

Nomadi

Auteur: Reinhold Wittig.

Uitgegeven door Blatz Spiele, 1995

Een tactisch dobbelspel in de woestijn voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).



Spelidee en doel van het spel.

Een van die lange dagen in de woestijn. Vooraleer men de lang verwachteschaduw van de oase bereikt zwoegt men zich doorheen zand, zand en nogmaalszand.

Alleen komt men er niet, vandaar dat men zich in de beschutting van de karavaan de beste weg zoekt door de oneindig wijde van de woestijn.

Als medereiziger moet men bij de nomaden er echter op letten dat je niet van de weg raakt. Daarom plaatst men de speelstenen steeds op zo'n manier dat ze altijd met elkaar verbonden blijven. De ene naast het veld van de anderen.

Zoals in het echte leven denkt men niet enkel aan het vooruitkomen van de gemeenschap, maar ook aan zijn eigen voordeel.

Men moet daarom zijn zet verstandig en vooruitziend plannen.

Ondertussen moet men onderweg de verborgen waterbronnen onder de woestijnkaarten vinden, goed onderhandelen met de medespelers, bij het dobbelen wat geluk hebben en hopelijk als eerste de ravijn overwinnen.

Hebben 3 willekeurige speelstenen de schaduw van de oase bereikt dan is het spel gedaan. Men wint Nomadi niet enkel als snelste. Daarbij komen ook de juiste woestijnkaarten en de vele woestijnmunten die, op weg door de woestijn pienter verzameld, de meeste punten opleveren.

De uitrusting.

Op weg door de woestijn heeft men nodig:

- deze spelregels
- het woestijnspeelbord
- 6 dobbelstenen
- 28 speelstenen in 5 kleuren (waarvan 8 blauwe en 8 gele, 5 rode, 4 groene en 3 zwarte)
- 18 woestijnkaarten met verschillende waarde (viermaal de waarde +1, +2, +3 en driemaal –1 en –2)
- 50 woestijnmunten (35 van één en om te ruilen 15 van vijf)
- een verplaatsbare oase (gebruikt men enkel als men het spel wat wil inkorten)

Het vertrek.

Vorbereiding:

- het speelbord openleggen
- elke speler krijgt een gekleurde speelsteen
- bij 2 spelers krijgt ieder 8 stenen
- bij 3 spelers krijgt ieder 5 stenen
- bij 4 spelers krijgt ieder 4 stenen
- bij 5 spelers krijgt ieder 3 stenen

de overgebleven stenen blijven in de doos.

- bij het eerste gebruik de oase, de woestijnkaarten en munten losmaken
- men plaatst op elke waterbron een woestijnkaart met de rugzijde naar boven. De overige kaarten worden eveneens met de rugzijde op willekeurige velden gelegd.
- een van de spelers zorgt tijdens het spel voor de munten van de bank. Hij geeft aan iedere speler 5 munten.
- de speler die aan alle anderen het spel heeft uitgelegd mag als beloning het spel beginnen.

Verloop van het spel: Doorheen de woestijn.

De karavaan stelt zich op. De startspeler begint gevolgd in wijzerzindoor de anderen.

Men plaatst om beurt één van zijn stenen op een willekeurigveld binnen de startzone. Wanneer alle stenen geplaatst zijn vertrekt de karavaan.

Elke dobbelsteen heeft zijn eigen uitwerking. Wie aan beurt is werpt eenmaal met alle 6 de dobbelstenen. Daarna begint het verplaatsen. Dit kan met willekeurige speelstenen zijn, dit hoeven niet de eigen stenen te zijn.

De **basisregels** bij het verplaatsen zijn:

- De speelstenen moeten steeds met elkaar verbonden blijven. Geen enkele steen mag alleen komen te staan. Er moet dus minstens op een direct aangrenzend buurveld eveneens een speelsteen staan. Diagonale verbindingen gelden niet.
- Er kunnen slechts stenen verplaatst worden die minstens één vrije zijde hebben. Dus alle stenen die aan een buurveld (of de rand van het speelbord) waar geen steen staat komen in aanmerking. (dit is niet zo moeilijk en op pag. 10–15 zijn er meerdere vbn.)

Met elk gedobbeld getal wordt een speelsteen verplaatst (men mag een steen ook verschillende malen verplaatsen)

Op deze manier wordt de karavaan door de woestijn geloodst. Belangrijk is dat geen enkele steen van de weg raakt. Alle stenen moeten dus zoals hierboven beschreven steeds op de een of andere manier in verbinding met elkaar staan. Dit weliswaar door contact met de zijden en niet enkel diagonaal.

De dobbelstenen bepalen hoever de verplaatsing rijkt maar je hebt dit wel in de hand. De speelstenen mogen in een willekeurige richting verplaatst worden. Voor elk gedobbeld getal heeft men de volgende mogelijkheden:

- Met een één kan men de speelsteen slechts één veld opschuiven – rechtlijnig of diagonaal, maar steeds in contact met een andere steen.
- Met een twee, drie of vier springt men over andere speelstenen.
 - Bij een twee over één speelsteen.
 - Bij een drie over twee speelstenen.
 - Bij een vier over drie speelstenen.

Deze sprongen moeten steeds rechtlijnig gebeuren, niet diagonaal.

Met een vijf of een zes springt men over 4 respectievelijk 5 stenen. Gedurende deze zet mag men eenmaal 90° afbuigen.

Opgepast: men kan slechts over aaneengesloten rijen speelstenen springen, dus niet over vrije velden die daartussen liggen.

Elke dobbelsteenworp mag men slechts eenmaal benutten.

Heeft men tweemaal (of meer) hetzelfde getal geworpen dan mag men daarmee een en dezelfde steen niet heen en weer verplaatsen.

De juiste planning bij de volgorde van het verplaatsen is beslissend. (2 vbn. van een goede volgorde vind je op pag. 14)

Kan men niet alle dobbelsteenworpen gebruiken dan betaalt men 1 muntstuk voor elk niet gebruikte worp aan de bank.

Kan men helemaal niets verplaatsen dan mag men nogmaals gooien.

Het kan gebeuren dat een speler geen woestijnmunten meer bezit dan geeft de bank grootmoedig renteloos krediet dat natuurlijk op het einde van het spel moet terugbetaald worden.

Tip van een ervaren karavaanleider: heeft men een steen verplaatst, geef dan de betreffende dobbelsteen aan de volgende speler.

Woestijnstorm.

Bijzonderheden:

De tenten worden afgebroken. Speelstenen die de startplaats verlaten hebben mogen niet opnieuw teruggeplaatst worden. Ze mogen wel de startplaats dwarsen. De speler wiens speelsteen het laatst de startplaats verlaat krijgt 5 munten van de bank. (het is dus niet de persoon die deze steen heeft verplaatst)

Woestijnkaarten.

In de woestijn kunnen de kleinste dingen het leven beïnvloeden. Een kleine verandering van windrichting kan een zandstorm inleiden en een klein lekje in de

waterkruik is een catastrofe. De positieve respectievelijk negatieve waarden op de woestijnkaarten vervangen deze gebeurtenissen. Er vallen je waarschijnlijk nog andere te binnen.

De waarde van de woestijnkaarten tellen op het einde bij de afrekening mee.

Komt men met een vreemde speelsteen juist op een veld met een woestijnkaart dan wordt deze bekeken. Men doet dit op zo'n manier dat de andere spelers de waarde van de kaart niet zien. Men biedt de kaart aan de bezitter van de speelsteen, die de woestijnkaart bereikt heeft, aan. Wil de gevraagde kaart zien dan krijgt hij deze, anders behoudt men hem zelf.

"Het beste aan handel drijven is het afdingen" zegt een oude karavaanleider; wijsheid.

Naargelang de waarde van de kaart kan men de koper bij het aanbieden meer of minder warm maken.

De andere zand in de ogen strooien is natuurlijk ook toegestaan. Slechts op het einde telt de woestijnkaart voor wie ze bezit. Komt men met een eigen speelsteen op een woestijnkaart dan voegt men deze zonder commentaar bij de eigen voorraad.

Belangrijk: in beide gevallen krijgt men 1 muntstuk van de bank.

Daar er steeds zesmaal verplaatst kan worden heeft men de mogelijkheid om meerdere woestijnkaarten te bereiken, waardoor men ook met evenveel woestijnmunten beloond wordt.

In heinde en ver geen water.

Ontdekt men onder de woestijnkaarten een waterbron dan speelt men zoals hierboven beschreven maar men krijgt wel 2 woestijnmunten van de bank.

De ravijn.

Wie als eerste een speelsteen over de ravijn, in het midden van het speelbord, plaatst krijgt 5 muntstukken van de bank. Onafhankelijk tot wie de speelsteen behoort. Eenmaal over de ravijn kan een speelsteen niet meer over de ravijn terug verplaatst of geplaatst worden.

De speler die als laatste over de ravijn trekt met een speelsteen betaalt 5 munten aan de bank.

Overigens, het komt vaak voor dat het spel eindigt vooraleer alle stenen over de ravijn geplaatst zijn. In dat geval moet niemand iets betalen.

Speleinde: Een Fata Morgana.

Eindelijk de reddende oase. De eerste steen die het doel bereikt krijgt 8 munten van de bank. Voor de tweede 6 en voor de derde 4.

Deze munten moet de speler, die aan beurt was, delen met de eigenaar van de

speelsteen. Is men zelf de eigenaar dan zijn alle munten voor jezelf. Een speelsteen die eenmaal het doel bereikt heeft mag niet meer verplaatst worden. De derde speelsteen die het doel bereikt beëindigt het spelen dit om het even als de stenen van eenzelfde of van verschillende spelers zijn.

Heeft de verre reis wat opgebracht?

De waarde op de woestijnkaarten en de munten bepalen de punten. Iederespeler rekent zijn punten uit.

Woestijnkaarten met een positieve waarde worden samen opgeteld met de waarde van de munten. Woestijnkaarten met een negatieve waarde worden daarvan afgetrokken.

De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar van Nomadi.

Veel speelplezier.

Nomadi speeltips: Woestijnkoorts.

- niemand kan het alleen aan: daarom is helpen toegelaten. Zo kan men minder ervaren Nomadi-spelers uitleggen hoe ze de stenen nog beter kunnen verplaatsen.
- bescherm de woestijnkaarten en munten voor al te nieuwsgierige blikken.
- wanneer je allen eensgezind bent kan je het spel inkorten. Bij het begin van het spel legt men de verplaatsbare oase op een willekeurige plaats achter de ravijn waardoor ze sneller te bereiken is.
- voor karavaanleiders die onderweg nog een paar goede transacties willen doen geldt de volgende variant. Er wordt gespeeld zoals beschreven. Tegelijkertijd kan er met andere spelers onderhandeld worden. Men kan bv. een speler die aan beurt is met een paar muntstukken uit de eigen voorraad "aansporen" om de stenen zo te plaatsen dat dit voor jou beter lijkt. Waardoor men bv. als laatste uit de startplaats vertrekt en daarvoor 5 munten bekommt.

