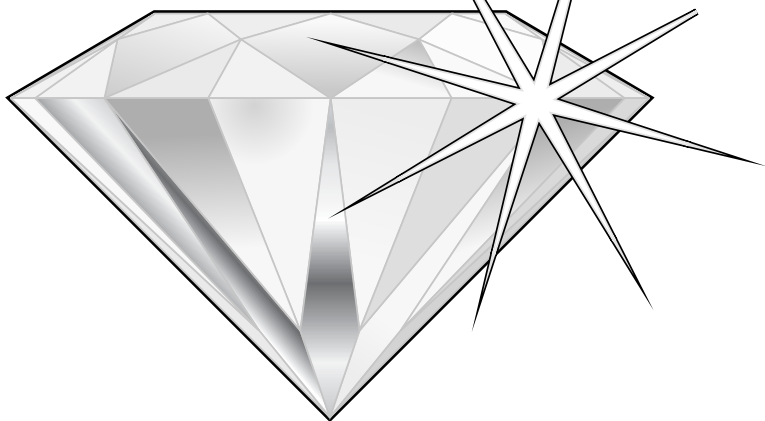




© BRIO AB/ALGA, 2007, Sweden.  
Uppfinning: Kari Mannerla

Den  
försvunna

# DIAMANTEN



***”Afrika - mysteriernas kontinent”.***

***Från din jeep spanar du ut över savannen i den dallrande middagshettan. Du lyfter en hand och torkar svetten ur pannan under tropikhjälmen. Kan den sagoomspunna ädelstenen finnas där framme?***

***Kanske borde du tagit flyget till Darfur, istället för den långa och besvärliga landsvägen från Timbuktu. Och tänk om någon medtävlare redan hittat den och är på väg till Kairo! Det är nog bäst att starta jeepen igen och fortsätta...”***

***Var med i jakten på Den försvunna Diamanten!***

***En jakt som går till lands, till sjöss och med flyg, i parti efter parti, alltid lika spännande! Spelet är en familjefavorit sedan årtionde, och en av Algas outslitliga klassiker.***

## INNEHÅLL

1 spelplan  
1 tärning  
5 spelpjäser  
sedlar i olika valörer  
30 plastmarker (6 svarta, 4 rövare,  
2 rubiner, 3 smaragder, 6 topaser,  
8 visumhäften (märkta VISA), och  
1 med Afrikas Stjärna).

## INLEDNING

I det här spelet ska du försöka hitta den försvunna diamanten - Afrikas Stjärna - genom att leta på olika platser. Jakten går till lands, till sjöss och med flyg! Den som kan hitta den försvunna diamanten och föra den till Kairo eller Tanger vinner- men de övriga deltagarna kan ändå vinna genom att få ett visum och använda det för att komma till Kairo eller Tanger innan den som har Afrikas Stjärna hinner dit.

## FÖRBEREDELSE

1. Lägg markerna med baksidan uppåt och blanda dem väl. Placera ut dem på de röda rutorna, fortfarande med baksidan uppåt, så att ingen vet vilken marker som är vilken.
2. Utse någon som sköter banken. Denna ger varje deltagare 5.000:- i startkapital.
3. Deltagarna väljer varsin spelpjäs. Placera spelpjäsen i Kairo eller Tanger- välj själv.
4. Kasta tärning om vem som ska börja. Högst börjar, sedan går turen medsols.



## SPELETS GÅNG

Varje gång det är din tur, kan du **förflytta dig** till lands, till sjöss eller med flyg; **eller stå kvar** (på en röd ruta) för att vända på en marker. Om du förflyttar dig från en röd ruta, måste du **i förväg** tala om vilket färd sätt du tänker använda.

### Förflyttning till lands

1. Landsvägarna är utmärkta med gröngula linjer och punkter. Förflyttning till lands kostar inget; det är bara att slå med tärningen.
2. I varje drag flyttar du din pjäs det antal steg som tärningen visar. Undantag; om tärningen visar mer än vad som behövs för att komma fram till en röd ruta, kan du stanna på rutan eller fortsätta vidare till lands, vilket du vill.
3. Om du stannar på en röd ruta utan marker, händer inget och det är näste deltagares tur.
4. Om det ligger en marker på en ruta där du stannar, får du i samma drag vända på den om du först betalar 1.000:- till banken. Om du inte vill eller kan betala, får du i samma drag slå med tärningen; om du får 4, 5 eller 6 får du gratis vända på markern.

5. Så snart du vänt på en marker, måste du följa vad den visar- se längre fram i reglerna. Därefter är det näste deltagares tur.

6. Du måste inte vända på en marker. I så fall avslutas draget och det blir näste deltagares tur. Nästa gång det blir din tur, får du om du vill vända på markern genom att betala eller slå 4, 5 eller 6 med tärningen, ELLER förflytta dig vidare och låta markern ligga kvar.

### Förflyttning till sjöss

1. Fartygslederna är utmärkta med blå linjer och livbojar. Före varje resa med båt från en röd ruta måste du betala biljetten på **1.000:-** till banken.
2. I varje drag slår du med tärningen och flyttar det antal steg den visar. Så snart du kommer fram till nästa röda ruta måste du stanna, även om tärningen visar mera.
3. Om det inte ligger någon marker på rutan där du stannar, händer inget och det är näste deltagares tur.
4. Om det ligger en marker på rutan, går det till precis som om du kommit dit till lands. Se punkterna 4-6 under "Förflyttning till lands".



## Förflyttning med flyg

1. Flyglinjerna är utmärkta med en flygplanssymbol på en linje som löper direkt från ruta till ruta. Före en flygresa måste du betala biljetten på **3.000:-** till banken, men förflyttar dig sedan direkt utan att slå med tärningen.
2. Om det inte ligger någon marker på rutan dit du kommer, händer inget och det är näste deltagares tur.
3. Om det ligger en marker på rutan, går det till precis som om du kommit dit till lands. Se punkterna 4-6 under "Förflyttning till lands".
4. Flygbiljetten gäller bara fram till nästa röda ruta; du får alltså inte t.ex. flyga direkt från Sierra Leone till Kapstaden, utan måste mellanlanda på S:t Helena och i nästa drag lösa ny biljett.

## Vad markerna innebär:

### **SVART MARKER:**

återlämnas till banken. Ingenting händer.

### **TOPAS:**

Säljs genast till banken för 3.000:- (ger dubbla värdet på Guldkusten).

### **SMARAGD:**

Säljs genast till banken för 4.000:- (ger dubbla värdet på Guldkusten).

### **RUBIN:**

Säljs genast till banken för 5.000:- (ger dubbla värdet på Guldkusten).

### **RÖVARE:**

Får du upp en rövare blir du genast av med alla dina pengar. Pengarna och rövarmarkern återlämnas till banken. Får du upp en rövare och inte har några pengar återlämnar du bara markern till banken.

Om du är på en ö när du råkar ut för rövare, och sedan inte har några biljettpengar, ska du stå över ett kast, men i nästa får du ta båten utan att betala - du arbetar dig över (eller blir fripassagerare).

### **VISUM:**

Om Afrikas Stjärna inte har hittats, återlämnar du bara markern till banken. Om Afrikas Stjärna har hittats av någon annan och du får upp ett visum, behåller du markern och måste genast ge dig iväg till Kairo eller Tanger för att försöka komma först och vinna spelet.

### **AFRIKAS STJÄRNA:**

Spelets viktigaste marker. Den deltagare som får upp den **BEHÅLLER** den, och måste genast ge sig iväg till Kairo eller Tanger för att försöka komma först och vinna spelet.



Även för de som med Afrikas Stjärna eller ett visum är på väg mot Kairo eller Tanger gäller vanliga regler för förflyttning till lands, sjöss eller med flyg.

### **Orter med speciella regler:**

#### **KAPSTADEN:**

Den som kommer först hit får 5.000:- av banken.

#### **GULDKUSTEN:**

Den som hittar en ädelsten här får dubbelt betalt för den.

#### **SLAVKUSTEN:**

Den som får en svart marker här måste stå över nästa kast. För övriga marker gäller vanliga regler.

#### **S:T HELENA:**

På båda sidor om ön lurar sjörövare. Den som hamnar på de blå punkterna omgivna av svarta ringar får bara fortsätta om han eller hon slår 1 eller 2 med tärningen.

#### **SAHARA:**

Den som hamnar på den blå punkten omgiven av en svart ring blir överfallen av beduiner och blir inte fri förrän han eller hon slår 1 eller 2 med tärningen.

### **Allmänna regler:**

1. Två eller flera deltagare får stå på samma cirkel eller ruta.
2. Om en deltagare redan står på en röd ruta där det ligger en marker med framsidan neråt och du hamnar på den rutan, får du vända på markern om du betalar 1.000:- till banken eller slår 4, 5 eller 6 med tärningen (precis som ovan). Bara den som vänder på markern berörs av den.

### **VEM VINNERS?**

Den som hittar Afrikas Stjärna och lyckas föra den till Kairo eller Tanger har vunnit spelet. Men om Afrikas Stjärna redan hittats, och en annan deltagare får upp ett visum, vinner den deltagaren om han eller hon kommer till Kairo eller Tanger **innan** Afrikas Stjärna förs dit.



## LITE OM VERKLIGHETENS "AFRIKAS STJÄRNA"...

På eftermiddagen den 26 januari 1905, i Premier-gruvan vid Pretoria, hittades den största diamanten någonsin i historien: den mätte ungefär 10x6x5 cm, och vägde 3106 karat- över 6 hekto! Den gavs namnet Cullinan-diamanten, efter Premier-gruvans upptäckare.

Diamanten inköptes av Transvaal-regeringen för 750.000 dollar, en svindlande summa på den tiden, och skänktes 1907 som födelsedagspresent till kung Edward VII av Storbritannien. Transporten till London skedde under till synes omfattande säkerhetsåtgärder, men det var en väl iscensatt bluff för att lura eventuella tjuvar – den så hårt bevakade lådan var tom, medan Cullinan-diamanten i själva verket skickades med posten i ett rekommenderat paket, frankerat med ett vanligt treshillings frimärke!

Med diamanten väl i London lät kung Edward VII kalla till sig bröderna Asscher från Amsterdam, dåtidens förnämsta diamantslipare. Dessa accepterade uppdraget och stenen sändes till Amsterdam, ännu en gång under stort säkerhetspådrag, inklusive eskort av brittiska flottan och ännu en gång var lådan tom: diamanten anlände i själva verket till Amsterdam i fickan på den ene av bröderna Asscher, som helt inkognito tagit tåg och nattfärja!

I verkstaden på Tolstraat förberedde man klyvningen i närmare ett halvår. Nya verktyg fick specialframställas och man studerade stenen noggrant för att beräkna de spänningar som finns i alla kristaller.



Hela tiden fanns vetskapen om att det räckte med ett enda felgrepp för att diamanten skulle förstöras i klyvningsögon-blicket. Den 10 februari 1908 var allt förberett, men i det första klyvningsförsöket splittrades verktyget i småbitar. Först i fjärde försöket lyckades man och diamanten klövs i två delar enligt planerna.

De två delarna klövs sedan igen och slipades så småningom till nio större och nittiosex mindre stenar. De nio huvudstenarna ingår nu alla i brittiska kronjuvelerna.

Den största känd som ”Afrikas stora stjärna”, är en droppformad briljant på 530 karat (över ett hekto!). Den är världens största slipade diamant och är monterad i den kungliga spiran. Den näst största av stenarna är känd som ”Afrikas lilla stjärna”, och är en kuddformad briljant på 317 karat (63 gram). Den är monterad i imperiekronans pannband. Bägge dessa stenar kan beses på den permanenta utställningen av de brittiska kronjuvelerna i Tower i London.

