

# DEN FÖRSVUNNA DIAMANTEN

Familjespel för 2-5 deltagare från 6 år

## INNEHÅLL

1 spelplan

1 tärning

5 spelpjäser

Sedlar i valörerna 1 000, 5 000 och 10 000 kr

30 marker (9 i reserv):

1 Afrikas stjärna	(vit)	(3 i reserv)
2 rubiner	(röda)	(1 i reserv)
3 smaragder	(gröna)	(1 i reserv)
6 topaser	(gula)	(1 i reserv)
4 rövare		(1 i reserv)
8 visumhäften	(märkta VISA)	(1 i reserv)
6 blanka	(svarta)	(1 i reserv)

## SPELET I KORTHET

Du ska försöka hitta den försvunna diamanten – Afrikas stjärna – genom att leta på olika platser. Jakten går till lands, till sjöss och med flyg. Den som hittar den försvunna diamanten och för den till Kairo eller Tanger vinner. Men om någon av de övriga deltagarna hinner hitta ett visum och ta sig till Kairo eller Tanger före personen med Afrikas stjärna så vinner han eller hon.

## FÖRBEREDELSE

- 1 Bryt försiktigt isär arket med marker. Det ska endast vara med 30 marker i spelet så sortera bort reservmarkerna. Det ska till exempel bara finnas med en Afrikas stjärna när ni spelar.
- 2 Lägg de marker som ska användas med bildsidan neråt och blanda dem väl. Placera ut dem på de röda cirkelarna, fortfarande med bildsidan neråt – så att ingen vet vilken marker som är vilken.
- 3 Utse någon som sköter banken. Denne ger varje deltagare 5 000 kr.
- 4 Deltagarna väljer varsin spelpjäs och placerar den antingen i Kairo eller Tanger.
- 5 Kasta tärning om vem som ska börja. Högst börjar, sedan går turen medsols.

## SPELET S GÅNG

Varje gång det är din tur kan du förflytta dig till lands, till sjöss eller med flyg. Eller så kan du stå kvar på en röd cirkel för att vända på en marker. När du flyttar dig från en röd cirkel måste du i förväg tala om vilket färdstätt du tänker använda.

## FÖRFlyTTNING TILL LANDS

- 1 Landsvägarna är märkta med svarta punkter på vita linjer. Förflyttning till lands kostar inget, det är bara att slå med tärningen.
- 2 I varje drag flyttar du din pjäs det antal steg som tärningen visar. Undantag: om tärningen visar mer än vad du behöver för att nå en röd cirkel kan du välja att stanna på cirkeln eller fortsätta förbi.
- 3 När du stannar på en röd cirkel utan marker händer inget och det är näste spelares tur.
- 4 Om det ligger en marker på cirkeln där du stannar får du i samma drag vända på den om du först betalar 1 000 kr till banken. Om du inte vill eller kan betala får du i samma drag i stället slå med tärningen: om du får 4, 5 eller 6 får du vända på markern. Får du 1, 2 eller 3 går turen över till nästa spelare.

- 5 Så snart du har vänt en marker måste du följa vad den visar. Se **Vad markerna innebär**. Därefter är det näste deltagares tur.
- 6 Om du inte vill vända på markern behöver du inte. I så fall går turen över till nästa deltagare. Nästa gång det är din tur får du, om du vill, vända på markern genom att betala eller slå med tärningen, **ELLER** så går du vidare och låter markern ligga kvar.

## FÖRFlyTTNING TILL SJÖSS

- 1 Fartygslederna är märkta med blå linjer och punkter. Före varje resa med båt från en röd cirkel måste du betala 1 000 kr för biljetten till banken.
- 2 Slå med tärningen och flytta det antal steg den visar. Så snart du kommer fram till nästa röda cirkel måste du stanna, även om tärningen visar mer.
- 3 Om det inte ligger någon marker på cirkeln där du stannar händer inget och det är näste deltagares tur.
- 4 Om det ligger en marker på cirkeln går det till precis som om du kommit dit till lands. Se punkterna 4-6 under **Förflyttning till lands**.
5. Om du blir rånad på en ö kan du ju inte köpa en båtbiljett tillbaka till fastlandet. Då måste du stå över ett kast och därefter får du åka båt gratis mot att du diskar.
6. Om det slumpar sig så att alla kvarvarande marker finns på öarna och ingen av spelarna har några pengar blir det gratis att åka båt.

## FÖRFlyTTNING MED FLYG

- 1 Flyglinjerna är märkta med röda streck och går direkt från cirkel till cirkel. Före en flygresa måste du betala 3 000 kr till banken, sedan förflyttar du dig direkt till destinationen utan att slå med tärningen.
- 2 Om det inte ligger någon marker på cirkeln du landar på händer inget och det är nästa spelares tur.
- 3 Om det ligger en marker på cirkeln 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 cirkel. Du får alltså inte till exempel flyga direkt från Sierra Leone till Kapstaden, utan du måste mellanlanda på St Helena och först i ditt nästa drag köpa en ny biljett vidare.

## VAD MARKERNA INNEBÄR

Blank marker	Återlämnas till banken. Inget händer.
Topas	Säljs till banken för 3 000 kr. (Dubbelt upp på Guldkusten.)
Smaragd	Säljs till banken för 4 000 kr. (Dubbelt upp på Guldkusten.)
Rubin	Säljs till banken för 5 000 kr. (Dubbelt upp på Guldkusten.)
Rövare	Du blir av med alla dina pengar. Pengarna och rövarmarkern återlämnas till banken. Om du inte har några pengar ger du bara rövarmarkern till banken. Om du blir rånad på en ö kan du ju inte köpa en båtbiljett tillbaka till fastlandet. Då måste du stå över ett kast och därefter får du åka båt gratis mot att du diskar.
Visum	Om ingen har hittat Afrikas stjärna ger du visummarkern till banken. Om någon har hittat Afrikas stjärna behåller du visumet och tar dig så snabbt du kan tillbaka till Kairo eller Tanger. Om du kommer före personen med diamanten vinner du!
Afrikas stjärna	Spelets viktigaste marker! Den deltagare som hittar diamanten behåller den och tar sig så snabbt som möjligt tillbaka till Tanger eller Kairo.

När du är på väg tillbaka till Tanger eller Kairo med Afrikas stjärna eller ett visum gäller samma regler som tidigare.

## ORTER MED SPECIELLA REGLER

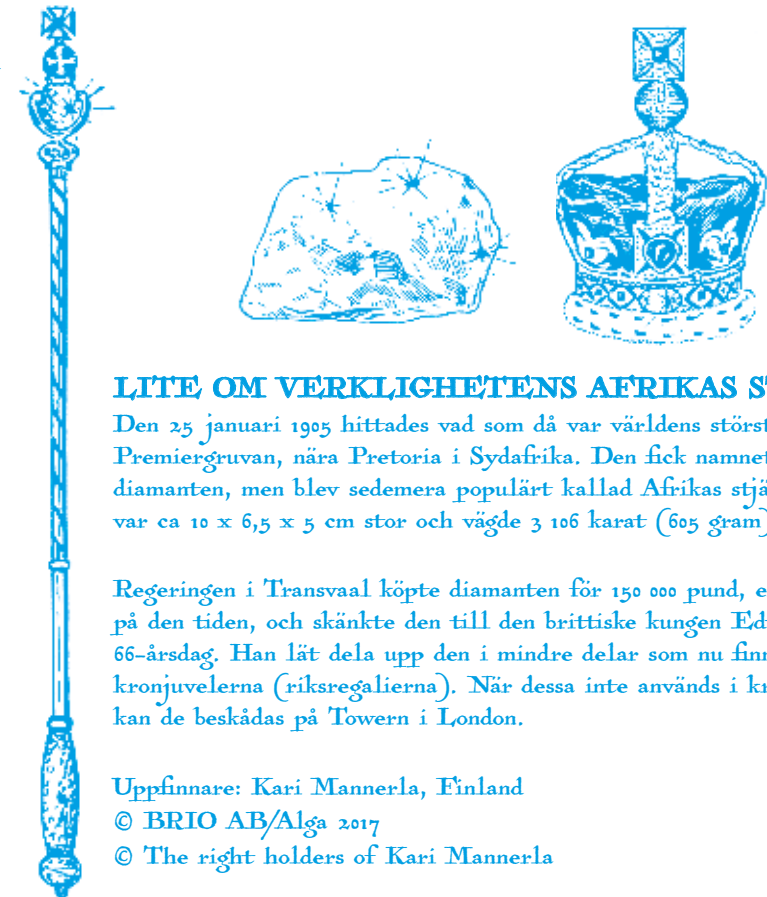
Kapstaden	Den som kommer först hit får 5 000 kr av banken.
Guldkusten	Den som hittar en ädelsten här får dubbelt betalt för den.
Calabar	Den som får en blank marker här måste stå över ett kast. För övriga marker gäller vanliga regler.
St Helena	På båda sidor om ön lurar sjörövare. Den som hamnar på de blå punkterna omgivna av svarta ringar får bara fortsätta om han eller hon slår 1 eller 2 med tärningen.
Sahara	Den som hamnar på den svarta punkten omgiven av en blå ring blir överfallen av beduiner och får inte fortsätta förrän han eller hon slår 1 eller 2 med tärningen.

## ALLMÄNNA REGLER

- 1 Två eller flera deltagare får stå på samma punkt eller cirkel.
- 2 Du får vända på en marker även om det redan står någon på den röda cirkeln. Den som först betalar eller slår 4, 5 eller 6 får vända på markern. Bara den som vänder på markern berörs av den.

## VEM VINNER?

Den som hittar Afrikas stjärna och för den till Kairo eller Tanger har vunnit spelet. Men om Afrikas stjärna redan har hittats och en annan deltagare får upp ett visum så vinner den personen om han eller hon lyckas ta sig tillbaka till Kairo eller Tanger före personen med diamanten.



## LITE OM VERKLIGHETENS AFRIKAS STJÄRNA

Den 25 januari 1905 hittades vad som då var världens största rådiamant i Premiergruvan, nära Pretoria i Sydafrika. Den fick namnet Cullinan-diamanten, men blev sedemera populärt kallad Afrikas stjärna. Diamanten var ca 10 x 6,5 x 5 cm stor och vägde 3 106 karat (605 gram).

Regeringen i Transvaal köpte diamanten för 150 000 pund, en svindlande summa på den tiden, och skänkte den till den brittiske kungen Edward VII på hans 66-årsdag. Han lät dela upp den i mindre delar som nu finns i de brittiska kronjuvelerna (riksregalierna). När dessa inte används i kröningar och annat kan de beskådas på Towern i London.

Uppfinnare: Kari Mannerla, Finland

© BRIO AB/Alga 2017

© The right holders of Kari Mannerla