



**Pelin tarkoitus on löytää kaikki jalokivet ja sen jälkeen Afrikan tähti ja viedä se pankkiirille.**

#### **Tarvikkeet:**

- Huom! Pelissä voi hyödyntää oikean pelin pelimerkkejä ja rahoja tai ne voi askarrella itse.
- Leikkirahaa (100€:n seteleitä)
- 5–7 erilaista laminoitua ”jalokiveä”, jokaista yhtä monta kuin on pelaajia tai joukkueita.
- Kaikki samanväriset jalokivet laitetaan samaan muovitaskuun.
- 1 laminoitu Afrikan tähti ja pilli
- Hevosenkätkökortteja tai merkkejä
- Pankkiirille tehtäväkortit:
  - Kirjoitetaan kortteihin erilaisia tehtäviä, jotka pelaajat pystyvät suorittamaan, esimerkiksi:
    - 8 kyykkyä
    - Tasapainoile yhdellä jalalla 5 eri tavalla
    - Pieni musiikkiesitys
    - jne...
- Rosvomerkkit (pelimerkki rintaan tai huivi tai muu erottuva asuste)

#### **Alkuvalmistelut:**

Pelin johtaja (=pankkiiri) käy piilottamassa jalokivet ja hevosenkengät muovitaskuissa alueelle, esimerkiksi puihin kiinni. Afrikan tähden kanssa piilotetaan samaan muovitaskuun pilli. Valitaan 2–3 rosvoa, joille annetaan rosvomerkkit. Jaetaan osallistujat pareiksi tai joukkueiksi. Jokaiselle joukkueelle annetaan mukaan 500€. Peliä voidaan pelata myös yksilöpelinä.

### Pelin kulku:

Joukkueet lähtevät merkistä etsimään sovitulta alueelta jalokiviä ja Afrikan tähteä. Joukkueen on pysyttävä yhdessä koko pelin ajan. Kun pelaajat löytävät jalokiven, he laittavat 100 € muovitaskuun, ottavat yhden jalokiven mukaansa ja lähtevät etsimään seuraavaa.



Joukkueen on löydettävä kaikki jalokivet ennen kuin he saavat etsiä Afrikan tähteä. Jos joukkue näkee Afrikan tähden aiemmin, sitä ei saa ottaa mukaan ennen kuin on löytänyt muut jalokivet.



Rosvot liikkuvat vapaasti alueella ja yrittävät ottaa kiinni joukkueen jäseniä. (Rosvojen roolia voidaan muokata ryhmän mukaan, esimerkiksi rosvot saavat kulkea vain kävellen, rosvot saavat kulkea vain pareittain, kaikki joukkueen jäsenet on saatava kiinni jne.) Jos rosvo saa kiinni, joutuu pelaaja/joukkue antamaan kaikki rahansa rosvolle ja menemään pankkiirin luokse. Löytämänsä jalokivet pelaajat saavat pitää. Pankkiiri teettää joukkueella tehtävän, jonka jälkeen se saa 500 € ja voi jatkaa pelaamista.



Kun joukkue on saanut kaikki jalokivet ja tämän jälkeen löytää Afrikan tähden, joukkueen jäsen puhalttaa pilliin, ottaa sen ja Afrikan tähden muovitaskusta mukaansa ja lähtee juoksemaan pankkiirin luokse.

Pillin äänen kuultuaan muut pelaajat voivat etsiä hevosenkengän ja yrittää ehtiä sen kanssa pankkiirin luokse ennen Afrikan tähteä. Hevosenkengää ei saa ottaa etukäteen mukaan ennen pillin vihellystä!

Pelin voittaa pelaaja/joukkue, joka on ensimmäisenä pankkiirin luona Afrikan tähti tai hevosenkenkä mukanaan.

