

VASTAA
TIMANTIN
KUTSUUN



AFRIKAN TÄHTI[®]

RETKIKUNNAT

Säännöt

Pelin tarkoitus

Pelaajien tarkoituksena on koota retkikunta, löytää Afrikan Tähti ja viedä se takaisin Cairoon tai Tangieriin. Kun Afrikan Tähti on löytynyt, muut pelaajat yrittävät estää pelaajan kulun takaisin maaliin ja samalla ryöstää timantin itselleen.

Kaikki perinteisen Afrikan Tähten® säännöt pätevät myös Retkikunnat-laajennuksessa, eli esimerkiksi hevosenkengällä voittaminen on mahdollista ja kun kääntäminen maksaa normaalisti 100 punttaa, rahattomana voi kääntää nopan silmäluvuin 4, 5 ja 6. Merireitti maksaa 100 punttaa ja lentäminen 300 punttaa.

Pelivalmistelut

- Aarrekiekot jaetaan kahteen pinoon taustavärisä mukaan. Löytöretkikiekot, joihin kuuluu Afrikan Tähti, sekoitetaan ja asetetaan pelilaudalle pohjimmaiseksi, minkä jälkeen varustelukiekot sekoitetaan ja asetetaan näiden päälle.
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen hahmon ja ottaa tälle nappulan. Hahmot voi myös arpoa. Tämän jälkeen kukin pelaaja etsii retkikuntapakasta oman hahmonsa hahmokorttiin listatut retkikuntakortit. Retkikuntakortit sijoitetaan kuvapuoli ylöspäin pelaajan eteen. Jokaisella hahmolla on myös oma erikoiskyky, joka on kirjattu hahmokorttiin.
- Kaikki pelaajat nostavat itselleen 300 punttaa pankista.
- Tämän jälkeen pelaajat asettavat pelinappulansa Tangieriin tai Cairoon.
- Vaaratilanne-, retkikunta- ja tapahtumakorttipakat sekoitetaan ja laitetaan pelilaudan viereen kuvan (ks. sivu 2) osoittamalla tavalla. Pelaajat arpovat aloittajan.



Pelin kulku

Peli koostuu kahdesta tasosta: varustelu (päälimmäiset kiekot) ja löytöretki (alemmat kiekot). Varustelussa pelaajat kokoavat retkikunnan. Retkikunta on koossa, kun pelaajalla on yhteensä kolme kutakin ominaisuussymbolia (ks. kuva sivu 3) retkikuntakorteissaan. Retkikuntakortteja saa aarrekiekoista ja tapahumakorteista.

Kun retkikunta on koossa pelaaja saa alkaa kääntää alempia kiekkoja. Jos kiekkoja on kaksi päällekkäin, ei alempaa kiekkoa saa kääntää vaikka retkikunta olisikin jo koossa. Vuoron aikana saa kääntää vain yhden kiekon. Jos kaikki ensimmäisen tason kiekot on käännetty eikä pelaajalla vielä ole retkikuntaa kasassa, voi hän alkaa kääntää löytöretkikiekkoja. Tällöin kääntäminen maksaa 200 punttaa tai rahattomana nopan silmäluvun 5 tai 6, kunnes retkikunta on koossa.

Pelin aarrekiekot:

	
<u>Retkikunta</u>	14 6
<u>Vaaratilanne</u>	8 6
<u>Rosvo</u>	2 3
<u>Hevosenkengä</u>	2 5
<u>Topaasi</u>	2 4
<u>Smaragdi</u>	1 3
<u>Rubiini</u>	1 2
<u>Afrikan Tähti</u>	0 1

Sisältö:

- 59 kpl tapahtumakorttia
- 55 kpl retkikuntakorttia
- 42 kpl vaaratilannekorttia
- 5 kpl vaaranoppia
- 10 kpl hahmokorttia
- 10 kpl hahmomerkkejä
- 30 kpl varustelukiekkoa
- 30 kpl löytöretkikiekkoa

» Lisäksi tarvitaan Afrikan Tähestä pelilautaa, noppa ja rahat

hahmon retkikuntakortit erikoisominaisuus



Hahmokortti



Varustelu-
kiekko



Löytöretki-
kiekko

Lisäosan kokoonpano neljän hengen peliä varten

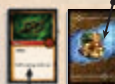
Tapahtumapakka



Poistopakka



Retkikuntapakka

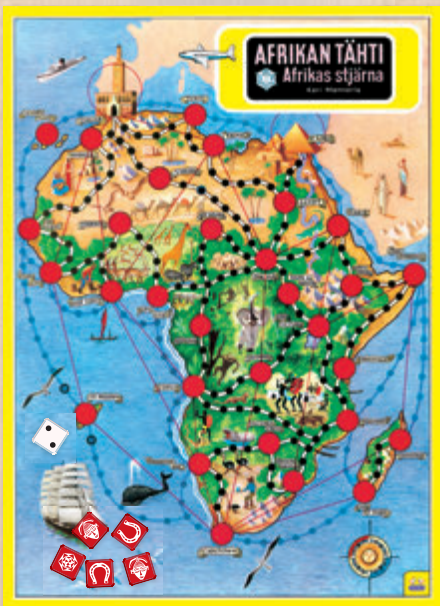


Poistopakka

Pelaaja 1



Pelaaja 2



Vaaratilannepakka



Poistopakka

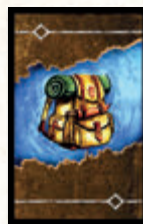


Pankki

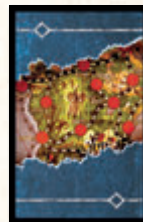
Pelaaja 4



Pelaaja 3



Retkikunta-
kortti



Tapahtuma-
kortti



Vaaratilanne-
kortti

Koossa oleva retkikunta



Ensimmäinen vuoro

Arvottu pelaaja aloittaa. Pelaajan vuoro koostuu kolmesta osiosta, jotka hänen on suoritettava tässä järjestyksessä:

1. Liikkuminen

Pelaaja liikkuu joko maa-, meri- tai lentoreittejä pitkin, aivan kuten tavallisissa Afrikan Tähdessä®. Tilaisuuden tullen pelaaja nostaa tapahtumakortteja ja toimii niiden mukaisesti.

Tapahtumakortteja pitää nostaa aina kun pelaaja kulkee kohteen läpi tai pysähtyy kohteeseen. Vuoron aikana on siis mahdollista nostaa useita tapahtumakortteja.

2. Retkikuntakorttien käyttö

Liikuttuaan pelaaja voi halutessaan käyttää retkikuntakorttiansa erikoiskykyjä esimerkiksi lisäliikkumiseen. Pelaaja voi myös myydä tai poistaa retkikuntakortteja.

3. Toimet

Jos pelaajan pelinappula on pysähtynyt aarrekiekon päälle voi hän maksaa 100 punttaa ja nostaa päällimmäisen aarrekiekon ja toimia sen mukaisesti. Varattomana pelaaja voi yrittää kääntöä nopalla samalla vuorolla.

Aarrekiekon nostamisen sijaan pelaaja voi aloittaa pelaajien välisen yhteenoton, mikäli hän on samassa pisteessä vastapelaajan pelinappulan kanssa. Hän voi myös käydä kauppaa muiden samassa pisteessä olevien pelaajien kanssa. Vuoro päättyy. Pelivuoro vaihtuu myötöpäivään. Näin jatketaan kunnes himoittu timantti on löytynyt.

Huom. Käsikortit - Pelaaja voi aina halutessaan ja tilanteen suodessa pelata tapahtumakortin kädestään. Hänen on ilmoitettava siitä selkeään ääneen.

Osioiden tarkennus sääntöjen sivulla 6.

Retkikuntakortit

Nämä kortit määrittävät, milloin pelaajan retkikunta on koossa. Pelaajalla tulee olla yhteensä kolme kutakin ominaisuussymbolia. Retkikuntakorttien maksimi on seitsemän, ellei pelaajalla ole tätä määrää kasvattavia kortteja.

Retkikuntakorttien ominaisuudet

Retkikuntakorteilla on erilaisia ominaisuuksia. Ominaisuuksia ovat toimintakyky, jota symboloi keihäät, voimavarat, jota osoittaa punnan kolikko ja tynnyri sekä vielä matkanteke, jota symboloi kenkä. Retkikuntakortteja on neljää eri tyyppiä, joista jokainen on merkattu omalla värillään:

- **Varuste** on tavara ja voimavara, jonka voi muuttaa helposti myös rahaksi.
- **Kulkuneuvo** on ensisijainen tapa liikkua pelilaudalla nopeammin.
- **Liittolainen** on retkikuntasi jäsen. Vain liittolainen voi tuoda kahta eri ominaisuutta retkikuntaasi. Liittolaista ei voi vaihtaa rahaksi.
- **Taito** on hahmon itsensä oppima kyky, eikä sitä voi menettää kuin erityistilanteissa. Taitoa ei voi vaihtaa rahaksi.

Tapahtumakortit

Afrikassa sattuu ja tapahtuu. Tapahtumakorteissa on välittömästi tapahtuvia sattumia (kuvitukseltaan värilliset kortit), nämä pelataan heti, sekä talteen otettavia käsikortteja (kuvitukseltaan mustavalkoiset kortit). Käsikortit pelaaja pitää piilossa muilta pelaajilta ja pelaa halutessaan. Käsikortin tunnistaa myös punaisesta korttirivisymbolista. Käsikortteja saa pelaajalla olla kerralla kädessään enintään neljä. Tapahtumakortteja pitää nostaa aina, kun pelaaja kulkee kohteen läpi tai pysähtyy kohteeseen.

Huom. Mikäli pelaaja on oikeutettu nostamaan useampia tapahtumakortteja saapuessaan kohteeseen, hän nostaa ensin yhden kortin ja toimii sen mukaisesti ja vasta tämän jälkeen toisen tapahtumakortin (ks. Opettajan ominaisuus).

Aarrekiekot

Kiekot on lajiteltu taustavärinsä mukaan kahteen 30 kappaleen ryhmään, varustelukiekkoihin ja löytöretkikiekkoihin. Lisäosa tuo mukanaan kaksi kokonaan uutta aarrekiekkoa.

- **Retkikunta-aarrekiekko** – Kääntäessään reppusymbolin pelaaja nostaa itselleen retkikuntapakan päällimmäisen kortin.
- **Vaaratilanne-aarrekiekko** – Kääntäessään naamarisymbolin pelaaja nostaa vaaratilannepakan päällimmäisen kortin ja toimii sen ohjeiden mukaan.

Vaaratilannekortit

Kääntäessään vaaratilannekiekon tai nostaessaan epäonnisen tapahtumakortin pelaajan on nostettava vaaratilannepakan päällimmäinen kortti ja heitettävä kortin vaatima vaaraheitto vaaranopilla (ks. Vaaranopat). Epäonnistuuessaan pelaaja kärsii kortissa kerrotut seuraukset.

Vaaranopat

Pelaajan joutuessa vaaratilanteeseen tai yhteenottoon vastaapelaajansa kanssa hän ratkaisee tilanteen heittämällä vaaranoppia. Onnistuakseen on pelaajan heitettävä vaaranopilla vaaratilannekortissa olevat symbolit.

Yhteenotossa samassa pisteessä oleva pelaaja yrittää ryöstää toiselta pelaajalta Afrikan Tähten, hevosenkengän, retkikuntakortin tai rahaa. Yhteenoton säännöt löytyvät sivulta 8.

Huom. Jotkin retkikuntapakan kortit antavat pelaajalle uusintaheittoja.

Hahmokortit

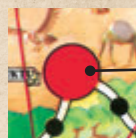
Pelaajilla on valittavanaan yhteensä kymmenen erilaista hahmoa, joista yhdellä hän lähtee seikkailemaan Afrikkaan. Jokaisella hahmolla on nimi, erikoiskyky ja retkikuntakortit, jotka hän saa pelin aluksi, sekä pieni tarina hahmon taustoista. (ks. kuva sivu 2.)



Retkikunta-
aarrekiekko



Retkikunta-
kortti



Kohde



Tapahtuma-
kortti



Käsikortti-
symboli



Käsikortti



Vaaratilanne-
aarrekiekko



Vaaratilanne-
kortti



Vaaranoppien symbolit

Varustelu – Retkikunnan kokoaminen

Pelin alussa pelaajat eivät suinkaan ryntää suoraan Afrikan Tähten etsintään. Ensin on koottava retkikunta, jotta on mahdollista päästä viidakon syvimpiin sopukoihin. Aluksi pelaaja saa kääntää vain päällimmäisiä aarrekiekkoja eli varustelukiekkokkoja. Alempia aarrekiekkoja eli löytöretkikiekkokkoja saa kääntää vasta, kun retkikunta on koossa tai kun päällimmäiset kiekot loppuvat.

Retkikunnan kokoaminen tapahtuu keräämällä retkikuntakortteja. Jokaisessa retkikuntakortissa on yksi, kaksi tai kolme ominaisuussymbolia. Joissain retkikuntakorteissa symbolit on erotettu toisistaan välisymbolilla, jolloin pelaajalla on mahdollisuus valita, kumpaa kahdesta ominaisuudesta kortti tuo.

Pelaajan retkikunta on koossa, kun hänellä on kerättyä retkikuntakorteissaan vähintään kolme kutakin ominaisuussymbolia. (ks. kuva sivu 3.)

Kun ominaisuussymbolit eli retkikunta on koossa, saa alkaa kääntää löytöretkikiekkokkoja. Jos retkikunta on kasassa jo varhaisessa vaiheessa saattaa pelaaja yhä joutua kääntämään ensin varustelukiekon päästäkseen käsiksi alla olevaan löytöretkikiekkokko.

Pelaajalla saa olla edessään enintään seitsemän retkikuntakorttia. On kuitenkin olemassa muutamia retkikuntakortteja, jotka nostavat tätä lukumäärää.



**Ominaisuus-
symbolit**



Välisymboli

Löytöretki – Aarteen metsästys

Kun pelaajalla on retkikunta koossa, hän saa alkaa kääntää löytöretkikiekkokkoja. Pelaaja kiertää kuumeisesti kohteesta toiseen Afrikan Tähteä etsien.

Mikäli pelaaja menettää retkikuntakortin ja yksi tai useampi hänen retkikuntansa ominaisuuksista laskee alle kolmen symbolin, on hänen kerättävä retkikuntansa uudestaan kasaan, eikä hän tätä ennen voi jatkaa löytöretkikiekkokkojen kääntelyä.

Kun kaikki varustelukiekkokot on käännetty eikä pelaajalla vielä ole retkikuntaa kasassa, voi pelaaja alkaa kääntää löytöretkikiekkokkoja. Tällöin kääntäminen maksaa pelaajalle 200 punttaa. Mikäli pelaajalla ei ole rahaa hän voi kääntää kiekkoja nopanheiton silmäluvuilla 5 ja 6. Jos retkikunnan saa tämän jälkeen kasaan, pelaaja saa kääntää löytöretkikiekkokkoja tavallisesti.

Kun Afrikan Tähti on löytynyt alkaa löydön tehneen pelaajan kiiruhtaminen takaisin maaliin. Jos Afrikan Tähten jälkeen löytyy hevosenkenkä, sen löytänyt pelaaja kilpailee voitosta Afrikan tähden löytäneen kanssa niin kuin Afrikan Tähti® -pelissä. Muut pelaajat voivat käsikorteillaan hidastaa voittoa tavoittelevan tai tavoittelevien etenemistä ja jopa ryöstää kiekon pelaajien välisessä yhteenotossa. (Katso s.8). Yksi mahdollinen tapa voittaa onkin ryöstää löytynyt timantti tai hevosenkenkä. Voittaja on se pelaaja, joka tuo Afrikan Tähten tai tämän jälkeen löytyneen hevosenkengän ensimmäisenä Cairoon tai Tangieriin. Pitääkseen Afrikan Tähteä hallussaan ja voittaakseen pelin pelaajalla ei tarvitse olla retkikuntaa koossa.

Toimiva retkikunta vaatii kolmea ominaisuutta:



Toimintakyky – kuvastaa retkikunnan kykyä vastata yllättäviin tilanteisiin ja kilpailla muita retkikuntia vastaan. Symbolina on keihäät punaisella pohjalla. Toimintakykyä tuovat retkikuntakortit antavat usein lisäheittoja vaaranopille.



Voimavarat – kuvastavat retkikunnan taloudellista tilannetta mitattuna sekä valuuttana että selviytymiselle välttämättöminä resursseina. Voimavarojen symbolina on punnan kolikko ja tynnyri keltaisella pohjalla. Retkikuntakortit jotka tuovat voimavaroja ovat usein myytävissä tai vaihdettavissa toiseen korttiin.



Matkanteko – kuvastaa retkikunnan kykyä edetä. Kun taitettavana on jopa tuhansien peninkulmien matka, nousee retkikunnan kyky pysyä liikkeessä suureen arvoon. Matkanteon symbolina on vaelluskenkä sinisellä pohjalla. Nämä kortit antavat usein lisäaskelia pelaajan liikkumiseen.

Pelin voittaminen

Voittaja on se pelaaja joka on onnistunut ensimmäisenä viemään Afrikan Tähdessä tai sen löytymisen jälkeen käännetyn hevosenkengän Tangieriin tai Cairoon.

Pelivuoron osioiden tarkennus

Liikkuminen

Liikkuminen tapahtuu kuten perinteisessä Afrikan Tähdessä®. Pelaaja liikkuu maa- ja merireittejä pitkin heittämällä yhtä tavallista noppaa ja liikuttamalla pelinappulaansa arpakuution silmäluvun verran. Halutessaan hän voi jatkaa maareitiltä merelle, jos hän vain kykenee maksamaan laivamatkustamisen hinnan. Nopanheiton sijaan pelaaja voi liikkua myös lentäen, se maksaa 300 puntaa.

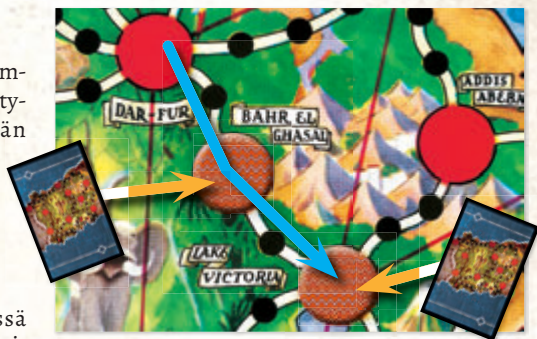
Aina liikkueensa kohteen läpi tai pysähtyessään kohteeseen on pelaajan nostettava tapahtumapakan päällimmäinen kortti ja toimittava sen ohjeistuksen mukaisesti. Vuoron aikana on siis mahdollista nostaa useita tapahtumakortteja. Esimerkiksi sivun kuusi kuvassa pelaaja heittää Dar-Furissa kuutosen. Hän kulkee Bahr El Ghasalin läpi, nostaa tapahtumakortin ja jatkaa matkaansa Lake Viktoriaan, jossa hän myös nostaa tapahtumakortin. Pelaaja ei käytä kahta viimeistä liikettään, koska hän haluaa kääntää aarrekiekon. Halutessaan pelaaja olisi voinut pysähtyä jo Bahr El Ghasaliin ja kääntää aarrekiekon.

Huom. Mikäli tapahtumakortti liikuttaa pelaajan pelinappulaa uuteen kohteeseen tai kohteen läpi, pelaaja ei nosta uutta tapahtumakorttia. Tapahtumakortti nostetaan vain liikuttaessa lentäen, nopan lukeman verran tai retkikuntakorttien kykyjen avulla.

Huom. Myös Cairon ja Tangierin kohdalla nostetaan tapahtumakortti. (Ei lähdeittäessä, eikä saavuttaessa maaliin.)

Huom. Kohteisiin ei tarvitse päästä tasaluvulla vaan niihin voi aina pysähtyä liikkuiipa pelaaja nopan, retkikunta- tai käsikorttien avulla.

Mahdolliset muutokset liikkumiseen (esim. sadekausi alkaa) vähennetään juuri heitetyn nopan lukemasta. Vaikka nopan silmäluku menisi tämän myötä nolliin tai miinusmerkkiseksi, saa pelaaja aina liikkua vähintään yhden askeleen.



Liikkuminen ja tapahtumakorttien nostaminen

Mikäli pelaaja haluaa, saa hän jättää liikkumisen kokonaan väliin. Pelaajan on ilmoitettava ennen nopan heittoa aikooko hän liikkua, pysyä paikoillaan vai lentää.

Retkikuntakorttien käyttö

Liikuttaen pelaaja voi halutessaan käyttää retkikuntakorttiensa erikoiskykyjä ja myydä tai poistaa retkikuntakortteja. Pelaajalla saa olla edessään enintään seitsemän retkikuntakorttia. Tämä määrä voi kuitenkin nousta tiettyjen retkikuntakorttien avulla (esim. Täyspakkaus-kortti).

Käyttäessään retkikuntakortin kykyä on pelaajan sanottava ääneen, mitä korttia käyttää (tämä siksi, että vastapelaajalla saattaa olla hallussaan esimerkiksi sabotaasikortti, jolla hän voi tuhota pelaajan juuri käyttämän retkikuntakortin).

Korteilla saattaa olla myös passiivisia kykyjä, kuten Kullankaivajan "saat jokaisesta löytämästäsi jalokivestä 100 £ enemmän". Näiden kyvyt aktivoituvat itsestään sopivan tilaisuuden tullen. Myös useat "Heitä 1 vaaranoppa uudestaan"-kortit luetaan passiivisiin sillä niitä voi käyttää vain vaaratilanteissa ja yhteenotoissa. Pelaaja voi halutessaan jättää passiivisen kyvyn käyttämättä. Tällöin ne eivät ole sabotaasille alttiita.

On olemassa myös kortteja, joilla on kaksi käyttötapaa. Näiden korttien kykytekstissä mainitaan erottava sana "tai". Pelaaja voi vuorollaan käyttää kortin toista kykyä, mutta tämän tehtyään hän ei enää saa käyttää toista saman vuoron aikana. On suositeltavaa, että kun pelaaja on käyttänyt retkikuntakorttia, hän kääntää korttia 90 astetta merkiksi kortin käytöstä. Korttia saa käyttää jälleen seuraavalla vuorolla.



=



= 200£

Retkikuntakortteja voi myös myydä. Laittamalla kortin tekstuoli ylöspäin poistopinoon saa pankista kortin ominaisuussymbolien verran puntia. Esim. kaksi toimintakykyä tuova Kivääri on 200 punnan arvoinen. Retkikuntakortit joissa välisymboli erottaa ominaisuussymbolit ovat vain 100 punnan arvoisia.

Huom. Myydessään kortin kuten Kahvipavut, jonka ominaisuus on tuoda pelaajalle rahaa ("Mikäli myyt tämän kortin, saat pankista 200 punttaa lisää rahaa."), saa pelaaja ominaisuussymbolien summan lisäksi kortissa ilmoitetun summan. Kahvipavut myydessään pelaaja saa siis 300 punttaa.

Poikkeuksia ovat Liittolainen ja taitokortit. Molempia korttityyppejä voi poistaa ja siirtää retkikuntakorttien poistopinoon, **mutta niistä ei koskaan saa rahaa.** Poikkeuksena on Metsäs-täjä, jonka kyky tuo poistettaessa 200 punttaa.

Huom. Jos pelaaja on liikkumisvuorollaan lentänyt, hän ei saa liikuttaa pelinappulaansa lisäaskelia tuovilla retkikuntakorteilla (Automobiili, Navigointi yms.). Hän saa sen sijaan liikuttaa pelinappulaansa käsikortein.

Toimet

Vuoronsa kolmannessa osassa pelaaja voi tehdä jonkin seuraavista toiminnoista:

- Kääntää aarrekiekon rahalla. Mikäli pelaaja on rahaton, hän voi yrittää kääntämistä nopanheitolla.
- Aloittaa yhteenoton vastapelaajan kanssa, jonka pelinappula on samassa pisteessä pelaajan pelinappulan kanssa. (Katso s.8)
- Käydä kauppaa samassa pisteessä olevan pelaajan kanssa. Kaupankäynnissä pelaajat saavat vaihtaa retkikuntakortteja ja rahaa keskenään. Pelaajat itse määräävät sopivat vaihtokurssit retkikuntakorteilleen.

Vaaratilanne ja yhteenotto

Pelissä on mukana viisi vaaratilanteille ja yhteenotoille tarkoitettua noppaa. Pelaajan joutuessa vaaratilanteeseen tai yhteenottoon vastapelaajansa kanssa hän ratkaisee tilanteen heittämällä kaikkia viittä vaaranoppaa ja yrittää saada tarvittavan määrän symboleja.

Vaaratilanne

Pelaaja joutuu vaaratilanteeseen kun hän nostaa vaaratilannekortin. Selviytyäkseen siitä pelaajan on heitettävä vaaranopilla vaaratilannekortissa olevat symbolit. Jos pelaajalla on hallussaan retkikuntakortteja joissa lukee esim. "Heitä 1 vaaranoppa uudestaan" hän saa uusia yhden heittämänsä vaaranopan. Pelaajalla voi olla useampiakin uusintaheittoja.



Onnistunut vaaratilanneheitto

Mikäli pelaaja epäonnistuu heitossaan, hän toimii vaaratilannekortin määräämän rangaistuksen mukaisesti.

Vaaratilanneheitossa epäonnistuneen pelaajan vuoro päättyy välittömästi.



Yhteenotto

Tullessaan toisen pelaajan pelinappulan kanssa samaan pisteeseen (tasalukua ei tarvita), voi pelaaja pysähtyä ja haastaa tämän yhteenottoon. Hän ilmoittaa yhteenoton syyn, joka on joko Afrikan Tähten, hevosenkengän, retkikuntakortin tai rahan varastaminen.

Retkikuntakorteista ainoastaan taitokortteja ei pysty varastamaan. Mikäli pelaaja ryöstää rahaa, hän voi ryöstää joko 200 £, 400 £ tai 600 £ sen mukaan, mihin ryöstön uhrin varallisuus riittää.

Mikäli pelaaja haastaa toisen, heittää puolustava osapuoli ensin viittä vaaranoppaa. Heittonsa jälkeen hän saa itse valita parhaan tuloksen eli mitä haastajan tulee saada. Pelaaja yrittää saada mahdollisimman monta samaa symbolia. Pelaaja voi käyttää yhteenotossa myös retkikuntakorttien uusintaheittoja. Tämän jälkeen hyökkäävä osapuoli yrittää heittää vähintään saman määrän ko. symboleja voitakseen yhteenoton.

Jos hyökkäävä pelaaja epäonnistuu, menettää hän niin monta vuoroa kuin retkikuntakortissa on symboleja, esim. kahden toimintakykyominaisuussymbolin Kivääri-korttia epäonnistuneesti havitellut pelaaja menettää seuraavat kaksi vuoroa. Raharyöstön epäonnistuessa menettää pelaaja yhden vuoron per 200 puntaa. Mikäli pelaaja havitteli Afrikan Tähteä tai hevosenkenkää hän menettää vain seuraavan vuoronsa.

Jos puolustava pelaaja häviää yhteenoton, hän menettää hyökkääjän etukäteen ilmoittaman ryöstön kohteen (retkikuntakortin, rahasumman, Afrikan Tähten tai hevosenkengän). Lisäksi pelaaja menettää yhden vuoron, sillä hänen on organisoitava retkikuntansa rippeet uudestaan.

Huom. Käsikortit yhteenotossa. Kahden pelaajan käydessä yhteenottoon voi kolmas pelaaja "pelastaa" puolustavan osapuolen käyttämällä Taka-ajatus- tai Palvelus-käsikortteja. Tällöin puolustava pelaaja ei menetä sitä, mitä häneltä yritettiin ryöstää. Hyökkäävä pelaaja ei tällöin onnistu saamaan haltuunsa ryöstönsä kohdetta, mutta hän ei myöskään menetä vuorojaan. Kolmannen pelaajan käyttämän käsikortin voi estää Ähäkutti-käsikortilla.



Puolustava pelaaja menettää aina vain yhden vuoron				Hyökkääjän rangaistus	
Ryöstön kohde				200£	1 vuoro
				400£	2 vuoroa
				600£	3 vuoroa

Sääntötarkennuksia ja pelitermejä

Korttipakat

Mikäli jonkin korttipakan kortit loppuvat, sekoitetaan kyseisen pakan poistopakka uudeksi pelipakaksi. Jos tapahtumakortti määrää pelaajaa etsimään retkikuntapakasta esim. kulkuneuvon eikä niitä ole enää yhtäkään, sekoitetaan jäljellä oleva pakka ja poistopakka uudeksi pelipakaksi.

Huom. Sadekausi päättyy aina kun tapahtumakorttien poistopakka sekoitetaan uudeksi pelipakaksi.

Käsikortit

Kun pelaaja nostaa tapahtumapakasta kortin jossa on käsikorttisymboli, on pelaaja nostanut käsikortin. Tätä korttia ei näytetä muille pelaajille. Käsikortteja saa olla kädessä enintään neljä, ellei pelaajalla ole tätä lukua kasvattavia kortteja tai ominaisuuksia. Mikäli pelaaja nostaa viidennen, on hänen välittömästi poistettava yksi käyttämättä sitä.



Käsikortti

Retkikuntakorttien maksimin ylittyminen

Mikäli pelaaja saa haltuunsa kahdeksannen retkikuntakortin on hänen poistettava yksi kortti välittömästi, paitsi jos hänellä on maksimimäärää kasvattavia kortteja. Pelaaja saa poistetusta kortista sen myynnistä saatavat rahat (paitsi liittolainen- ja taitokortit, joista ei koskaan saa rahaa).

Slave Coast

Alkuperäisistä säännöistä poiketen rosvo- tai vaaratilanneaarrekiekon saadessaan pelaaja joutuu jäämään Slave Coastille vangiksi ja menettää kolme seuraavaa vuoroaan.

Sadekausi alkaa -tapahtumakortti

Sadekauden tuoma yhden askeleen hidastus liikkumiseen vähennetään aina arpakuution lukemasta. Sadekausi ei siis vaikuta retkikuntakorttien tuomiin lisäaskeleisiin. Jos pelaaja heittää arpakuutiosta numeron 1, hän saa hidas-

tuksesta huolimatta liikkua yhden askeleen. Kun tapahtumapakka loppuu ja poistetut tapahtumakortit sekoitetaan uudelleen, poistetaan sadekausi laudalta ja sekoitetaan tapahtumakorttien joukkoon.

”Poista sattumanvaraisesti”

Pelaaja sekoittaa kyseessä olevat retkikuntakortit kädessään ja antaa pelaajan vasemmalla puolella olevan pelaajan poimia korteista yhden, jonka tämä siirtää retkikuntakorttien poistopinoon.

Vuoron menetys

Jos pelaaja häviää vaaratilanteen tai yhteenoton hänen vuoronsa päättyy. Tämän lisäksi pelaaja voi menettää myös seuraavia vuoroja.

Aarrekiekkojen siirtäminen

Jos pelaajia ohjeistetaan siirtämään yhtä tai useampaa aarrekiekkoa pelilaudalla, liikkuvat päällekkäiset kiekot pareina. Eli jos löytöretkikiekon päällä on yhä varustelukiekko, siirtyy löytöretkikiekko liikuteltavan varustelukiekon mukana.

”Vaikutus”

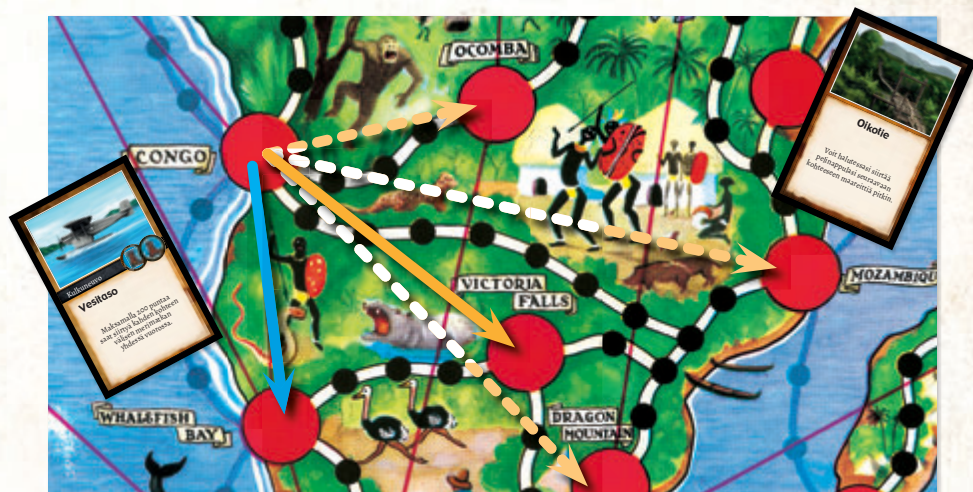
Joissain tapahtumakorteissa on termi ”vaikutus”. Nämä kortit voivat vaikuttaa pelin kulkuun ja saattavat kestää useamman vuoron ajan. Niitä ei lasketa käsikortteihin ja ne säilytetään kaikkien nähtävillä esim. pelilaudalla tai pelaajan hahmolapun päällä.

Siirtyminen kohteesta toiseen

Pelissä on tilanteita, jolloin pelaaja saa siirtää pelinappulaansa haluamaansa kohteeseen. Tällaisia tilanteita ovat mm. Oikotie-tapahtumakortti ja Vesitaso-retkikuntakortti. Oikotiekortissa pelaaja saa siirtää pelinappulaansa seuraavaan kohteeseen suoraa maareittiä pitkin. Sivun 10 kuvassa pelaaja on nostanut Oikotien Congossa ja päättää siirtää itsensä aina Victoria Fallsiin asti. Hän voisi siirtyä myös Mozambiqueen tai Dragon Mountainille. Jos samaisella pelaajalla olisi hallussaan vesitaso, voisi hän maksamalla 200 puntaa siirtyä Congosta Whalefish Bayhin yhdessä vuorossa merireittiä pitkin.



Sadekausi alkaa



Siirtyminen kohteesta toiseen korttien avulla

Viiden ja kuuden hengen peli

Retkikunnan aikaansaamiseksi riittää vain kaksi symbolia kutakin retkikuntaominaisuutta.

Halutessaan pelaaja voi yrittää hankkia lisää retkikuntakortteja vaihtamalla vuoronsa vaaranoppien heittoon. Vaaranopilla pitää saada kaksi jalokiven kuvaa, jotta hän saa nostaa retkikuntapakan päällimmäisen kortin itselleen. Tässä heitossa ei saa käyttää uusintaheittoja.

Pikapeli

Peliä voi nopeuttaa pelaamalla pienemmälläkin seurueella viiden ja kuuden hengen pelin sääntöjä noudattaen.

Varsinaisen pikapelin valmisteluissa pelaajat nostavat retkikuntapakasta kaksi ylimääräistä retkikuntakorttia. Kukin pelaaja aloittaa pelin 400 punnalla tavallisen 300 punnan sijaan.

Pelilaudalle sekoitetaan vain alemmat löytöretkiaarrekiekot, varusteluuarrekiekot jätetään pakkaukseen.

On huomioitavaa (koska mitä luultavimmin retkikunta ei ole alkuun kasassa), että aarrekiekkojen kääntäminen maksaa 200 puntaa (tai nopanheiton 5–6), sillä kyseessä ovat alemmat löytöretkiaarrekiekot.

Pelin taktiikka ja muita hyödyllisiä vinkkejä

Tämän lisäosan kanssa pelattaessa Afrikan Tähti® ei enää ole pelkkää noppaturia. Vaikka onnea vaaditaan yhä roimasti, voi pelaaja omilla toimillaan vaikuttaa menestykseen. Joka tapauksessa aarrekiekkojen kääntäminen kannattaa aina.

Bluffaus – Oikein ajoitettu valkoinen valhe pelaajan hallussaan pitämistä käsikorteista voi joskus olla suureksi hyödyksi. Pelkkä uhkakuva sabotaasista tai ähäkutista saattaa joskus riittää. Peli on kuitenkin vain peliä, eikä pelaajan ole syytä sortua solvauksiin tai uhkailuun.

Mahdoton toteuttaa – Mikäli pelaaja ei pysty toteuttamaan saamaansa rangaistusta koska hänellä ei esimerkiksi ole riittävästi kortteja, ominaisuuksia tai rahaa, hän selviää tilanteesta ilman rangaistusta tai se toteutetaan mahdollisuuksien mukaan: jos esimerkiksi pelaajan kohtalona on menettää kaksi retkikuntakorttia mutta hänellä on vain yksi, hän menettää sen.

Menetetty vuorot – Pelaajien on helppo muistaa useamman vuoron menetykset kääntämällä retkikuntakorttejaan ympäri. Menettäessään kolme vuoroa pelaaja kääntää kolme korttiaan ympäri. Jokaisella tulevalla vuorollaan hän

kääntää yhden kortin takaisin oikein päin. Kun kortteja ei ole enempää käännettävänä tietää pelaaja jälleen jatkaa peliään.

Sabotaasi – On syytä muistaa, että sabotaa-silla voi tuhota minkä tahansa retkikuntakortin. Esimerkiksi jos pelaajalla on täyspakkaus ja hänen retkikuntakorttiansa lukumäärä on tämän kortin ansiosta kahdeksan: täyspakkauksen kyky on käytössä ja kyseinen kortti on jatkuvasti vaarassa joutua sabotoiduksi. Mutta jokaisen sabotöörin on hyvä pitää mielessä, että kellä vain voi olla hallussaan Ähäkutti-käsi-kortti.

Yhteistyö – Joskus parhaan tuloksen voi saavuttaa myös yhteistyöllä. Pelaajat voivat vahvistaa retkikuntiaan toisiaan hyödyttävällä kaupankäynnillä ja reilun pelin sopimuksilla. Tästä huolimatta vain yksi pelaajista voi voittaa pelin. Vaatii todellista herrasmiestä kunnioittaa sopimuksia kun yli kolmen tuhannen karaatin timantti kimaltelee tavoiteltavissa...

Voittomekanismit – Vaikka pelaaja ei olisi menestyksenkäs retkikunnan kokoamisessa ja Afrikan Tähti ja hevosenkengät pysyisivät ikävästi nekin loitolla, on hyvä muistaa, että pelin voi voittaa myös käsikortteja oikein pelaamalla tai onnistuneella ryöstöllä. Peli ei siis todellakaan ole ohi ennen kuin kaikki sabotoinnit ja ähäkutit ovat pöydässä ja voittaja puuskuttaa perillä Tangierissa tai Cairossa.

Paikannimet – Peliohjeissa ja korteissa maantieteellisistä paikoista käytetään selvyuden vuoksi samoja nimiä kuin mitä ne ovat pelilaudassa, ei nykysuomen mukaisia paikannimiä.

Afrikan Tähden® säännöt – Mikäli kaipaat muistin virkistämiseksi Afrikan Tähden® sääntöjä, löydät ne myös netistä: www.peliko.fi.



**Afrikan Tähden®
säännöt (pdf)**

Afrikan Tähti - Retkikunnat

Peliko / Martinex | Kuninkaanväylä 37, 20320 TURKU, FINLAND | www.peliko.fi
© 2014 Martinex, All Rights Reserved.

Pohjautuu peliin Afrikan Tähti® ©Kari Mannerlan oikeuksien omistajat

Pelin kehittäjät: Joonas Tupala, Aleksi Michelsson

Kuvitus: Joonas Tupala | Graafinen suunnittelu: Aleksi Michelsson

Pelitestaaajat: Jenni Jalava, Eveliina Tupala, Heidi Pyhälähti, Niko, Outi, Valtteri, Linda, Pål. Amanda, Julius, Merita, Ainokaisa & Kerttu. Eero & Matti. Aapo, Kaius & Unna. Matti, Ville & Pasi. Piia, Jenni & Essi. Jouni, Ville, Janne & Oskari. Anna-Maija, Sonja, Matti & Co. Jussi, Ilmari, Laura, Aino. Pertti, Risto, Juuso.