

Die Osterinsel

Auteurs: Randolph Alex en Colovini Leo

Uitgegeven door Blatz, 1994

Verplaats je beelden op het Paaseiland (3 tot 4 tactische spelers vanaf 10 jaar).



Paaseiland ligt ongeveer 4000 km. van Chili, midden in de Stille Oceaan. Het is wereldberoemd door de kolossale beelden.

Tot op vandaag weet men nog steeds niet wat ze betekenen, en hoe ze daar geraakt zijn.

Onwetenschappelijk beschouwd is dat goed zo, omdat het nog ruimte laat om te dromen. Bijvoorbeeld van grote feesten en geheime plechtigheden. Of van wedrennen tussen de grote beelden, waaraan honderden of duizenden meededen. Misschien was het wel zo dat de beelden om ter snelst op hun plaats moesten gezet worden. Wie zou de sterkste stam zijn?

Een droom? Misschien, maar ook een leuk spelidee.

HET SPELMATERIAAL

- Eén spelbord
- 4 reuzenbeelden in vier kleuren
- 8 rotsblokken
- Eén buidel met ongeveer 120 steentjes
- 17 kaarten, waarvan drie steenkaarten met 1,2,3 en 4 stenen, en twee met 5 en 6 stenen en een toverkaart met de aanblik van het beeld van Hoa Hakananaia (momenteel te bezichtigen in het Britisch Museum te London)

DE SPELVOORBEREIDING

- Leg het spelbord klaar. Aan één kant is een stenen platform afgebeeld, het is de cultusplaats. Aan de andere kant legt men de stenen, dat is de steengroeve.
- Plaats nu de beelden op het eerste veld naast de cultusplaats. Elke speler kiest een kleur. Hij speelt nu voor een stam van het eiland.
- Elke speler krijgt als voorraad 10 stenen uit de groeve en legt ze voor zich neer.
- Samen stelt men nu de rotsblokken naast willekeurige velden op het spelbord: vier aan de linkerzijde voor de heenweg en vier aan de rechterzijde voor de terugweg. Ze mogen echter niet tegenover elkaar geplaatst worden.

SPELIDEE EN SPELDOEL

Het spel is een wedren met twee tegenovergestelde doelen. Ten eerste moeten de grote spelfiguren zo snel mogelijk vooruit komen. Ten tweede moeten ze met zoveel mogelijk stenen geladen worden zodat ze zwaarder worden. De tegenstelling ontstaat omdat men bij het vooruitgaan met het eigen beeld stenen in andere beelden moet werpen. Omgekeerd moet men bij het inladen van stenen andere

beelden vooruit plaatsen.

Het spel is voorbij wanneer een beeld het doel bereikt heeft. Deze heeft echter het spel slechts gewonnen als hij zwaarder geladen is dan de tweede.

Is dat niet zo, dan heeft de tweede gewonnen.

DE STEENKAARTEN

Schud nu de kaarten en verdeel ze openlijk tot een speler de toverkaart ontvangt. Deze speler mag de eerste ronde leiden.

De spelleider schudt de kaarten opnieuw. Tot aan het einde van het spel worden ze nu niet meer geschud.

De spelleider neemt de kaartstapel in de hand en legt zoveel kaarten kaarten voor zich open als er medespelers zijn + één.

De spelleider mag beginnen en kiest zich een kaart uit, speelt deze uit (uitleg volgt) en schuift ze dan terug onder de stapel kaarten. Dan is de speler links van hem aan de beurt. Deze zoekt zich ook een kaart uit en speelt. Zo gaat het verder tot er nog één kaart open ligt. Dan speelt tot slot nogmaals de spelleider. Dit is niet altijd een voordeel omdat de slechtste kaart meestal blijft liggen.

Dan is de ronde voorbij. De kaarten worden nu doorgegeven en de volgende spelleider schudt opnieuw de kaarten en....

Elke gekozen kaart, behalve de toverkaart, toont het aantal stenen die men in deze ronde moet gebruiken. Men heeft twee mogelijkheden:

1. Men neemt zoveel stenen uit de groeve als de kaart aangeeft en vult de eigen voorraad aan.
2. Of men doet een zet (uitleg volgt) en gebruikt daarvoor zoveel stenen uit de eigen voorraad als aangegeven op de kaart.

Men moet steeds het komplette aantal stenen gebruiken. Heeft men niet voldoende stenen in de eigen voorraad moet men stenen uit de groeve nemen.

Kiest een speler de toverkaart, dan kan hij daarmee een zet maken met (1 tot 6 stenen uit de eigen voorraad) of ...

hij steelt de hele voorraad van een medespeler.

DE ZETTEN

Wie voor zetten beslist, kan zijn eigen- of andere beelden vooruit zetten. Hij kiest of hij vooruit wil of wil zwaarder worden.

Het grondprincipe: Voor elk veld, dat een beeld vooruit gaat, moet er één steen in een ander beeld geworpen. Wil men een steen in zijn eigen beeld, dan moet men een ander beeld één plaats vooruit zetten. Men moet kiezen voor één van beide handelingen.

Voorbeeld: Een speler heeft een kaart met vijf stenen op. Hij neemt dus vijf stenen uit zijn eigen voorraad, werpt ze in zijn eigen beeld en gaat dus vijf velden met

andere beelden vooruit. Hij mag deze zetten vooruit over de andere beelden verdelen. Of hij neemt zijn vijf stenen, verdeelt ze over willekeurige beelden en gaat zelf vijf plaatsen vooruit.

Telkens eerst de stenen werpen, dan vooruit gaan.

Belangrijk: wie aan de beurt is mag de beelden optillen om hun gewicht te schatten vooraleer hij de stenen verdeelt.

DE ROTSBLOKKEN

De rotsblokken moeten opgeruimd worden en op de cultusplaats gezet. Komt men met een eigen beeld precies op een veld, waar links een rotsblok staat, neemt men dit weg en plaatst het op de cultusplaats. Daarvoor wordt men met stenen uit de groeve beloond. Men mag deze meteen in het eigen beeld werpen.

- 1 steen voor het eerste blok
- 2 stenen voor het tweede...
- en 8 voor het achtste.

Zet men men beelden van de tegenstander op een veld, dan wordt dit opgeruimd maar er volgt geen beloning.

Zijn alle beelden enkel gepasseerd, dan wordt het rotsblok gewoon opgeruimd.

HET TRAJECT

De beelden gaan in de richting van de steengroef tot aan het einde van het traject, dan draaien ze zich om (het laatste vak telt slechts éénmaal) en gaan terug.

HET SPELEINDE

Meteen wanneer een beeld het eindveld bereikt is het spel voorbij. (Wel moeten alle acht rotsblokken terug op de cultu-splaats beland zijn.) Het eerste beeld wordt dan geleegd, alsook het tweede. Nu worden de stenen geteld. De speler met het meeste stenen wint.

Bij gelijke stand wint het eerste beeld. Wanneer er meerdere beelden op de tweede plaats staan worden deze natuurlijk eerst met elkaar vergeleken.



Date Last Modified: 11-03-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief