

## Harun

Een denkspel voor een willekeurig aantal spelers

Harun is oorspronkelijk bedacht als een voorbereidingsspel op Corona. Deze keer bewegen zich 7 hemellichamen over een baan van 12 velden. Ook vier vaste sterren zijn over de baan verdeeld. Het is de bedoeling van het spel de hemellichamen op de velden met een vaste ster te krijgen; dat levert punten op. In het begin van iedere ronde wordt geboden : iedere speler kan luidop het puntenaantal noemen, dat hij meent te kunnen bereiken. Wie het hoogste bod doet, mag beginnen spelen. Bereikt hij zijn bod, dan wordt hij daarvoor beloond. Wee hem echter, als hij zijn bod niet kan waar maken.

### Spelmateriaal

- 1 speelbord met 12 velden (omgekant van Orbit)
- 7 dragerstenen (hemellichamen)
- 7 zwarte dobbelstenen
- 4 vaste sterren (2 met rood, 2 met zwart symbool)
- 1 zandloper (1 minuut)
- 72 houten fiches

### $\frac{3}{4}$ het spel

- A. E n speler wordt tot meester van de sterren gekozen. Hij bepaalt de eerste uitgangssituatie. In de volgende rondes verschuift deze functie telkens naar de volgende speler aan de linkerzijde.
- B. De fiches worden binnen handbereik naast het bord gehouden. Ze vormen de bank.

### Het verloop van een spelronde

1. De meester plaatst de 4 vaste sterren en de 7 hemellichamen willekeurig over de 12 velden van het spelbord. Op 1 veld kunnen meerdere hemellichamen staan; er kan echter maar 1 vaste ster per veld staan.
2. Dan werpt de meester de 7 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. Bij het inschatten van de situatie houdt men hiermee rekening :
  - a) Later, bij het uitspelen, komt op ieder hemellichaam 1 dobbelsteen en wordt het volgens het aantal ogen ervan in de ene of de andere richting voortbewogen.
  - b) Het is de bedoeling van het spel de hemellichamen op de velden met een vaste ster te krijgen. Belandt

een hemellichaam op een rode vaste ster, dan levert dat 1 punt op. Een hemellichaam dat op een zwarte vaste ster geraakt, brengt 2 punten op.

4. Iedere speler overdenkt zo, gedurende deze minuut, hoe hij de 7 dobbelstenen over de 7 hemellichamen kan verdelen, om zo veel mogelijk punten te verzamelen. Er zijn altijd meerdere goede oplossingen te vinden; het komt er op aan de beste te hebben.

5. Wanneer een speler een puntenaantal heeft vastgesteld, terwijl de zandloper nog loopt, kan hij dat aantal luidop noemen. Zo kan hij bijvoorbeeld 10 roepen, wanneer hij ziet dat 4 hemellichamen op een zwarte vaste ster kunnen belanden (4 x 2 punten) en 2 op een rode vaste ster (2 x 1 punt). Natuurlijk kunnen tijdens de minuut ook de andere spelers, in willekeurige volgorde, hun bod roepen. 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 zet iedere dobbelsteen op het hemellichaam dat hij bepaald had, tot iedere dobbelsteen zijn plaats heeft gekregen.