

# PAPUA

## Doel van het spel

De speler die als eerste met één van zijn stamleden de reddende kano bereikt, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 6 sets van 4 speelfiguren
- ⇒ 1 dobbelsteen

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler kiest zich één stam (kleur), ontvangt de 4 daarbijhorende speelfiguren en zet ze op het overeenkomstige startveld (kookpot).
- ⇒ Na de beginspeler volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

## Spelverloop

- ⇒ Tijdens zijn beurt gooit elke speler met één dobbelsteen en beweegt één van zijn speelfiguren of een groep van speelfiguren waarin de zijne zich bevindt in de richting van het doel. Aangezien er bewegingsplicht geldt, is het interessant om steeds meerdere stamgenoten in het spel te hebben.
- ⇒ Bevindt een speelfiguur zich op een vierkant veld, dan moet hij alleen bewogen worden. Komt hij op een rond veld, dan kan hij nog uitsluitend als groep bewogen worden. Een groep bestaat dan minimaal uit de eigen speelfiguur en 1 inboorling van een andere kleur.
- ⇒ Landt een speler op een veld waarop zich reeds een speelfiguur staat, dan wordt deze geslagen en moet hij terug van het startveld vertrekken. Na zijn beurt is de linker speler aan de beurt.
- ⇒ **Vierkante velden** : De speelfiguur moet alleen bewogen worden. Dit geldt ook als de speelfiguur op het einde van zijn zet op een rond veld eindigt. Op een vierkant veld mogen nooit groepen landen, alleen aparte speelfiguren. Een figuur die op een vierkant veld staat, kan ook niet meegenomen worden door een groep.
- ⇒ **Ronde velden** : Zo lang een speler alleen op een rond veld staat, mag hij niet bewogen worden. 'Alleen' betekent dat er zich op het veld vlak voor of achter hem geen speelfiguur bevindt. Om een groep te vormen mogen er geen lege velden zijn tussen de speelfiguren. Een speelfiguur op een rond veld mag alleen bewogen worden in combinatie met zijn buur of burens van een andere kleur. Speelfiguren van dezelfde kleur gelden dus nooit als groep en kunnen vanop een rond veld dan ook niet bewogen worden (er moet immers sprake zijn van een groep !). Een groep kan onbeperkt groot worden. Het bewegen van een groep verloopt het makkelijkst als de figuur vooraan eerst bewogen wordt, dan de volgende speelfiguur,... Zodra een groep landt op één of meerdere vierkante velden, kunnen enkele leden ervan zich indien gewenst losmaken van de groep en zelfstandig verder bewegen.
- ⇒ **Bewegingsregels** :  
Een speler mag pas een groep bewegen op voorwaarde dat er minimaal één eigen stamlid in deze groep aanwezig is. Bij het bewegen vanuit een groep moet de speelfiguur steeds bewogen worden in combinatie met een deel van de groep (naar keuze) of moet de speelfiguur terug in dezelfde of een andere groep belanden. Alleen bewegen en ook alleen eindigen is niet toegestaan ! Een speler kan :
  - \* de ganse groep bewegen ;
  - \* een samenhangend gedeelte van een groep verplaatsen (de rest blijft dan staan) ;
  - \* zijn speelfiguur op zijn eentje bewegen binnen een groep (de groep kan hierdoor wel gesplitst raken)
  - \* vanuit een groep op zijn eentje naar een andere groep springen
- ⇒ **Slaan van speelfiguren** :  
Landt een speelfiguur op een veld waarop zich reeds een andere speelfiguur staat, dan wordt deze laatste geslagen. Hij moet terug van begin af aan (startveld) beginnen. Bij het bewegen van een groep kan het gebeuren dat een andere ganse groep

geslagen wordt. Al deze spelfiguren moeten dan opnieuw beginnen. Hierdoor kunnen ook inboorlingen van dezelfde kleur elkaar slaan.

⇒ **Speciale velden :**

- \* **Kannibalen** (mes & vork): Een spelfiguur die op zo'n veld landt, wordt door de kannibalen gevangen en in de kookpot gestopt. De speler moet terug vanaf start beginnen met deze speelfiguur. Bij dit speciaal veld heeft het geen belang welke speler de beweging die eindigde op dit veld heeft uitgevoerd. Vaak worden door dit veld groepen van elkaar gescheiden.
- \* **Goden** (masker) : Als een groep over dit veld bewogen wordt, moet één spelfiguur als offergave hierop achterblijven. Individuele inboorlingen die op weg zijn van de ene groep naar de andere mogen dit veld negeren. Ze bewegen er over zonder er hinder van te ondervinden.

## Einde van het spel

Zodra een inboorling er in slaagt om exact met het gegooide aantal ogen het doelveld (de kano) te bereiken, wint hij het spel.

| P A P U A     |                |        |
|---------------|----------------|--------|
| Parker        | Hutzler, Thilo | 1992   |
| 3 - 6 spelers | vanaf 10 jaar  | x min. |

© Marc Van den Branden, Forum, 1996