



Kula Kula
 Het orakel wijst de weg
 Blatz, 1992
 WITTIG Reinhold
 3 - 5 spelers vanaf 8 jaar
 ± 30 minuten

Inleiding

Wie ontdekt de geheimen van de Salomonen ? Heeft het iets te maken met de geheime Kula Kula ruil ? Volg de zachte Zuidzeewinden in de Grote Oceaan.

De speler die met zijn kano het snelst van eiland tot eiland vaart en daarbij de meeste Buccinum-slakken verzamelt en die slakken dan op het meest geschikte moment ruilt tegen de waardevolle Kauri-slakken wordt de winnaar van Kula Kula, als het orakel hem ten minste goedgezind is.

In een spel met drie spelers wint de spelers die als eerste zes Kauri-schelpen bezit. In een spel met vier spelers volstaan al vijf Kauri-schelpen en in een spel met vijf spelers volstaan al vier Kauri-schelpen.

Spelmateriaal

- een speelbord dat de Zuidzee voorstelt (de ligging van de eilanden is niet 100% realistisch) ;
- 1 dolfin ;
- 5 kano's in verschillende kleuren ;
- 42 orakelkaarten ;
- een aantal Buccinum-schelpen en een aantal Kauri-schelpen ;
- 5 schuilplaatsen voor schelpen.



De matte Buccinum-slak heeft veel waarde.



De glanzende Kauri-slak heeft nog meer waarde.

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste glanzende Kauri-schelpen heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord midden op de tafel.

Per eiland worden er (in overeenstemming met het aantal dat achter de naam van het eiland is vermeld) één of meer glanzende Kauri-schelpen klaargelegd.

Op de oneven genummerde plaatsen van het traject wordt telkens één matte Buccinum-schelp gelegd. De resterende Buccinum-schelpen verdwijnen terug in de voorraad.

Eén speler ontfermt zich over het beheer van de voorraad.

De dolfijn wordt op zijn sokkel bevestigd en in het gat van het speelbord geplaatst.

De orakelkaarten worden grondig geschud en verdekt als één stapel op tafel gelegd.

Nadat elke speler zich een kano heeft gekozen, worden ze - afhankelijk van het aantal spelers - op de volgende wijze op hun startplaats gezet :

- 3 spelers : Kiriwina, Woodlark en Normanby Eiland ;
- 4 spelers : Kitava, Woodlark, Tube Tube en Amphlett-Archipel ;
- 5 spelers : Kitava, Woodlark, Koyagaugau, Normanby Eiland en Vukata.

Elke speler ontvangt een schuilplaats voor zijn schelpen.

De speler met de grootste reislust, begint het spel.

De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.



Spelverloop

Na de beginspeler volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, vaart met zijn kano, met de wijzers van de klok mee, naar het volgende veld. Hierdoor komt de speler ofwel op een eiland ofwel op een genummerd veld terecht.

De speler komt op een genummerd veld

Als er zich op het genummerde veld één of meerdere Buccinum-schelpen bevinden, raapt de speler ze allemaal op en legt ze in zijn schuilplaats.

De speler komt op een eiland

Als de speler met zijn kano op een eiland landt waarop zich de waardevolle Kauri-schelpen bevinden, dan mag hij, als dat mogelijk is, in ruil voor 3 Buccinum-schelpen één Kauri-schelp oprapen. De Buccinum-schelpen worden aan de kassa gegeven en in ruil ontvangt de speler de zeer waardevolle Kauri-schelp.

Als een speler over nog meer Buccinum-schelpen beschikt, mag hij tijdens zijn beurt op een eiland meerdere Buccinum-schelpen ruilen tegen Kauri-schelpen op voorwaarde dat er natuurlijk nog Kauri-schelpen voorhanden zijn.

Als er zich op een eiland geen Kauri-schelpen meer bevinden of als de speler niet over voldoende Buccinum-schelpen beschikt om te ruilen dan gebruikt hij het eiland louter als ankerplaats en blijft hij daar liggen tot hij opnieuw aan de beurt is.

Wat gebeurt er als de wind de speler op een veld brengt waarop zich al een andere kano bevindt ?

In dit geval ergert de speler die als eerste was aangekomen zich aan deze ontmoeting en moet de nieuwkomer één Buccinum-schelp afgeven als hij nog Buccinum-schelpen heeft.

De orakelkaarten : alles winnen of alles verliezen

Als een speler tijdens zijn beurt meer dan één veld ver wil bewegen, kan hij beslissen om te blijven staan en met alle risico van dien één van de 42 orakelkaarten vragen.

Hij neemt de bovenste orakelkaart van de stapel en legt deze zichtbaar op de tafel.

Er zijn 3 verschillende kaarten :



Kano (28x)

Als de kaart een kano toont dan mag de speler met deze kaart één veld verder varen ofwel blijven staan en nog een orakelkaart trekken.



Twee vissen (3x)

Als de kaart twee vissen toont dan mag de speler met zijn kano twee velden verder varen ofwel blijven staan en nog een orakelkaart trekken.



Afgod (11x)

De speler mag zijn kano niet bewegen en hij blijft op zijn uitgangspositie staan. Alle kaarten die de speler ondertussen heeft verzameld vervallen !



De orakelkaarten

Dankzij de **kano** en de **twee vissen** kan een speler op deze manier verschillende keren na elkaar orakelkaarten nemen. Hij mag dit doen zolang hij wil. Indien hij beslist om zijn kano niet te bewegen (ook al kan hij één of meerdere velden bewegen) en een nieuwe orakelkaart te nemen, mag hij de voorheen behaalde bewegingspunten bij elkaar optellen.

Voorbeeld

De speler trekt een kano en beslist om nog een kaart te trekken. Nu trekt hij twee vissen en hij beslist om nog eens zijn kans te wagen. Hij trekt nog een kano. Dit betekent dat hij in totaal 4 velden mag verder varen.

Als hij beslist om het totale aantal bewegingspunten uit te spelen, neemt hij zijn kano en zet deze het overeenkomstige aantal velden verder. De velden waarover de kano wordt bewogen, leveren niets op. Alleen het veld waarop de kano uiteindelijk terecht komt, kan de speler iets opbrengen.

De uitgespeelde orakelkaarten worden op een aparte aflegstapel gelegd. Indien de stapel met de orakelkaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig geschud en opnieuw als voorraadstapel klaargelegd.

De draaitol van de dolfijn : als het geluk aan uw zijde is ...

Telkens een speler één of meerdere orakelkaarten heeft genomen heeft en de opdrachten die op de kaarten stonden, heeft uitgevoerd, wordt de draaitol van de dolfijn door deze speler in beweging gebracht. Daarbij speelt het geen rol of de orakelkaarten gunstig waren (de speler heeft een grote afstand kunnen afleggen) of niet (de speler moest blijven staan op zijn uitgangspositie).

Het cijfer dat door de staartvin van de dolfijn wordt aangewezen, brengt geluk. Als het getal dat werd gedraaid niet 100% zeker is vast te stellen, wordt er eenvoudigweg opnieuw gedraaid.

Op het genummerde veld met hetzelfde cijfer wordt één extra Buccinum-schelp gelegd. Zo kan het dus gebeuren dat meerdere schelpen op de genummerde stations komen te liggen.

Om te vermijden dat te veel Buccinum-schelpen het karakter van een speler zouden bederven en de hebzucht doen oplaaien, wordt de limiet bepaald op 3 schelpen. Als de staartvin van de dolfijn voor een vierde keer hetzelfde cijfer zou aanwijzen, verdwijnen de 3 Buccinum-schelpen opnieuw in de doos.

Een speler kan met wat geluk op een genummerd station belanden en in één keer meerdere Buccinum-schelpen tegelijk oprapen, namelijk alle schelpen die voorhanden zijn.

Als een speler al met zijn kano op het genummerde station ligt, ontvangt hij onmiddellijk de nieuwe Buccinum-schelp.

Als er zich meerdere kano's op hetzelfde veld bevinden, ontvangt de kano die als laatste het veld verlaat alle schelpen.

Wie wint de schat van de Salomonen ?

De speler die er als eerste in slaagt om door het zoeken, verzamelen en ruilen het benodigde aantal Kauri-schelpen te bemachtigen, wint het spel. Het benodigde aantal Kauri-schelpen is afhankelijk van het aantal spelers :

- 3 spelers = 6 Kauri-schelpen ;
- 4 spelers = 5 Kauri-schelpen ;
- 5 spelers = 4 Kauri-schelpen.

Eventueel kan overeengekomen worden dat een speler die de benodigde Kauri-schelpen bezit, eerst nog moet terugvaren naar zijn vertrekhaven.