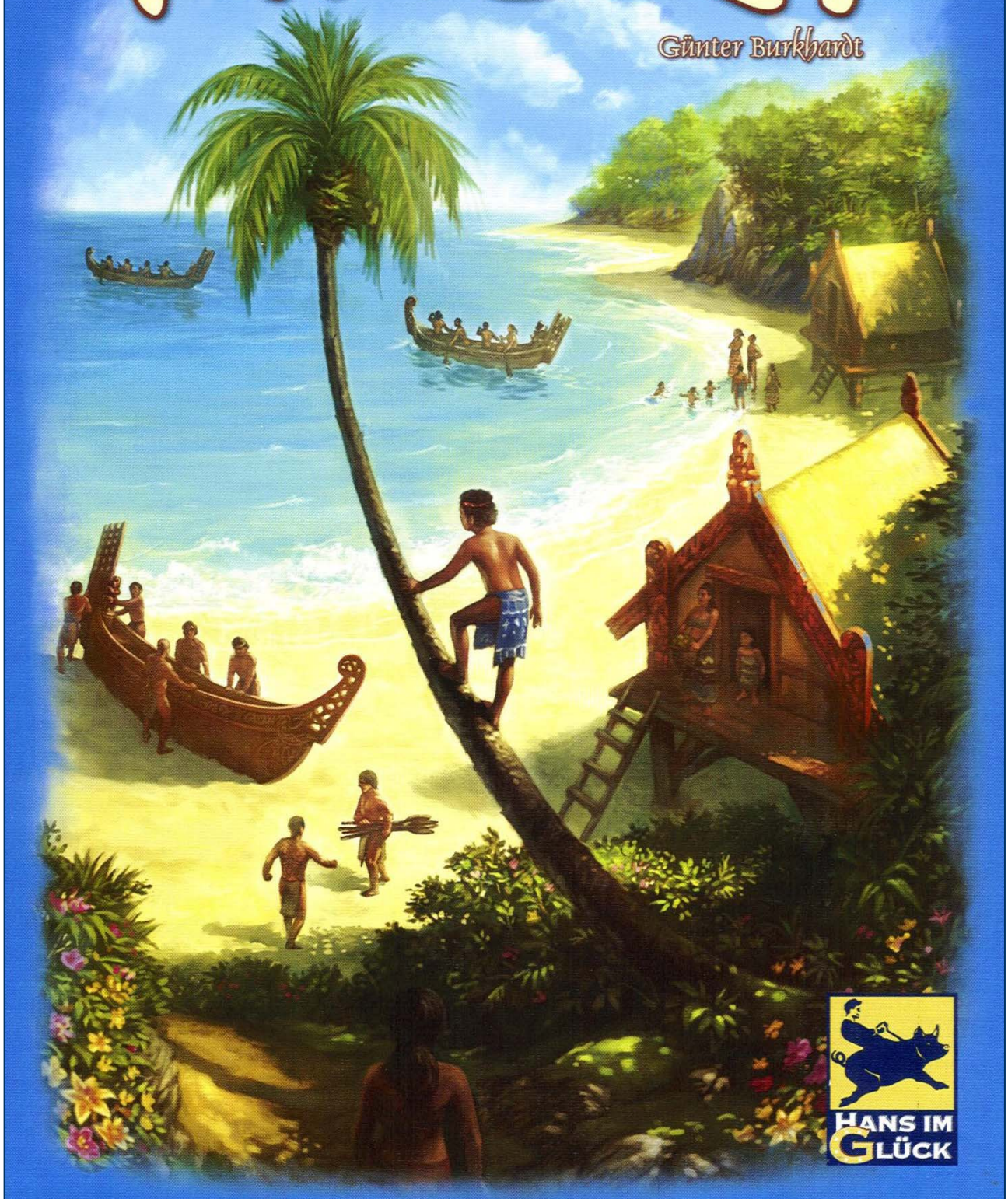


# \*MĀORĪ\*

Günter Burkhardt



Maori  
Hans im Glück, 2009  
Günter Burkhardt  
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 45 minuten

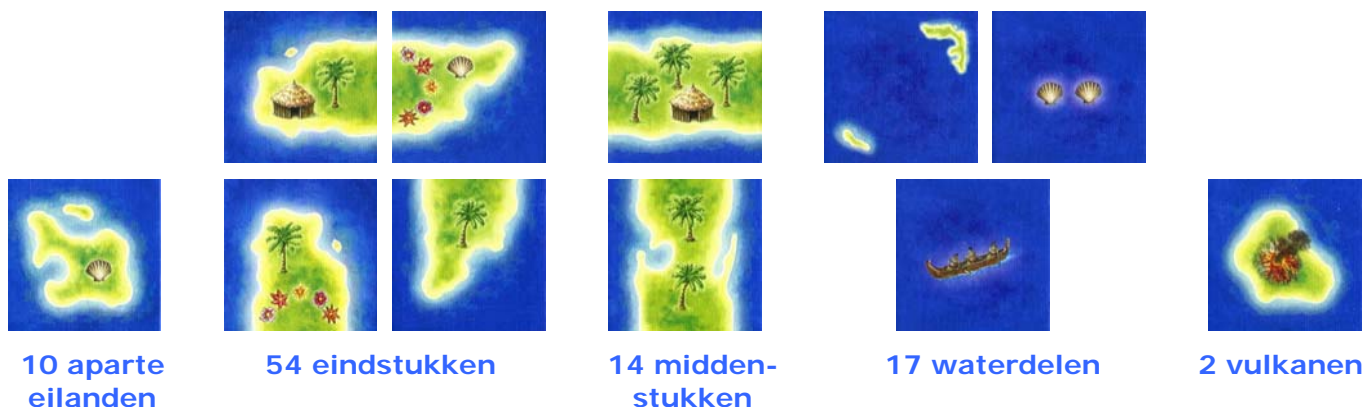
# Spelidee

Wie droomt niet vaak van Polynesië, de eilandwereld in de Stille Zuidzee. De Maori leven al jarenlang op deze eilanden. Ongeveer 3000 jaar geleden koloniseerden ze ook Nieuw-Zeeland. Ga mee op avonturenreis door de Zuidzee. Speur mee met het ontdekkingschip naar nieuwe eilanden en probeer een eigen eilandwereld te creëren met palmen, schelpen en gevlochten bloemenkransen.

Speel eerst het basisspel en probeer dan de varianten die zorgen voor meer extra invloed, meer spanning en nog meer spelplezier.

## Spelmateriaal

⇒ **97 eilandtegels** in de volgende vormen

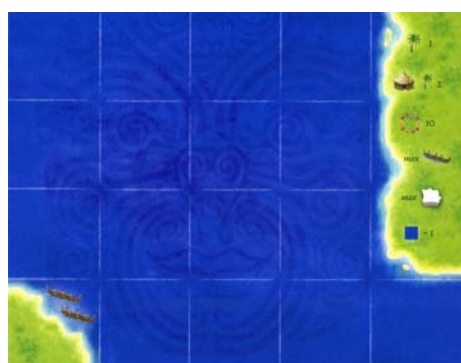


Bovendien tonen de eilandtegels nog verschillende symbolen: palmen, hutten, boten, schelpen en bloemenkransen.

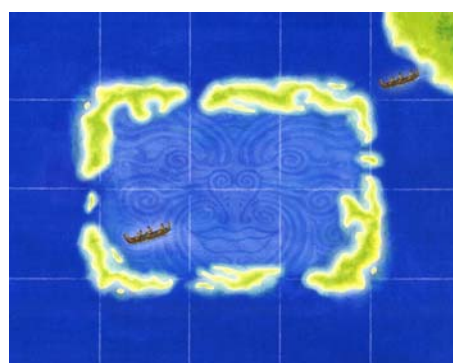
### AANDACHT

*Er zijn geen tegels met een bocht. Er kunnen dus alleen maar horizontale of verticale eilanden worden gebouwd.*

⇒ **5 spelersborden** (aan beide zijdes bedrukt)



basisspel



spel voor gevorderden en profs

⇒ **30 schelpen**



⇒ **1 handleiding**

⇒ **1 ontdekkingschip**



⇒ **5 kleine schepen** in de spelerskleuren (worden alleen in de spelvariant gebruikt)



# Spelvoorbereidingen

De eilandtegels (vanaf nu gewoon tegels genoemd) worden verdekt zeer grondig gemixt. Dan worden 16 tegels getrokken en open in een vitrine gelegd (zie afbeelding).

De rest van de tegels worden als voorraadstapels onder de vitrine gelegd. Als een vulkaan wordt getrokken, wordt deze terzijde gelegd en wordt een andere eilandtegel getrokken. De terzijde gelegde vulkaantegels worden opnieuw onder de voorraadstapels gemixt.

Iedere speler ontvangt een eigen spelersbord dat hij met de voorzijde naar boven (met het waarderingsoverzicht zichtbaar) vóór zich neerlegt. Daarenboven ontvangt iedere speler nog 5 schelpen uit de algemene voorraad. De resterende schelpen worden als voorraad onder de vitrine gelegd.

De oudste spelers plaatst het ontdekkingschip aan de rand van de vitrine naast een tegel naar keuze.

## Voorbeeld van een spelopbouw voor 2 spelers



## Doel van het spel

Iedere speler heeft zijn eigen spelersbord waarop hij probeert de meest waardevolle eilandenwereld te creëren. Hiervoor verzamelt hij tegels uit de vitrine die met het ontdekkingschip worden verkend. Zo ontstaan eilanden met palmen, hutten en bloemenkransen, die punten opleveren.

Het spel eindigt zodra een speler zijn spelersbord heeft gevuld.

## Verloop van een spelersbeurt

Er wordt om de beurt gespeeld, met de wijzers van de klok mee.

De linkerbuurman van de speler die het ontdekkingschip heeft geplaatst, begint het spel.

Hij voert de volgende acties uit:

1. Hij **moet** het ontdekkingschip verplaatsen.
2. Hij **kan** een eiland ontdekken.

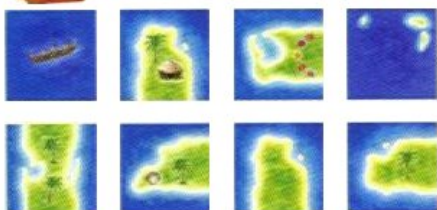
Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## 1. Het ontdekkingschip verplaatsen

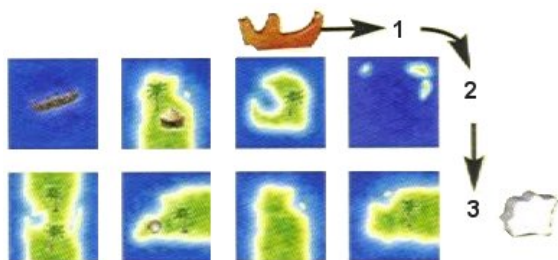
De speler die aan de beurt is, **moet** om te beginnen het ontdekkingschip, met de wijzers van de klok mee, rondom de vitrine verplaatsen. Hij moet het schip **minstens 1 stap** en kan het schip **maximaal zoveel stappen ver** verplaatsen als hij **boten op zijn spelersbord** heeft. Aan het begin van het spel heeft iedere speler 2 boten (staan op het spelersbord afgedrukt). In de loop van het spel kan hij extra boten ontvangen.

De speler kan het ontdekkingschip, tegen afgifte van schelpen, een aantal extra stappen verder verplaatsen (1 schelp = 1 stap).

### Voorbeelden voor de verplaatsing van het ontdekkingschip



De speler heeft twee boten en kan het ontdekkingschip tot 2 stappen ver verplaatsen.



De speler heeft twee boten en kan het ontdekkingschip, als hij 1 schelp afgeeft, 3 stappen ver verplaatsen.

## 2. Een eiland ontdekken

Nadat de speler het ontdekkingschip heeft verplaatst, **moet** de speler **één** van de volgende mogelijkheden kiezen:

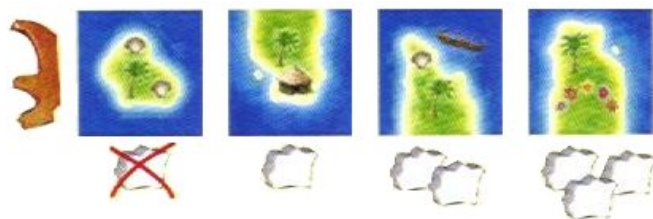
- 1 tegel uit de vitrine nemen en op zijn spelersbord leggen;
- 1 tegel uit de vitrine nemen en in zijn opslagplaats leggen;
- 1 tegel uit zijn opslagplaats nemen en op zijn spelersbord leggen;
- 1 tegel van zijn spelersbord verwijderen;
- niets doen.

### 1 tegel uit de vitrine nemen en op zijn spelersbord leggen

Dit is de normale actie en wordt verreweg het meest als speelbeurt gekozen.

De speler kan de randtegel waarnaast het schip staat, kosteloos nemen **OF** hij kan een andere tegel uit de rij nemen. Voor elke van de daarbij oversprongen tegel moet hij 1 van zijn schelpen in de voorraad terugleggen.

#### Voorbeeld



De speler kan de tegel direct naast het schip kosteloos nemen. De tweede tegel kost hem 1 schelp, de derde tegel kost hem 2 schelpen en de vierde tegel kost hem 3 schelpen.



De speler legt de genomen tegel op een vrij waterveld naar keuze van zijn spelersbord. De palmbomen moeten hierbij zo worden neergelegd dat ze naar de speler wijzen.

Als de speler een tegel op zijn spelersbord legt waarop schelpen zijn afgebeeld, ontvangt hij onmiddellijk het desbetreffende aantal schelpen uit de voorraad (als er nog schelpen in de voorraad zijn).

### 1 tegel uit de vitrine nemen en op zijn opslagplaats leggen

In plaats van de genomen tegel direct op zijn spelersbord te leggen, kan de speler de tegel in zijn opslagplaats, naast zijn spelersbord, leggen. Deze tegel kan hij dan later vanuit deze opslagplaats nemen en op zijn spelersbord leggen (zie: '1 tegel uit zijn opslagplaats nemen en op zijn spelersbord leggen').

#### **BELANGRIJK**

*Iedere speler heeft maar 1 opslagplaats waarop 1 tegel kan worden gelegd. Pas wanneer deze opslagplaats is leeggemaakt, kan hij daar een nieuwe tegel plaatsen.*

### 1 tegel uit zijn opslagplaats nemen en op zijn spelersbord leggen

In plaats van een tegel uit de vitrine te nemen, kan de speler ook de tegel uit zijn opslagplaats op zijn spelersbord leggen (als er een tegel in zijn opslagplaats ligt).

### 1 tegel van zijn spelersbord verwijderen

Een speler mag ook een tegel van zijn spelersbord verwijderen. Hij neemt een tegel naar keuze van zijn spelersbord en legt de tegel terug in de doos.

Uiteraard is dit geen goede actie omdat dit een speelbeurt kost. Deze zet zal een speler pas doen als er een eilandtegel is die hem verhindert om zijn eilandwereld goed uit te bouwen.

### Niets doen

Dit heeft enkel zin als de speler geen passende tegel kan bereiken.

#### **BELANGRIJKE TIPS**

- *Om het even welke van de vijf mogelijkheden de speler kiest, **moet** hij aan het begin van zijn speelbeurt altijd het ontdekkingschip verplaatsen.*
- *Een vulkaantegel kan niet worden genomen. De vulkaantegel zorgt voor een blokkade. Tegels die, vanuit het ontdekkingschip gezien, achter de vulkaan liggen, kunnen door de spelers niet worden genomen.*



**deze tegels kunnen niet genomen worden**

- Een tegel mag ook 'niet passend' op het spelersbord worden gelegd. Dat kan zinvol zijn als het oorspronkelijke bouwplan toch niet meer kan worden gerealiseerd. In elk geval moeten de palmbomen van deze tegel ook naar de speler wijzen.



Aan het einde van de actie wordt de vrije plaats in de vitrine opnieuw aangevuld met een verdekte eilandtegel uit de voorraad. Als de voorraadstapels zijn opgebruikt, blijft de plaats in de vitrine leeg.

## De schelpen

De schelpen moeten steeds open voor de spelers worden neergelegd. De schelpen kunnen op de volgende manier worden ingezet:

- ter verhoging van de reikwijdte van het schip;
- om een tegel te nemen die niet direct naast het schip ligt.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn spelersbord compleet heeft gevuld. Alle andere spelers komen nog eenmaal aan de beurt.

## Waardering

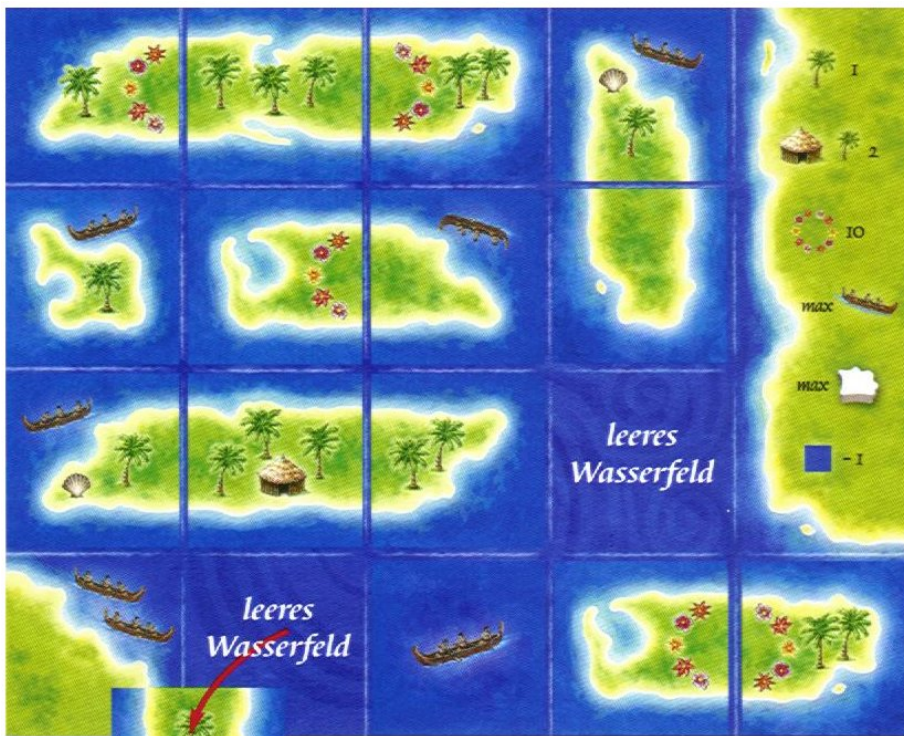
Vóór de waardering moeten de spelers alle niet afgewerkte eilanden van hun spelersbord verwijderen. Iedere speler berekent nu zijn resultaat.

Men ontvangt punten voor:

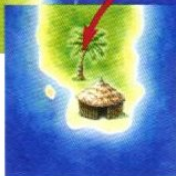
- Iedere **palmboom op een eiland** zonder hut telt **1 punt**.
- Iedere **palmboom op een eiland met minstens één hut** telt **2 punten** (meer hutten zijn van geen betekenis en leveren geen extra punten op).
- Iedere **complete bloemenkrans** levert **10 punten** op.
- De speler met **de meeste boten** op zijn spelersbord (inclusief de twee boten die al op het bord zijn getekend) ontvangt zoveel punten als **het totaal van boten**. Bij een gelijke stand ontvangen alle spelers van deze gelijke stand het volledige puntenaantal.
- De speler met **de meeste houten schelpen** ontvangt zoveel punten als **het totaal van houten schelpen** dat hij heeft (gelijke stand zoals hierboven). De schelpen die op de tegels zijn afgebeeld, tellen niet.
- Elk **leeg waterveld** op het spelersbord levert **1 minpunt** op.
- De **tegel in de opslagplaats** levert **geen punten** op.

De speler met de meeste punten wordt de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wordt van die spelers de speler met de meeste houten schelpen de winnaar.

## Voorbeeld van een waardering



10 palmen zonder hut	= 10
6 palmen met hut	= 12
1 complete bloemenkrans	= 10
7 boten (meerderheid)	= 7
3 houten schelpen (geen meerderheid)	= 0
2 lege watervelden	= -2
-----	
<b>TOTAAL</b>	<b>= 37</b>



het onafgewerkte eiland wordt  
vóór de waardering verwijderd



houten mosselen

een complete  
bloemenkrans

## Spelvarianten (voor gevorderden en profspelers)

Voor deze varianten worden de kleine schepen gebruikt. Aan het begin van het spel ontvangt iedere speler een schip in zijn kleur en plaatst dit schip naast zijn spelersbord.

Aan het verloop van een spelersbeurt wordt één punt toegevoegd:

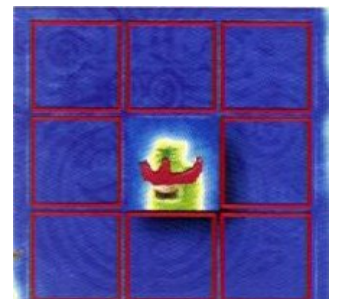
1. Hij **moet** het ontdekkingschip verplaatsen.
2. Hij **kan** een eiland ontdekken.
3. De speler **kan** of respectievelijk **moet** zijn schip verplaatsen (dit punt is nieuw).

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### Het spel voor gevorderden (de speler **kan** zijn schip verplaatsen)

Nadat de speler de eerste tegel op zijn spelersbord heeft gelegd, moet hij zijn schip op deze tegel plaatsen. In de volgende beurten moet hij een tegel, die hij op zijn bord legt, horizontaal, verticaal of diagonaal grenzend aan zijn schip plaatsen. Hij kan, zoals in het basisspel, ook een tegel in zijn opslagplaats leggen (als de opslagplaats nog niet is bezet), een tegel naar keuze van zijn spelersbord verwijderen of niets doen.

Na de actie 'Eiland ontdekken' **kan** de speler zijn schip op een tegel naar keuze op zijn spelersbord verplaatsen. Hij mag zijn schip ook laten staan. Het schip mag nooit op een leeg waterveld worden geplaatst. De speler mag zijn schip ook verplaatsen als hij een tegel in zijn opslagplaats legt, een tegel van zijn spelersbord verwijdert of niets doet.



## Het spel voor profspelers

(de speler **moet** zijn schip verplaatsen)

Het spel voor profspelers is nog strenger dan het spel voor gevorderden.

De speler moet hier het eigen schip steeds op de zonet geplaatste tegel leggen.

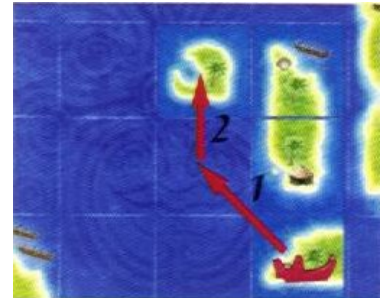
Hij mag het schip niet verplaatsen als hij een tegel in zijn opslagplaats legt, een tegel van zijn spelersbord verwijdert of niets doet.

De tegel waarop zijn schip staat, mag hij niet van het spelersbord verwijderen.

## Extra gebruik van de houten schelpen in het spel voor gevorderden en het profspel

Vóór de speler een tegel van de vitrine of van zijn opslagplaats op zijn spelersbord legt, mag hij zijn schip verplaatsen.

Iedere stap van het schip kost één houten schelp. De verplaatsing in het voorbeeld kost dus 2 houten schelpen.



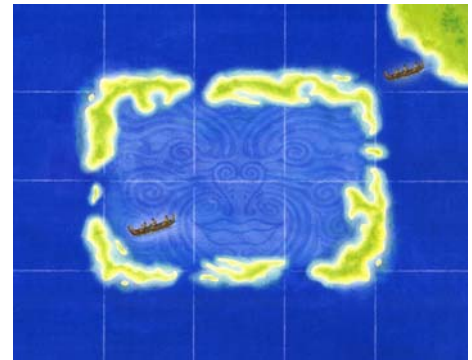
## Het koraaleiland (atol)

De rugzijde van het spelersbord toont in het midden een atol.

Het basisspel, het spel voor gevorderden en het profspel kunnen ook op deze zijde worden gespeeld.

Hierbij verandert de waardering op de volgende manier:

Alle eilanden die volledig in het atol liggen, verdubbelen nogmaals hun waarde aan palmbomen. Dit betekent dat eilanden met hutten 4 punten opleveren per palm. Bloemenkransen worden niet verdubbeld. Het veld, waarop de boot werd afgedrukt in het atol, geldt als leeg waterveld. Dit betekent dat dit veld met een tegel kan worden bedekt. Als dit veld niet wordt overdekt, telt het bij de waardering als minpunt.



### TIP

*Wegens het grotere aantal aan benodigde tegels, kan het atol alleen worden gebruikt in een spel met maximaal 4 spelers.*