

REINER KNIZIA  
**AFRICA**

**Au départ**

Pour chacun: 2 pions camps, explorateur sur une ville

**Tour de jeu**

Au choix, a ou b:

a/déplacer son explorateur sur n'importe quelle case (sauf sur jeton caché ou autre explorateur).

b/effectuer 2 fois la séquence suivante:

- déplacer son explorateur de maxi 2 cases
- effectuer une action au choix parmi les suivantes:

- 1/ retourner un jeton à côté de son explorateur et appliquer l'effet
- 2/ déplacer un animal
- 3/ déplacer un nomade
- 4/ établir un camp et étudier les environs
- 5/ établir un camp et collecter les ressources

**Score**

- Pour avoir retourné le 11e monument: 3 pt
  - Or: joueur en tête 10 pt, second 6 pt
  - Bijoux: joueur en tête 10 pt, second 6 pt
- En cas d'égalité, les points sont partagés (éventuellement arrondis à l'inférieur).
- Pour des objets identiques (ex: statues) voir tableau ci-contre.

Objets identiques	Points
5	12
4	8
3	5
2	3
1	1

**Animal retourné**

Au choix, le laisser ou le déplacer sur une case vide entourée de + d'animaux de même type qu'avant.

Score: 1 +1/animal identique adjacent à la case finale

**Nomade retourné**

Au choix, le laisser ou le déplacer sur une case vide entourée de + de cases vides qu'avant.

Score: 1/case vide adjacente à la case finale

**Monument retourné**

Le joueur place un pion Camp de la réserve devant lui.

**Or / bijoux retournés**

Le joueur marque autant de pt que de symboles.

**Objet retourné**

Au choix: posé devant le joueur ou échangé avec un autre joueur. L'échange se fait avec tous les objets d'un même type de l'autre joueur, contre autant d'objets du type retourné du joueur actif.

**Déplacements**

Le joueur marque en points la différence de cases entre la nouvelle case et l'ancienne (cases animaux identiques pour un déplacement d'animal ou cases libres pour un déplacement de nomade)

**Etablir un camp et étudier les environs**

Le joueur marque autant de pt que d'animaux, nomades et objets adjacents au nouveau camp (l'or et les bijoux ne comptent pas)

**Etablir un camp et collecter les ressources**

Le joueur pose devant lui tous les jetons d'or et de bijoux adjacents au nouveau camp.