

Wettlauf der Expeditionäre

Die drei kenne ich doch? Abenteuer 1 war endlich beim Frisör. Nummer 2 scheint inzwischen dem Alkohol verfallen – oder macht ihm nur die Hitze zu schaffen? Der dritte im Bund trägt das Haar jetzt offen, aber dasselbe Gesicht zur Schau wie schon auf dem Cover von VALDORA. Es sind unverkennbar dieselben Personen, die einst das „versteckte Tal unermesslicher Reichtümer“ (Valdora) erkundet haben. Selbst für eine neue Ausrüstung hat es nicht gereicht. Also ein neues Spiel in einem nicht völlig neuem Kleid.

Diesmal bereisen die Herrschaften kein Land, das der Fantasie entsprungen ist, denn es geht auf den afrikanischen Kontinent, so wie er sich Ende des 19. Jahrhunderts präsentiert haben mag. Es gibt also noch einiges zu erkunden und zu entdecken. Jeder von uns Spielern ist ein unerschrockener Forscher, der von Ort zu Ort zieht, sich unterwegs Expeditionen anschließt, weil er hofft, von ihnen zu profitieren, und dabei auch das eine oder andere Abenteuer zu erleben, soll heißen: Preziosen einzusammeln.

Die Ausgangspunkte der Exkursionen sind vorgegeben und liegen quer über den Kontinent verteilt. Knapp zwei Dutzend Plätze können wir in Afrika besuchen. Sie sind durch ein Routennetz miteinander verbunden. Dies ist zwar eher fiktiv, doch es lohnt sich, es gleich zu Beginn genauer anzusehen. Gereist wird immer von Ort zu Ort, doch sind manche Wege erstaunlich kurz.

Von Neapel aus ist Kapstadt im Idealfall in nur drei Schritten erreichbar, genauso

schnell wie das scheinbar viel näher gelegene Timbuktu.

Um einen Ort anzusteuern, brauchen wir das passende Reisedokument, müssen eine Karte mit dem entsprechenden Farbsymbol ausspielen. Die meisten akzeptieren zwei verschiedene Symbolkarten, egal aus welcher Richtung man kommt, nur einige wenige verlangen zwingend eine bestimmte. Die Reisekarten werden bei Bedarf verdeckt von einem Stapel gezogen – eine der Aktionsmöglichkeiten, die man während seines Zuges hat.

Unterwegs sollten wir Ausschau nach Expeditionen halten. Die liegen in Form von Karten offen auf dem Spielplan. Jede nennt den Ausgangspunkt der Expedition und ihr Ziel. Wer mit seinem Forscher den Ausgangspunkt erreicht, kann sich anschließen. Dazu legt er einfach einen Marker auf die Karte, denn die Expedition bleibt weiter zugänglich für die anderen Spieler. Jeder, der sich anschließt, erhält einen kleinen Bonus, entweder eine Reisekarte oder Geld. Vom Erfolg der Expedition profitiert am Ende aber nur, wer ihr Ziel als Erster erreicht. Dann gibt es noch mehr Geld und bei Spielende Siegpunkte.

Stets sind in Afrika fünf Expeditionen unterwegs. An bis zu vier von ihnen kann jeder gleichzeitig teilnehmen. Da eine Forscherfigur nicht nur einen, sondern gleich mehrere Orte bereisen darf, wenn wir am Zug sind – vorausgesetzt, wir haben die passenden Reisekarten – wollen die Wege gut geplant sein, um einerseits den Mitspielern zuvorzukommen, andererseits unterwegs neue Expeditionen zu treffen.

! Klunker sammeln

Und dann warten ja noch die Abenteuer auf uns. In jeder Hälfte Afrikas – getrennt durch den Äquator – liegt ein „Abenteuerbuch“, ein kleiner Kartenstapel auf einer hölzernen Ablage, der wie ein Buch durchgeblättert werden kann. Die Karten nennen einen Ort in der jeweils anderen Hälfte des Kontinents und die Belohnung, die uns dort erwartet. Meist sind das Preziosen, die einerseits sofort unsere Geldbörse füllen, andererseits trotzdem bei Spielende noch Siegpunkte bringen – wenn wir eine ganze Sammlung vorweisen können, sogar besonders viele. Es können aber auch Helfer sein, die sich unserem Forscher anschließen. Wobei sie helfen, darauf kommen wir noch.

Im Gegensatz zu den Expeditionen können wir uns Abenteuer exklusiv reservieren, müssen aber dafür bezahlen. Gekauft werden kann immer nur eine der offenen Karten aus dem Buch. Einmal umblättern ist gratis, jedes weitere Blättern kostet Geld. Haben wir davon genug, können wir auch gleich mehrere Abenteuer kaufen. Was aber nur Sinn macht, wenn wir sie auch erfolgreich bestehen können. Die Anzahl der Karten, die wir in die nächste Runde mitnehmen können, ist begrenzt, und um die Abenteuer un-



erledigt abzuwerfen, sind sie zu teuer.

Abenteuerkarten zu kaufen ist nach dem Ziehen von Reisekarten die zweite der alternativen Aktionsmöglichkeiten. Die dritte ist das Bewegen der Forscherfiguren. Dafür brauchen wir wie schon erwähnt die passenden Reisekarten, doch ist das Glück beim Nachziehen vom Stapel von untergeordneter Bedeutung. Zum einen kann man Reisekarten gegen Zahlung eines Obolus in die passende Farbe umfärben. Zum anderen hat jeder Spieler eine Jokerkarte mit auf den Weg bekommen, die an Stelle jeder Farbe eingesetzt werden kann und sich nicht verbraucht: Sie steht im nächsten Zug wieder zur Verfügung. Und dann gibt es ja noch die Helfer. Auch sie verbrauchen sich nicht, können aber nur für eine bestimmte Farbe eingesetzt werden.



Das ist verlockend, kann man sich die Helfer doch beliebig aus den Abenteuerbüchern herausuchen. So beliebig aber nun auch wieder nicht, denn das Herausuchen kostet Geld, wenn man zu oft umblättern muss. Und das Helferangebot ist begrenzt. Außerdem rächt es sich, wenn man zu viele Abenteuer bestritten hat, an deren Ende ein Helfer als Belohnung steht: Das gibt Punktabzug bei den Siegpunkten!

Irgendwann können keine neuen Expeditionen mehr ins Spiel gebracht werden,



und das ist das Signal, die Erforschung Afrikas zum Ende zu bringen. Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte einfahren konnte. Man hätte sie auch Ruhmespunkte nennen können, das wäre vielleicht passender gewesen, denn die thematische Einkleidung des Spiels ist im Grunde gut gelungen.

! Farben freigeben

Geld spielt bei der Berechnung der Siegpunkte kaum noch eine Rolle. Man sollte es deshalb sinnvoll während des Spiels ausgeben. Das ist auch möglich, ohne dass bittere Armut droht, denn der Geldfluss ist fein austariert. Die ersten Expeditionen belohnen die erfolgreiche Teilnahme am höchsten, beizutreten lohnt sich deshalb, obwohl sie nur wenige Siegpunkte einfahren. Mit dem Geld kauft man Abenteuer, vorzugsweise solche, die einen Helfer bescherten. Wer sie frühzeitig nutzen kann, verbessert seine Bewegungsfähigkeit, und es kann sich deshalb lohnen, die Minuspunkte dafür bei der Endabrechnung in Kauf zu nehmen. Bei späteren Expeditionen dreht sich das Verhältnis zwischen Siegpunkten und Geldeinnahmen um.

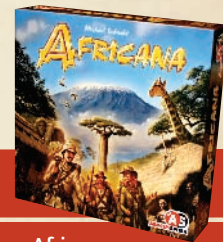
Wenn ein Spieler im Abenteuerbuch blättert, macht es sich bezahlt, genau hinzuschauen. Man sollte sich merken, wo welche Karten liegen, aber auch, welche Kunstschätze die Mitspieler sammeln, um ihnen nach Möglichkeit in die Parade zu fahren. Manche Kombination bringt der Konkurrenz 12 Siegpunkte ein, und dass sie damit durchkommen, kann niemand wollen.

Etwas irritierend ist, dass die Spielerfarbe über die Zugreihenfolge entscheidet.

Spieler Gelb startet immer in Lagos und ist als Dritter an der Reihe. Aber das lässt sich gefahrlos ändern. Wir haben die Reihenfolge nur an die Startorte geknüpft, die Farben aber beliebig verteilt. Dass sie auf den Spielplan aufgedruckt sind, kann man getrost ignorieren.

Was uns an AFRICANA besonders gut gefallen hat, sind die vielfältigen Aktionsmöglichkeiten. Wer seinen Forscher in Bewegung setzt, kann mit ihm – die passenden Karten vorausgesetzt – bis zu fünf Stationen ansteuern. Unterwegs kann er Abenteuer erledigen, sich neuen Expeditionen anschließen, andere abschließen. Keine Regel beschränkt ihn auf ein, zwei oder drei Schritte bzw. Aktionen, allein die Karten setzen seinen Möglichkeiten Grenzen. Da es bei größeren Strecken immer mehrere Wege gibt, das Ziel zu erreichen, ist geschicktes Kartenmanagement gefragt – eine Situation, bei der man besser keine Grübler am Tisch hat. Doch das ändert nichts am Fazit: Hätten wir das Spiel nicht als Rezensionsexemplar bekommen, würden wir es kaufen!

KMW



Titel: Africana
Verlag: ABACUSSPIELE
Autor: Michael Schacht
Grafik: Franz Vohwinkel
Spieler: 2-4
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. 39 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	8
Udo Bartsch	6
L. U. Dikus	7
Stefan Duchsck*	7
Wieland Herold	6
Harald Schrapers**	6

* Am besten zu dritt und ohne Dauergrübler.
 ** Eigentlich mag ich Logistikspiele auf Landkarten. Aber leider fehlt dem unübersichtlichen AFRICANA ein bis zur konstruierten Schlusswertung haltender Spannungsbogen, sodass das Spielerlebnis zwischendurch verflacht.

