

Aura Poku

Auteur: Reinhold Wittig

Uitgegeven door Blatz, 1993

Een avonturenspeel voor 3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Lode Devos (Kortrijk, België).

Inleiding

Volg de verdreven Afrikaanse koningin Aura Poku achtervolgd door haar boze broer naar haar nieuwe veilige heimat.

Voorbereiding

- Iedere speler krijgt 3 speelstenen in 1 kleur die onderaan rechts van het bord (aan de start) worden geplaatst
- De overige stenen worden op willekeurige velden geplaatst (behalve op ' en · velden) en blijven daar staan.
- De figuur met speer (Aura Poku) wordt rechtsboven op bord geplaatst (op veld met nummer cfr aantal spelers)
- De goudstukken worden bij elke bron (3) geplaatst op elkaar in volgorde 2-4-6-4-2
- De offerkaarten worden geschud omgekeerd gelegd naast het speelbord
- Elke speler krijgt voor tegenwaarde 10 goudstukken achter zijn scherm (wisselen mag altijd)

Spelverloop

Bij een beurt gooit een speler met de dobbelsteen en mag hij 1 spelsteen voorwaarts bewegen vlg het aantal ogen. Hierbij moeten de reeds bezette velden niet meegeteld worden ! Er mag halt gehouden worden bij een offerveld (maar dan wel met slechts 1 steen per speler). Wie aan een bron voorbijkomt krijgt bovenliggende goudstukken. De laatste speler die aan de bron passeert neemt alle resterende goudstukken.

Offerveld : om zijn weg in te korten kan men op het offerveld gaan staan (donker deel van offerhof). Op het offerveld mag maar 1 steen staan, op de opperhof onbeperkt. Wie op het offerveld gaat staan neemt de bovenste offerkaart en houdt deze geheim. Daarop staat de som die moet betaald worden voor de korte of lange oversteek (boven of onderste oversteek). De langste is steeds duurder omdat meer weg wordt afgesneden. Telkens men aan beurt is mag men dan een offer aankondigen en al wie in de hof staat mag meegaan. Men vraagt aan de spelers wat ze willen betalen om mee te gaan (onderhandelen) waarbij alles is toegelaten. Er moet niet geofferd worden, maar wie het doet (vooraleer met dobbelsteen te gooien) is verplicht om over te steken. In dat geval mag wel eerst nog met dobbelsteen gegooid worden om bvb een eigen steen in het offerveld te krijgen om ook mee te nemen. Wie oversteekt betaalt de prijs die op de offerkaart staat en legt deze laatste onderaan de omgekeerde offerkaarten. Let wel, een speler mag slechts op 1 offerveld tegelijk staan.

Wie op het offerveld is gaan staan, maar niet wil offeren kan door 3 goudstukken te betalen terug naar de offerhof gaan en gewoon verder gaan. Wie in de offerhof staat kan zomaar wisselen voor het offerveld, als daar niemand staat.

Wie een 1 gooit krijgt geschenk van de goden : hij krijgt 1 goudstuk en er wordt een ring aan AURO POKU's broer gehangen. Deze wordt 1 pos. verschoven naar links als

- er 3 ringen hangen en er nogmaals 1 wordt gegoid
- er overgestoken wordt

Speleinde

Het spel is gedaan

- als een speler in het dorp aankomt met 3 stenen
- als de AURA POKU binnenkomt in het dorp
- als elke hut in het dorp bezit is

De winnaar van het spel is niet diegene die eerst aankomt, wel diegene met het meeste goud in voorraad + de punten van de bezette hutten.



Date Last Modified: 07-12-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief