

AURA POKU

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel het meeste geld heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ speelbord en spelreglement
- ⇒ 6 sets van telkens 3 speelstenen in verschillende kleuren
- ⇒ 12 offerkaarten
- ⇒ 1 zwarte speelfiguur (boze broer) met speer en 3 ringen
- ⇒ 6 schuilplaatsen voor de goudstukken van de spelers
- ⇒ 70 goudstukken met de waarden 6 (10 stukken), 4 (10 stukken), 2 (20 stukken) en 1 (30 stukken)
- ⇒ een dobbelsteen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler krijgt 3 stenen van zijn eigen kleur en zet deze op het startveld (links onder). Als er minder dan 6 spelers deelnemen, worden de resterende speelstenen op willekeurige velden op het speelbord gezet. Zij mogen tijdens het spel gewoon oversprongen worden en maken de weg naar het doel dus korter.
- ⇒ De zwarte speelfiguur (de boze broer van koningin Aura Poku) wordt op zijn reisweg (bovenaan het speelbord) op het veld gezet dat overeenkomt met het aantal spelers dat deelneemt. De 3 ringen worden naast de speelfiguur gelegd.
- ⇒ Op elk van de 3 bronnen waar de rivieren ontstaan, wordt een stapeltje van 5 goudstukjes neergelegd in de volgorde 2 - 4 - 6 - 4 - 2. Deze bronnen leveren geschenken (goudstukken) op voor de bezoekers.
- ⇒ De offerkaarten worden geschud en verdekt als een afneemstapel klaargelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt goudstukken met een totale waarde van 10.
- ⇒ Nadat de beginspeler werd aangeduid, volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

Spelverloop

- ⇒ De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en beweegt telkens één van zijn speelstenen overeenkomstig veel verder. Bij het vooruit bewegen tellen bezette kleine ronde velden (open cirkels) niet mee, ze worden gewoon oversprongen. Op deze manier kan er op elk veld op het speelbord telkens slechts één steen staan. Het gegooide aantal ogen moet steeds volledig opgebruikt worden. Uitzonderingen hierop : een speelsteen mag blijven staan op een offergebied, of als hij het doel van de wandeling (een genummerd hutje) heeft bereikt.
- ⇒ **Offervelden** : Rechts (oostwaarts) van elke rivier bevinden zich twee offerplaatsen. Elke offerplaats bestaat uit een offerveld (klein zwart cirkeltje) en de offertuin (groot wit vierkant). Als een speler een offerplaats bereikt met een leeg offerveld, kan hij zich daarop zetten of in de offertuin. Als hij nog over bewegingspunten beschikt, mag hij echter ook gewoon verder bewegen. De offerplaats geldt in deze situatie als een eenheid en kost slechts één bewegingspunt. Als het offerveld bezet is, mag de speler beslissen om in de offertuin te blijven staan of verder te bewegen. In de tuin mogen meerdere speelstenen tegelijk staan, op het offerveld slechts één. Ook op velden tegenover de offerplaatsen (zwart gevulde cirkels) mogen na het offeren en dus oversteken van de rivier meerdere stenen staan. Als een speler op het offerveld blijft staan, geeft hij aan de riviergoden te kennen dat hij bereid is om een offer te brengen om de rivier over te steken. Als orakel neemt de speler de bovenste offerkaart. Op deze offerkaart staat afgebeeld hoe hoog de offersom is voor de stroomopwaarts en stroomafwaarts gelegen oversteekplaatsen. De speler houdt de grootte van de offersom voor zich ! Dit bedrag wordt meestal pas later bij het offeren bekend gemaakt en betaald. Belangrijk is dat een speler met slechts één van zijn 3 speelstenen tegelijk ergens op een offerveld mag staan en dat hij nooit meer dan één offerkaart mag bezitten.
- ⇒ Een speler is niet verplicht om onmiddellijk te offeren. Het is vaak zelfs interessanter om te wachten tot andere spelers het offer ondersteunen. Elke vreemde en ook eigen steen die in de offertuin staat, mag proberen om na het offer mee de rivier over te steken. Als een speler tijdens zijn beurt bereid is om een offer te brengen, kondigt hij dit aan en moet hij het offer ook uitvoeren. Dit laatste houdt in dat de speler zijn speelsteen over de rivier zet (dit kost geen bewegingspunten) en de offerkaart weer onder de stapel legt. Vóór hij zijn offer brengt, mag hij eerst nog met de dobbelsteen gooien en daardoor

misschien nog een eigen steen in de offertuin brengen en daarna pas offeren, of eerst het offer uitvoeren en daarna dobbelen om zijn beurt verder te zetten aan de overzijde van de rivier. De offerbereide speler vraagt aan alle andere spelers die één of meerdere speelstenen in de offertuin hebben staan wat zij voor hun overtocht samen met hem willen betalen. Over elk aanbod mag onderhandeld worden. Indien gewenst mag een bod ook geweigerd worden. Een speelsteen die op het offerveld staat, mag echter ook gewoon verder stroomafwaarts bewegen op voorwaarde dat hij zich vrijkoopt door **3 punten** te betalen. Speelstenen die zich in de offertuin bevinden, mogen verder bewegen zonder daarvoor een boete te moeten betalen. Na een offer kan het offerveld door elke speler die aan de beurt is en die over genoeg bewegingspunten beschikt opnieuw bezet worden. Staat de speelsteen reeds in de offertuin, dan beweegt hij onmiddellijk (zonder te dobbelen) naar het offerveld ; of als hij onmiddellijk wil offeren, beweegt hij zijn speelsteen gewoon naar de overzijde van de rivier.

- ⇒ **Bezoek aan de bronnen** : Als een speler rustig de rivier stroomop- en afwaarts afwandelt, ontvangt hij bij het passeren van een bron een geschenk. Dit geschenk bestaat telkens uit het goudstuk dat bovenaan ligt. De eerste bezoeker ontvangt dus 2, de volgende 4, dan 6, 4 en tot slot terug 2. De speler wiens speelsteen als allerlaatste het geschenkveld passeert, mag alle resterende goudstukken oprapen. Het passeren van een bronveld kost geen bewegingspunt.
- ⇒ **Kalmte** : Telkens een speler een '1' gooit en zich daardoor dus langzaam vooruit beweegt, krijgt hij voor zijn rustige manier van bewegen een goudstuk met waarde 1. Bovendien wordt er één ring aan de speer van de zwarte speelfiguur gehangen.
- ⇒ **Beweging van de zwarte speelfiguur** : De boze broer probeert als eerste het dorp van Aura Poku te bereiken. Hij beweegt één veld vooruit op zijn weg naar het dorp zodra zijn speer 3 ringen draagt en de volgende '1' gegooid wordt. Na het verzetten van de zwarte speelfiguur worden de 3 ringen terug van de speer verwijderd. Ook bij elk offer wordt deze speelfiguur een veld verder gezet. Hierbij behoudt hij de ringen die hij reeds draagt echter wel.
- ⇒ **Het dorp van koningin Aura Poku** : De genummerde hutjes op het einde van de reisweg (links boven) vormen het doel van de wandeling. Elke speelsteen die het dorp bereikt, beweegt aan de hand van zijn bewegingspunten in de hut die het hoogste cijfer draagt. Overtollige bewegingspunten vervallen.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn 3 speelstenen in het dorp heeft gebracht, of als alle hutten bezet zijn, of als de boze broer het dorp heeft bereikt. Elke speler maakt de som van de door hem bezette hutten en telt daarbij de goudstukken op die hij bezit. De speler die de hoogste som behaalt, wint het spel.

A U R A P O K U		
Edition Perlhuhn	Wittig, Reinhold	1993
3 - 6 spelers	vanaf 8 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1998