



Afrikan tähti

© Kari Mannerla

**Sääntöjen kohtaan
Meritie tehty lisäys
v. 2005**

Peliin kuuluu:

pelilauta
5 pelikeilaa
30 pahvikiekkoa:
1 Afrikan tähti (suuri timantti)
2 rubiinia (punaisia)
3 smaragdia (vihreitä)
4 topaasia (keltaisia)
3 rosvoa

5 hevosenkengää
12 tyhjää

36 seteliä:
3 kpl 1000 puntaa
12 kpl 500 puntaa
21 kpl 100 puntaa
noppa

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

Ennen pelin alkua käännetään pyöreiden pahvikiekkojen sininen puoli ylöspäin ja ne sekoitetaan hyvin. Tämän jälkeen pahvikiekot 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 noppaa 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 tummansinisin pistein. Pelaajan on maksettava kahden punaisen ympyrän välisestä merimatkastasta 100 puntaa ja siirrettävä pelikeilaansa niin monta sinistä pistettä eteenpäin kuin nopanheitto osoittaa. **Ellei ole rahaa, saa meritse matkustaa noppaa heittämättä omalla vuorollaan 2 askelta kerrallaan.**

Lentoreitti on piirretty punaisin viivoin. Pelaajan on maksettava kahden punaisen ympyrän välisestä lentomatkastasta 300 puntaa 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 pahvikiekon 100 punnalla. Ellei pelaaja halua tai voi maksaa, hänen on odotettava siksi kunnes hänen nopanheitolla onnistuu saada 4, 5 tai 6. Kun pahvikiekko on maksettu sen saa kääntää.

Jos pahvikiekko 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 puntaa

smaragdi - kassa maksaa siitä 600 puntaa

rubiini - kassa maksaa siitä 1000 puntaa

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

Kiinnitä erityistä huomiota seuraaviin paikkakuntiin:

CAPETOWN - Pelaaja, joka ensimmäisenä saapuu Capetowniin, saa kassasta 500 puntaa.

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

SLAVE COAST - Jos pelaaja lunastaa Slave Coast'ista tyhjän pahvikiekon, on hänen jäätävä orjaksi kolmen heittovuoron ajaksi. Jos pahvikiekko 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, hyökkäivät 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!





SPELREGLER

Afrikas stjärna

© Kari Mannerla

**Tillägg till
regeln om Sjövägen
gjort år 2005**

Till spelet hör:

1 spelbräde
5 spelkägler
30 pappbrickor varav:
1 Afrikas stjärna (stor diamant)
2 rubiner (röda)
3 smaragder (gröna)
4 topaser (gula)
3 rövare

5 hästskor
12 blanka

36 sedlar varav:
3 st 1000 pund
12 st 500 pund
21 st 100 pund
1 tärning

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 pappbrickorna 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 pundsedlar 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 mörkblåa 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 ÖKEN 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!



Peliko / Martinex Oy, BOX 46, 21201 Raisio, Finland



African Star

© Kari Mannerla

**Amendment to
paragraph By sea
made in 2005**

This game contains:

1 board	5 horseshoes
5 men	12 blank pieces
30 cardboard pieces :	36 bills:
1 African Star (big diamond)	3 bills of \$ 1000
2 rubies (red)	12 bills of \$ 500
3 emeralds (green)	21 bills of \$ 100
4 topazes (yellow)	1 dice
3 gangsters	

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 cardboard pieces blue side up, and shuffle. Put the pieces 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 cardboard piece 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 cardboard piece you may turn it over.

If the cardboard piece 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 piece of cardboard here you become a slave for three turns. If the piece 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!





Aafrika Täht

© Kari Mannerla

Mängu kuulub:

mängulaud
5 mängunuppu
30 papp-litrit, milledest:
1 Aafrika täht (suur teemant)
2 rubiini (punased)
3 smaragdi (rohelised)
4 topaasi (kollased)
3 röövliit

5 hobuserauda
12 tühja litrit

36 sedelit, millest:
3 tk á 1000 naela
12 tk á 500 naele
21 tk á 100 naele
täring

Mängu eesmärgiks on üles otsida Aafrika täht maa-, mere- ja ohuteitse ja viia see kindlasse kohta Tangieri 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 vääriskivid, röövliid või hobuseraudad asetsevad. 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 tähistatud valgena mustade täppidega. Kui mängija ei saa või ei taha maksta, nihutab ta mängunuppu edasi nii mitu musta täppi edasi, kui mitu silma on täringul.

Merete 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.

Lennute on märgitud punase joonega. Mängija peab maksma kahe punase ringi vahele jäävast lennuteest 300 naela ja nihutab mängunuppu edasi ilma täringut veeretamata.

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

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

Kui papp-litter on:

tühi - see pannakse korvale

hobuseraud - see pannakse korvale sel juhul, kui keegi pole veel Aafrika tähte leidnud. Kui keegi mängijatest on leidnud Aafrika tähe on hobuserauda leidnud mängijal veel võimalus voita mäng, viies hobuseraud Kairosse või Tangieri.

röövel - mängija kaotab kõik sedelid

topaas - kassa maksab selle eest 300 naele

smaragd - kassa maksab selle eest 600 naele

rubiin - kassa maksab selle eest 1000 naele

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

Pööra tähelepanu järgmistele kohtadele:

CAPETOWN - see kes siia esimesena jouab, saab kassast 500 naela

COLD COAST - kui mängija leiab siit vääriskivi saab ta kahekordse summa

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

ST.HELENA - molemal pool saart on mereröövliid, kes hoiavad mängijat kinni nii kaua kui mängijal onnestud täringul heita 1 või 2.

SAHAARA KORB - kui mängija peaatud mustaga ümbritsetud sinisel ringil, ründavad teda beduiinid ja ta jääb nende vangiks seniks, kui tal onnestud täringule saada 1 või 2.

Mängu voidab see, kes leiab Aafrika tähe ja viib selle Kairosse või Tangieri. Juhul kui keegi mängijatest lunastab hobuserauda peale seda, kui Aafrika täht on leitud ja viib selle Kairosse või Tangieri ennem kui Aafrika tähe leidnud mängija sinna jouab, on tema võitnud mängu.

Onnea AAFRIKA TÄHE leidmisel!

