



Peliin kuuluu:

pelilauta

6 pelikeilaa ja noppa

33 kiekkoa, joista 3

varakiekkoa

1 Afrikan tähti (suuri timantti)

2 rubiinia (punaisia)

3 smaragdia (vihreitä)

4 topaasia (keltaisia)

3 rosvoa

5 hevosenkengää

15 tyhjää

36 seteliä:

3 kpl 1000 puntaa

12 kpl 500 puntaa

21 kpl 100 puntaa

Pelin tarkoituksena on maa-, meri- ja ilmateitse etsiä Afrikan tähteä ja viedä se turvaan Tangeriin tai Kairoon.

Ennen pelin alkua käännetään pyöreiden kiekkojen sininen puoli ylöspäin ja ne sekoitetaan hyvin. Tämän jälkeen kiekot asetetaan pelilaudan punaisille ympyröille sokeasti siten, ettei kukaan tiedä missä jalokivet, rosvot tai hevosenkengät ovat. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelikeilan ja sijoittaa sen joko Tangeriin tai Kairoon. Kukin pelaaja saa kassasta 3 kpl 100 punnan seteleitä. Lähtöjärjestys arvotaan nopaa heittämällä. Suurimman silmäluvun saanut pelaaja aloittaa pelin ja muut siinä järjestyksessä kun silmäluku osoittaa.

Sitten alkaa Afrikan tähden etsiminen

Maatie on valkoinen mustin pistein. Sillä kulkeminen on maksutonta. Pelikeilaa siirretään niin monta mustaa pistettä eteenpäin kuin nopan silmäluku osoittaa, haluttuun suuntaan.

Meritie on vaaleansininen tummansinisistä pistein. Pelaajan on maksettava kahden punaisen ympyrän välisestä merimatkastasta 100 punttaa ja siirrettävä pelikeilaansa niin monta sinistä pistettä eteenpäin kuin nopanheitto osoittaa. **Ellei ole rahaa, saa meritie matkustaa noppaa heittämättä omalla vuorollaan 2 askelta kerrallaan.**

Lentoreitti on piirretty punaisin viivoin. Pelaajan on maksettava kahden punaisen ympyrän välisestä lentomatkastasta 300 punttaa ja siirrettävä pelikeilaansa noppaa heittämättä.

Pelilaudassa on monta punaista ympyrää, joihin ei pääse merieikä lentoteitse vaan ainoastaan maateitse. Jokainen pelaaja saa vapaasti valita haluamansa reitin. Punaiseen ympyrään voi aina halutessa pysähtyä tarvitsematta käyttää kaikkia nopanheiton osoittamia silmiä.

Saavuttaessa punaiseen ympyrään saa pelaaja saman pelivuoron aikana lunastaa tässä ympyrässä olevan kiekon 100 punnalla. Ellei pelaaja halua tai voi maksaa, hänen on odotettava siksi kunnes hänen nopanheitolla onnistuu saada 4, 5 tai 6. Kun kiekko on maksettu sen saa kääntää.

Jos kiekko on:

tyhjä - se vain pannaan pois

hevosenkengä - se pannaan pois ellei kukaan vielä siihen mennessä ole löytänyt Afrikan tähteä. Jos joku sen sijaan on jo löytänyt Afrikan tähden, on sillä pelaajalla, joka lunasti hevosenkengän, mahdollisuus voittaa peli viemällä hevosenkengä Tangeriin tai Kairoon.

rosvo - pelaaja menettää kaikki setelinsä

topaasi - kassa maksaa siitä 300 punttaa

smaragdi - kassa maksaa siitä 600 punttaa

rubiini - kassa maksaa siitä 1000 punttaa

Afrikan tähti - pelaajan on vietävä se mahdollisimman nopeasti Tangeriin tai Kairoon.

Kiinnitä erityistä huomiota seuraaviin paikkakuntiin:

CAPETOWN - Pelaaja, joka ensimmäisenä saapuu Capetown'iin, saa kassasta 500 punttaa.

GOLD COAST - Jos pelaaja löytää Gold Coast'ista jalokiven, hän saa siitä kaksinkertaisen maksun.

SLAVE COAST - Jos pelaaja lunastaa Slave Coast'ista tyhjän kiekon, on hänen jäätävä orjaksi kolmen heittovuoron ajaksi. Jos kiekko on jokin muu kuin tyhjä, toimii pelaaja tavalliseen tapaan.

ST. HELENA - Saaren kummallakin puolella on merirosvoja, jotka pidättävät pelaajan siksi, kunnes tämän on onnistunut saada nopalla 1 tai 2.

SAHARAN AUTIOMAA - Jos pelaaja joutuu pysähtymään sinisen renkaan ympäröimään mustaan ympyrään, hyökkäävät beduiinit hänen kimppuunsa. Pelaaja vapautuu vasta kun on onnistunut saamaan nopalla silmäluvun 1 tai 2.

Pelin voittaa se pelaajista, joka on löytänyt Afrikan tähden ja onnistunut viemään sen Tangeriin tai Kairoon. Jos joku pelaaja, sen jälkeen kun Afrikan tähti on löydetty, lunastaa hevosenkengän ja onnistuu viemään sen Tangeriin tai Kairoon ennen kuin Afrikan tähden löytänyt pelaaja saapuu sinne, hän on voittanut pelin.

Onnea AFRIKAN TÄHDEN löytöretkelle!





Afrikas stjärna

© Kari Mannerla

Tillägg till
regeln om Sjövägen
gjort år 2005

Till spelet hör:

1 spelbräde
6 spelkäglor och tärning
33 brickor, varav 3 i reserv
1 Afrikas stjärna (stor diamant)
2 rubiner (röda)
3 smaragder (gröna)
4 topaser (gula)
3 rövare

5 hästskor
15 blanka brickor
36 sedlar varav:
3 st 1000 pund
12 st 500 pund
21 st 100 pund

Spelet går ut på att land-, sjö- eller flygvägen söka efter Afrikas stjärna och föra den i säkerhet till Tangier eller Cairo.

Före spelet börjar vänds de runda brickorna med den blåa sidan uppåt och blandas väl. Sedan sätts de ut på spelbrädets röda rundlar så att ingen vet var ädelstenarna, rövarna eller hästskorna finns. Varje spelare väljer en spelkägla och sätter den antingen i Tangier eller Cairo. Varje spelare får 3 St 100 puntsedlar från kassan. Startordningen lottas med tärningskast, så att den som fått största ögontal börjar, de andra i den ordning ögontalen visar.

Nu börjar jakten efter Afrikas stjärna

Landvägen är vit med svarta punkter. Att ta landvägen är gratis. Spelkägla flyttas fram så många svarta punkter framåt som tärningskastet visar, i önskad riktning.

Sjövägen är ljusblå med mörkblå punkter. Spelaren måste betala 100 pund för sjöresa mellan två röda rundlar och flyttar sin spelkägla så många blåa punkter framåt som tärningskastet utvisar. **Har man inga pengar, får man resa sjövägen utan tärningskast 2 steg på egen speltur.**

Flygvägen är en röd linje. Spelaren måste betala 300 pund för flygresan mellan två röda rundlar och flyttar sin spelkägla utan tärningskast.

På spelbrädet finns många röda rundlar till vilka man inte kan komma sjö- eller flygvägen utan endast landvägen. Varje spelare får fritt välja sin rutt. På en röd rundel kan man alltid stanna och lämna tärningens överskjutande ögontal oanvända.

När man kommer till en röd rundel får man under samma speltur inlösa brickan på denna för 100 pund. Om man inte vill eller kan betala, måste man vänta tills man får 4, 5 eller 6 med tärningen. När brickan inlösts vänder man den.

Om brickan är:

blank, skall den endast sättas bort
hästsko, skall den sättas bort i fall ingen därförinnan hittat Afrikas stjärna. Om däremot någon spelare redan hittat Afrikas stjärna, har den som inlöst en hästsko möjligheter att vinna spelet genom att föra den till Tangier eller Cairo
rövare, förlorar spelaren alla sina sedlar
topas, betalar kassan 300 pund för den
smaragd, betalar kassan 600 pund för den
rubin, betalar kassan 1000 pund för den
Afrikas stjärna, skall spelaren så fort som möjligt föra den till Tangier eller Cairo.

Observera speciellt följande orter:

CAPETOWN Den som först kommer dit, får 500 pund från kassan

GOLD COAST Om en spelare hittar en ädelsten där, får han dubbelt betalt för den

SLAVE COAST Om en spelare inlöser en blank bricka där, måste han stanna kvar som slav över tre tärningskast. Om brickan är en ädelsten, hästsko eller rövare, förfar han på vanligt sätt.

ST. HELENA På båda sidorna om ön väntar sjörövare som håller kvar en sjöresenär tills han lyckats få en etta eller tvåa med tärningen.

SAHARA OKEN Om en resenär stannar på den svarta punkten som är omgiven av en blå ring, blir han överfallen av beduiner och blir fri först när han lyckats få en etta eller tvåa med tärningen.

Vinnare blir den spelare som hittar Afrikas stjärna och lyckas föra den till Tangier eller Cairo. Om en spelare, efter det Afrikas stjärna hittats, inlöser en hästsko och lyckas föra den till Tangier eller Cairo innan den som hittat Afrikas stjärna hinner dit, har han vunnit.

Mycket nöje med AFRIKAS STJÄRNA!





Mängu juu de kuulub:

1 mängulaud
6 mängunuppu ja täring
33 litrit, milledest 3 on takavaraks
1 Aafrika täht (suur teemant)
2 rubiini (punased)
3 smaragdi (rohelised)
4 topaasi (kollased)
3 röövlit

5 hobuserauda
15 tühja litrit
36 sedelit, millest:
3 tk à 1000 naela
12 tk à 500 naela
21 tk à 100 naela

Mängu eesmärgiks on üles otsida Aafrika täht maa-, mere- ja õhuteitse ning viia see kindlasse kohta, kas Tangerisse või Kairosse.

Enne mängu algust keeratakse kõikide ümmarguste litrite sinine pool üles ja segatakse need. Seejärel asetatakse litrid segamini punastele ringidele nii, et keegi mängijatest ei tea, kus asetsevad vääriskivid, röövlid või hobuseraudad. Iga mängija saab kassast kolm 100-naelast sedelit. Esimesena alustab mängu see, kes on saanud täringu veeretamisel suurima silmade arvu.

Siis algab Aafrika tähe otsimine

Maantee on valge ja tähistatud mustade punktidega. Seda mööda sõitmine on tasuta. Mängulitrit nihutatakse soovitud suunas edasi nii mitu musta punkti korraga kui mitu silma on täringul.

Mereteet on helesinine tumesiniste täppidega. Mängija peab maksma kahe punase ringi vahele jäävast mereteest 100 naela ja nihutama mängunuppu nii mitu sinist täppi edasi, kui mitu silma on täringul. **Kui raha pole, tohib mereteed sõita ka ilma täringut viskamata 2 sammu korraga oma järjekorras.**

Lennuteet on märgitud punase joonega. Kahe punase ringi vahele jäävast lennuteest peab mängija maksma 300 naela ja nihutab mängunuppu edasi ilma täringut veeretamata.

Mängulaul on palju punaseid ringe, kuhu pääseb ainult maantee kaudu. Iga mängija saab vabalt valida meelepärase reisitee. Punasele ringile võib alati tahtmise korral seisma jääda, täringul olevaid silmi ära kasutamata.

Saabudes punasele ringile võib mängija oma heitekorra ajal 100 naela eest osta endale ringis oleva litri. Juhul, kui mängija ei saa osta litrit, peab ta ootama, kuni tal õnnestub täringul saada 4, 5 või 6. Litri tohib ümber pöörata alles siis, kui selle eest on kas makstud või saadud vajalik silmade arv.

Kui litter on:

tühi - see pannakse kõrvale;

hobuseraud - see pannakse kõrvale sel juhul, kui keegi pole veel Aafrika tähte leidnud. Kui aga keegi mängijatest on juba leidnud Aafrika tähe, on hobuserauda leidnud mängijal veel võimalus võita mäng, viies hobuseraud Kairosse või Tangerisse;

röövel - mängija kaotab kõik sedelid;

topaas - kassa maksab selle eest 300 naela;

smaragd - kassa maksab selle eest 600 naela;

rubiin - kassa maksab selle eest 1000 naela;

Aafrika täht - mängija peab võimalikult kiiresti viima selle Kairosse või Tangerisse.

Pööra tähelepanu järgmistele kohtadele:

CAPETOWN - see, kes sinna esimesena jõuab, saab kassast 500 naela;

GOLD COAST - kui mängija leiab sealt vääriskivi, saab ta kahekordse summa;

SLAVE COAST - kui mängija seal lunastab endale tühja litri, jääb ta orjaks kolmeks heitekorraks. Kui aga litter on vääriskivi, hobuseraud või röövel, jätkab mängija mängu normaalsel kombel;

ST. HELENA - mõlemal pool saart on mereröövlid, kes hoiavad mängijat kinni nii kaua kuni mängijal õnnestub täringul heita 1 või 2;

SAHAARA KÕRB - kui mängija peatub mustaga ümbritsetud sinisel ringil, ründavad teda beduiinid, ja ta jääb nende vangiks seniks, kui tal õnnestub täringuga saada 1 või 2.

Mängu võidab see, kes leiab Aafrika tähe ja viib selle Kairosse või Tangerisse. Juhul kui keegi mängijatest lunastab hobuserauda peale seda, kui Aafrika täht on leitud, ja viib selle Kairosse või Tangerisse ennem kui Aafrika tähe leidnud mängija sinna jõuab, on tema mängu võitja.

Õnne AAFRIKA TÄHE leidmisel!





African Star

© Kari Mannerla

Amendment to
paragraph By sea
made in 2005

This game contains:

1 board
6 men and a dice
33 disks of which 3 in reserve
1 African Star (big diamond)
2 rubies (red)
3 emeralds (green)
4 topazes (yellow)
3 gangsters

5 horseshoes
15 blank disks
36 bills:
3 bills of \$ 1000
12 bills of \$ 500
21 bills of \$ 100

In this game the players have to look for the African Star by land, sea and air to bring it safely to Tangier or Cairo.

Before starting turn the disks blue side up, and shuffle. Put the disks on the red circles. Now nobody knows where the jewels, the gangsters or the horseshoes may be found. Everybody chooses his own man and puts it either in Tangier or Cairo. Each player gets 3 bills of \$ 100 each from the bank to start with. The players each throw the dice and the one to get the highest number starts first, the others in descending numbers.

Then starts the search for the African Star

By land. Travel along the white line with black spots. To travel by land is free of charge.

Move your man as many black spots forward as the dice shows, towards the direction you choose.

By sea Travel along the light blue line with dark blue spots. For a voyage from one red circle to another you have to pay \$ 100 and proceed from one blue spot to another as many steps as the dice shows. **If you are out of money, you may travel by sea 2 steps on your turn without throwing dice.**

By air Travel along the red line. For a trip between two red circles you have to pay \$ 300. You make your move without throwing the dice.

There are many red circles on the board which cannot be reached by sea or air, only by land. You can choose any route you want. You can stop at a red circle whenever you like. You don't have to proceed as many steps as the dice shows.

When you reach a red circle you may immediately buy the disk on that circle for \$ 100. If you don't want or cannot afford, to pay this sum you can still buy the piece by staying on the circle till you get 4, 5 or 6 by throwing the dice. When you have paid for the disk you may turn it over.

If the disk is:

a blank one, you simply put it aside

a horseshoe, you put it aside if nobody before you has found the African Star. If somebody already has found the diamond, you still have a chance to win the game by getting the horseshoe to Tangier or Cairo before the player who has found the African Star.

a gangster, you lose all your money

a topaze, you get \$ 300 from the bank

an emerald, you get \$ 600 from the bank

a ruby, you get \$ 1000 from the bank

the African Star, you have to get it as soon as possible to Tangier or Cairo.

Pay special attention to the following places:

CAPETOWN First one to reach Capetown gets \$ 500 from the bank.

GOLD COAST If you find a jewel here you get twice as much for it as usual.

SLAVE COAST If you happen to buy a blank disk here you become a slave for three turns. If the disk is a jewel, a horseshoe or a gangster you proceed in due order.

ST. HELENA There are pirates waiting for you on both sides of the island. You have to stay here till you get the number 1 or 2 on the dice.

THE SAHARA DESERT If you come to the black spot with a blue circle around it the bedouines will attack you and you will be released only after getting 1 or 2 on the dice.

The winner of the game is the one who has found the African Star and succeeded in getting it to Tangier or Cairo. If somebody else finds and buys a horseshoe after the African Star has been found and succeeds in getting it to Tangier or Cairo before the player who has found the African Star, he will be the winner.

Have lots of fun with the AFRICAN STAR!

