgegeben.

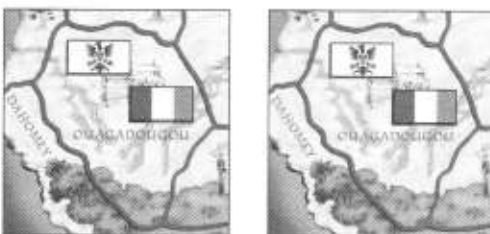
In allen Territorien mit 3, 4, 5 oder 6 Markern passiert folgendes: Der Marker eines Landes wird entfernt, falls von den anderen Ländern in diesem Territorium mehr Konflikte als Allianzen mit dem Land angegeben wurden. Andernfalls bleibt der Marker auf dem Spielfeld. Entfernte Marker werden dem entsprechenden Spieler zurückgegeben.

Entsprechend dieser Regeln bleibt ein Marker, der ebensoviele Konflikte wie Allianzen hat, auf dem Spielfeld.

BEISPIEL MIT ZWEI MARKERN IN EINEM TERRITORIUM:

Frankreich hat eine Allianz mit Deutschland und Deutschland hat eine Allianz mit Frankreich.

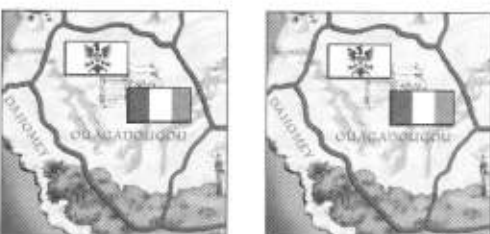
Resultat: Beide Marker bleiben.



BEISPIEL MIT ZWEI MARKERN IN EINEM TERRITORIUM:

Frankreich steht mit Deutschland im Konflikt und Deutschland steht mit Frankreich im Konflikt.

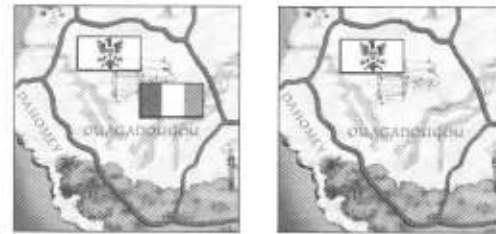
Resultat: Beide Marker bleiben.



BEISPIEL MIT ZWEI MARKERN IN EINEM TERRITORIUM:

Frankreich hat eine Allianz mit Deutschland, und Deutschland steht im Konflikt mit Frankreich.

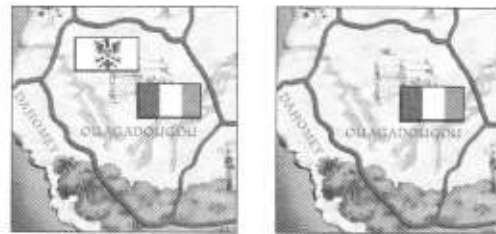
Resultat: Der französische Marker wird entfernt.



BEISPIEL MIT ZWEI MARKERN IN EINEM TERRITORIUM:

Frankreich steht im Konflikt mit Deutschland und Deutschland hat eine Allianz mit Frankreich.

Resultat: Der deutsche Marker wird entfernt.



BEISPIEL MIT DREI MARKERN IN EINEM TERRITORIUM:

Frankreich:

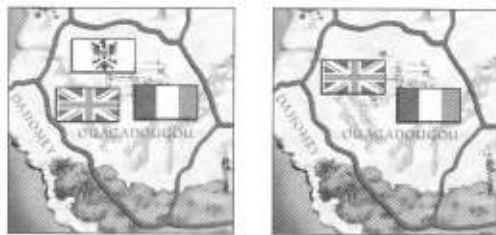
- Konflikt mit Deutschland
- Allianz mit Großbritannien

Deutschland:

- Konflikt mit Frankreich
- Allianz mit Großbritannien

Großbritannien:

- Konflikt mit Deutschland
- Allianz mit Frankreich



AFRICA



Resultat:

Der französische Marker bleibt, da die beiden anderen Länder einen Konflikt und eine Allianz angegeben haben.

Der deutsche Marker wird entfernt, da die beiden anderen Länder Konflikte mit Deutschland angegeben haben.

Der Marker von Großbritannien bleibt, da die beiden anderen Länder jeweils eine Allianz angegeben haben.

BEMERKUNG: Am einfachsten wickelt man Konflikte ab, indem man sich die Botschaften der betroffenen Länder ansieht.

Man kann hier direkt sehen, welcher Art die diplomatischen Beziehungen zu einem Land sind.

5) Errichtung von Kolonien

In diesem Schritt wird bestimmt, welche Territorien zu Kolonien werden. Ein Territorium wird zur Kolonie, indem eine Kolonie-Miniatur dort plaziert wird. Diese Plazierung ist endgültig und kann nicht rückgängig gemacht werden.

Eine Kolonie-Miniatur muß in jedem Territorium plaziert werden in dem die folgenden beiden Bedingungen erfüllt sind:

Das Territorium ist vollständig entwickelt, das heißt jedes Quadrat ist von einem Entwicklungsmarker besetzt.

Mindestens ein Marker befindet sich in diesem Territorium und falls es sich um mehrere handelt, müssen alle miteinander alliiert sein.

Wenn nicht beide Bedingungen erfüllt sind wird das Territorium nicht zur Kolonie.

Eine Kolonie ist zum Beispiel unmöglich, wenn:

- mindestens ein Marker in dem Territorium zu einem Land gehört, das mit einem anderen Land in diesem Territorium in Konflikt steht.
- Das Territorium ist frei (kein Marker plaziert): Die Marker könnten während Schritt 4 entfernt worden sein.
- Nicht alle Quadrate des Territoriums sind mit Entwicklungsmarkern belegt.

BEMERKUNG: Es kann nur eine Kolonie-Miniatur pro Territorium geben.

Sonderregeln für Kolonien

Wenn ein Territorium zur Kolonie geworden ist, gelten die normalen Regeln zur Konfliktauswertung (Schritt 4) nicht mehr für die Marker, die sich in diesem Territorium befinden. Diese Marker gehören bis zum Ende des Spiels zu diesem Territorium und können weiterhin Expeditionsbefehle für benachbarte Territorien erhalten.

Wenn ein Territorium zur Kolonie geworden ist, können andere Länder für den Rest des Spiels keine Expeditionsbefehle mehr geben, die in dieses Territorium gehen.

V) Ende des Spiels

Die letzte Runde des Spiels ist entweder die von 1914 oder diejenige, in der die letzte zur Verfügung stehende Kolonie-Miniatur plaziert wird. Wenn die letzte Kolonie-Miniatur aufgebraucht ist, wird aber noch bis zum Ende dieser Spielrunde weitergespielt. Weitere Kolonien, die während dieser Runde errichtet werden, können dann durch kleine Stapel von Entwicklungsmarkern repräsentiert werden. Die Siegespunkte der Spieler werden folgendermaßen ermittelt:

Acht Punkte für jeden Marker, der sich als einziger in einem Kolonie-Territorium befindet.

Drei Punkte für jeden Marker, der sich zusammen mit Markern anderer Länder in einem Kolonie-Territorium befindet.

Ein Punkt pro Allianz, die mit dem eigenen Land während der letzten Sequenz eingegangen wurde.

Der Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Alle anderen verlieren: Es gibt keinen zweiten Platz im Rennen um die Kolonisierung. Sollten zwei oder mehr Spieler gleichzeitig die höchste Punktzahl haben, gibt es keinen Sieger und alle sind eingeladen, das Spiel von vorn zu beginnen.



AFRICA



OPTIONALE REGEL

Man kann bestimmen, daß die anfängliche Plazierung der Marker nicht frei ist, sondern von der Geschichte bestimmt ist. In diesem Fall werden die ersten Marker wie folgt gesetzt:

Großbritannien	Alexandrie
Frankreich	Alger
Deutschland	Dahomey
Italien	Mogadiscio
Die Niederlande	Cape Town
Belgien	Angola

Diese Plazierung ändert nichts an den sonstigen Regeln.



Spieldesign: FRANCIS PACHERIE

Entwicklung: DIDIER JACOBÉE, ROSELYNE MICHELON,
SERGE OLIVIER, ARNAUD VOJINOVIC

Deutsche Ausgabe: OLIVER REHM, MARIO TRUANT

©1997 TILSIT Éditions. © 1997 der Übersetzung
Mario Truant Verlag. Deutsche Ausgabe von Mario
Truant Verlag, Mainz/Rhein mit freundlicher Genehmigung.

Art.-Nr. 5200

ISBN 3-926801-62-X

MARIO TRUANT VERLAG

Kaiser-Wilhelm-Ring 85

55118 Mainz/Rhein

Tel. (06131) 961660

Fax (06131) 961670

E-mail viva@truant.com

Website www.truant.com

TILSIT Éditions

37 route de Versailles

91160 Champlan-FRANCE

Tel. 33 (0) 169796928

Fax. 33 (0) 169796929

E-mail RMCommunication@compuserve.com



TILSIT
ÉDITIONS

TRUANT



AFRICA

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELS

A) VORBEREITUNG

Jeder Spieler sucht sich eines der europäischen Länder aus, das repräsentiert werden soll, nimmt die farbigen Spielmarken dieses Landes und einen Befehlszettel. In der ersten Runde werden Marker entsprechend der



Reihenfolge auf S.1 in Küstenterritorien gelegt.

B) RUNDENABLAUF

1) Verhandlungen (8 Minuten)

Alle Spieler verhandeln über ihre Allianzen.

2) Niederschreiben der Befehle

Jeder Spieler schreibt geheim die Befehle für die laufende Runde auf:

- Befehle an die Marker (Entwicklung, Expedition, Nichts)
- Landebefehl, wenn es ein freies Küstenterritorium gibt (kein anderer europäischer Marker).
- Diplomatische Beziehungen mit den anderen Ländern (Allianz oder Konflikt).



3) Verlesen der Befehle

Die niedergeschriebenen Befehle werden ausgewertet:

- ein Entwicklungsbefehl plaziert einen Entwicklungsmarker in eines der quadratischen Felder des Territoriums
- ein Expeditionsbefehl plaziert einen Marker in ein benachbartes Territorium
- ein Landebefehl plaziert einen Marker in ein Küstenterritorium
- die diplomatischen Beziehungen werden angesagt und auf den Botschaften mit den entsprechenden Spielmarkern angezeigt.

BEMERKUNG: Kein Land kann mehr als einen Marker pro Territorium haben.

4) Auswerten von Konflikten

Dieser Schritt bestimmt welche Marker auf dem Spielfeld bleiben und welche entfernt werden:

- Ein Marker bleibt, wenn er der einzige in diesem Territorium ist.
- In allen Territorien mit zwei Markern: Der Marker eines Landes wird entfernt, falls es mit dem anderen Land eine Allianz eingegangen ist, dieses jedoch einen Konflikt gewählt hat. Sonst bleiben beide Marker.
- In allen Territorien mit 3, 4, 5 oder 6 Markern: Der Marker eines Landes wird entfernt, falls von den anderen Ländern in diesem Territorium mehr Konflikte als Allianzen mit dem Land angegeben wurden. Sonst bleibt der Marker.

5) Errichtung von Kolonien

Eine Kolonie-Miniatur wird auf jedes Territorium gesetzt, das die folgenden beiden Bedingungen erfüllt:

- Das Territorium ist vollständig entwickelt, d.h. alle Felder sind durch Entwicklungsmarker besetzt.
- In dem Territorium befindet sich mindestens ein Marker, und falls es sich um mehrere handelt, haben diese alle miteinander Allianzen.

Sobald ein Territorium zur Kolonie geworden ist, gelten spezielle Regeln:

- Schritt 4 (Auswerten von Konflikten) gilt nicht mehr für die Marker eines solchen Territoriums
- Kein anderes Land kann einen Expeditionsbefehl in ein solches Territorium geben.

C) ENDE DES SPIELS

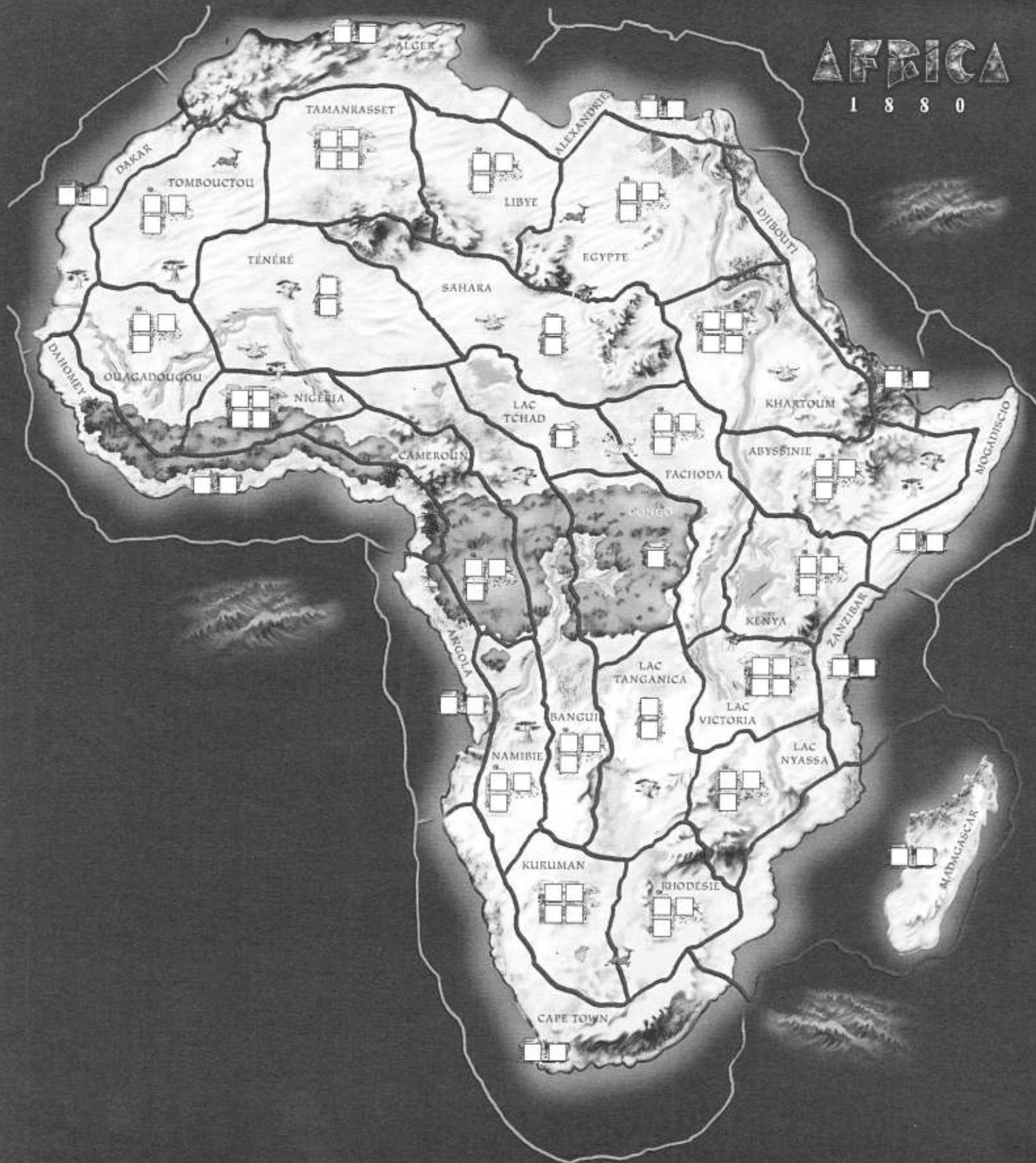
Am Ende der 1914 Runde oder wenn alle Kolonie-Miniaturen aufgebraucht sind zählen die Spieler ihre Siegespunkte zusammen:

- 8 Punkte pro Kolonie
- 3 Punkte pro Kolonie, die mit anderen Ländern geteilt wird
- 1 Punkt pro Allianz, die während der letzten Spielrunde mit seiner Botschaft eingegangen wurde.



AFRICA

1880



TILSIT
ÉDITIONS