

Yucata'
 Hans im Glück, 1996
 DORRA Stefan
 2 - 4 spelers vanaf 9 jaar
 ± 30 minuten

Inleiding

In 1995 ontdekte onze archeologie-expert en onze spellenexpert Stefan DORRA in een zonnetermpel in het huidige Mexico de restanten van een oud spel. Het lukte hem om het materiaal en de spelregels uit de tijd van ± 1.300 volledig te reconstrueren.

Een aantrekkelijk eenvoudig speelbord, een handvol geheimzinnige stenen en een stenen amulet om de sprongwijdte te kunnen aanduiden en klaar was dit kunstwerk.

De lichte beige stenen hebben een positieve invloed, de donkere blauwe stenen zijn te mijden.

De winnaar van het spel werd door de Maya's beschouwd als de favoriet van de goden.

Zijn de Maya's verdwenen omdat ze te veel of te weinig Yucata' hebben gespeeld ?

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 4 rechthoekige amuletten (de spelfiguren van de Maya's) ;
- 28 kaarten (4 sets van 7 kaarten) ;
- 35 stenen (25 beige, 9 blauwe en 1 rode) ;
- 1 handleiding.



Doel van het spel

Proberen de gunst van de Zonnegod te verkrijgen door zoveel mogelijk goede invloedstenen te verzamelen tijdens de tocht naar het centrum van de Zonnetempel. De speler die daar het best in slaagt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

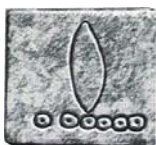
Elke speler ontvangt 1 amulet en 7 kaarten van dezelfde kleur.

De amulet wordt op het eerste veld op het speelbord gelegd, de kaarten worden verdekt in de hand genomen.

De stenen worden op het speelbord gelegd :



25 beige stenen op velden met een 'hoedje' ;



9 blauwe stenen op velden met een 'vlammetje' ;



1 rode steen op het laatste veld met het 'mannelijke' ;



de eerste 5 velden (het startveld en de volgende 4 velden) blijven zonder steen



Achteraan in de handleiding bevinden er zich alternatieve uitgangsposities.

Spelverloop

Een startspeler wordt gekozen.

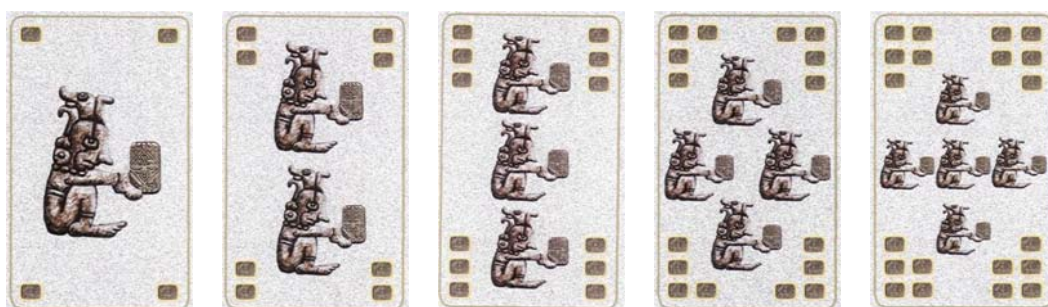
Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De eerste speler kiest zich één kaart uit zijn set van 7 stuks en legt deze zichtbaar op een stapeltje voor zich op de tafel en zet zijn amulet het overeenkomstige aantal velden vooruit. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee. Dit gaat zo door tot één amulet het laatste veld heeft bereikt of overschreden.

Nadat de spelers hun 7 kaarten hebben uitgespeeld (na 7 rondes), nemen ze het stapeltje kaarten terug in de hand en spelen ze hiermee de volgende 7 rondes.

Op een veld mogen zich meerdere amuletten tegelijkertijd bevinden.

De kaarten



Met de kaarten genummerd van 1 tot en met 5 wordt de amulet het overeenkomstige aantal velden vooruit gezet.



Met deze kaart wordt de amulet op het veld vóór de leidende amulet geplaatst. Speelt de speler die leidt zelf deze kaart uit, dan zet hij zijn amulet één veld vooruit.



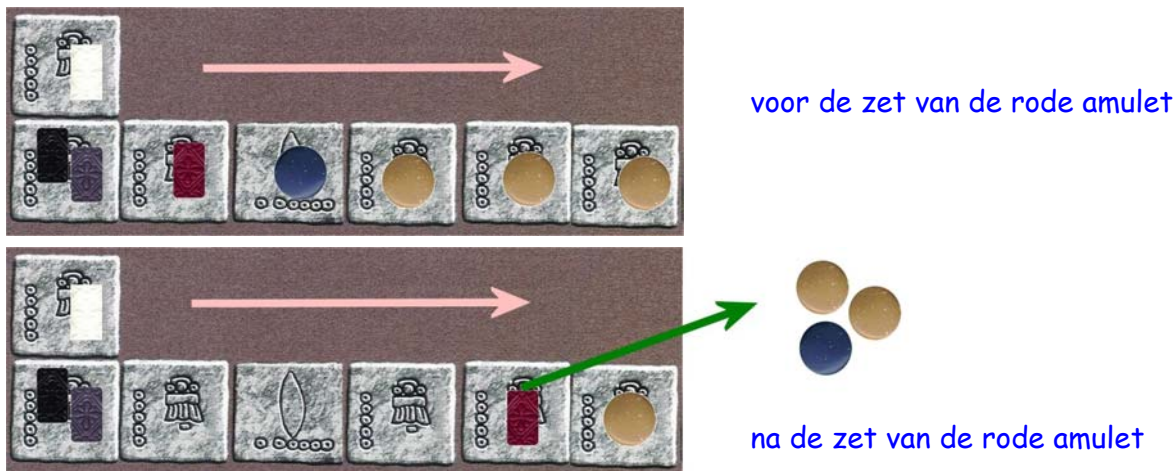
Met deze kaart wordt de amulet even veel velden vooruit gezet als de amulet van de vorige speler.

Geen enkele speler mag dezelfde kaart uitspelen als de speler voor hem heeft gedaan. De enige uitzondering hierop kan zich voordoen als alle spelers hun laatste en zevende kaart uit hun set moeten uitspelen omdat ze geen andere keuze meer hebben.

De uitgespeelde kaart wordt steeds op één stapeltje gelegd zodat alle spelers kunnen zien welke kaart al werd uitgespeeld.

De stenen

Bereikt of overschrijdt een speler met zijn amulet een veld waarop zich een steen bevindt, dan is hij verplicht deze op te rapen.



Achter de amulet die aan de leiding staat, kan er zich dus nooit een steen bevinden.

Einde van het spel

Zodra alle 35 stenen van het speelbord zijn verwijderd, eindigt het spel en wordt er afgerekend.

De speler die de rode steen heeft opgeraapt, mag één blauwe steen samen met de rode steen in de doos weleggen. Als de speler geen blauwe steen heeft dan heeft de rode steen ook geen betekenis.

Vervolgens moeten er voor elke blauwe steen één of meerdere beige stenen worden ingeleverd.

Hiervoor geldt de volgende regel :

- 1 blauwe steen = 1 beige steen afgeven (1)
- 2 blauwe stenen = 3 beige stenen afgeven (1 + 2)
- 3 blauwe stenen = 6 beige stenen afgeven (1 + 2 + 3)
- 4 blauwe stenen = 10 beige stenen afgeven (1 + 2 + 3 + 4)
- 5 blauwe stenen = 15 beige stenen afgeven (1 + 2 + 3 + 4 + 5)
- 6 blauwe stenen = 21 beige stenen afgeven (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6) ... enzovoort.

De speler die aan het einde de meeste beige stenen overhoudt, wint het spel en mag zich als de favoriet van de goden bestempelen.

Andere beginopstellingen

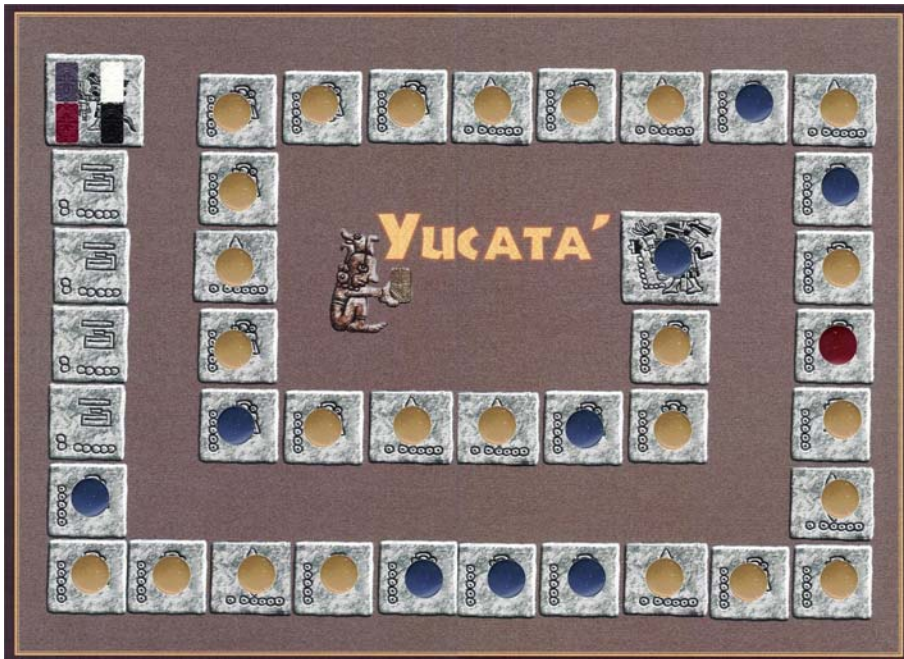
Het wijzigen van de startopstelling zorgt voor een extra uitdaging in Yucata'. De indeling zoals ze werd voorgesteld in het begin is slechts één van de vele mogelijkheden.

In het volgende hoofdstuk kan u een keuze maken uit enkele ceremoniële opstellingen van de Maya's.

Het is echter ook toegelaten om de stenen zelf over het bord te verdelen. Zo kan bijvoorbeeld de verliezer van het laatste spel de stenen over het bord verdelen. Er moet wel worden rekening gehouden met de volgende regels :

- het startveld en de eerste vier velden moeten altijd vrij zijn ;
- tussen de rode steen en de blauwe stenen moet minstens één beige steen liggen. De rode steen moet dus niet altijd op het laatste veld liggen !
- de startspeler wordt gekozen na de volledige opstelling van het speelbord.

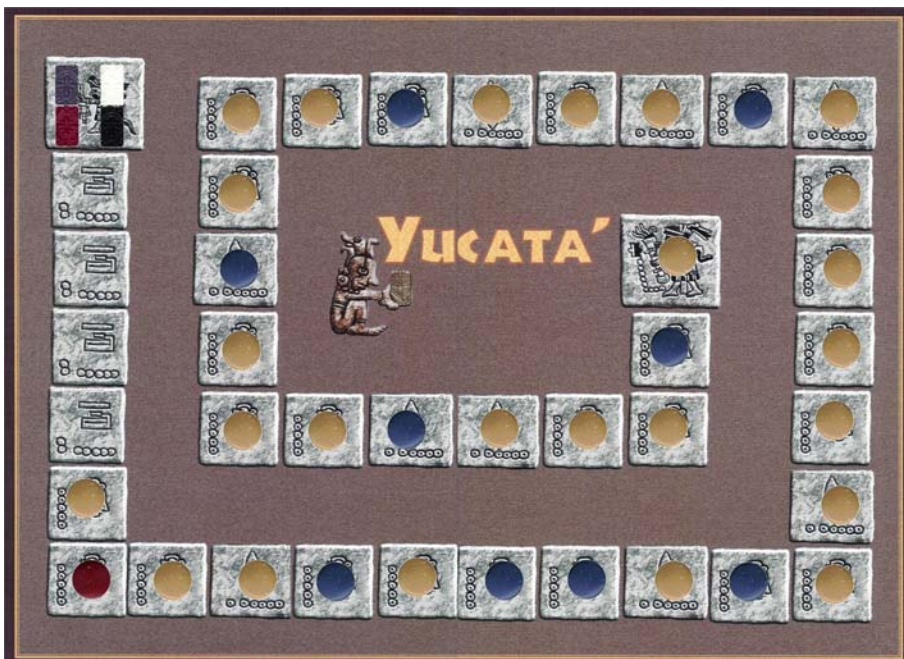
Enkele ceremoniële opstellingen van de Maya's



Kintaya (de gevaarlijke valstrik)

De heerser van deze ceremonie (de winnaar van deze opstelling) werd beschouwd als een geschikte leider die in staat werd geacht om valstrikken en intriges te overwinnen.

Hij ontving bij de Maya's bijzondere bevoegdheden.



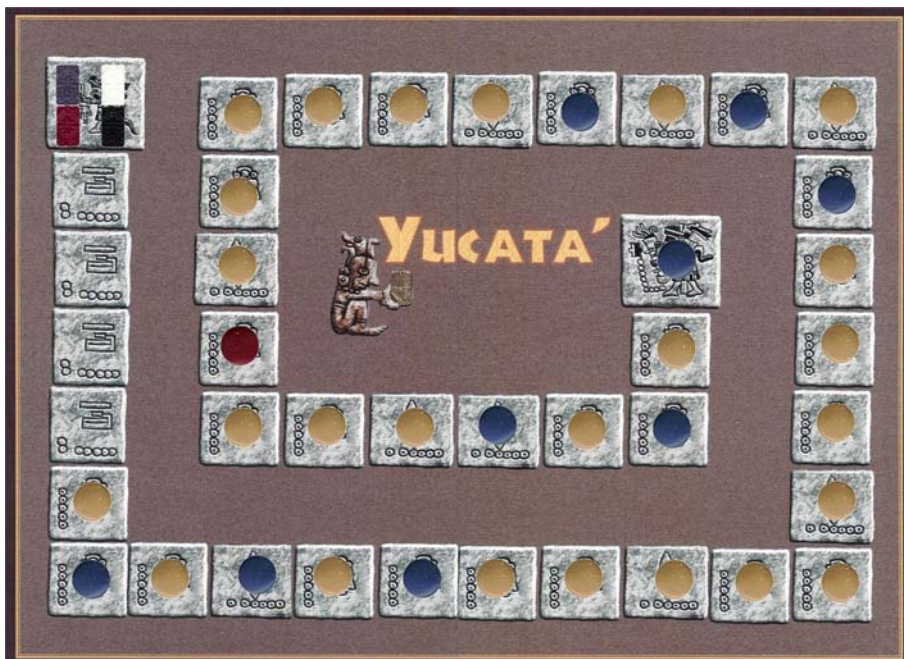
Monzola (de zoete vijgen)

De vijg was bij de Maya's het symbool van de verleiding. De speler die zich laat verleiden, zal rekening moeten houden met de negatieve gevolgen. De winnaar van dit spel kan aan alle verlokkingen weerstaan en zal in de kring van de hogepriesters worden opgenomen.



Ayuno (de grote bokkensprong) of Mayaya (de tweeling)

De ceremonie voor de opname tot het priesterschap. Om macht en aanzien in het priesterschap te verwerven, moet de kandidaat zowel de Ayuno als de Ayunito beproeving met onderscheiding doorstaan. De speler die in deze proef mislukt, mag de proef willekeurig vaak herhalen.



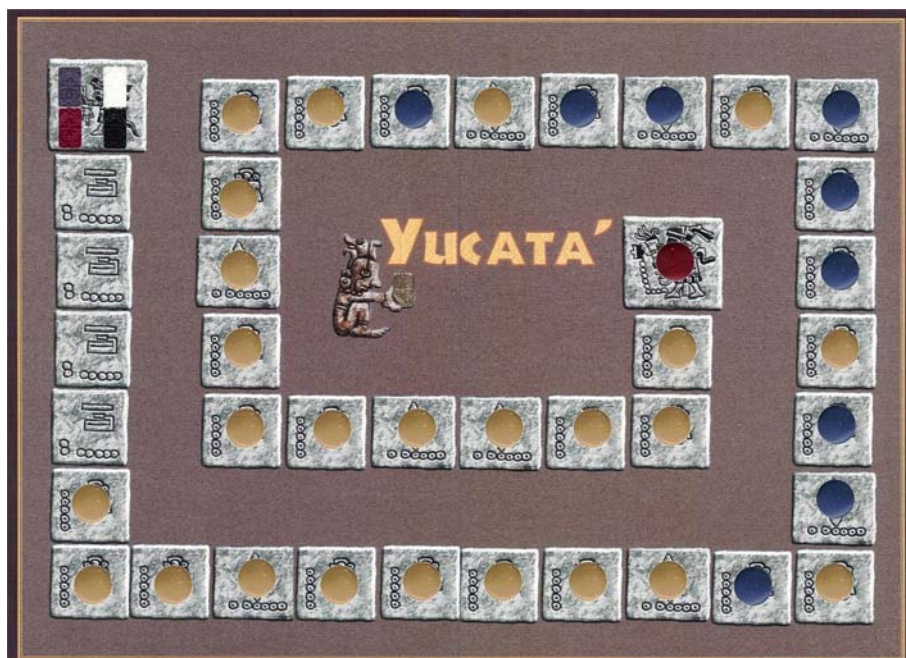
Ayunito (de kleine bokkensprong)

De ceremonieopstellingen Ayuno en Ayunito gelden als de beide belangrijkste proeven die een kandidaat moet doorstaan om in de kring van de hogepriesters te worden opgenomen.



Tumo Zumo (de grote voorzichtigheid)

Deze opstelling zal worden gewonnen door de speler die voorzichtig maar ook niet te defensief het spel aanvat. Deze ceremonie zal onder de kandidaten de beste veldheer aanduiden.



Zattopusta (de ruwe wind)

De storm zwelt aan in kracht en neemt daarna weer af. De beheerser van deze opstelling wordt waardig geacht om het voorzitterschap op te nemen van de raad der oudsten.



Acuma y Taya (water en licht)

De rangschikking van de blauwe stenen op deze ceremonie doet denken aan een regenboogsymbool. De winnaar van dit spel wordt beschouwd als de lieveling van Tayatoz (de regengod van de Maya's) en wordt als vooraanstaande hogepriester bevoegd voor de ceremonieën rond het weer.



Ozzi Krakra (de 7 zwarte raven)

De raven symboliseren de ontbering en kunnen bij wijze van voorbeeld het voortekenen zijn van 7 magere jaren. De winnaar van dit spel wordt beschouwd als de waardige leider van de jaarlijkse vruchtbaarheidsceremonie.