

## Corona

Een echt denkspel voor een willekeurig aantal spelers

Corona bevat veel elementen van Harun. Toch is het veel moeilijker, al zijn er slechts 6 hemellichamen in het spel die slechts in 1 richting bewegen. Alleen ervaren spelers zullen er zich aan wagen.

Het belangrijkste verschil is, dat bij Corona de punten zich opstapelen. Na iedere beweging van een hemellichaam worden punten gegeven; zoveel punten namelijk als er na de zet hemellichamen op het aankomstveld staan. Na iedere zet wordt afgerekend. Dat houdt in dat een juiste planning van de volgorde van de zetten beslissend is.

Zoals bij Harun, biedt iedere speler het puntenaantal dat hij meent te kunnen bereiken. Wie het hoogste bod doet mag uitspelen. Bereikt hij zijn bod, dat krijgt hij een fiche van iedere speler. Bereikt hij het niet, dan moet hij iedere speler een fiche geven.

### Spelmateriaal

1 speelbord met 12 velden (omkant van Orbit)  
6 dragerstenen (zwart doet niet mee)  
6 zwarte dobbelstenen  
1 zandloper (1 minuut)  
100 houten fiches

Voor het spel

A. Iedere speler krijgt dubbel zoveel fiches als er spelers zijn, plus 2 extra. Bij 5 spelers krijgt ieder dus 12 fiches ( $5 \times 2 + 2$ ).

B. Een speler wordt tot meester van de sterren gekozen. Hij bepaalt de eerste uitgangssituatie. In de volgende ronden verschuift deze functie telkens naar de volgende speler aan de linkerzijde.

### Het verloop van een spelronde

1. De meester plaatst de 6 hemellichamen willekeurig over de 12 velden van het spelbord. Op 1 veld kunnen meerdere hemellichamen staan.

2. Dan werpt de meester de 6 dobbelstenen in het zwarte gat in het midden van het spelbord en draait de zandloper. Nu hebben alle spelers 1 minuut de tijd om de situatie op het spelbord in te schatten en hun beslissing te treffen.

3. Om de situatie juist te kunnen inschatten, moeten de spelers dit duidelijk begrijpen :

- \* Het speldoel is op zoveel mogelijk hemellichamen op 1 veld te verzamelen.
- \* Bij het uitspelen draagt ieder hemellichaam 1 dobbelsteen en beweegt zich zoveel ogen in uurwijzerzin als de dobbelsteen aanduidt.
- \* Belandt een hemellichaam op een leeg veld, dan levert dat 1 punt op.
- \* Belandt hij op een veld met 1 ander hemellichaam, brengt dat 2 punten op.

\* Belandt hij op een veld waar er al 2 hemellichamen staan, dan brengt het 3 punten op.

Belanden dus 3 hemellichamen na elkaar op hetzelfde veld, dan brengt het eerste 1 punt op, het tweede 2 en het derde 3; samen dus 6 punten.

Het is dus belangrijk de volgorde van de zetten in te schatten. Men moet immer zoveel mogelijk vermijden dat een hemellichaam verzet wordt naar een veld waar wel een ander hemellichaam stond, dat ondertussen verplaatst is.

4. Iedere speler overdenkt zo, gedurende deze minuut, welke dobbelsteen hij op welk hemellichaam zal leggen, in welke volgorde hij de zetten zal uitvoeren en hoeveel punten hij daarmee verdient.

5. Wanneer een speler een puntenaantal heeft vastgesteld, terwijl de zandloper nog loopt, kan hij dat aantal luidop noemen. Ook de andere spelers kunnen tijdens de minuut, in willekeurige volgorde, hun bod roepen. Een speler kan ook meermaals bieden. De voorwaarde is wel dat ieder nieuw bod hoger moet zijn dan de vorige.

6. Als de zandloper leeg is, kan de speler met het hoogste bod, de ronde uitspelen.

\* Hij verdeelt de 6 dobbelstenen over de 6 hemellichamen.

\* Dan verplaatst hij de hemellichamen in uurwerkzin, zoveel velden als de dobbelstenen aangeven.

\* Onmiddellijk nadat hij gezet heeft, neemt hij de dobbelsteen er af. Zo ziet men welke hemellichamen al verzet zijn en welke nog niet.

\* Na iedere zet wordt het bereikte puntenaantal genoteerd (dit is het aantal hemellichamen dat na de zet op het aankomstveld staan).

7. Nadat alle hemellichamen geplaatst zijn, vergelijkt men het bereikte puntenaantal met het bod van de speler.

\* Heeft de speler zijn bod bereikt of overtroffen, dan krijgt hij van iedere speler een fiche.

\* Heeft de speler zijn bod niet bereikt, dan moet hij iedere medespeler een fiche betalen. Bovendien mag hij de volgende ronde niet bieden. (Wel zal hij aan het einde van de volgende ronde, naargelang de situatie, een fiche kunnen ontvangen of moeten betalen.)

## Het einde van het spel

Er zijn meerdere mogelijkheden. Het spel eindigt,

\* wanneer iedere speler 0 maal æMeester van de SterrenÆ was.

of \* na verloop van een vooraf bepaalde spelduur (bijvoorbeeld 30 minuten).

of \* wanneer een speler geen fiches meer heeft.

of \* wanneer een speler zijn startkapitaal verdubbeld heeft.

(Omdat het spel spannend maar ook inspannend is, mag het zeker niet langer dan 30 tot 40 minuten duren.)

De speler die op het einde het meeste fiches bezit, wint.

## Corona Solitaire

Vooraf voor het plezier, maar ook om je te helpen om een sterke Corona-speler te worden, worden 20 interessante Corona-problemen voorgesteld.

Op zich zijn Corona-berekeningen niet moeilijk. De moeilijkheid ontstaat door het tijdsgebrek en door de voorstellingskracht die men bij iedere nieuwe situatie nodig heeft. Bij de volgende opgaven kan je echter rustig en zonder enige druk iedere situatie beoordelen en een waardecijfer geven. Zo wen je aan het spelgevoel van Corona. Probeer toch wel de opgaven zo snel mogelijk op te lossen.

Een woord over het tijdsgebrek. Het is een goede Corona-techniek om zo snel mogelijk na de worp een gemakkelijk bereikbaar puntenaantal te bieden (bijvoorbeeld 13 of 14) en pas dan te beginnen rekenen. Want een minuut is kort, maar tegelijk lang voor iemand die ze bewust en zonder druk kan gebruiken.

De oplossingen van de opgaven zijn alle volgens hetzelfde schema opgebouwd. Ze tonen met een pijl welke dobbelsteen op welk hemellichaam wordt gelegd; in welke volgorde ze worden gelegd (van boven naar beneden); tussen haakjes welk puntenaantal iedere zet opbrengt.

Bij enkele opgaven is er meer dan 1 mogelijkheid om het hoogste puntenaantal te bereiken. Er wordt slechts 1 oplossing gegeven.