

ULURU

TUMULT AM AYERS ROCK

Spelidee en doel van het spel

Tijdens de nacht veranderen de dieren van Australië in droomvogels die rondom de heilige berg Uluru fladderen. Dat zorgt echter voor veel drukte omdat ze allen een eigen speciale wens hebben. En de vraag is, waar maar vooral naast wie wil ik landen. Nu moeten de spelers ook goed opletten. Als de wensen van de droomvogel on vervuld blijven, regent het minpunten. Zodra de zon opgaat, wordt er afgerekend en de speler met de minste minpunten wint.

Inhoud

- 5 uluru speelborden
- 1 zandloper
- 40 minpunten (glasstenen)
- 1 speelbord (aan 2 zijden bedrukt afhankelijk van de spelvariant)
- 80 wenskaarten met moeilijkheidsgraad van 1 (makkelijk) tot 5 (heel moeilijk)
- 40 droomvogels, telkens 5 sets in 8 kleuren (zwart, wit, geel, oranje, rood, blauw, groen en rose)

Spelvoorbereiding

Het **speelbord** wordt voor het eerste spel met de kaartenvitrine voor 8 kaarten naar boven in het midden van de tafel gelegd. Iedere speler ontvangt een **uluru speelbord** en een set van **8 droomvogels** in één kleur. Onder elk dier op het speelbord is een aflegvlak waarop aan het begin van elke ronde een nieuwe wenskaart wordt gelegd. De **zandloper** en de **minpunten** worden naast het speelbord klaargelegd. Voor het eerste spel worden de wenskaarten van 4 en 5 uitgesorteerd en terug in de doos gelegd. Deze worden pas bij latere spelpartijtjes gebruikt. Dan worden alle **wenskaarten** grondig gemixt en als verdeckte voorraadstapel naast het speelbord klaargelegd. Later spreken de spelers af met welke wenskaarten ze spelen.

uluru-bord

droomvogel

speelbord
(voorzijde)



1 - 5 spelers
vanaf 8 jaar
+ 30 minuten

Spelverloop

1. Wenskaarten leggen
2. Droomvogels plaatsen
3. Waarderen
4. Nieuwe ronde

1. Wenskaarten leggen

De meest ongeduldige speler is de startspeler. Hij trekt 8 wenskaarten van de voorraadstapel en legt telkens 1 kaart open op de 8 aflegvlakken van het speelbord. Iedere wenskaart geeft aan, op welke plaats de daarbijbeho-

rende droomvogel in deze ronde wil zitten.

In deze ronde wil de roze droomvogel naast de blauwe droomvogel zitten en de gele droomvogel wil op een plaats tegenover de witte droomvogel zitten.



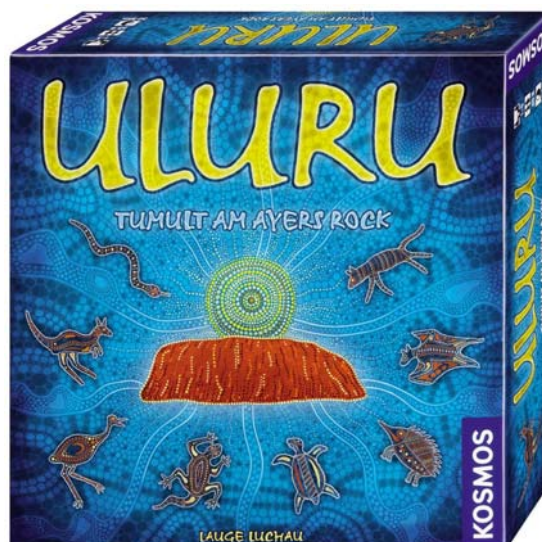
2. Droomvogel plaatsen

De zandloper wordt omgedraaid. Nu proberen alle spelers tegelijkertijd hun 8 droomvogels in overeenstemming met de wenskaarten op het eigen uluru-speelbord te plaatsen, vóór de zandloper is doorgelopen.

AANDACHT

- Bij de medespelers spieken is verboden, maar eigenlijk is er hiervoor geen tijd!
- Als de zandloper is doorgelopen, mogen geen droomvogels meer worden geplaatst. Voor elke droomvogel die geen plaats heeft gevonden, is er meteen 1 minpunt.

KOSMOS



3. Waarderen

Nu worden om de beurt de wenskaarten nagekeken. De startspeler leest, te beginnen bij wit van links naar rechts voor waar elke droomvogel eigenlijk moet zitten. Daarna gaat elke speler op zijn uluru-bord na of de witte droomvogel op de juiste plaats zit. Als een speler de wens niet kon vervullen, krijgt hij 1 minpunt. Daarna wordt de wens van roze voorgelezen en vergeleken ... enzovoort tot de posities van alle 8 droomvogels werden nagekeken (zie voorbeeld pagina 4).

AANDACHT

Als een speler voor één van zijn droomvogels al 1 minpunt in deze ronde heeft ontvangen omdat hij deze niet op zijn bord heeft kunnen plaatsen, krijgt hij voor deze droomvogel **geen extra minpunt**, maar wel voor andere droomvogels wanneer die bijvoorbeeld tegenover of naast de ontbrekende droomvogel moesten zitten.

4. Nieuwe ronde

De wenskaarten van deze ronde worden in de doos gelegd en zijn uit het spel. De linkerbuurman van de vorige startspeler wordt de nieuwe startspeler en hij legt van de voorraadstapel 8 nieuwe wenskaarten bloot ... enzovoort.

Einde van het spel

Na 6 rondes eindigt het spel. Wie de minste minpunten heeft, wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

De wenskaarten

De wenskaarten onderscheiden zich via de rugzijde naar moeilijkheidsgraad. De eenvoudige kaarten hebben een 1, de moeilijke kaarten een 5.

- op de rugzijde. Er zijn:
- 8x wenskaarten van 1
 - 16x wenskaarten van 2
 - 24x wenskaarten van 3
 - 24x wenskaarten van 4
 - 8x wenskaarten van 5



AANDACHT

- De wenskaarten worden op het speelbord op het aflegveld van de kaartenvitrine gelegd. De kleur van het afgebeelde dier op het speelbord staat voor de kleur van de kleurloze vogels op de wenskaarten (bijvoorbeeld de groene schildpad staat voor de groene droomvogel).
- Een vereiste voor de vervulling van een wenskaart is dat de betreffende droomvogel aan het einde van de ronde een plaats aan het eigen uluru-bord heeft gevonden. De droomvogel moet dus binnen de zandloperijd een correcte plaats vinden !



Ik wil een plaats tegenover ... !

De wens is vervuld als de droomvogel tegenover de afgebeelde kleur zit.

Ik wil een hoek delen met ... !

De wens is vervuld als de droomvogel direct een hoek met de afgebeelde kleur deelt.



deze plaatsen zijn naast elkaar



deze plaatsen zijn tegenover elkaar



deze plaatsen delen een hoek met elkaar

Wenskaarten 4



Ik wil noch een plaats naast, noch een plaats tegenover ... !

De wens is vervuld als de droomvogel noch naast en noch tegenover de afgebeelde kleur zit.

Bekijk goed de afbeelding hierboven van naast elkaar en tegenover !

Ik wil minstens 2 plaatsen verwijderd zijn van ... !

De wens is vervuld als de droomvogel minstens 2 of meer plaatsen van de afgebeelde kleur is verwijderd.

Let op: ook de hoeken moeten minstens een afstand van 2 hebben !

Ik wil, wat ... wil !

De wens is vervuld als de droomvogel de wenskaart van de afgebeelde kleur kan vervullen.

AANDACHT

Op deze wijze kunnen schakelingen ontstaan die al vanaf het begin pittig kunnen zijn. Maar geen zorgen, ze zijn steeds eenduidig.

Voorbeeld

Rood wil wat Geel wil, Geel wil wat Groen wil en Groen wil naast Rood zitten. De wenskaarten zijn vervuld als Groen en Geel op een plaats naast Rood zitten. De wens van Rood is automatisch vervuld.

Als twee 'Ik wil, wat ... wil'-kaarten op elkaar betrekking hebben, zijn de beide wenskaarten meteen vervuld.

Voorbeeld

Geel wil wat Rood wil en Rood wil wat Geel wil.

Overzicht van de wenskaarten

Wenskaarten 1



Ik weet niet wat ik wil !

De wens is automatisch vervuld omdat de droomvogel met elke plaats tevreden is.

Wenskaarten 2



Ik wil bij de boemeringgroep !

De wens is vervuld als de droomvogel bij de boemeringgroep zit.



Ik wil een eenzame plaats !

De wens is vervuld als de droomvogel op een eenzame plaats zit.



Ik wil aan de lange zijde van Uluru !

De wens is vervuld als de droomvogel aan de lange zijde zit.



Ik wil aan de korte zijde van Uluru !

De wens is vervuld als de droomvogel aan de korte zijde zit.

Wenskaarten 3



Ik wil een plaats naast ... !

De wens is vervuld als de droomvogel naast de afgebeelde kleur zit (niet enkel rakend aan een hoek !).

Wenskaarten 5



Ik wil het tegendeel van ... !

De wens is vervuld als de droomvogel het tegendeel van de wens van de afgebeelde kleur vervult.

AANDACHT

Ook bij deze wens kunnen best pittige schakelingen ontstaan. Ook hier geldt dat twee 'tegendeel'-kaarten elkaar opheffen.

Uitzondering

Als één van de wenskaarten dezelfde kleur toont zoals het dier dat erboven op het speelbord is afgebeeld, is de wenskaart automatisch vervuld.

Voorbeeld

Bij de groene schildpad ligt de wenskaart "Ik wil wat groen wil". Iedere speler die zijn groene droomvogel aan het einde van de ronde op een plaats naar keuze aan zijn uluru-bord heeft geplaatst, vervult de kaart automatisch (zie ook het uitvoerige voorbeeld op pagina 4).

AANDACHT

Er is niet steeds een oplossing die voor alle 8 droomvogels functioneert, omdat de wensen elkaar ook kunnen tegenspreken !

Voorbeeld

Rood wil een plaats naast Geel, maar Geel wil noch een plaats naast noch tegenover Rood.

De spelers moeten dan beslissen welke wens onvervuld blijft en incasseren één minpunt.

Varianten

1. Na het eerste spel

Na het eerste spel worden de 1-kaarten uitgesorteerd om de moeilijkheidsgraad te verhogen. Wie het echt pittig wil kan tegelijkertijd ook de 2-kaarten uitsorteren en alleen met de 3, 4 en 5-kaarten werken.

2. Verschillende spelsterkte

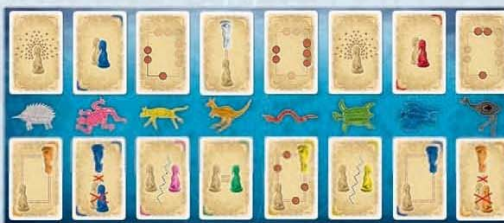
Om in spelgroepen met een sterk verschillende spelsterkte toch alle spelers dezelfde kans te geven, kan ook met 2 vitrines worden gewerkt.

Een overzicht hoe de 5-kaarten kunnen worden vervuld:

- *Ik weet niet wat ik wil*
De wens is automatisch vervuld.
- *Ik wil bij de boemeranggroep !*
De wens is vervuld als de droomvogel op een eenzame plaats zit.
- *Ik wil een eenzame plaats !*
De wens is vervuld als de droomvogel bij de boemeranggroep zit.
- *Ik wil aan de lange zijde van Uluru !*
De wens is vervuld als de droomvogel aan de korte zijde zit.
- *Ik wil aan de korte zijde van Uluru !*
De wens is vervuld als de droomvogel aan de lange zijde zit.
- *Ik wil een plaats naast ... !*
De wens is vervuld als de droomvogel niet naast de afgebeelde kleur zit.
- *Ik wil een plaats tegenover ... !*
De wens is vervuld als de droomvogel op een plaats zit die niet tegenover de afgebeelde kleur ligt.
- *Ik wil een hoek delen met ... !*
De wens is vervuld als de droomvogel op een plaats zit die niet direct een hoek met de afgebeelde kleur deelt. Er moet dus minstens één plaats afstand zijn. De droomvogels kunnen ook naast elkaar op een zijde naar keuze van Uluru zitten.
- *Ik wil noch een plaats naast, noch een plaats tegenover ... !*
De wens is vervuld als de droomvogel op een plaats zit naast of tegenover de afgebeelde kleur.
- *Ik wil minstens 2 plaatsen verwijderd zijn van ... !*
De wens is vervuld als de droomvogel een plaats heeft die direct naast of slechts 1 plaats verwijderd is van de afgebeelde kleur, ook overhoeks.
- *Ik wil, wat ... wil !*
De wens is vervuld als de droomvogel het tegendeel van de wenskaart van de afgebeelde kleur kan vervullen.
- *Ik wil het tegendeel van ... !*
De wens is vervuld als de droomvogel de wens van de afgebeelde kleur vervult.

Het spel verloopt zoals eerder werd beschreven met de volgende wijzigingen:

Er wordt gespeeld met de speelbordzijde met de **2 vitrines** en met **alle** wenskaarten.



- De wenskaarten worden gesorteerd naar **moeilijkheidsgraad**. Voor de gemakkelijke versie (lichte vitrine) worden de kaarten van niveau 1, 2 en 16 willekeurige kaarten van niveau 3 gebruikt. De resterende kaarten worden voor de moeilijke versie (donkere vitrine) gebruikt.



3

- De beide kaartenstapels worden apart zeer grondig gemixt en naast de respectievelijke vitrine klaargelegd.
- De spelers beslissen onder elkaar wie zijn droomvogels plaatst volgens de gemakkelijke of volgens de moeilijke kaartenvitrine.
- Bij het leggen van de wenskaarten worden van de lichte kaartenstapel 8 kaarten op de lichte vitrine gelegd, op de donkere vitrine komen 8 kaarten van de moeilijke stapel.
- Bij de waardering wordt zoals gewoonlijk bij wit begonnen. Eerst worden de wenskaarten van de gemakkelijke en daarna de wenskaarten van de moeilijke vitrine gewaardeerd. Daarna wordt roze nagekeken ... enzovoort.
- Het spel loopt over 5 rondes.

3. Voor experts

Ervaren en geoefende spelers kunnen van één kleur ook 2 wenskaarten ordenen en moeten bij het plaatsen van de betreffende droomvogels dan de beide wensen vervullen. Het spel wordt beduidend pittiger. Het spel verloopt zoals beschreven met de volgende wijzigingen:



- Er wordt gespeeld met de speelbordzijde met de 2 kaartenvitrines en alle wenskaarten.
- De spelers beslissen onder elkaar bij hoeveel kleuren er 2 wenskaarten worden gelegd. Bij het leggen van de wenskaarten wordt eerst de lichte vitrine compleet belegd en aansluitend ook de donkere vitrine bij zoveel kleuren van wenskaarten als voordien werd overeengekomen.

AANDACHT

- *Het kan gebeuren dat de wenskaarten elkaar hier al tegenspreken ! In dit geval moeten de spelers beslissen welke wenskaarten ze willen vervullen.*
- *Heeft een kaart 'Ik wil wat ... wil' of een kaart 'Ik wil het tegendeel van ...!' op elkaar betrekking op een kleur met 2 wenskaarten wordt het erg lastig want dan moeten telkens alle desbetreffende wenskaarten worden vervuld.*
- Ook hier loopt het spel over 5 rondes.

4. Solospel

Uiteraard kan Uluru ook alleen worden gespeeld. Het spel verloopt zoals werd beschreven. Aan het einde worden de minpunten samengeteld en vergeleken met andere partijtjes.



Voorbeeld

Er wordt begonnen bij Wit en van links naar rechts nagekeken of alle spelfiguren correct zitten:

- ✓ *Wit wil een hoek delen met Wit. Aangezien de dierkleur en de wenskaart overeenstemmen, is de wens vervuld, om het even op welke plaats Wit zit.*
- ✓ *Rose wil naast Blauw zitten.*
- ✓ *Geel wil tegenover Wit zitten.*
- ✓ *Oranje wil hetzelfde als Rose, namelijk naast Blauw zitten.*
- ✗ *Rood wil een hoek delen met Groen. De wens is jammer genoeg niet vervuld.*
- ✓ *Groen wil noch naast noch tegenover Geel zitten. Aangezien Groen en Geel door een hoek zijn gescheiden, is de wens vervuld.*
- ✗ *Blauw wil minstens twee plaatsen verwijderd van Rose zitten. Hier moet de speler beslissen welke wens hij vervult omdat Rose naast Blauw wil zitten. Beide wensen vervullen kan niet. Daarom is de wens jammer genoeg niet vervuld.*



- ✓ *Zwart wil het tegendeel van Oranje en Oranje wil hetzelfde dan Rose, namelijk naast Blauw zitten. Dus wil Zwart niet naast Blauw zitten. De wens is vervuld.*

De speler ontvangt voor de beide niet vervulde wensen van Rood en Blauw telkens 1 minpunt.

4



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
2 juli 2011