

Afrika CSILLAGA



Kalandos gyémánt vadászat

Kari Mannerla játéka
2-5 játékos részére, 10 éves kortól

Izgalmas családi kalandjáték. Amiben a játékosok célja a legendás *Afrika Csillaga* gyémánt megtalálása és biztonságba juttatása. Az úton sok veszély leselkedik mindenkire. Szerencsére és jó stratégiára van szüksége annak, aki nem akar belesétálni a rablók karjaiba. Okosan kell kihasználni a rendelkezésre álló pénzt, hogy eljusson az úti célhoz az *Afrika Csillaga* gyémánthoz. Mindeközben a játékosok egymás nyomában járnak, és egymást megelőzve próbálják megtalálni *Afrika Csillagát*!

Tartalom

- 1 játéktábla
- 5 figura
- 33 korong:
 - 1 Afrika Csillaga (gyémánt)
 - 2 rubin (vörös)
 - 3 smaragd (zöld)
 - 4 topáz (sárga)
 - 3 rabló
 - 5 patkó
 - 15 üres korong, ebből 3 tartalék
- 35 bankjegy, a következők szerint:
 - 3 x 1,000\$ értékkel, 12 x 500\$ értékkel,
 - 20 x 100\$ értékkel
- 1 dobókocka
- 1 játékleírás

A játék célja

A játékosok megpróbálják egymást megelőzve megtalálni a világ legnagyobb gyémántját *Afrika Csillagát* majd szárazföldi, tengeri vagy légi úton visszajuttatni *Tanger* vagy *Kairó* városába.

Előkészületek:

- A játéktáblát fektessük az asztal közepére.



- A korongokat (kivéve a 3 üres cserekorongot) tegyük lefordítva az asztalra, majd keverjük össze őket. Végül helyezzük rá véletlenszerűen a térképen jelölt piros pontokra.
- Minden játékos válasszon egy figurát, amit a két kezdőmező *Tanger* vagy *Kairó* valamelyikére állít.
- Minden játékos kap 300 dollár kezdőtőkét a bankból, miután az egyik játékos elvállalta a bankos szerepét.

- A játékosok egymás után dobnak a kockával. Aki a legnagyobbat dobja, az lesz a kezdőjátékos, ő kezdheti keresni *Afrika Csillagát*. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerül sorra a többi játékos.

A játékmenet

A térképen a piros pontokat különböző utakon érhetik el a játékosok. A soron lévő játékos körében szabadon választhat útirányt és utazási módot. Az utak eltérő sebességet biztosítanak és ennek megfelelően eltérő költséggel bírnak. A következő lehetőségekből lehet választani:

Szárazföldi útvonal

Az Afrikán keresztül vezető fehér vonal, fekete pontokkal. Ha ezt az utat választja a játékos, akkor figurájával annyi pontot léphet egy irányban, amennyit a dobókocka megad. A szárazföldi utazás díjmentes.

Tengeri útvonal

A tengeri utak világoskék vonalakkal és sötét kék pontokkal vannak jelölve. Ha egy játékos tengeri utat választott két szomszédos piros pont közötti út megtételére, akkor azonnal 100 dollárt kell fizetnie. Ezt követően annyit léphet figurájával, amennyit a dobókocka mutat. Ha a játékosnak nincs több pénze, mert az úton rablótámadás érte, akkor kockadobás nélkül 2 pontot léphet előre.

Légi útvonal

A légi útvonalakat piros vonalak jelölik. Ha a játékos légi közlekedést választja, akkor nem dob a kockával. A figurával a következő szomszédos piros pontra léphet. Az utazás ára 300 dollár.

A következő szabályok érvényesek:

- A figurával tetszőleges irányban lehet lépni, de lépés közben nem lehet irányt változtatni.
- Egy mezőn több figura is állhat.
- Ha egy játékos figurájával elér egy piros pontot, akkor megállhat, de ezután ebben a fordulóban nem utazhat tovább.

Piros pontok

Ha egy játékos figurájával megállt egy piros ponton, akkor 100 dollár megfizetésével azonnal megvásárolhatja az alatta fekvő

korongot. Ha a játékos ezt nem tudja, vagy nem akarja megtenni, akkor lehetősége van arra, hogy a figurájával addig álljon ott, míg a következő forduló valamelyikében 4, 5 vagy 6-os dobással megszerezi a korongot. Ebben az esetben fennáll annak a kockázata, hogy egy másik odaérkező játékos elhappolja a talpa alól a korongot.

Amikor a játékos megszerezett egy korongot, akkor megfordíthatja.

Attól függően, hogy mi van a korong hátán a következő lehetőségek fordulhatnak elő:



- **Üres korong:** Ez nem ér semmit, egyszerűen félre kell tenni.



- **Topáz (sárga drágakő):** A játékos 300 dollárt kap a bankból. A korongot a játékos maga elé teszi.



- **Smaragd (zöld drágakő):** A játékos 600 dollárt kap a bankból. A korongot a játékos maga elé teszi.



- **Rubint (piros drágakő):** A játékos 1000 dollárt kap a bankból. A korongot a játékos maga elé teszi.



- **Rabló:** A játékos elveszti az összes pénzét. A korongot a játékos félreteszi.



- **Afrika Csillaga (fehér drágakő):** Aki megtalálta a legnagyobb gyémántot a világon, az megtartja azt és megpróbálja minél gyorsabban elszállítani *Tanger* vagy *Kairó* városba.



- **Patkó:** Ha még egyik játékos sem találta meg *Afrika Csillagát*, akkor a korongot egyszerűen félre kell tenni. De ha egy játékos már megtalálta *Afrika Csillagát*,

akkor a patkó megtalálója is kap egy esélyt arra, hogy megnyerje a játékot. Abban az esetben ha sikerül a patkót *Tanger* vagy *Kairó* városába gyorsabban eljuttatnia, mit ahogy *Afrika Csillaga* a két város valamelyikébe megérkezik, megnyeri a játékot.

Vannak különleges helyek, ahol a következő dolgokkal kell számolnunk:

- **Cape Town (Fokváros):** Az a játékos, aki elsőként érkezik ide, 500 dollárt kap a bankból.
- **Gold Coast (Aranypart):** Az a játékos, aki itt drágakőre bukkan, dupla árat kap érte a bankból.
- **Slave Coast (Rabszolgapart):** Az a játékos, aki itt üres korongot talál, rabszolga lesz, ezért a következő 3 fordulóból kimarad. Ha a korongban drágakő, patkó vagy a rabló van, akkor a játék a fent leírtak szerint megy tovább.
- **St. Helena:** A sziget a kalózok fő tanyája akik a környező vizeken új zsákmányra lesnek. Az a játékos, aki erre a szigetre érkezik, csak akkor hagyhatja el a szigetet, ha 1-est, vagy 2-est sikerül dobnia. Ha sikerült a játékosnak 1-est vagy 2-est dobnia, akkor azonnal folytathatja útját tengeri vagy légi úton.
- **A Szahara:** Ha egy játékos figurája a kék keretes fekete pontra érkezik, akkor megtámadják a beduinok. A játékos csak akkor szabadulhat innen, ha 1-est vagy 2-est dob.

A játék vége

Az a játékos nyer, aki a leggyorsabban juttatta az *Afrika Csillagát*, vagy ha már *Afrika Csillagát* megtalálták, akkor a patkót *Tanger* vagy *Kairó* városába.

Sok szerencsét *Afrika Csillaga* kereséséhez!

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
 1034 Budapest, Bécsi út 100.
 e-mail: piatnik@piatnik.hu • www.piatnikbp.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a címet.

