

# ORBIT

## Doel van het spel

De speler die na een aantal spelronden de meeste fiches heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 6 grote ronde hemellichamen in verschillende kleuren
- ⇒ 6 dobbelstenen in dezelfde kleuren als de hemellichamen
- ⇒ 6 kleine ronde symboolstenen waarmee een speler tijdelijk een hemellichaam in bezit kan nemen
- ⇒ 1 richtingsdobbelsteen die de bewegingsvolgorde van de hemellichamen bepaalt
- ⇒ een pot witte houten fiches

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler kiest zich één symboolsteen en ontvangt 12 houten fiches. Deze laatste houdt hij verborgen voor de andere spelers.
- ⇒ Per spelronde wordt er een spelleider aangeduid die de bewegingen van de hemellichamen op het speelbord verzorgt.
- ⇒ De spelleider plaatst de 6 hemellichamen volledig willekeurig (onafhankelijk van de kleuren van de hemellichamen of de gekleurde velden op het speelbord) op het speelbord.

## Spelverloop

- ⇒ Elke speler legt bij het begin van de eerste spelronde één fiche in het midden van het speelbord (de pot). Bij het begin van de volgende rondes dient dit alleen te gebeuren als er minder fiches in het midden liggen dan er spelers zijn.
- ⇒ De spelleider gooit de 6 gekleurde dobbelstenen en de richtingsdobbelsteen in het midden van het speelbord en bepaalt zo de uitgangspositie. De gekleurde dobbelsteen bepaalt hoe ver elk van de hemellichamen deze ronde zal bewegen, de richtingsdobbelsteen in welke volgorde de hemellichamen bewogen zullen worden. Bij de rode pijltjes wordt eerst het rode hemellichaam bewogen en dan in volgorde het oranje, gele, groene, blauwe en violette ; bij de paarse pijltjes wordt eerst het violette hemellichaam bewogen en dan in volgorde het blauwe, groene, gele, oranje en rode (zie afbeelding op het speelbord).
- ⇒ Zodra de dobbelstenen geworpen zijn, zet elke speler zo snel mogelijk zijn symboolsteen in het hemellichaam waarvan hij verwacht dat het alle ingezette fiches zal veroveren. De speler die als eerste beslist, heeft de grootste keuze. Aangezien er slechts maximaal 4 spelers zijn, blijven er steeds 2 hemellichamen onbezet (neutraal). De speler die als eerste of als laatste een hemellichaam inneemt, moet wel een extra fiche in de pot leggen.
- ⇒ Zodra alle spelers hun symboolsteen hebben gezet, beweegt de spelleider de hemellichamen in de door de richtingsdobbelsteen bepaalde volgorde over een door de gekleurde dobbelstenen bepaalde afstand. Zodra twee hemellichamen elkaar raken, worden er **premies** uitbetaald :

- , Landt hemellichaam A op een veld dat bezet is door hemellichaam B, dan moet de eigenaar van B één fiche afgeven aan de eigenaar van A.
- , Landt een neutraal hemellichaam A (dat dus niemand toebehoort) op een hemellichaam B, dan moet de eigenaar van B één fiche in de pot leggen.
- , Landt hemellichaam A op een neutraal hemellichaam B, dan ontvangt de eigenaar van A één fiche uit de pot.
- , Landt hemellichaam A op een veld dat reeds door twee andere hemellichamen bezet is, dan ontvangt de eigenaar van A alle fiches uit de pot. Hiermee wordt de ronde automatisch beëindigd. Behoort hemellichaam echter niemand toe (neutraal), dan worden er geen fiches uit de pot genomen ; de ronde eindigt wel onmiddellijk.

⇒ Een ronde eindigt als :

- , een speler de ganse pot wint.
- , alle hemellichamen bewogen zijn en er nog niemand gewonnen heeft.

⇒ Na een ronde krijgt elke speler zijn symboolsteen terug en verdeelt de nieuwe spelleider de hemellichamen willekeurig op het speelbord. Liggen er minder fiches in de pot dan er spelers zijn, dan moet elke speler één extra fiche in de voorraad leggen.

⇒ Heeft een speler geen fiches meer, dan blijft hij gewoon meespelen. Zijn schulden worden niet genoteerd. Op het moment dat hij terug fiches bezit, kan hij ook terug gewoon meespelen.

## **Einde van het spel**

Nadat de pot drie maal leeg werd gemaakt, beëindigt de speler die de volgende pot leegmaakt, het spel. De speler die op dat moment de meeste fiches heeft verzameld, wint het spel.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996