

# ЗВЕЗДА АФРИКИ

Так назывался самый большой в мире алмаз, который был найден в 1905 г. в Трансваале, на юге Африки. Его вес равнялся (621 грамм), а размеры составляли 10 x 6,5 x 5 см.

Позднее из этого алмаза было изготовлено 105 бриллиантов, крупнейшие из них украшают скипетр английских монархов и корону Британской Империи.

## ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ИГРЫ

Инструкция.	Жетоны – 30 шт., из них:
Игровое поле.	один алмаз "Звезда Африки",
Купюры по 100 – 16 шт.	два рубина (красных),
Купюры по 500 – 8 шт.	три изумруда (зеленых),
Фишки-4 шт.	четыре топаза (желтых),
Кубик-1шт.	шесть подков,
	пять разбойников,
	девять пустых.

Цель игры: стать обладателем алмаза и доставить его в Танжер или Каир.

## Основные правила

Положите на каждый круг игрового поля по жетону рисунком вниз. Никто не должен знать, где какой жетон находится. Поставьте свои фишки по желанию на Танжер или Каир. Возьмите из банка по 500. Определите очередность ходов.

Начинайте искать "Звезду Африки", передвигаясь по воздуху, суше или воде в любом направлении, от жетона к жетону. При остановке фишки на жетоне его можно открыть.

Красным цветом обозначены авиалинии. При очередном ходе можно совершить перелет по одной авиалинии, заплатив 300. Кубик при этом не бросается.

Перемещения по суше и по морю осуществляются по броску кубика. За каждый выход из порта в море надо платить 100. Движение по суше бесплатное.

Фишку можно остановить, не использовав всех очков, выпавших на кубике. Если вы решили использовать все очки и прошли жетон, то его можно открыть, заплатив 100.

При остановке на обведенных кружках возле Сахары и острова Святой Елены игрок пропускает ход.

Игрок, первым добравшийся до Кейптауна, получает 500.

Если за один ход вы открыли 2 или 3 жетона, то действия, определяемые жетонами, выполняются по ходу движения.

Если вы открыли жетон с драгоценным камнем – сдайте его в банк и получите за топаз – 300, за изумруд – 500, за рубин – 800. За камень, найденный на Золотом берегу, плата удваивается. Пустой жетон ничего не обозначает. Жетон с подковой хранится у игрока, пока не будет использован. По желанию за подкову можно получить 100 или дополнительный ход.

Игрок, перевернувший жетон с разбойником, лишается всех денег. Подковы у него сохраняются. Жетон с разбойником остается на квадрате. Если разбойник оказался на Невольничьем Берегу, то игрок попадает в рабство - пропускает три хода. При проходе через открытый жетон с разбойником надо заплатить 100, а при остановке на нем заплатить 100 и пропустить ход. Эти правила для жетонов с разбойниками действуют до тех пор, пока кто-нибудь не завладеет "Звездой Африки". Игрок, оставшийся без денег и подков на острове, пропускает три хода.

Если вы нашли алмаз – спешите доставить его в Танжер или Каир, используя все имеющиеся средства. Владельцу "Звезды Африки" нельзя проходить через открытых разбойников. По пути можно открывать жетоны, но если вы налетите на разбойника, то придется сдать деньги в банк, а алмаз поставить на Кейптаун.

Остальные игроки, после того как алмаз найден, при проходе через открытый или закрытый жетон с разбойником становятся разбойниками. Деньги при этом сохраняются. Если игрок-разбойник догонит владельца алмаза, т.е. пройдет через точку, на которой стоит фишка, то "Звезда Африки" и деньги переходят от счастливчика к разбойнику. Игрок-разбойник при этом снова становится обычным игроком, а его жетон с разбойником выбывает из игры.

Выиграет тот, кто первым доставит алмаз в Танжер или Каир.

По желанию вы можете менять наши правила и вводить свои. Споры в игре рекомендуем решать при помощи кубика.

ЖЕЛАЕМ ВАМ УДАЧИ!