

”Den vilda jakten på diamanten”

Alterнатива regler till Den försvunna diamanten

Om vi kikar på filmer som *Indiana Jones* inser vi snabbt att det är i interaktionen mellan de olika karaktärerna som spänningen byggs upp.

I *Den försvunna diamanten* interagerar spelarna inte alls med varann, de letar bara efter en diamant helt oberoende av varandra. Detta ändrar vi på.

Likt de äventyrliga och skrupelfria personerna är, ökar det intensiteten om det går att råna varann när ni hamnar på *samma ruta*. Den som *landar* på en plats där en annan spelare *redan befinner sig* kan välja att försöka råna denne. Märk väl att som rånbyte funkar *endast* pengar eller Afrikas stjärna, inget annat.

Den som försöker råna slår en tärning och den som blir rånad gör likadant. Om rånaren slår mer än den rånade snor han Afrikas stjärna om den rånade har den på sig. Om han *inte* har den på sig snor han lika många tusenlappar som rånarens tärning visade – skulle det bli pengar över har rånoffret lyckats gömma dem i strumpan.

Slår den rånade mer än rånaren lyckas den förra komma undan med både diamant och pengar i behåll och inget mer händer under draget.

Men...om tärningarna visar *samma* händer ett missöde som drabbar *båda* spelarna; detta för att det inte ska vara riskfritt att råna. Se det som att rånet blir avbrutet av den lokala och korrumpade polismakten eller så kanske de fajtas och rullar runt i halmen och hamnar i värsta gangsterkvarteret. Who knows?

Oavsett vilket - spelarna blir båda rånade på *alla* sina pengar (dock inte Afrikas stjärna, den är gömd i svettremmen i hatten) och förflyttas till *Slavkusten* där de får stå över ett kast. Medan en spelare står över på Slavkusten kan han *inte* rånas, han är tillfångatagen. Detsamma gäller *beduinerna i Sahara*.

En rånare kan *inte* efter rånförsöket betala 1.000:- i samma drag för att vända en eventuell marker, hans drag är över – men givetvis kan såklart även denne person rånas om någon annan spelare landar på samma ruta draget efter.

Om det redan står två spelare på samma ruta kan rånaren välja vem som ska rånas, dock *ej* båda. Den som inte blir rånad kan då välja att hjälpa den rånade, de får då *varsitt* tärningsslag och *lägger samman* de båda – men blir båda rånade om rånaren trots allt slår högre. Den som inte blir rånad kan *ej* hjälpa rånaren.

Detta medför även en annan regeländring; det går *inte* längre att vinna utan Afrikas stjärna. Originalreglerna säger att så fort denna är funnen kan vem som helst hitta en hästsko (visum i nyare versioner) och först ta sig norrut och vinna. Det är både tråkigt och dumt – hästskokravet gäller fortfarande men du måste alltså både ha hästsko och diamant för att ha chans att vinna.

Ytterligare en förändring är att marker som antingen är gula eller hästsko *inte* visas för de andra när de dras och *läggs dessutom tillbaka* där de hittades. Undantaget är om du har Afrikas stjärna och drar en hästsko; då tar du denna och kan bege dig mot *Kairo* eller *Tanger* som vanligt. Endast den som har Afrikas stjärna får lov att plocka upp en hästsko – men därefter får du inte plocka fler, ingen kan inneha mer än en hästsko åt gången.

...

Alltså; den som finner Afrikas stjärna gör bäst i att leta upp en hästsko i det fall du inte redan vet var en finns. Därefter är det dags att så snabbt som möjligt ta dig till *Kairo* eller *Tanger* utan att bli av med stjärnan på vägen.

Vill ni så kan ni förbjuda rån innan Afrikas stjärna är upphittad; det kan alltså användas som ett intensitetshöjande tillägg först när själva jakten börjar.

För vidare diskussion om dessa regler, se Spelpappan.se: <http://goo.gl/vNS3kR>