

L'ÉTOILE D'AFRIQUE

Jeu de famille pour
2 à 5 joueurs dès 7 ans.

Quelque part en Afrique est caché le plus gros diamant du monde appelé «Etoile d'Afrique». Le jeu consiste à le trouver et à le placer en sûreté à Tanger ou au Caire. Mais des brigands avides de butin rôdent dans la forêt vierge, la steppe et les oasis et guettent la moindre occasion de se l'approprier. C'est à celui d'entre vous qui arrivera à les duper!

Pour avoir un rapide aperçu du jeu, il suffit de lire les indications portées dans la marge. Ces renseignements succincts suffisent. Ils permettent de commencer immédiatement à jouer et aussi de trouver rapidement certains détails en cours de partie.

Les brigands et les fers à cheval jouent un rôle important dans le jeu. Pour en savoir davantage, lire les deux encadrés gris.

MATÉRIEL DE JEU

- Plan de jeu
- Carton de 30 jetons
- Argent de jeu
- 2 dés
- 6 pions
- Règle de jeu

PRÉPARATIFS DU JEU

Mélanger les jetons

Placer les jetons, face bleue dirigée vers le haut, sur les 30 cases rouges

Maitre du jeu = banquier
Fr. 300.- à chaque joueur

Les 30 jetons du carton présentent des pierres précieuses, des brigands, des fers à cheval et des surfaces blanches. Dégager les jetons par simple pression du doigt, les poser sur la table en faisant apparaître la face bleue et les mélanger soigneusement. Les répartir ensuite, face bleue toujours dirigée vers le haut, sur les 30 cases rouges du plan de jeu. Aucun des joueurs ne connaît la face cachée des jetons et ne sait où se trouvent les illustrations en question.

L'un des joueurs est nommé maitre de jeu. Il prend le rôle du banquier, distribue Fr. 300.- à chaque joueur et gère le reste de l'argent.

Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place, selon ses préférences, sur la case de départ du Caire ou de Tanger. Les joueurs jettent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

Placer les pions sur la case du Caire ou de Tanger

DÉROULEMENT DU JEU

Rejoindre les cases rouges (recouvertes de jetons bleus) par la voie terrestre, maritime ou aérienne. Chaque joueur peut choisir librement son itinéraire. Il lui est également possible de rebrousser chemin, ceci toutefois en attendant son tour de jeu. Plusieurs pions peuvent occuper en même temps différentes cases. Important: le joueur qui préfère la voie maritime ou la voie aérienne doit payer le prix du voyage!

Libre choix de l'itinéraire

Voie terrestre: les lignes blanches figurent les grandes routes, sur lesquelles les joueurs avancent conformément au nombre de points jeté. Le joueur qui veut s'arrêter sur une case rouge (ou recouverte d'un jeton bleu) oublie les autres points du chiffre indiqué sur son dé et passe celui-ci au joueur suivant. Le voyage sur les grandes routes est gratuit.

Voyage gratuit sur les lignes blanches

Voie maritime: les lignes bleues constituent les routes maritimes sur lesquelles les joueurs progressent selon le nombre de points obtenus ou s'arrêtent sur une case rouge en oubliant le nombre restant de points indiqué sur le dé. Le joueur qui choisit la voie maritime doit payer Fr. 100.- à la banque avant de jouer pour toute route comprise entre deux cases rouges. Celui qui n'est pas en mesure de régler le prix exigé ne peut avancer que d'une seule case bleue lors de son tour de jeu, ceci toutefois gratuitement.

Voyage sur les lignes bleues d'une case rouge à l'autre
Fr. 100.-

Voie aérienne: les lignes rouges rejoignant les cases rouges marquent les routes aériennes. Si l'on préfère ce parcours, inutile de jeter le dé quand c'est son tour de jeu, car on avance toujours d'une case rouge à l'autre, et chaque voyage coûte Fr. 300.-.

Voyage sur les lignes rouges d'une case rouge à l'autre
Fr. 300.-

CASES ROUGES

Le joueur qui s'arrête sur une case rouge paie Fr. 100.-, ce qui l'autorise à retourner le jeton se trouvant sur cette case. Celui qui ne veut ou ne peut payer doit attendre le tour suivant. Il jette alors le dé sans payer. Un 4, un 5 ou un 6 l'autorise à retourner le jeton, alors qu'un 1, un 2 ou un 3 l'arrête tout en lui permettant de tenter une nouvelle fois sa chance au prochain tour. Un joueur arrivant par la suite sur la même case rouge n'a pas le droit de retourner le jeton aussi longtemps que le joueur précédent se trouve sur cette même case rouge. Celui qui perd patience peut continuer à avancer.

Retourner un jeton coûte Fr. 100.-. Autre possibilité: laisser passer un tour, puis jeter le dé au lieu de payer

Poursuite du jeu permise sans retourner de jeton

JETONS

Les jetons retournés sont remis à la banque, à l'exception des jetons de brigands.

Vide = blanc: les jetons blancs ne présentent aucune valeur marchande et sont sortis du jeu.



Fr. 300.-



Fr. 600.-



Fr. 1000.-



A conserver. Se rendre immédiatement à Tanger ou au Caire

Topaze = pierre précieuse jaune: jeton vendu à la banque pour Fr. 300.-.

Emeraude = pierre précieuse verte: jeton vendu à la banque pour Fr. 600.-.

Rubis = pierre précieuse rouge: jeton vendu à la banque pour Fr. 1000.-.

«Etoile d'Afrique: le joueur qui trouve l'«Etoile d'Afrique» la garde précieusement et cherche à la placer le plus rapidement possible en sûreté en la déposant à Tanger ou au Caire. Il est bien évident que le propriétaire de l'«Etoile d'Afrique» doit également payer le prix du voyage s'il veut emprunter la voie maritime ou la voie aérienne.



Brigands: le joueur qui tombe entre les mains des brigands perd tout son argent (et doit le rendre à la banque). Les jetons de brigands restent chez le joueur «attaqué». Il peut à tout moment les placer sur les cases rouges libres de son choix (à l'exception du Caire et de Tanger) **en faisant apparaître l'illustration.** En plaçant un jeton de brigand, le joueur cherche à retarder ses partenaires. Les joueurs ne sont en effet pas autorisés à sauter les cases de brigands, qui ne peuvent être rejointes qu'avec le nombre exact de points requis. Lorsqu'un joueur échoue sur une case de brigand, il doit payer au propriétaire du jeton une rançon d'un montant égal au nombre de points jeté par le détenteur du jeton multiplié par 100, soit Fr. 100.- par point obtenu, sauf si ce dernier jette un 6. Le jeton de brigand passe alors au joueur qui a payé le prix de la rançon.

Remettre son argent à la banque. Garder le jeton. Poser le jeton de brigand sur la case rouge de son choix.

Le joueur qui retourne un jeton de brigand doit remettre tout son argent à la banque. Il garde le jeton de brigand et le place au moment de son choix sur l'une des cases rouges (à l'exception du Caire et de Tanger) libres de tout jeton et pion en faisant apparaître l'illustration. Le fait de placer un jeton de brigand compte pour un tour.

Les cases de brigands constituent des obstacles. Aucun joueur n'est autorisé à les sauter. Seul le nombre de points exact permet de les rejoindre. Le joueur qui échoue sur un jeton de brigand doit verser une rançon égale au nombre de points jeté par le détenteur du jeton multiplié par 100, à savoir Fr. 100.- par point obtenu, sauf si ce dernier jette un 6.

Après le paiement du prix de la rançon ou lorsque le détenteur du jeton de brigand jette un 6, le joueur qui se trouve sur la case de brigand s'empare du jeton et continue à jouer. Il lui est alors permis de placer le jeton de brigand sur la case rouge libre de son choix au moment qui lui plaira. Le fait de placer le jeton est considéré comme un tour de jeu. Mais le joueur peut également laisser le jeton et continuer à jouer au prochain tour.

Le joueur qui ne peut verser le montant de la rançon ou ne la payer que partiellement doit rester sur la case de brigand. Il laisse alors passer autant de tours de jeu que le nombre de points indiqué et pour lesquels il ne peut payer les Fr. 100.- exigés.

Si le propriétaire du jeton de brigand jette par exemple un 5 et si le joueur ne possède que Fr. 200.-, il devra laisser passer trois tours de jeu.

Le joueur qui a séjourné le nombre de tours requis sur la case de brigand obtient comme précédemment le jeton de brigand.

Si un joueur échoue sur sa propre case de brigand, il continuera à jouer au prochain tour. Il peut laisser le jeton ou le placer sur une autre case rouge.

Bloquer les cases de brigands. Défense de sauter. Verser une rançon sauf dans le cas d'un 6

Le jeton de brigand change de propriétaire

Prendre le jeton, le placer sur une case rouge ou le laisser

Pas d'argent ou pas assez? Laisser passer son tour

Exemple

Interdiction de sauter son propre jeton de brigand

Fers à cheval: le joueur qui retourne un fer à cheval **avant** que l'«Etoile d'Afrique» ne soit découverte doit remettre le jeton à la banque.

Les fers à cheval portent bonheur seulement **lorsque** l'«Etoile d'Afrique» a été découverte. Le joueur qui retourne un fer à cheval peut alors garder le jeton et même remporter le jeu s'il arrive à rejoindre Le Caire ou Tanger avant le propriétaire de l'«Etoile d'Afrique»!

Le joueur qui retourne **un** fer à cheval **avant** que l'«Etoile d'Afrique» n'ait été découverte doit le remettre à la banque.



Si le retourne après la découverte de l'«Etoile d'Afrique», il peut le conserver. Les fers à cheval constituent des porte-bonheur. Le joueur qui arrive à rejoindre Tanger ou Le Caire avant le propriétaire de l'«Etoile d'Afrique» a en effet la chance de gagner le jeu.

Dès que l'«Etoile d'Afrique» est découverte, la banque vend immédiatement aux enchères l'un des fers à cheval en sa possession au plus offrant. Le prix minimum est fixé à Fr. 300.-. Le banquier peut également participer à la vente aux enchères. Le fer à cheval est remis au joueur qui mise et règle la somme d'argent la plus élevée. Aucune vente aux enchères ne peut avoir lieu si

Vente aux enchères par la banque d'un seul fer à cheval au plus offrant

la banque ne possède pas de fer à cheval. Si elle en a plusieurs, les autres restent en sa possession et n'entrent plus dans le jeu.

CASES ROUGES À SIGNIFICATION PARTICULIÈRE

Le Cap
Fr. 500.-

Le Cap: le joueur arrivant sur cette case touche Fr. 500.- de la banque.

Côte d'or double montant perçu de la banque

Côte d'or: une pierre précieuse découverte sur cette case double de valeur lors de sa mise en vente.

Côte des Esclaves laisser passer 3 tours de jeu

Côtes des Esclaves: le joueur qui retourne un **jeton blanc** sur cette case doit laisser passer trois tours de jeu. Quant aux pierres précieuses, brigands et fers à cheval, ils suivent les règles générales du jeu.

Sainte-Hélène poursuite du jeu avec un 1 ou un 2 seulement

Sainte-Hélène: les brigands sèment la panique en mer tout autour du continent africain. Alors que la voie aérienne est libre, la voie maritime ne se libère que si l'on jette un 1 ou un 2.

LE GAGNANT

La ville de Tanger ou du Caire ne peut être rejointe qu'avec le nombre exact de points requis. Il convient donc d'attendre à l'entrée de la ville aussi longtemps que le chiffre nécessaire n'a pas été obtenu. Le vainqueur est celui qui le premier arrive dans l'une des deux villes avec l'«Etoile d'Afrique» ou un fer à cheval. Le choix de la ville d'arrivée est indépendant de la ville de départ.

DER STERN VON AFRIKA

Familienspiel für
2-5 Spieler ab 7 Jahren.

Irgendwo in Afrika liegt der grösste Diamant der Welt verborgen, der «Stern von Afrika». Ihn gilt es zu finden und in Sicherheit zu bringen, nach Tanger oder nach Kairo. Doch im Urwald, in der Steppe und den Oasen lauern beutegierige Räuber. Wer von Euch überlistet sie?

Wer sich einen raschen Überblick verschaffen will, lese zuerst die am Rand angeführten Stichwörter. Diese kurzen Angaben genügen, um sofort mit dem Spiel zu beginnen. Die Stichwörter helfen auch, während des Spiels gesuchte Einzelheiten schnell aufzufinden.

Eine wichtige Rolle spielen Räuber und Hufeisen. Hierfür geben die beiden grauen Kästchen eine allgemeine Übersicht.

SPIELMATERIAL

- Spielplan
- Karton mit 30 Plaketten
- Spielgeld
- 2 Würfel
- 6 Spielfiguren
- Spielregel

SPIEL- VORBEREITUNG

Der Karton mit 30 Plaketten zeigt Edelsteine, Räuber, Hufeisen oder weisse Flächen. Die Plaketten werden herausgedrückt, mit der blauen Seite nach oben auf den Tisch gelegt und gut gemischt. Dann verteilt man sie, wieder mit der blauen Seite nach oben, auf den 30 roten Feldern des Spielplans. Keiner kennt also die Bildseiten, und niemand weiss, was wo liegt.

Ein Mitspieler wird zum Spielleiter gewählt. Er übernimmt die Bank, verteilt je Fr. 300.- an jeden Spieler und verwaltet den Rest.

Jeder Mitspieler wählt eine farbige Spielfigur und stellt sie nach Belieben entweder auf Kairo oder auf Tanger. Alle würfeln je einmal. Die höchste

**Plaketten
mischen**

**Blaue Seite
nach oben auf
30 rote Felder**

**Spielleiter =
Bankier**

**Fr. 300.- an
jeden Spieler**

**Spielfiguren
auf Kairo oder
Tanger**

SPIELVERLAUF

Freie Wahl der Reiseroute Die roten (blau überdeckten) Felder werden zu Land, zur See oder auf dem Luftweg erreicht. Jeder darf seine Route frei wählen, auch umkehren ist erlaubt, aber jeweils nur in einem nächsten Zug. Auf den einzelnen Feldern können jeweils mehrere Figuren stehen. Achtung: Wer Seerouten und Luftwege benützt, muss dafür bezahlen!

Gratisreise auf weissen Linien

Reise über blaue Linien von einem roten Punkt zum andern kostet Fr. 100.-

Reise über rote Linien von einem roten Punkt zum andern kostet Fr. 300.-

Landstrassen: Entlang der weissen Linie rückt man um so viele schwarze Punkte vor, wie die gewürfelte Zahl anzeigt. Wer auf einem roten (oder blau überdeckten) Feld anhalten will, lässt die restlichen Augen der gewürfelten Zahl verfallen. Landstrassen sind gratis.

Seerouten: Sie sind mit blauen Punkten gezeichnet. Auch hier zieht man gemäss der gewürfelten Zahl und darf auf einem roten Feld anhalten, wobei die restlichen Würfelpunkte verfallen. Jede Seereise zwischen zwei benachbarten roten Feldern kostet Fr. 100.-. Der Betrag ist vor dem Zug an die Bank zu bezahlen. Wer seine Seereise nicht bezahlen kann, darf, wenn er an die Reihe kommt, **nur um einen einzigen blauen Punkt vorrücken, dafür gratis.**

Luftwege: Sie verbinden rote Felder mit roten Linien. Jeder Flug von einem roten Feld zum nächsten gilt als Spielzug, es braucht also nicht gewürfelt zu werden. Der Zug kostet Fr. 300.-.

ROTE FELDER

Umdrehen einer Plakette kostet Fr. 100.-. Andere Möglichkeit: einmal aussetzen und dann würfeln statt bezahlen.

Weiterziehen ohne umdrehen erlaubt

Wer auf einem roten Feld stehenbleibt, bezahlt Fr. 100.-. Dann darf er die Plakette umdrehen. Wer nicht bezahlen will oder kann, muss bis zur nächsten Runde warten. Dann wird gewürfelt statt bezahlt. Bei 4, 5 oder 6 darf man die Plakette wenden. Mit 1, 2 oder 3 bleibt man sitzen, kann aber in der nächsten Runde sein Glück nochmals versuchen. Ein Spieler, der nach Dir auf diesem Feld eintrifft, darf die Plakette nicht umdrehen, solange Du auf dem Feld stehst. Wer keine Geduld hat, darf weiterziehen.

PLAKETTEN

Aufgenommene Plaketten gehen an die Bank; Ausnahme Räuberplaketten.

Leer = weiss: Weisse Plaketten sind bedeutungslos und werden aus dem Spiel genommen.

Topas = gelber Edelstein: Er wird der Bank verkauft für Fr. 300.-.

Smaragd = grüner Edelstein: Die Bank bezahlt dafür Fr. 600.-.

Rubin = roter Edelstein: Dafür erhält der glückliche Finder sogar Fr. 1000.-.



Fr. 1000.-



behalten, sofort nach Tanger oder Kairo

«Stern von Afrika»: Wer ihn findet, darf ihn behalten und versucht nun, ihn auf schnellstem Weg in Sicherheit zu bringen, entweder nach Tanger oder nach Kairo. Selbstverständlich muss auch der Besitzer des «Sterns von Afrika» für die Benutzung von See- oder Luftweg bezahlen.

Räuber: Wer ihnen in die Hände fällt, verliert sein ganzes Geld (und muss es an die Bank zurückgeben). Räuberplaketten bleiben im Besitz des «Überfallenen». Er darf sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf irgendein freies rotes Feld setzen, **Bildseite nach oben**. Wer eine Räuberplakette setzt, versucht damit seine Mitspieler aufzuhalten.

Räuberfelder dürfen nämlich nicht übersprungen werden; sie können nur mit der genauen Punktzahl erreicht werden. Kommt ein Mitspieler auf Dein Räuberfeld, muss er Dir Lösegeld bezahlen. Dazu würfelst Du mit einem Würfel und erhältst von ihm Fr. 100.- für jedes Auge, ausser wenn er eine 6 würfelt. Nun gehört die Räuberplakette dem Mitspieler.



Wer eine Räuberplakette umdreht, liefert sein ganzes Geld der Bank ab. Er legt die Räuberplakette vor sich hin und darf sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf irgendein rotes Feld setzen (ausser auf Kairo oder Tanger). Auf diesem Feld darf sich jedoch weder eine Plakette noch eine Spielfigur befinden. Die Bildseite mit dem Räuber kommt nach oben. Das Setzen einer Räuberplakette gilt als Spielzug.

Räuberfelder sind Hindernisse. Keiner darf darüber hinaus würfeln. Sie können nur mit der genauen Punktzahl erreicht werden. Wer auf ein Räuberfeld mit sichtbarem Räuber kommt, muss Lösegeld bezahlen. Der Spieler, der die Räuberplakette gesetzt hat, würfelt und erhält für jedes gewürfelte Auge Fr. 100.-. Würfelt er aber 6, wird kein Lösegeld bezahlt.

Nach Bezahlung des Lösegeldes oder bei einer 6 nimmt der auf dem Räuberfeld stehende Spieler die Plakette auf und zieht weiter. Er darf nun seinerseits die Räuberplakette zu einem beliebigen Zeitpunkt auf irgendein freies rotes Feld setzen. Das Neueinsetzen gilt als Spielzug. Man darf die Plakette auch liegenlassen. Weiterziehen im nächsten Spielzug.

Kann man das verlangte Lösegeld nicht oder nur zum Teil bezahlen, bleibt man auf dem Räuberfeld sitzen. Man setzt für jedes Würfelauge, für das man keine Fr. 100.- bezahlen kann, eine Runde aus.

Geld an Bank

Plakette behalten

Räuberplakette auf beliebiges rotes Feld

Räuberfelder blockieren

Nicht überspringen

Lösegeld bezahlen ausser bei 6

Räuberplakette wechselt den Besitzer

Plakette aufnehmen, neu setzen oder liegenlassen

Kein Geld oder zu wenig? Aussetzen!

wertlos



Fr. 300.-



Fr. 600.-

Beispiel:

Würfelt der Besitzer der Räuberplakette 5, Du besitzt aber nur Fr. 200.-, setzt Du drei Runden aus.

Wer seine Runden auf einem Räuberfeld abgessen hat, erhält, wie oben, die Räuberplakette.

Auch eigenes Räuberfeld nicht überspringen

Kommt ein Spieler auf ein eigenes Räuberfeld, zieht er in der nächsten Runde weiter. Er darf die Plakette liegen lassen oder sie auf ein anderes rotes Feld setzen.



Hufeisen: Wer ein Hufeisen aufdeckt, bevor der «Stern von Afrika» gefunden wird, liefert es an die Bank ab.

Erst **nachdem** der «Stern von Afrika» aufgedeckt wird, bringen Hufeisen Vorteile. Wer dann ein Hufeisen aufdeckt, darf es behalten. Wer eine Hufeisenplakette hat und vor dem Besitzer des «Sterns von Afrika» in Kairo oder Tanger eintrifft, gewinnt das Spiel!

Ein Hufeisen wird von der Bank an den Meistbietenden versteigert, **nachdem** der «Stern von Afrika» gefunden wurde.

Wer ein Hufeisen aufdeckt, bevor der «Stern von Afrika» gefunden wird, liefert es der Bank ab. Wer es aufdeckt, nachdem der «Stern von Afrika» aufgetaucht ist, darf es behalten. Hufeisenbesitzer sind Glückspilze. Sie haben die Chance, das Spiel zu gewinnen, vorausgesetzt, sie treffen vor dem Besitzer des «Sterns von Afrika» in Tanger oder Kairo ein.

Bank versteigert an Meistbietenden. Nur ein Hufeisen wird versteigert.

Wird der «Stern von Afrika» gefunden, versteigert die Bank unverzüglich ein bei ihr liegendes Hufeisen an den Meistbietenden. Es müssen jedoch mindestens Fr. 300.- bezahlt werden. Der Bankier darf sich an der Versteigerung beteiligen. Das Hufeisen erhält der Spieler, der den höchsten Betrag dafür bietet und bezahlt. Liegt bei der Bank kein Hufeisen, findet keine Versteigerung statt. Liegen bei der Bank mehrere Hufeisen, bleiben die übrigen Hufeisen dort liegen und gelangen nicht mehr ins Spiel.

ROTE FELDER MIT BESONDERER BEDEUTUNG

Kapstadt
Fr. 500.- an
Spieler

Kapstadt: Wer hier ankommt, bekommt von der Bank Fr. 500.-.

Goldküste
doppelter
Preis von Bank

Goldküste: Ein hier entdeckter Edelstein erzielt beim Verkauf den doppelten Preis.

Sklavenküste
dreimal aus-
setzen

Sklavenküste: Wer hier eine **weisse Plakette** aufdeckt, muss drei Runden aussetzen. Edelsteine, Räuber und Hufeisen dagegen spielen die übliche Rolle.

St. Helena nur
mit 1 oder 2
weiterziehen

St. Helena: Seeräuber machen die Gewässer rund um die Insel unsicher. Der Seeweg wird erst frei, wenn man 1 oder 2 würfelt. Der Luftweg ist frei.

WER GEWINNT?

Tanger oder Kairo kann nur mit genauer Würfelzahl erreicht werden. Man bleibt vor dem Zielfeld so lange stehen, bis man die benötigte Zahl erwürfelt hat. Wer als erster mit dem «Stern von Afrika» oder mit einem Hufeisen in einer der beiden Städte eintrifft, ist Sieger. (Es spielt keine Rolle, in welcher der beiden Städte man die Reise begonnen hat, die Wahl der Zielfelder ist frei.)

Dieses Wettrennen um den «Stern von Afrika» hat Karl Manneria erfunden.