



## Die Osterinsel

Enkel de slimme koppen hebben de goden aan hun zijde.

Blatz, 1994

Alex RANDOLPH & Leo COLOVINI

3 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

### Inleiding

Paaseiland ligt op 109° 22' westerlengte en 27° 07' oosterlengte.

Het heeft een zeer schraal landschap dat helemaal niet strookt met onze voorstelling van een romantisch eiland in de Zuidzee. Paaseiland ligt ongeveer 4.000 km van Chili, midden in de Stille Oceaan.

Het is wereldberoemd door de geheimzinnige kolossale beelden. Tot op vandaag weet men nog steeds niet wat ze betekenen en hoe ze daar zijn geraakt. Onwetenschappelijk beschouwd, is dat goed zo omdat het nog steeds ruimte laat om te dromen.

Zo kunnen we bijvoorbeeld fantaseren over reusachtige feesten en geheime ceremoniën die op het eiland hebben plaatsgevonden of van wedrennen tussen de grote beelden waaraan honderden of duizenden mensen meededen om de eer van hun stam hoog te houden. Misschien moesten de beelden wel om ter snelst op een bepaalde plaats worden gesleept en de zegerijke stam ontving dan de macht en de appreciatie van alle andere stammen.

Is dit een droom? In alle geval is het een leuk idee voor dit spel.

Veel plezier.

# Spelmateriaal

## ➡ 1 speelbord

Het speelbord toont een recht traject met een cultusplaats en 13 velden.



## ➡ 4 reuzenbeelden in vier kleuren



## ➡ 8 rotsblokken



## ➡ 1 zakje met ongeveer 120 stenen



## 17 kaarten

Telkens drie steenkaarten met 1, 2, 3 en 4 stenen.

Telkens twee steenkaarten met 5 en 6 stenen.

Een toverkaart met het gezicht van het beeld Hoa Hakananaia (momenteel te bezichtigen in het Britisch Museum te London).



telkens 3 kaarten

telkens 2 kaarten

1 toverkaart

## 1 handleiding

### Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt uitgeklaapt. Aan één kant is een stenen platform afgebeeld, het is de cultusplaats. Aan de andere kant legt men de stenen, dat is de steengroeve.
- De beelden worden op het eerste veld naast de cultusplaats gezet. Elke speler kiest een kleur. Hij speelt nu voor een stam van het eiland.
- Elke speler krijgt als voorraad 10 stenen uit de groeve en legt ze voor zich neer.
- De 8 rotsblokken worden willekeurig aan de rand van de velden van het bord geplaatst: vier aan de linkerzijde voor de heenreis en vier aan de rechterzijde voor de terugreis. Maar ... er mogen geen twee rotsblokken op hetzelfde veld staan.



een mogelijke startopstelling voor 4 spelers

# Spelidee en doel van het spel

Het spel is eigenlijk een wedren met twee tegengestelde doelen. Enerzijds moeten de grote beelden zo snel mogelijk vooruitgaan, anderzijds moeten ze ook met zoveel mogelijk stenen worden beladen, zodat ze zwaarder worden.

De tegenstelling ontstaat doordat enerzijds bij het vooruitzetten van het eigen beeld andere beelden met stenen moeten worden beladen en anderzijds omdat men bij het zwaarder worden van het eigen beeld andere beelden moet vooruitzetten.

Het spel is voorbij zodra een beeld het doel heeft bereikt. Dit beeld heeft echter de wedstrijd enkel gewonnen als het zwaarder is dan het beeld dat de tweede plaats bekleedt. Als dat niet zo is, heeft het tweede beeld toch nog de wedstrijd gewonnen.

## DOEL VAN HET SPEL

Probeer als eerste of als tweede het doel te bereiken.

Winnaar van die twee wordt diegene die de meeste stenen in het doel heeft gebracht.

## De steenkaarten

De steenkaarten worden gemixt en open onder de medespelers verdeeld totdat een speler de toverkaart ontvangt. De toverkaart bepaalt wie de spelleider wordt en de eerste ronde mag beginnen.

De spelleider verzamelt opnieuw alle kaarten en nu worden de kaarten zeer grondig gemixt. Tot en met het einde van het spel worden de steenkaarten niet meer gemixt.

De spelleider neemt de voorraadstapel steenkaarten in de hand en legt zoveel kaarten bloot op de tafel als er medespelers zijn **plus één** extra kaart.

### Voorbeeld

Als er vier spelers meespelen worden er vijf kaarten blootgelegd.

Als er drie spelers meespelen worden er vier kaarten blootgelegd.

De spelleider is als eerste aan de beurt. Hij kiest één van de openliggende kaarten, speelt deze kaart uit (zie verder op pagina 5: 'Een zet doen') en schuift dan de gebruikte kaart weer onder de voorraadstapel.

Dan is de volgende speler links van hem aan de beurt (er wordt dus gespeeld met de wijzers van de klok mee).

De volgende speler kiest op zijn beurt één van de overige kaarten, speelt zijn beurt en schuift ook deze kaart onder de stapel. Zo gaat het altijd maar verder, ieder om de beurt.

Omdat er echter één kaart meer werd omgedraaid dan er spelers zijn, is de spelleider van een ronde tweemaal aan de beurt (aan het begin en aan het einde van de ronde). Dit is niet altijd een voordeel, want de ene overgebleven kaart is de slechtste kaart van die ronde.

De ronde is dan afgelopen. De spelleider geeft de kaarten aan zijn linkerbuurman. Deze wordt nu de spelleider van de volgende ronde.

Iedere gekozen kaart, met uitzondering van de toverkaart, toont het aantal stenen dat men tijdens zijn beurt **moet gebruiken**.

Men heeft hierbij **twee mogelijkheden**:

1. Men neemt zoveel **stenen uit de steengroeve** als de kaart aangeeft en men legt deze stenen in zijn voorraad.

**OF**

2. Men doet een zet (zie verder) en men gebruikt exact zoveel **stenen uit zijn voorraad** als de kaart aangeeft.

Men moet steeds het volledige aantal stenen gebruiken dat op de kaart is afgebeeld. Als een speler minder stenen in voorraad heeft dan de kaart aangeeft, heeft hij geen keuze: hij moet stenen uit de steengroeve nemen.

Als een speler de toverkaart kiest, kan hij daarmee **ofwel een willekeurige zet** doen (met 1 tot 6 stenen uit zijn voorraad) ofwel hij kan de **volledige voorraad van een willekeurige speler stelen !**

### DE STEENKAARTEN

Met behulp van de steenkaarten wordt de spelleider bepaald.

De steenkaarten worden (verdekt) zeer grondig gemixt.

Aan het begin van iedere ronde worden, afhankelijk van het aantal spelers, een aantal kaarten blootgelegd.

De speler die aan de beurt is, moet een kaart kiezen en na zijn beurt de kaart onder de voorraadstapel schuiven.

De speler moet spelen met het totale aantal stenen van de steenkaart.

Men moet ofwel zijn eigen voorraad aanvullen met het aantal stenen ofwel een zet uitvoeren met het aantal stenen.

Met de toverkaart kan ofwel een zet naar believen worden gemaakt ofwel een voorraad stenen van een medespeler worden gestolen.

## Een zet doen

De speler die beslist om een zet te doen, kan de eigen of de andere beelden verplaatsen, al naargelang hij wil vooruit geraken of zwaarder wil worden.

### Het basisprincipe van een zet

Voor ieder veld dat een beeld vooruit gaat, moet een steen in een ander beeld worden gestopt.

Als men dus het eigen beeld wil vooruit laten gaan, moet men de beelden van de tegenstanders met stenen beladen. Als men het eigen beeld zwaarder wil laten worden (met stenen beladen), moet men de beelden van de tegenstanders vooruit zetten.

In de loop van een speelbeurt kan een beeld dus ofwel vooruit worden bewogen ofwel zwaarder worden. Beide tegelijk kan niet.

### Voorbeeld

Een speler heeft een kaart met vijf stenen gekozen. Hij neemt dus deze vijf stenen uit de eigen voorraad, stopt die in het eigen beeld en gaat dan met de beelden van de tegenstanders naar keuze in totaal vijf velden verder. Bijvoorbeeld 1 beeld één veld en 2 beelden twee velden.

Of hij neemt de vijf stenen, verdeelt deze naar keuze over de beelden van zijn tegenstanders en gaat in ruil daarvoor vijf velden vooruit met zijn eigen beeld.

Om geen verwarring te veroorzaken, worden altijd eerst de stenen in de beelden gestopt en daarna pas de beelden verplaatst.

### Opgepast

De speler die aan de beurt is, mag de beelden opheffen om het gewicht ervan in te schatten.

#### EEN ZET DOEN

Ofwel kiest men om vooruit te geraken ofwel kiest men om zwaarder te worden.

Per veld dat een beeld vooruit gaat, moet er **één steen** in een ander beeld worden gestopt.

## De rotsblokken

De rotsblokken moeten worden opgeruimd en moeten op de cultusplaats worden gezet.

Als men met het eigen beeld precies op een veld landt waarnaast, links in de zetrichting, een rotsblok staat, dan neemt men dit rotsblok weg en men zet dit op de cultusplaats.

Daarvoor wordt men beloond met stenen uit de steengroeve en men kan deze stenen dan ook onmiddellijk in het eigen beeld werpen.

### Men ontvangt:

- 1 steen voor het eerste weggeruimde rotsblok,
- 2 stenen voor het tweede rotsblok,
- 3 stenen voor het derde rotsblok, ...
- 8 stenen voor het achtste rotsblok.

Als men met een beeld van een tegenstander op een veld met een rotsblok landt, wordt dit rotsblok weggeruimd zoals hierboven beschreven, maar men wordt hiervoor niet beloond.

Als alle beelden zijn gepasseerd voorbij een veld waarop nog een rotsblok staat, wordt dit beeld gewoon in de cultusplaats gezet, natuurlijk eveneens zonder beloning.

#### DE ROTSBLOKKEN

De rotsblokken opruimen en op de cultusplaats zetten.

Hoe meer rotsblokken met het eigen beeld worden opgeruimd, hoe meer stenen men ontvangt.

Voor het wegruimen van rotsblokken met vreemde beelden ontvangt men niets.

## Het traject

De beelden gaan in de richting van de steengroeve tot aan het einde van het traject en dan draaien ze zich om en gaan terug naar de cultusplaats.

Het veld waarop wordt gedraaid (het dertiende veld) telt éénmaal mee.

### HET TRAJECT

Aan het einde van het traject worden de beelden gedraaid en dan gaan ze terug naar de cultusplaats. Het veld waarop wordt gedraaid, telt maar éénmaal mee.

## Einde van het spel

Zodra een beeld het laatste veld voor de cultusplaats heeft bereikt, is het spel voorbij.

Dit beeld wordt dan leeg gemaakt (door het luikje onderaan het beeld) en ook het beeld dat op de tweede plaats staat. Nu worden de stenen geteld. De speler wiens beeld de meeste stenen bevat, heeft de wedren gewonnen.

Als in beide beelden evenveel stenen zitten, heeft diegene gewonnen wiens beeld het doelveld heeft bereikt.

Als er meer dan één beeld op de tweede plaats stond, worden eerst deze beelden met elkaar vergeleken.

Het zegevierende beeld wordt op de cultusplaats gezet.

### EINDE VAN HET SPEL

Als een beeld het laatste veld voor de cultusplaats bereikt, is het spel voorbij.

Dit beeld en het beeld op de tweede plaats worden leeggemaakt. Het beeld met de meeste stenen wint het spel.

## Het geheim van Paaseiland

Het eiland kreeg de naam 'Paaseiland' omdat het werd ontdekt op paasdag 1722 toen de uitkijkpost van het schip de 'Arena' meldde aan zijn Hollandse kapitein: "Land in zicht". Een zandstrand was te zien waarachter hoge bergen opdoemden. Dit was het Paaseiland.

Sinds die dag hebben generaties van avonturiers en wetenschappers geprobeerd om het raadsel van dit schrale eiland op te lossen.

Op het eiland vindt men meer dan 600 merkwaardige beelden. Het zijn rijzige mensenfiguren met lange oren waarvan de meeste in de nabijheid van de kust stonden, alsof ze het eiland wilden bewaken. De beelden zijn gemiddeld 4 tot 7 meter hoog en wegen 25 tot 50 ton zwaar.

Aan de rand van de uitgedoofde vulkaan Rano vond men de werkplaats waarin men met zeer primitieve werktuigen de beelden uit de tufsteen (grauwe, poreuze, vulkanische steensoort) werden gehouwen. Schijnbaar zeer onverwachts werd deze werkplaats enkele honderden jaren geleden verlaten.

## Wat was er gebeurd ?

Men gelooft dat er een oorlog was uitgebroken tussen de stammen van het Paaseiland en dat de stam van de 'kortoren' in opstand zijn gekomen tegen de heerschappij van de stam van de 'langoren'. Dat zou dan het einde hebben betekend van de productie van de beelden dat exclusief het werk bleek te zijn van de 'langoren'.

Misschien was het zo dat tot het uitbreken van de opstand de stam van de 'kortoren' als slaven moest werken in dienst van de 'langoren' om de beelden te verslepen naar de cultusplaats.

Men weet het echter niet en men weet zelfs niet of deze stammen werkelijk hebben bestaan.

En als het toch zo zou zijn geweest, hoe hebben ze dan die kolossale beelden kunnen transporteren ? Op schepen ? Of werden ze met behulp van boomstammen en koorden over het land verplaatst ?

Allemaal vragen die waarschijnlijk voor altijd onbeantwoord zullen blijven.

Misschien helpt de legende van de eilandbewoners ons verder om al die vragen te kunnen beantwoorden. De legende vertelt dat de beelden door 'MANA' werden bewogen. Dit is een toverkracht die, voor hij die ze bezit, het mogelijk maakt om deze kolossale beelden te kunnen verplaatsen enkel en alleen met zijn mentale kracht.

Het is een antwoord dat even goed correct als totaal foutief kan zijn, zoals alle andere antwoorden.

Wie weet het ?



27 januari 2006