

## Vad markerna innebär:



### VIT MARKER:

Ingenting händer. Återlämna den tomma markern till banken.



### TOPAS:

Säljs genast till banken för 3.000:- (ger dubbla värdet på Guldkusten).



### SMARAGD:

Säljs genast till banken för 4.000:- (ger dubbla värdet på Guldkusten).



### RUBIN:

Säljs genast till banken för 5.000:- (ger dubbla värdet på Guldkusten).



### RÖVARE:

Får du upp en rövar blir du genast av med alla dina pengar. Pengarna och rövarmarkern återlämnas till banken. Får du upp en rövar och inte har några pengar återlämnar du bara markern till banken.

Om du är på en ö när du råkar ut för rövar, och sedan inte har några biljettpengar, ska du stå över ett kast. I nästa får du ta båten utan att betala.



### VISUM:

Om Afrikas Stjärna inte har hittats, återlämnar du bara markern till banken. Om Afrikas Stjärna har hittats av någon annan och du får upp ett visum, behåller du markern och måste genast ge dig iväg till Kairo eller Tanger för att försöka komma först och vinna spelet.



### AFRIKAS STJÄRNA:

Spelets viktigaste marker. Den deltagare som får upp den försvunna diamanten BEHÅLLER den, och måste genast ge sig iväg till Kairo eller Tanger för att försöka komma först och vinna spelet.

Oavsett om du har Afrikas Stjärna eller ett visum och vill ta dig mot Kairo eller Tanger gäller de vanliga spelreglerna för förflyttning till lands, sjöss eller med flyg.

## Orter med speciella regler:

### KAPSTADEN:

Den som kommer först hit får 5.000:- av banken.

### GULDKUSTEN:

Den som hittar en ädelsten här får dubbelt betalt för den.

### SLAVKUSTEN:

Den som får en vit marker här måste stå över sitt nästa kast. För övriga marker gäller vanliga regler.

### S:T HELENA:

På båda sidor om ön lurar sjörövare. Spelaren som hamnar på de blå punkterna omgivna av svarta ringar får bara fortsätta om han eller hon får 1 eller 2 med spinnern.

### SAHARA:

En spelare som hamnar på den blå punkten omgiven av en svart ring blir överfallen av beduiner och blir inte fri förrän han eller hon får 1 eller 2 med spinnern.

## Allmänna regler:

Om en deltagare redan står på en röd ruta där det ligger en dold marker och du hamnar på samma ruta, får du vända på markern om du betalar 1.000:- till banken eller får 4, 5 eller 6 med spinnern. Bara den som vänder på markern berörs av den.

## Vem vinner?

Den som hittar Afrikas Stjärna och lyckas föra den till Kairo eller Tanger har vunnit spelet. Men om Afrikas Stjärna redan hittats, och en annan deltagare får upp ett visum, vinner den deltagaren om han eller hon kommer till Kairo eller Tanger innan Afrikas Stjärna förs dit.

## Lite om verklighetens "Afrikas Stjärna"...

På eftermiddagen den 26 januari 1905 hittades den största diamanten någonsin i historien i Premier-gruvan vid Pretoria i Sydafrika. Den gavs namnet Cullinan-diamanten och vägde över 6 hekto!

Diamanten inköptes av Transvaal-regeringen för 750.000 dollar, en svindlande summa på den tiden, och skänktes 1907 som födelsedagspresent till kung Edward VII av Storbritannien. Det tog närmare att halvår att förbereda själva klyvningen. Nya verktyg fick specialframställas och man studerade stenen noggrant för att beräkna de spänningar som finns i alla kristaller. Den 10 februari 1908 var allt förberett, men i det första klyvningsförsöket splittrades verktyget i småbitar. Först i fjärde försöket lyckades man och diamanten klövs planligt i två delar.

De båda delarna klövs sedan igen och slipades så småningom till nio större och nittiosex mindre diamanter. De nio huvudstenarna ingår nu alla i brittiska kronjuvelerna. Den största, känd som "Afrikas stora stjärna", är en droppformad briljant på 530 karat (över ett hekto!). Den är världens största slipade diamant och är monterad i den kungliga spiran. Den näst största av stenarna är känd som "Afrikas lilla stjärna", och är en kuddformad briljant på 317 karat (63 gram). Den är monterad i imperiekronans pannband. Bägge dessa stenar kan beses på den permanenta utställningen av de brittiska kronjuvelerna i Tower i London.



www.algaspel.se



## Inledning

I det här spelet ska du försöka hitta den försvunna diamanten – Afrikas Stjärna – genom att leta på olika platser. Jakten går till lands, till sjöss och med flyg! Den som kan hitta den försvunna diamanten och föra den till Kairo eller Tanger vinner – men de övriga deltagarna kan ändå vinna genom att få ett visum och använda det för att komma till Kairo eller Tanger innan den som har Afrikas Stjärna hinner dit.

## Förberedelser

1. Lägg de 30 spelmarkerna med baksidan uppåt och blanda dem väl. Placera ut dem på spelplanens röda rutor – fortfarande med baksidan uppåt – så att ingen ser vilken marker som är vilken.
2. Utse någon som sköter banken. Denna ger varje deltagare 5.000:- i startkapital och en hållare till sedelbrickorna.
3. Deltagarna väljer varsin spelpjä. Placera spelpjäsen i Kairo eller Tanger – välj själv var du vill börja spela.
4. Snurra på spinnern! Högst får börja spela, sedan går turen medsols.

## Spelets gång

Varje gång det är din tur, kan du förflytta dig till lands, till sjöss eller med flyg; eller stå kvar (på en röd ruta) för att vända på en marker. Om du förflyttar dig från en röd ruta, måste du i förväg tala om vilket färdssätt du tänker använda.

### Förflyttning till lands

1. Landsvägarna är utmärkta med gröngula linjer och punkter. Förflyttning till lands kostar inget; det är bara att snurra på spinnern.
2. I varje drag flyttar du din pjäs det antal steg som spinnern visar. Undantag; om spinnern visar mer än vad som behövs för att komma fram till en röd ruta, kan du stanna på rutan eller fortsätta vidare till lands, vilket du vill.
3. Om du stannar på en röd ruta utan marker, händer inget och turen går över till nästa spelares tur.
4. Om det ligger en marker på en ruta där du stannar, får du vända på den i samma drag om du först betalar 1.000:- till banken. Om du inte vill eller kan betala, får du istället snurra på spinnern. Får du 4, 5 eller 6 kan du vända på markern utan att betala nåt.
5. Så snart du vänt på en marker, måste du följa vad den visar – läs längre fram i reglerna. Därefter är det nästa spelares tur.
6. Du måste inte vända på en marker. I så fall avslutas draget och det blir nästa spelares tur. Nästa gång det blir din tur, får du om du vill vända på markern genom att betala eller slå 4, 5 eller 6 med spinnern, ELLER förflytta dig vidare och låta markern ligga kvar.

### Förflyttning till sjöss

1. Fartygsledningarna är utmärkta med blå linjer och livbojar. Före varje resa med båt från en röd ruta måste du betala biljetten på 1.000:- till banken.
2. I varje drag snurrar du på spinnern och flyttar det antal steg den visar. Så snart du kommer fram till nästa röda ruta måste du stanna, även om spinnern visar mera.
3. Om det inte ligger någon marker på rutan där du stannar, händer inget och det är nästa spelares tur.
4. Om det ligger en marker på rutan, går det till precis som om du kommit dit till lands. Se punkterna 4–6 under ”Förflyttning till lands”.

### Förflyttning med flyg

1. Flyglinjerna är utmärkta med en flygplanssymbol på en linje som löper direkt från ruta till ruta. Före en flygresa måste du betala biljetten på 3.000:- till banken, men förflyttar dig sedan direkt utan att snurra på spinnern.
2. Om det inte ligger någon marker på rutan dit du kommer, händer inget och det är nästa spelares tur.
3. Om det ligger en marker på rutan, går det till precis som om du kommit dit till lands. Se punkterna 4–6 under ”Förflyttning till lands”.
4. Flygbiljetten gäller bara fram till nästa röda ruta; du får alltså inte t.ex. flyga direkt från Sierra Leone till Kapstaden, utan måste mellanlanda på S:t Helena och i nästa drag lösa ny biljett.

