

Regler

Afrikas stjerne Qube

Regler

Afrikas stjerne Qube

1

2-6 spillere

5-99 år

Indhold: kortspil, protokolblok og regler

Spillet i korte træk

Aber og røvere skaber problemer for dig, men ved hjælp af landkortet, hakken og diamanter i forskellige farver kan du finde Afrikas stjerne. Den som først har alle de tre vinderkort – visum, Tanger og Afrikas stjerne – foran sig på bordet vinder!

Forberedelser

Sortér alle kortene af typen visum, Tanger og Afrikas stjerne fra (vi kalder dem for *vinderkortene*), og læg dem i hver sin stak for sig selv.



2

(Hvis I kun er 2 spillere, fjerner I 2 tyvekort fra kortspillet.) Bland de øvrige kort omhyggeligt og uddel 6 kort til hver spiller. (Det kan være svært for små barnehænder at holde 6 kort, så hjælp de mindste børn.) Læg resten af kortene i en stak midt på bordet med bagsiden opad. Den yngste starter.

Start spillet

Start hver tur med at tage 1 kort op. Du kan tage et kort fra stakken, eller du kan tage det kort, som ligger øverst i afkastbunken. Se på kortet. Vil du bruge det med det samme, gemme det eller kassere det?

En handling per tur

Under en tur må du kun gøre en yderligere ting ud over at tage et kort op. Hvis du f.eks. selv kunne købe 2 vinderkort i samme tur, så må du kun købe et og vente til næste gang, det er din tur igen.

Når du er færdig med din tur, lægger du 1 kort ud, hvis du har flere end 6 kort på hånden. Hvis du har færre end 6 kort på hånden, tager du kort op. Du skal altid have 6 kort på hånden. Turen går videre til næste spiller med uret.

Kortenes forskellige betydninger



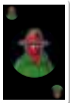
De små diamanter findes i 5 forskellige farver. Du skal bruge 3 små diamanter i samme farve for at købe et vinderkort. (Læs mere om hvordan du får et vinderkort nedenfor.)



Det her er et godt kort!
Det betyder, at du selv må
bestemme farven.



Du kan udlægge abekortet i
samme tur, som du får det,
eller gemme det på hånden.
Når du lægger det ud, må
du trække et kort fra en
valgfri spiller. Læg derefter et kort i
afkastbunken. Den spiller, som mistede
et kort, tager et op. Alle skal have 6 kort
på hånden.



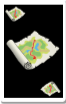
Du kan udlægge tyvekortet
i samme tur, som du får det,
eller gemme det på hånden.
Når du vil lægge det ud,
råber du **"Tyvene kommer!"**,
lægger kortet i afkastbunken, og nu skal

5

alle så hurtigt som muligt forsøge at lægge en hånd på kortet. Den, som er langsommest og har sin hånd øverst, må vende et af sine vinderkort om, så det røde kryds bliver synligt (har han eller hun intet vinderkort, sker der ikke noget). Og det er ikke godt, for man kan ikke vinde med et vinderkort, der vender bagsiden opad. Men tag det roligt. Du kan vende kortet tilbage igen (Se nedenfor).

Hvordan køber jeg et vinderkort

Til et visum kræves der kun 3 små diamanter i samme farve.



Til et Tanger-kort kræves der 3 små diamanter i samme farve + et landkort. Du skal jo finde vej dertil!



Og for at få Afrikas stjerne skal du bruge 3 diamanter i samme farve + en hakke (til at hakke den sagnomspundne diamant fri).

6

Udlæg 3 (eller 4) kort, tag dit vinderkort og læg det foran dig på bordet, og tag lige så mange kort op, som du skal bruge for at have 6 kort på hånden igen.

Hvordan vender jeg et vinderkort tilbage igen?

Du vender kortet tilbage igen, ved at udlægge 3 små diamanter i samme farve. Hakke eller landkort behøves ikke for at vende et vinderkort om igen.



Hvem vinder?

7

Den som først har Afrikas stjerne, Tanger og et visum foran sig på bordet vinder. Tillykke!

Tips! Notér på protokolblokken, hvem der vinder, hver gang I spiller. Så kan I efterhånden se, hvem der er den hurtigste og modigste diamantjæger.



© BRIO AB/Alga 2018

© Kari Mannerla