

Wanneer je vertrouwd bent met het basis spel, dan is het best *Moeraki-Kemu* op het meester niveau verder te spelen. Het biedt de meer ervaren spelers interessante bijkomende tactische mogelijkheden.

Bij het meesterspel komt de Maorikrijger uit zijn hol en speelt mee.

Verloop van het spel
De Maorikrijgers zitten bij aanvang van het spel in hun hol. Tijdens de partij kan elke speler éénmaal zijn krijger in plaats van een volle stamtegel van zijn kleur inzetten. In de kijkrichting van de krijger worden alle stamtegels tot de speelrand weggenomen.. Er mag in de toekomst ook geen stamtegel op deze lijn meer gelegd worden (ook wanneer je nadien de overmacht verwerft). (zie rechte afbeelding)

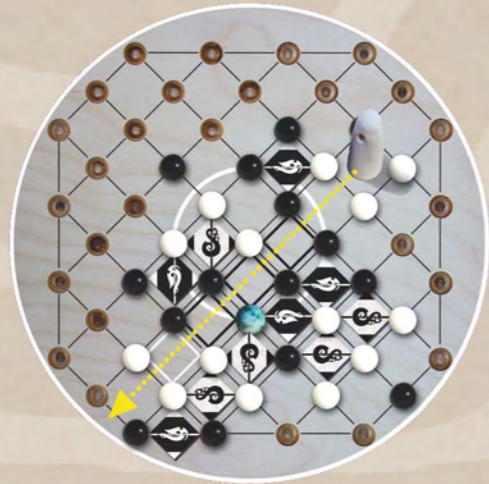
Wanneer het zetten van een speelsteen er aanleiding toe geeft dat 2 verschillende stamtegels kunnen gelegd worden, dan wordt steeds eerst de stamtegel gelegd gelijk aan de kleur van de laat gelegde speelsteen. Dit geldt ook wanneer de krijger gezet wordt in de plaats van een stamtegel.

Uitzonderingen in het meesterspel

Wanneer zich de blikken van beide krijgers kruisen, dan wordt de werking van de eerste krijger op dat strandveld opgeheven. De stamtegel mag, bij het opnieuw verwerven van de overmacht, opnieuw gelegd worden. (zie afbeelding rechts)

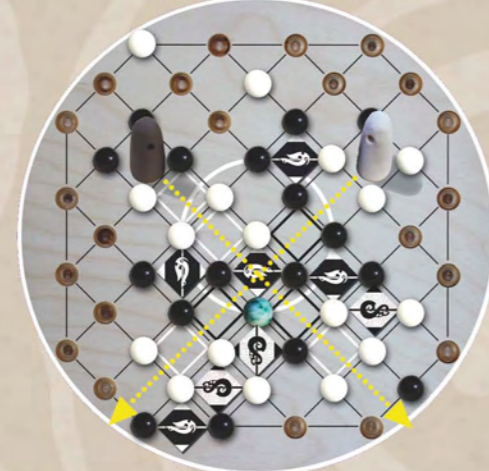
Richt zich echter de blik van de laatst gezette krijger op de eerste krijger, dan worden enkel de stamtegels tot de eerst gezette krijger afgeruimd. (zie afbeelding rechts)

Het inzetten van de Maori-krijger



in plaats van een stamtegel te plaatsen, zet wit zijn krijger in met de kijkrichting links beneden. Reeds geplaatste stamtegels moeten nu verwijderd worden (ook van wit).

De blikken van de Maori krijgers kruisen zich



op het strandveld waar de blikken zich kruisen wordt de stamtegel teruggelegd.

Krijger kijkt op krijger



De stamtegels worden maar tot aan de witte krijger verwijderd.

Maori begrippen en hun beduiding voor het spel

- Ara - Weg (3° manier om te winnen)
- Ariki - Hoofdman, stamhoofd (de 2 spelers)
- Awa - Stroom (2° manier om te winnen)
- Haka - Krijgdsans
- Hei-tiki - Geluksbrenger (in het spel de steen die de overwinning schenkt)
- Hongi - Begroeting door de neuzen te drukken (voor het spelbegin)
- Ika Moana - Iwalvis (spel naar 10 zeges)
- Iwi - Stam
- Kemu - Spel
- Kivi - Dier op vlag van Nieuw Zeeland (spel naar 5 zeges)
- Koru - Omhoogstaande varen (symbool voor de spelvarianten)
- Ma - Wit (kleur van de manaia stam)
- Mana - Aanzien, respect, geluk (heeft de winnaar van het spel)
- Manaia - Vogel (stam van de witte speelstenen)
- Mangu - Zwart (kleur van de Matau stam)
- Maori - Oorspronkelijke bewoner van Nieuw Zeeland
- Marae - Heilige grond (speelbord en 4° manier om te winnen)
- Matau - Haken (stam van de zwarte speelstenen)
- Moa - Uitgestorven loopvogel (spel naar 7 zeges)
- Moeraki - Versteende flespompoenen (moerakibal)
- Moko - Tatoëring
- Rua, Tomo - Grot (vertrekpunt van de krijger)
- Tahuna - Strand (1° manier om te winnen)
- Tohunga - Meester, geleerde (overwinnaar van het spel)
- Tangata - Gastheer (bezitter van de moerakibal)
- Tane - Krijger
- Uira - Blitz (spel naar 3 zeges)
- Whata - Verzamelplaats (verzamelplaats voor de stamtegels)

We wensen jullie veel plezier bij het spelen van *Moeraki-Kemu*
Stefan en Florian

We bedanken alle testspelers, alsook allen die bij de samenstelling van *Moeraki-Kemu* behulpzaam zijn geweest. Een bijzondere dank gaat uit naar Karl en Kolja van TAC-Verlag voor hun vakkundige ondersteuning bij de uitwerking van het spelidee.

Voor vragen, informatie, lof en kritiek zenden jullie gewoon een e-mail naar info@kiehly.de

Verdere info is te verkrijgen op de homepage van www.kiehly.de

Nederlandse vertaling : Ben Verhaevert en Ellen D'Hondt.



Moeraki-Kemu
Author: Stefan Kiehl Graphic Design: Florian Buchner

The special tactics game for two players of eight years and older Playing time: 3-25 min. per game

Op het Zuidelijke eiland van Nieuw-Zeeland bevindt zich op een boogscheut van de Moeraki rotskeien. Raadselachtige, grote stenen kogels, die naar overleveringen van de Maori, de oorspronkelijke bewoners van Nieuw-Zeeland, door goden geschapen flespompoenen voorstellen. Deze pompoenen waren een traditionele voedingsbron van de Maori's. Ze zouden van de grote reuzenkano "Areiteuru" gevallen zijn, wanneer deze honderden jaren geleden schipbreuk leed.



Doel van het spel :

Jij bent het stamhoofd van het toenmalige Maori en je hebt de opgave, door het strategisch leggen van je speelstenen één van de mogelijke manieren om te spel te winnen, te benutten om zo *Moeraki-Kemu* te winnen.

Spelvarianten:

Voor beginners:

Wanneer je *Moeraki-Kemu* voor de eerste maal speelt, hou dan enkel rekening met de regels aangeduid door dit symbool.

Basisspel:

Als je reeds enige spellen achter de rug hebt, breidt dan de beginnersregels uit met de regels met dit symbool.

Meesterspel:

Van zodra je met de basisregels goed vertrouwd bent, breidt dan de regels van het basisspel uit met de regels met dit symbool.



Sedert eeuwen maken twee Maoristammen aanspraak op deze Marae" (heilige grond) Maar slechts één stam mag dit gebied voor rituelen gebruiken. Om onnodig bloedvergieten te voorkomen, wordt al sedert het begin der tijden door de opperhoofden van beide stammen overeengekomen dat de winnaar van de Moeraki-Kemu, het gebied voor rituelen mag gebruiken. De stam van de winnaar mag niet enkel het gebied voor zijn culturele doelen gebruiken, maar neemt ook de verantwoordelijkheid op zich tegenover de natuur.



Materiaal en speelbord :

stamtegels:



24x Matau (Haken)



24x Manaia (Vogel)

2 telstenen



speelstenen:



28x zwart voor de Matau - stam



28x wit voor de Manaia - stam

Moeraki bal



2 Maori - krijgers



voorraad speelstenen

vakjes voor speelstenen

strandvelden

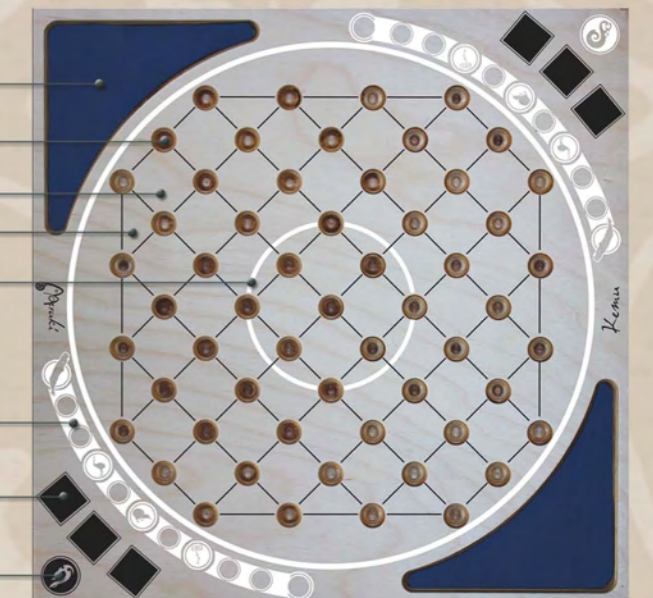
halve strandvelden

Moerakivelden (9 vakjes binnen een witte kring)

Moeraki skala

3 langhuizen voor stamtegels

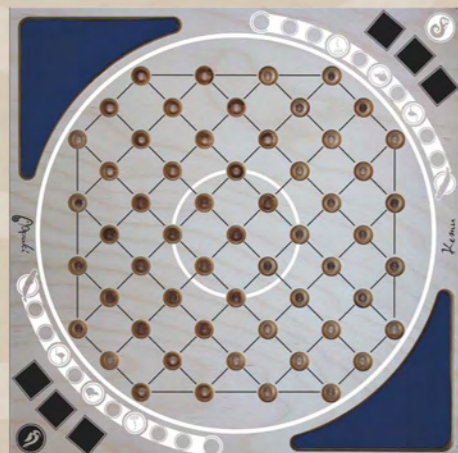
Hol van de Maori-krijger



A) spelvoorbereiding

Het speelbord komt in het midden van de tafel te liggen dermate dat de tekst *Moeraki-Kemu* door beide spelers links en rechts op het bord te lezen is. De spelers bepalen welke stam, met bijhorende kleur van stenen, zij willen vertegenwoordigen.

Overeenkomstig hun stamkleur nemen de spelers de speelstenen en leggen deze in de daartoe voorzien plaats rechts van hen.



Stamtegels

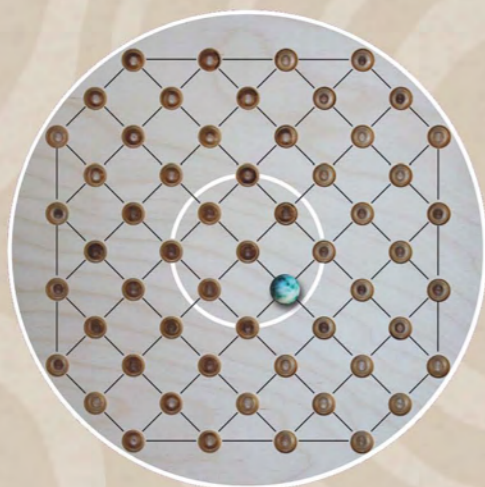
Voor het eerste spel worden alle stamtegels voorzichtig uit de stansen gehaald.

B) Begin van het spel

Voor de eerste partij begint de jongste speler (speler A) Hij plaatst de Moerakibal die hij uit het witte zakje neemt, op één van de 9 vakjes van het moerakiveld

(zie afbeelding rechts)

Bij de volgende partij begint steeds de winnaar van de vorige partij met het plaatsen van de Moerakibal. De Moerakibal moet daarbij steeds verplaatst worden.



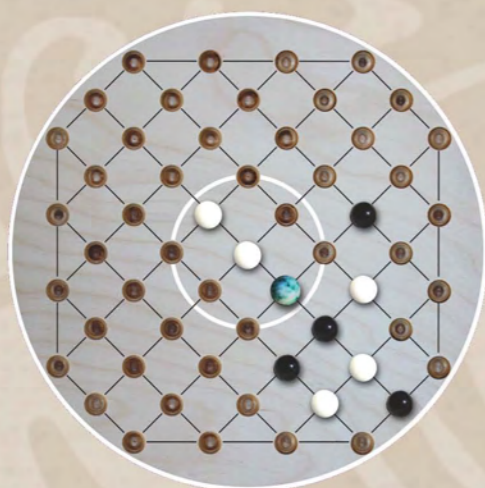
C) Spelverloop

Leggen van speelstenen

Nadat speler A de Moerakibal geplaatst heeft legt de tegenspeler (speler B) de eerste speelsteen van zijn kleur neer in een willekeurig vakje van het speelveld. Daarna legt speler A één van zijn speelstenen in een willekeurig onbezett vakje. Het leggen van de speelstenen volgt hierop beurtelings.

Zodra een speelsteen in een vakje ligt wordt de zet als afgesloten beschouwd en mag de speelsteen niet meer verlegd worden

(zie afbeelding rechts)

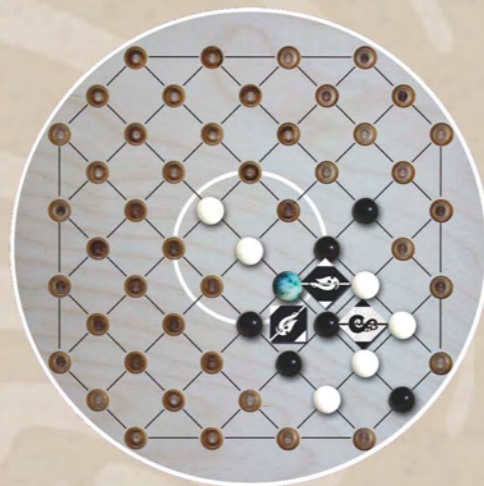


Leggen van stamtegels

Wanneer een strandveld door bijvoorbeeld 3 witte speelstenen en 1 zwarte speelsteen omsloten is, dan moet dadelijk een witte stamtegel op dit veld gelegd worden (overmacht 3 tegen 1 zie afbeelding rechts)

Het is daarbij om het even welke speler de laatste steen gelegd heeft.

Wanneer 2 witte en 2 zwarte speelstenen een veld afsluiten dan blijft dit strandveld onbezett. (geen overmacht 2 tegen 2 zie afbeelding rechts)



De moerakibal geldt als neutrale speelsteen.

Bij die strandvelden die aan de Moerakibal grenzen, is geen gelijk spel mogelijk. Hier geldt steeds een overmacht van 2:1 of 3:0. Ongeacht de hoogte van de overmacht, er wordt steeds een stamtegel van de overeenkomstige stam gelegd (zie afbeelding rechts) Aan de horizontale en verticale vierde rij is er steeds een overmacht bij de velden in driehoekvorm.

Bij een overmacht van 2:1 wordt de stamtegel van de stam die de overmacht had, steeds zo gelegd dat de diagonale scheidingslijn van de stamtegel steeds aan de rand van het speelveld ligt zodat binnenin een driehoek zichtbaar wordt. Dit telt als halve stamtegel (zie afbeelding rechts)

Bij een overmacht van 3:0 wordt de stamtegel zo geplaatst dat de diagonale scheidingslijn de speelrand kruist. Dit telt als volwaardige stamtegel.



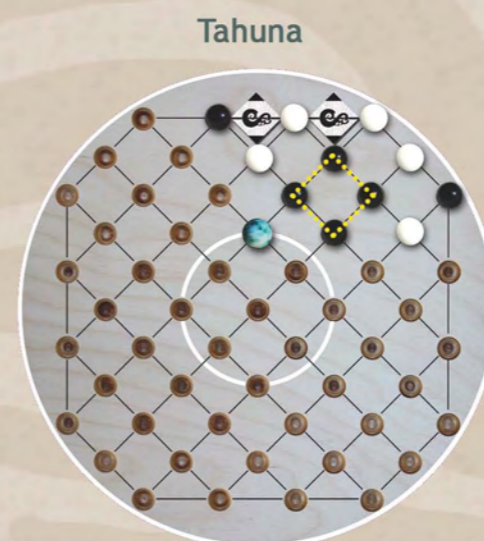
D) Einde van het spel

Er zijn vier mogelijkheden om tot winnaar van *Moeraki-Kemu* gekroond te worden.

1. Tahuna (strand)

Een speler slaagt erin met 4 stenen van zijn kleur een strandveld volledig af te sluiten. (zie afbeelding rechts)

De wedstrijd wordt voortijdig gewonnen



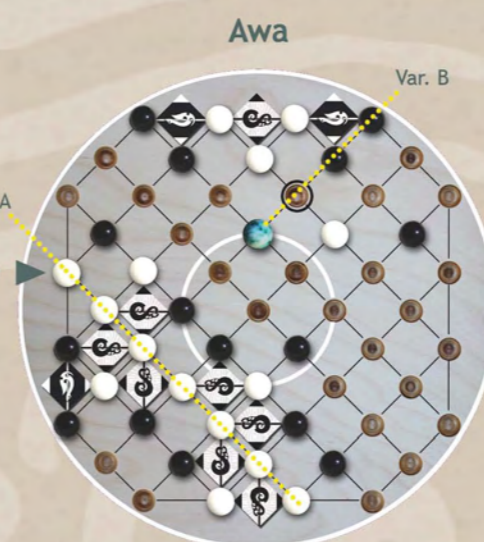
zwart wint voortijdig door Tahuna

2. Awa (stroom)

Variant A: Een speler slaagt erin met de speelstenen van zijn kleur een diagonaal van spelrand tot spelrand te leggen (zie afbeelding rechts)

Hierbij tellen ook de drie-diagonalen op de eken van het spelbord.

De wedstrijd wordt voortijdig gewonnen.



Wit wint de wedstrijd voortijdig door Awa (variant A) Zwart had door variant B kunnen winnen.

Variant B: De *Moerakibal* beëindigt in het midden de diagonaal. Een speler slaagt erin een diagonaal vanaf de rand van het speelveld tot aan de Moerakibal te leggen (zie afbeelding rechts)

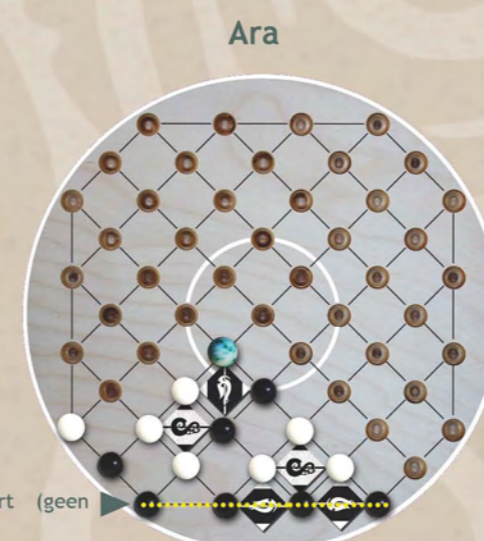
De wedstrijd wordt voortijdig gewonnen.

3. Ara (Weg)

Een speler slaagt erin met de speelstenen van zijn kleur de vier vakjes aan de buitenrand van het speelveld op te vullen (2 horizontale en 2 verticale rijen van 4 vakjes)

(zie afbeelding rechts)

De wedstrijd wordt voortijdig gewonnen.



Black wins early by Ara.

Bij een beginnersspel is een gelijke stand mogelijk.

Opgepast :

Indien een speler er niet in slaagt door gebruik te maken van mogelijkheid 1, 2 of 3 de wedstrijd voortijdig te winnen, is er nog een vierde overwinningmogelijkheid.

4. Marae (heilige grond)

Alle vakjes van de heilige grond zijn bezet. Elke speler telt nu de geplaatste stamtegels. Een volwaardige stamtegel telt als een vol punt. De buitenste stamtegels aan de have velden tellen als vol (bij een overmacht van 3:0) of als half dus een half punt (bij overmacht 2:1)

De speler met het hoogste aantal punten is **winnaar**.

(zie afbeelding hieronder - berekening eindspel)

Marae



Zwart 11 stamtegels
wit 10,5 stamtegels
Zwart wint door Marae

Bij gelijke stand wint de speler die de Moerakibal geplaatst heeft

Tip :

Bij het tellen neem je eerst de volle stamtegels weg en tel je die op, daarna neem je de halve stamtegels weg en tel je deze op.

Vervolgens doe je hetzelfde voor de andere kleur.

E) De MOERAKI-Skala

De spelers leggen voor aanvang van het eerste spel vast hoeveel zeges er nodig zijn om *Moeraki-Kemu* te winnen. Bij een zege schuift de speler zijn telsteen een vakje verder op het skala op. Het eerste grotere veld is het startveld. De speler die als eerste het vooropgestelde aantal zeges haalt wint de Kemu



IKA MOANA (walvis)
Spel naar 10 zeges - spel van de Ariki

MOA (uitgestorven loopvogel)
spel naar 7 zeges

KIWI (dier dat op de
Nieuw-Zeelandse vlag prijkt)

Uira (blitz)
Spel naar 3 zeges - toernooispeel