

# STERN VON Afrika



## Eine abenteuerliche Diamantenjagd

von Kari Mannerla  
Für 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren

In diesem spannenden Familienspiel ist Abenteuerlust gefragt. Der legendäre Diamant *Stern von Afrika* muss gefunden und schnell in Sicherheit gebracht werden. Auf der Reise lauern aber viele Gefahren. Glück und eine geschickte Strategie sind nötig, um Räubern nicht in die Hände zu fallen. Das vorhandene Reisebudget muss clever eingesetzt werden, um den *Stern von Afrika* schnell ans Ziel zu bringen. Doch Achtung – auch alle anderen Mitspieler sind hinter ihm her!

### Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren
- 33 Spielsteine:
  - 1 Stern von Afrika (Diamant)
  - 2 Rubine (rot)
  - 3 Smaragde (grün)
  - 4 Topase (gelb)
  - 3 Räuber
  - 5 Hufeisen
  - 15 leere Steine, davon 3 Ersatzsteine
- 35 Banknoten, und zwar:
  - 3x Wert 1.000 Dollar, 12x Wert 500 Dollar,
  - 20x Wert 100 Dollar
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

### Spielziel:

Jeder Spieler versucht den *Stern von Afrika*, den größten Diamanten der Welt, zu finden und ihn auf dem Land-, See- oder Luftweg sicher nach Tangier oder Cairo zu bringen.

### Spielvorbereitung:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



- Alle Spielsteine, mit Ausnahme der 3 leeren Ersatzsteine, werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Anschließend werden sie verdeckt und zufällig auf den roten Punkten auf dem Spielplan platziert.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf eines der beiden Startfelder Tangier oder Cairo.
- Als Startkapital erhält jeder Spieler 300 Dollar von der Bank. Die Aufgaben der Bank übernimmt ein Spieler.



- Danach wird reihum gewürfelt. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl ist der Startspieler und darf die Suche nach dem *Stern von Afrika* beginnen. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

### Spielablauf:

Die auf dem Spielplan abgebildeten roten Punkte sind auf unterschiedlichen Wegen erreichbar. Der Spieler an der Reihe darf frei wählen in welche Richtung und auf welche Art er sich bewegen möchte. Die Wege sind unterschiedlich schnell, verursachen aber auch entsprechende Kosten. Zur Auswahl stehen:

#### Landweg

Der Landweg führt durch Afrika und ist durch weiße Linien mit schwarzen Punkten gekennzeichnet. Wird dieser Weg gewählt, darf die Spielfigur um so viele Punkte in eine Richtung gezogen werden, wie das Würfelergebnis anzeigt. Die Reise auf dem Landweg ist kostenlos.

#### Seeweg

Seewege sind durch hellblaue Linien mit dunkelblauen Punkten gekennzeichnet. Wird der Seeweg gewählt, sind für die Reise zwischen zwei benachbarten roten Punkten sofort 100 Dollar zu bezahlen. Danach darf die Spielfigur um so viele Punkte weiter gezogen werden, wie das Würfelergebnis anzeigt. Hat ein Spieler kein Geld mehr, weil er z.B. unterwegs überfallen wurde, darf er trotzdem und ohne zu würfeln 2 Punkte weiterziehen.

#### Luftweg

Luftwege sind durch rote Linien gekennzeichnet. Wird der Luftweg gewählt, wird nicht gewürfelt. Die Spielfigur darf gleich zu einem benachbarten roten Punkt weitergezogen werden. Die Reise kostet 300 Dollar.

Es gilt:

- Die Spielfigur darf in eine beliebige Richtung gezogen werden. Sie darf aber nicht während eines Zuges die Richtung wechseln.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.
- Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur einen roten Punkt, darf er anhalten, aber er darf dann in dieser Runde nicht mehr weiterreisen.

### Rote Punkte

Bleibt ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem roten Punkt stehen, darf er den darauf liegenden Spielstein für 100 Dollar sofort kaufen. Kann oder will er das nicht, hat der Spieler die Möglichkeit, mit seiner Spielfigur so lange auf dem roten Punkt stehen zu bleiben, bis er in einer der nächsten Runden 4, 5 oder 6 würfelt. Hier besteht allerdings das Risiko, dass ihm ein anderer Spieler, der mit seiner Spielfigur auf demselben roten Punkt landet, den Spielstein vor der Nase wegschnappt. Hat ein Spieler den Stein durch Kauf oder Würfeln erworben, darf er ihn umdrehen.

Je nachdem, was sich auf der Rückseite des aufgedeckten Spielsteins befindet, gibt es folgende Möglichkeiten:



- **Leerer Spielstein:** Dieser ist wertlos und wird einfach zur Seite gelegt.



- **Topas (gelber Edelstein):** Der Spieler erhält 300 Dollar von der Bank. Der Spielstein wird anschließend zur Seite gelegt.



- **Smaragd (grüner Edelstein):** Der Spieler erhält 600 Dollar von der Bank. Der Spielstein wird anschließend zur Seite gelegt.



- **Rubin (roter Edelstein):** Der Spieler erhält 1000 Dollar von der Bank. Der Spielstein wird anschließend zur Seite gelegt.



- **Räuber:** Der Spieler verliert sein gesamtes Geld. Der Spielstein wird anschließend zur Seite gelegt.



- **Stern von Afrika (weißer Diamant):** Wer den größten Diamanten der Welt gefunden hat, behält ihn und muss ihn schnellstmöglich nach Tangier oder Cairo bringen.



- **Hufeisen:** Hat noch kein Spieler den *Stern von Afrika* gefunden, wird der Spielstein einfach zur Seite gelegt. Wurde aber der Diamant bereits von einem Mitspieler gefunden, gibt das Hufeisen seinem Besitzer die Chance, das Spiel doch noch zu gewinnen, indem dieser das Hufeisen schneller nach Tangier oder Cairo bringt als es der Besitzer des *Sterns von Afrika* schafft.

Es gibt einige spezielle Orte, an denen Folgendes eintritt:

- **Cape Town (Kapstadt):** Der erste Spieler, der hier eintrifft, erhält 500 Dollar von der Bank.
- **Gold Coast (Goldküste):** Findet ein Spieler hier einen Edelstein, erhält er von der Bank die doppelte Summe Dollar.
- **Slave Coast (Sklavenküste):** Erwirbt ein Spieler hier einen leeren Spielstein, wird er als Sklave genommen und muss 3 Runden aussetzen. Zeigt der Spielstein einen Edelstein, ein Hufeisen oder einen Räuber, wird das Spiel wie zuvor beschrieben fortgesetzt.
- **St. Helena:** Die Insel ist das Hauptquartier der Piraten, die in den umliegenden Gewässern auf neue Schätze lauern. Landet eine Spielfigur hier, darf die Insel erst wieder verlassen werden, wenn der Spieler 1 oder 2 würfelt. Hat er 1 oder 2 gewürfelt, darf er sofort anschließend seine Reise auf dem See- oder Luftweg fortsetzen.
- **Die Wüste Sahara:** Landet eine Spielfigur auf dem hellblau umrandeten schwarzen Punkt, kommt es zu einem Überfall durch die Beduinen. Der Spieler kommt erst frei, wenn er 1 oder 2 würfelt.

### Spielende:

Es gewinnt der Spieler, der am schnellsten entweder den *Stern von Afrika* oder ein Hufeisen, das nach dem *Stern von Afrika* gefunden wurde, nach Tangier oder Cairo bringt.

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

Wenn Sie zu „Stern von Afrika“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
**Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien**

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

