

# DER STERN VON AFRIKA

Piatnik-Spiel Nr. 6424

Ein Spiel von Kari Manneria  
für 2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

- ZUM SPIEL GEHÖREN:**
- 1 Spielfeld
  - 5 Spielfiguren
  - 30 Spielscheiben, und zwar:
    - 1 Stern von Afrika (großer Diamant)
    - 2 Rubine (rot)
    - 3 Smaragde (grün)
    - 4 Topase (gelb)
    - 3 Räuber
    - 5 Hufeisen
    - 12 leere Scheiben
  - 32 Banknoten, und zwar:
    - 2 St. a 1.000 Pfund
    - 10 St. a 500 Pfund
    - 20 St. a 100 Pfund
  - 1 Würfel



## Ziel des Spieles:

Jeder Spieler trachtet, auf dem Land-, See- oder Luftweg den Stern von Afrika - den größten Diamanten der Welt - zu suchen und ihn nach Tanger oder Kairo in Sicherheit zu bringen.

## Spielvorbereitung:

Alle Spielscheiben werden mit der blauen Seite nach oben auf den Tisch gelegt und gut vermischt. Anschließend werden sie auf den roten Kreisen des Spielfeldes so placiert, daß niemand weiß, wo sich Edelsteine, Hufeisen und Räuber (alle mit dem Druckbild nach unten) befinden.

Die Bank zahlt jedem Spieler ein Anfangskapital von 300 Pfund. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. Jeder Spieler darf wählen, ob er von Tanger oder von Kairo aus die Suche nach dem Stern von Afrika beginnen will.

## Wie sich die Diamantensucher auf dem Spielfeld bewegen:

Entscheidet sich der Spieler für *die Landstraße*, gekennzeichnet durch weiße Linien mit schwarzen Punkten, zieht er seine Spielfigur um so viele schwarze Punkte weiter, als seine gewürfelte Zahl anzeigt. Möchte ein Spieler auf einem roten Kreis anhalten, verfallen die restlichen Augen der gewürfelten Zahl. Die Fortbewegung auf der Landstraße ist kostenlos.

*Die Seerouten* sind hellblau mit dunkelblauen Punkten eingezeichnet. Der Spieler hat für eine Seereise zwischen zwei benachbarten roten Punkten 100 Pfund zu bezahlen und zieht seine Spielfigur um so viele blaue Punkte vor, wie die Augen seines Würfels anzeigen. Kann ein Spieler seine Seereise nicht bezahlen, darf er pro Runde gratis einen einzigen blauen Punkt weiterziehen. Dies kommt zum Beispiel auch dann vor, wenn ein Spieler auf einer Insel ausgeraubt wird, da er ohne Geld das Spiel sonst nicht fortsetzen könnte.

*Die Luftwege* sind mit roten Linien gekennzeichnet. Eine Flugreise zwischen zwei benachbarten roten Kreisen kostet 300 Pfund. Es wird nicht gewürfelt, sondern gleich bis zum nächsten, mit einer roten Linie verbundenen, roten Kreis weitergezogen.

Auf dem Spielfeld gibt es *viele rote Kreise*, die nicht auf dem See- oder Luftweg, sondern nur auf dem Landweg zu erreichen sind. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, seine Route frei wählen, also auch auf der Strecke umdrehen, aber nicht innerhalb eines Zuges. Auf einem Feld können auch mehrere Spielfiguren stehen.

*Bleibt ein Spieler auf einem roten Kreis stehen, darf er die draufliegende Spielscheibe gegen vorherige Bezahlung von 100 Pfund umdrehen. Falls der Spieler nicht zahlen kann oder will, muß er warten, bis er in einer der nächsten Runden eine 4, 5 oder 6 würfelt. Dann darf die Spielscheibe aufgedeckt werden. Natürlich kann ihm dabei auch ein anderer Spieler zuvorkommen, der auf demselben roten Kreis landet.*

**Was bedeuten die Bilder auf den aufgedeckten Spielscheiben und was hat unmittelbar nach dem Aufdecken zu geschehen?**

- a) *leer* (weiß): die Spielscheibe wird einfach beiseite gelegt.
- b) *Topas* (gelber Edelstein): die Bank zahlt dem Spieler 300 Pfund.
- c) *Smaragd* (grüner Edelstein): die Bank zahlt dem Spieler 600 Pfund.
- d) *Rubin* (roter Edelstein): die Bank zahlt dem Spieler 1000 Pfund.
- e) *Räuber*: wer eine solche Spielscheibe umdreht, verliert seinen gesamten Banknotenbesitz.
- f) *Stern von Afrika* (weißblauer Diamant): wer diese Spielscheibe aufdeckt, macht sich schnellstens auf den Weg nach Tanger oder Kairo, um den größten Diamanten der Welt in Sicherheit zu bringen. Er tut dies, indem er mit seiner Spielfigur auf beliebiger Route - selbstverständlich unter Bezahlung der Kosten - in Richtung auf eine der beiden Städte zieht.
- g) *Hufeisen*: wird eine solche Spielscheibe aufgedeckt, legt man sie beiseite, es sei denn, der Stern von Afrika ist bereits aufgedeckt. In diesem Fall hat der Hufeisenbesitzer die Chance, das Spiel dadurch zu gewinnen, daß er mit seinem Hufeisen vor dem Diamantenbesitzer in Tanger oder Kairo eintrifft.

**Was an bestimmten Orten besonders zu beachten ist:**

*Kapstadt*: Dem ersten Spieler, der hier eintrifft, zahlt die Bank 500 Pfund.

*Goldküste*: Findet ein Spieler hier einen Edelstein, zahlt ihm die Bank dafür den doppelten Betrag aus.

*Sklavenküste*: Deckt ein Spieler hier eine leere Spielscheibe auf, so muß er drei Runden lang aussetzen und als Sklave bleiben. Bei Edelsteinen, Räubern oder Hufeisen wird wie üblich verfahren.

*St. Helena*: Zu beiden Seiten der Insel lauern Seeräuber. Der Spieler kann die Insel nur dann verlassen, wenn er eine 1 oder 2 würfelt.

**Spielgewinn:**

Wer den Stern von Afrika gefunden hat **und** ihn nach Tanger oder Kairo bringen kann, hat gewonnen. Wenn jedoch ein anderer Spieler ein Hufeisen aufdeckt, nachdem der Stern von Afrika gefunden wurde und mit diesem Hufeisen als erster in Tanger oder Kairo ist, also bevor der Aufdecker des Sterns von Afrika an einem dieser beiden Orte eintrifft, so ist der Hufeisenbesitzer Gewinner des Spieles.

**Viel** Glück bei **der** Suche nach dem Stern von Afrika!