

ASANTE

Gute Geschäfte für zwei clevere Händler ab 12 Jahren

SPIELIDEE

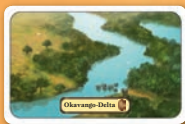
„Asante“ heißt „Danke“ in der Suaheli-Sprache. So verabschieden geschäftstüchtige Händler ihre kauffreudige Kundschaft. Die Spieler versuchen durch geschickten Ein- und Verkauf von Waren gute Geschäfte zu machen. Dabei helfen ihnen verschiedene Personen und Gegenstände mit ihren besonderen Fähigkeiten. Setzt man Tiere gegen seinen Mitspieler ein, sorgen sie für Unruhe. Und wer die Kraft der Heiligen Orte nutzen kann, hat weitere Vorteile auf seiner Seite.

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer am Spielende das meiste Gold verdient hat.

SPIELMATERIAL

112 Spielkarten:



15 Karten „Heiliger Ort“



35 Warenkarten



14 Gegenstände



34 Personen



14 Tiere

46 Goldchips:



25 große
im Wert „5“



21 kleine
im Wert „1“

2 Marktstände:



5 Aktionsmarker:



48 Waren:



8 x
Schmuck



8 x
Fell



8 x
Tee



8 x
Seide



8 x
Früchte



8 x
Salz

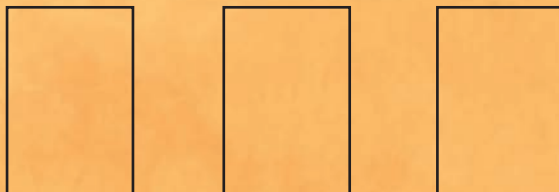
SPIELVORBEREITUNGEN

- Vor dem ersten Spiel werden die Marktstände, Waren, Goldchips und Aktionsmarker vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
- Jeder Spieler erhält **1 Marktstand**, den er vor sich ablegt. Darauf haben bis zu sechs Waren Platz.
- Aus den Spielkarten werden die 15 Karten „Heiliger Ort“ herausgesucht und gemischt. **3 Karten** werden offen so in die Mitte des Tisches gelegt, dass sie zwischen den Spielern liegen. Sie bilden die Auslage. Die restlichen Karten „Heiliger Ort“ werden als verdeckter Stapel neben der Auslage platziert.
- Alle übrigen Spielkarten werden gut gemischt und als ver-

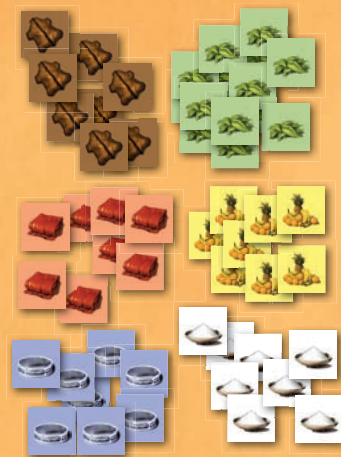
Marktstand



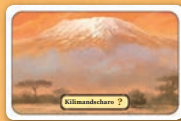
Auslageflächen für bis zu drei Gegenstände



Vorrat für Waren



Verdeckter
Nachziehstapel
„Heiliger Ort“



Aktionsmarker



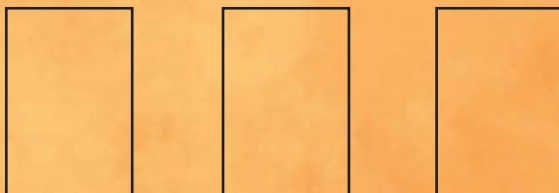
Verdeckter
Nachziehstapel



deckter Nachziehstapel an die andere Seite der Auslage gelegt. Jeder Spieler erhält **5 Karten**, die er auf die Hand nimmt.

- Die Waren werden als Vorrat, aus dem sich beide Spieler bedienen dürfen, neben dem Nachziehstapel bereitgelegt.
- Jeder Spieler nimmt sich **Gold im Wert 20** (5 kleine „1er“ und 3 große „5er“) als Startkapital und legt es vor sich ab. Das Gold wird als Kasse bereitgelegt.
- Die **5 Aktionsmarker** werden in die Tischmitte gelegt.
- Der Spieler, der mehr Kleingeld in der Tasche hat, beginnt.

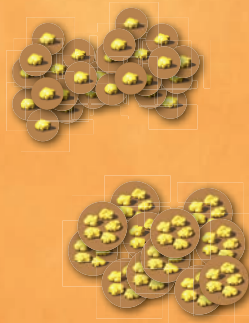
Auslageflächen für bis zu drei Gegenstände



Marktstand



Kasse mit Goldchips



SPIELVERLAUF

Hinweis fürs erste Spiel: „Asante“ lebt von den zahlreichen Karten und ihrem cleveren Einsatz zur richtigen Zeit. Daher dient das erste Spiel vor allem dem Kennenlernen der verschiedenen Kartenfunktionen und wird sicher etwas länger dauern, als spätere Partien.

Spielüberblick

Jeder Spieler besitzt einen Marktstand, auf dem er Waren anbietet. Durch Ausspielen von Warenkarten kauft ein Spieler Waren vom Vorrat ein und legt sie auf freie Felder seines Marktstandes. Ebenso verkauft er Waren mit Warenkarten, indem er sie von seinem Marktstand in den Vorrat zurücklegt. Der Preis in Gold, den man in die Kasse bezahlen muss oder aus der Kasse erhält, steht auf den Warenkarten. Personen, Tiere und Heilige Orte sind Karten, die man einmalig ausspielen kann, um Vorteile für sich oder Nachteile für den Gegner zu schaffen. Gegenstände sind Karten, die dauerhaft genutzt werden können.

Generell gilt: Der Zug eines Spielers teilt sich in 2 Phasen, die immer in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. Karten nachziehen

2. Karten ausspielen



Ein Spieler hat in seinem Zug immer 5 Aktionen zur Verfügung. Sein Gegner zählt mit den Aktionsmarkern die Anzahl der schon ausgeführten Aktionen. Für jede Aktion nimmt er einen Marker aus der Tischmitte.

Wichtiger Bonus: Hat ein Spieler am Ende seines Zuges noch **2 oder mehr Aktionen** übrig, erhält er **1 Gold** aus der Kasse.

Phase 1: Karten nachziehen

- Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel, sieht sie sich geheim an und entscheidet, ob er die Karte behält oder offen auf den Ablagestapel legt. – Dies kostet 1 Aktion.
- Behält er die Karte, wechselt er sofort zur 2. Phase „Karten ausspielen“. In dieser 2. Phase darf er keine Karten mehr vom Nachziehstapel ziehen – es sei denn eine Karte erlaubt das.
- Wirft er die Karte ab, darf er eine weitere Karte ziehen oder zur 2. Phase wechseln. Jedes Kartenziehen in Phase 1 kostet 1 Aktion.
- Der Spieler darf auf diese Weise so viele Karten anschauen, wie er Aktionsmarker zur Verfügung hat. Er darf aber nur 1 Karte nehmen und zwar die zuletzt aufgedeckte Karte. Also darf er nicht drei Karten anschauen und sich nachträglich doch für die erste Karte entscheiden.
- Jede angeschaute Karte zählt als 1 Aktion. Es ist erlaubt alle 5 Aktionen fürs Kartennachziehen in Phase 1 zu verbrauchen.
- Der Spieler darf auch auf die 1. Phase „Karten nachziehen“ ganz verzichten und sofort mit der 2. Phase „Karten ausspielen“ beginnen. Dann stehen ihm alle 5 Aktionen für Phase 2 zur Verfügung.

Hinweis: In den meisten Fällen entscheidet sich ein Spieler dafür, Phase 1 zu spielen und eine oder mehrere Karten vom Nachziehstapel zu ziehen, um so eine zusätzliche Karte auf die Hand zu bekommen.

Phase 2: Karten ausspielen

Generell gilt: Das Ausspielen einer Karte kostet 1 Aktion! Gibt es eine Ausnahme, dann steht das auf der Karte.

Wichtig: Das Ausspielen einer Karte „Heiliger Ort“ kostet **keine** Aktion.

Es gibt 5 verschiedene Kartenarten, die auf unterschiedliche Weise eingesetzt und in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden dürfen:

- Warenkarten
- Gegenstände
- Personen
- Tiere
- Heilige Orte

Die Karten im Einzelnen:

Warenkarten

Die Warenkarten können zum Einkauf **oder** zum Verkauf verwendet werden und werden nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt. Auf den Warenkarten sind 1 bis 4 Waren abgebildet.



Auf einigen Warenkarten sind 1 oder 2 Päckchen zu sehen. Diese stehen für eine beliebige Ware nach Wahl des Spielers. Sind 2 Päckchen abgebildet, müssen beide Waren von der gleichen Warensorte sein.



Beim Einkauf zahlt man in die Kasse den Preis in Gold, der auf der ausgespielten Warenkarte unten **links** angegeben ist, und nimmt sich **alle** auf der Karte abgebildeten Waren aus dem Vorrat. Die Waren werden sofort auf freie Plätze des eigenen Marktstandes gelegt.



- Auf dem Marktstand ist Platz für 6 Waren. Hat ein Spieler auf seinem Marktstand nicht genug Platz für alle Waren, darf die Warenkarte **nicht** gespielt werden.
- Die Warenkarte darf ebenfalls nicht gespielt werden, wenn nicht mehr alle auf der Karte abgebildeten Waren im Vorrat liegen. Es müssen immer **alle** abgebildeten Waren auf einmal eingekauft werden.

- **Beim Verkauf** nimmt man aus der Kasse den Preis in Gold, der auf der ausgespielten Warenkarte unten **rechts** angegeben ist, und legt die abgebildeten Waren in den Vorrat zurück.
- Man darf die Warenkarte zum Verkauf jedoch nur nutzen, wenn man tatsächlich **alle** abgebildeten Waren auf seinem Marktstand liegen hat.



Gegenstände

- Wenn man einen Gegenstand ausspielt, legt man diesen auf seiner Seite der Auslage an einer der drei Karten „Heiliger Ort“ an. Der Gegner erhält diese Karte. Danach ergänzt der Spieler die Auslage der Heiligen Orte wieder auf 3. Spielt der Spieler einen vierten Gegenstand, d. h. er hat schon drei Gegenstände ausliegen, erhält er selbst die Karte „Heiliger Ort“, an der er angelegt hat. Ein Spieler darf von jedem Heiligen Ort beliebige viele Karten haben. *Nähere Erklärung zu den Heiligen Orten siehe Seite 5.*
- Gegenstände werden am Ende des Zuges **nicht** auf den Ablagestapel gelegt.
- Wenn der Gegenstand vor dem Spieler ausliegt, kann seine Funktion genutzt werden – auch schon in demselben Zug, in dem er ausgelegt wurde.
- **Wichtig: Jede Nutzung eines Gegenstandes kostet 1 Aktion, es sei denn auf der Karte ist etwas anderes angegeben.**
- Jeder Gegenstand darf von seinem Besitzer **nur einmal pro Zug** genutzt werden. Als Zeichen, dass man einen Gegenstand schon einmal genutzt hat, dreht man die Karte auf den Kopf.
- Man darf **nicht mehr als 3 Gegenstände** vor sich liegen haben. Möchte man einen weiteren Gegenstand auslegen, muss man einen seiner drei Gegenstände auf den Ablagestapel legen. Das darf auch ein Gegenstand sein, der in demselben Zug schon genutzt wurde.
- Der gleiche Gegenstand darf sich mehrfach in der Auslage eines Spielers befinden. Dadurch kann er die entsprechende Funktion auch mehrmals pro Zug nutzen.



- Am Ende des Zuges werden die auf den Kopf gedrehten Gegenstände wieder zurückgedreht, so dass sie im nächsten Zug erneut genutzt werden können.

Personen

Wenn man eine Person ausspielt, wird die entsprechende Textanweisung ausgeführt und die Karte auf den Ablagestapel gelegt.



Tiere

Wenn man ein Tier ausspielt, wird die entsprechende Textanweisung ausgeführt und die Karte auf den Ablagestapel gelegt.



Gegen Tiere oder Personen kann der Gegner einen „Animalist“ einsetzen. Er spielt den Animalist außer der Reihe (was keine Aktion kostet!) und macht das Tier bzw. die Person für beide Spieler unwirksam. Der Animalist wird sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Die Heiligen Orte

Der Spieler darf während seines Zuges **eine** Karte „Heiliger Ort“ ausspielen und die abgebildete Aktion ausführen. Dies kostet **keine** Aktion. Danach wird die Karte auf einen Ablagestapel für die Heiligen Orte gelegt.



Folgende Heilige Orte gibt es:

- **Ruwenzori-Gebirge:**
1 Karte vom Nachziehstapel ziehen
- **Victoria-Wasserfälle:**
1 Gold aus der Kasse nehmen
- **Okavango-Delta:**
1 Aktionsmarker zurücklegen
- **Ngorongoro-Krater:** 1 Ware vom eigenen Marktstand zurück in den Vorrat und 1 andere Ware aus dem Vorrat auf den eigenen Marktstand legen
- **Kilimandscharo:** 1 der vier vorherigen Aktionen auswählen



1:1



Wichtig: Je mehr Karten ein Spieler von einem Heiligen Ort hat, desto häufiger kann er die Aktion mit einer einzigen Karte ausführen. Hat er 2 oder sogar alle 3 Karten von einem Heiligen Ort, kann er die Aktion durch Ausspielen einer Karte 2 oder sogar 3 mal ausführen.

Zwei Beispiele:

1. Der Spieler setzt während des Zuges eine seiner beiden Karten „Ruvenzori-Gebirge“ ein, die dem Spieler erlauben, 1 Karte zu ziehen. Da er zwei dieser Karten hat, darf er also insgesamt 2 Karten ziehen. Hätte der Spieler alle drei „Ruvenzori-Gebirge“ gehabt, hätte er unter Abgabe eines „Ruvenzori-Gebirges“ 3 Karten ziehen dürfen.
2. Der Spieler setzt eine 1 Karte „Kilimandscharo“ ein, von denen er 2 besitzt. Somit darf er 2 beliebige Aktionen durchführen. Er nimmt 1 Gold aus der Kasse und führt einen 1:1-Warentausch durch.

SPIELE NDE

Sobald ein Spieler am Ende seines Zuges **60 oder mehr Gold** besitzt, wird das Spielende eingeleitet. Sein Gegner hat nun noch genau einen vollständigen Spielzug. Hat der Gegner nach diesem Zug gleich viel oder mehr Gold, so hat er gewonnen. Sonst gewinnt der Spieler, der das Spielende eingeleitet hat.

WEITERE REGELN

- Man darf beliebig viele Karten auf der Hand halten.
- Das Gold der Spieler muss stets sichtbar ausliegen. Hat ein Spieler kein Gold mehr, darf er eine Handlung, für die er Gold bezahlen müsste, nicht ausführen.
- Hat ein Spieler auf seinem Marktstand nicht genug Platz für alle Waren, die er **aufgrund von Personen- oder Tierkarten** bekommt, darf er entscheiden, welche er auf seinen Marktstand legt und welche im Vorrat bleiben bzw. dorthin gelegt werden.
- Sollte einer der Nachziehstapel einmal aufgebraucht sein, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt ausgelegt.

NÄHERE ERKLÄRUNG ZU EINIGEN KARTEN (nur bei Bedarf nachlesen)

Bootsführer: Will der Spieler z. B. 3 Waren nehmen, muss er 6 Karten ablegen (1+2+3). Der Bootsführer zählt selbst nicht mit.

Fährtenleser: Führt der Spieler die Tierkarte sofort aus, kann der Gegner gegen diese Tierkarte keinen „Animalist“ einsetzen.

Färber: Alle getauschten Waren müssen von verschiedenen Sorten sein. Tauscht der Spieler z. B. 3 x Seide, dann darf er sich dafür 1 x Früchte, 1 x Salz und 1 x Tee nehmen; nicht aber 2 x Früchte und 1 x Tee.

Feilscher: Das gilt nicht für Warenkarten mit „Päckchen“.

Heiler: Der Heiler darf nicht gewählt werden.

Kaffernbüffel: Auf diese Weise kann ein eigener Gegenstand erneut genutzt werden, den der Spieler in seinem Zug bereits genutzt hat.

Landkarte / Kartograph: Der Vorteil auf den Karten „Heiliger Ort“ gilt nur einfach, d. h.: Bei der „Landkarte“ werden eigene Karten „Heiliger Ort“ nicht berücksichtigt. Liegen beim „Kartograph“ z. B. 2 Karten „Victoria-Wasserfälle“ aus (Vorteil 1 Gold), bekommt der Spieler nur insgesamt 2 Gold.

Nomade: Die Karte gilt auch, wenn der Spieler „null“ Waren auf seinem Marktstand hat.

Schildkröte

Der Besitzer der genutzten Gegenstände kann sie in seinem nächsten Zug selbst nicht nutzen, da die Karten erst am Ende des eigenen Zuges wieder gedreht werden.

Shango-Figur

Die Nutzung der Shango-Figur kostet mindestens 2 Aktionen: 1 Aktion, um den Gegenstand zu aktivieren und 1 Aktion, um die obersten 3 Karten anzuschauen. Nimmt der Spieler keine dieser 3 Karten, kann er erneut 3 Karten aufdecken. Das kostet wie üblich 1 weitere Aktion. Die Aktion für die Nutzung der Shango-Figur muss nicht noch einmal bezahlt werden.

Mit den Karten „Kaffernbüffel“ und „Schildkröte“ kann man die Shango-Figur nicht nutzen.



Der Autor: Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt. In seinem weltweit erfolgreichen Spiel „Jambo“, das für das Spiel des Jahres nominiert war, tauchte er erstmalig in die Welt afrikanischer Händler ein. Einige Elemente daraus finden sich in seinem großen Familienspiel „Waka Waka“ wieder. Und mit „Asante“, das die Spielidee von „Jambo“ mit neuen Karten und neuen Ideen wieder aufgreift, schließt sich der Kreis.

Hinweis: Wer das Spiel „Jambo“ besitzt, kann dessen Karten einfach unter die Asante-Karten mischen.

Redaktion: TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Pohl & Rick

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de

Art.-Nr: 691431

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY