

S P I E L A N L E I T U N G

DIE OSTER INSEL

NUR KLUGE KÖPFE HABEN
DIE GÖTTER AUF IHRER SEITE

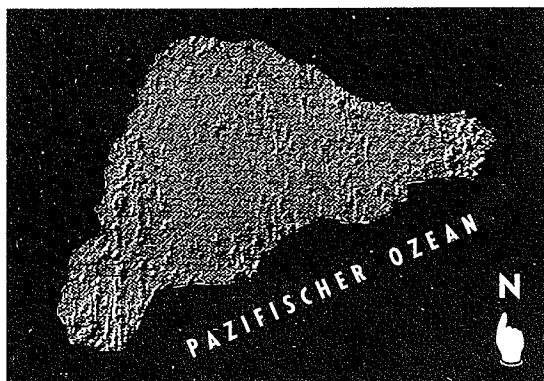
Ein Spiel von Alex Randolph und Leo Colovini

DIE OSTERINSEL
Ein mysteriöses Wettrennen für 3 oder 4 Spieler ab 10 Jahren.



Die Osterinsel.

109° 22' westliche Länge
27° 07' südliche Breite



DER SCHAUPLATZ

Die Osterinsel. Eine karge Insellandschaft, weit entfernt von unserer Vorstellung einer romantischen Südseeinsel. Circa 4.000 km vor Chile gelegen, inmitten des Pazifischen Ozeans. Weltberühmt durch die sagenumwobenen, riesigen Steinstatuen. Bis heute weiß man nicht, was sie zu bedeuten haben und wie sie dorthin gekommen sind.

Unwissenschaftlich betrachtet ist das gut so, denn es läßt Platz zum Träumen. Zum Beispiel von großen Festen und geheimnisvollen Zeremonien. Und von einem Wettrennen der Statuen, an dem Hunderte, vielleicht sogar Tausende von Menschen mitgemacht haben, um den Ruhm ihres Stammes zu mehren. Dabei könnte es darum gegangen sein, daß möglichst schwere Statuen möglichst schnell zu einem bestimmten Punkt geschleppt werden mußten. Dem siegreichen Stamm gehörte dann die Anerkennung aller.

Ein Traum? Immerhin verdanken wir ihm die Idee für dieses kuriose Spiel. Lassen Sie sich überraschen!

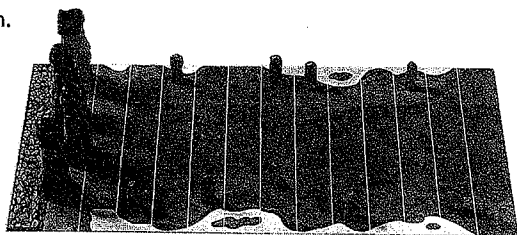
VIEL VERGNÜGEN!

DAS SPIELZUBEHÖR

- ◆ 1 Spielbrett, das eine gerade Strecke mit einer Kultstätte und 13 Feldern zeigt,
- ◆ 4 Riesenstatuen in vier Farben,
- ◆ 8 Felsbrocken,
- ◆ 1 Beutel mit etwa 120 Steinen sowie
- ◆ 17 Karten. Jeweils drei Steinkarten mit 1, 2, 3 und 4 Steinen, je zwei mit 5 und 6 Steinen und eine Zauberkarte mit dem Antlitz der Statue von Hoa Hakananai'a (sie befindet sich heute im Britischen Museum in London).

DIE SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Das Spielbrett ausbreiten. An einem Ende ist eine steinerne Plattform abgebildet – die Kultstätte. Ihr gegenüber, ans andere Ende des Spielbrettes, die Steine hinlegen – das ist der Steinbruch.
- ◆ Die Statuen auf das erste Feld direkt vor der Kultstätte stellen. Jeder Spieler sucht sich eine davon aus. Er vertritt mit ihr einen Stamm der Osterinsel.
- ◆ Jeder Spieler bekommt als Vorrat 10 Steine aus dem Steinbruch und legt diese offen vor sich hin.
- ◆ Gemeinsam die 8 Felsbrocken neben beliebige Felder der Rennstrecke aufstellen: vier auf der linken Seite für den Hinweg und vier auf der rechten Seite für den Rückweg. Aber, zwei Felsbrocken dürfen sich auf einem Feld nicht gegenüberstehen.



So kann es aussehen,
wenn vier Spieler
DIE OSTERINSEL
aufgebaut haben.

Als einer der beiden
ersten mit den meisten
Steinen ins Ziel kommen.

Karten mischen.

Am Anfang jeder Runde
Karten aufdecken.

Karte aussuchen und
nach dem Zug unter den
Stapel schieben.

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Das Spiel ist ein Wettrennen mit zwei gegensätzlichen Zielen: Erstens müssen die großen Spielfiguren so schnell wie möglich vorgerückt werden. Und zweitens müssen sie mit möglichst vielen Steinen beladen werden, so daß sie schwerer werden. Der Gegensatz entsteht, weil man beim Vorziehen der eigenen Statue andere Statuen mit Steinen beladen muß. Und umgekehrt, weil man beim Schwererwerden andere Statuen vorrücken muß. Das Spiel ist vorbei, sobald eine Statue das Ziel erreicht hat. Diese hat aber das Rennen nur dann gewonnen, wenn sie schwerer als die zweitplazierte ist. Ist sie das nicht, hat die zweitplazierte gewonnen.

DIE STEINKARTEN

Die Karten mischen und offen verteilen, bis ein Spieler die Zauberkarte bekommt. Sie bestimmt, wer die erste Runde leitet. Dieser Spielleiter mischt die Karten nun noch einmal. Bis zum Spiel-Ende werden sie dann nicht mehr gemischt.

Der Spielleiter nimmt den Kartenstapel in die Hand und deckt so viele Karten, wie es Mitspieler gibt, vor sich auf plus eine zusätzliche. (Also, wenn vier spielen, 5 Karten; wenn drei spielen, 4 Karten.)

Der Spielleiter ist zuerst an der Reihe. Er sucht sich eine der aufgedeckten Karten aus, spielt entsprechend (weiter unten beschrieben) und schiebt dann die gebrauchte Karte wieder unter den Stapel. Danach ist der nächste Spieler links von ihm an der Reihe. Er sucht sich eine der übrigen Karten aus, macht damit seinen Spielzug und schiebt auch diese unter den Stapel. So geht's weiter, immer der Reihe nach.

Weil aber eine Karte mehr aufgedeckt wurde als es Spieler gibt, ist der Spielleiter einer Runde zweimal dran – am Anfang und am Ende. (Kein Vorteil, denn die eine übriggebliebene Karte ist immer die schlechteste der jeweiligen Runde.)

Die Runde ist dann zu Ende. Der Spielleiter gibt die Karten seinem linken Nachbarn. Dieser ist nun Spielleiter der nächsten Runde.

Jede ausgesuchte Karte, mit Ausnahme der Zauberkarte, zeigt die Anzahl der Steine, die man in der Runde verwenden muß. Man hat zwei Möglichkeiten:

1. Man nimmt so viele Steine aus dem Steinbruch wie die Karte zeigt und legt sie zu seinem Vorrat oder

2. man macht einen Spielzug (siehe unten) und benutzt dafür so viele Steine aus seinem Vorrat wie die Karte zeigt.

Man muß immer die komplette Anzahl der Steine verwenden, die auf der Karte abgebildet ist. Hat man weniger Steine in seinem Vorrat als die Karte zeigt, so hat man keine Wahl: Man muß Steine aus dem Steinbruch nehmen.

Wählt ein Spieler die Zauberkarte, kann er damit entweder einen beliebigen Zug machen (mit 1 bis 6 Steinen aus seinem Vorrat) oder ... er kann den ganzen Vorrat eines beliebigen Mitspielers stehlen!

DIE SPIELZÜGE

Wer sich fürs Ziehen entscheidet, kann die eigene oder andere Statuen ziehen. – Je nachdem, ob er vorwärtskommen oder schwerer werden will.

Mit der kompletten Anzahl der Steine spielen.

Vorrat auffüllen oder Spielzug machen.

Mit der Zauberkarte beliebigen Spielzug machen oder Vorrat stehlen.

Entweder vorwärtskommen oder schwerer werden.

Pro Feld, das eine Statue vorrückt, einen Stein in eine andere Statue werfen.

Felsbrocken wegräumen und auf die Kultstätte stellen.

Je mehr Felsen weggeräumt werden, desto mehr Steine gibt 's dafür.

Das Grundprinzip: Für jedes Feld, das eine Statue vorrückt, muß ein Stein in eine andere Statue geworfen werden. Also: Will man die eigene Statue vorrücken, muß man gegnerische Statuen mit Steinen beladen. Und will man die eigene Statue mit Steinen beladen, muß man gegnerische Statuen vorrücken. So kann im Verlauf eines Zuges eine Statue sich entweder vorwärts bewegen oder schwerer werden. Beides zugleich geht nicht.

Beispiel: Ein Spieler hat sich eine Karte mit 5 Steinen ausgesucht. Er nimmt also die 5 Steine aus seinem Vorrat, wirft sie in die eigene Statue und rückt dann mit beliebigen gegnerischen Statuen insgesamt 5 Felder vor. Beispielsweise eine Statue 1 Feld und zwei je 2 Felder. Oder er nimmt die 5 Steine, wirft sie in beliebige gegnerische Statuen und rückt dafür mit der eigenen Statue 5 Felder vorwärts.

Damit niemand durcheinander kommt: Immer zuerst die Steine einwerfen und dann erst ziehen.

Achtung: Wer am Zug ist, darf die Statuen „anheben“, um ihr Gewicht zu schätzen.

DIE FELSBROCKEN

Sie müssen weggeräumt und auf der Kultstätte aufgestellt werden.

Zieht man mit der eigenen Statue genau auf ein Feld, neben dem links in Zugrichtung ein Felsbrocken steht, nimmt man diesen weg und setzt ihn auf die Kultstätte. Dafür wird man mit Steinen aus dem Steinbruch belohnt – und kann diese gleich in die eigene Statue werfen.

1 Stein für den ersten weggeräumten Felsbrocken,
2 für den zweiten, 3 für den dritten ...
und 8 für den achten!

Zieht man mit einer gegnerischen Statue auf ein Feld mit Felsbrocken, so wird dieser wie oben beschrieben weggeräumt – aber dafür gibt's keine Belohnung.

Sind alle Statuen an einem Feld mit Felsbrocken vorbeigezogen, wird dieser einfach auf der Kultstätte aufgestellt – natürlich ebenfalls ohne Belohnung.

DIE STRECKE

Die Statuen ziehen in Richtung Steinbruch bis zum Ende der Strecke, dann drehen sie sich um (das Wendefeld zählt einfach) und ziehen wieder zurück in Richtung Kultstätte.

DAS SPIEL-ENDE

Sobald eine Statue das letzte Feld vor der Kultstätte erreicht hat, ist das Spiel vorbei. (Das ist es aber erst dann, wenn schon alle acht Felsbrocken auf der Kultstätte stehen.) Diese Statue wird dann geleert (durch die Klappe am Boden der Statue) und ebenso die Statue, die sich an zweiter Stelle befindet. Jetzt die Steine zählen. Der Spieler, dessen Statue die meisten Steine enthält, hat gewonnen. Wenn in beiden gleichviele Steine sind, hat der gewonnen, dessen Statue das Zielfeld erreicht hat.

Waren mehr als eine Statue an zweiter Stelle, werden diese zuerst miteinander verglichen. Die siegreiche Statue wird auf die Kultstätte gesetzt.

**Fürs Wegräumen
mit gegnerischer Statue
gibt's nichts.**

**Am Ende der
Strecke wenden.**

**Erreicht eine Statue
das letzte Feld
vor der Kultstätte,
ist das Spiel vorbei.**

**Wer von den beiden
ersten die meisten
Steine hat,
ist der Sieger.**

DAS GEHEIMNIS

Ihren Namen erhielt die Osterinsel durch den Tag, an dem sie entdeckt wurde: Es war Ostern des Jahres 1722, als der Ausguck der „Araucario“ seinem holländischen Kapitän „Land in Sicht“ meldete. Einen sandigen Strand, hinter dem sich hohe Berge aufbauten. Die Osterinsel. Seitdem haben Generationen von Abenteurern und Wissenschaftlern versucht, das Rätsel zu lösen, das über der kargen Insel liegt.

Über 600 dieser sonderbaren Statuen gibt es auf der Insel. Riesige Menschenfiguren mit langgezogenen Ohren, die zumeist in Küstennähe stehen, als würden sie die Insel bewachen. Sie sind durchschnittlich 4 bis 7 Meter hoch und zwischen 25 und 50 Tonnen schwer. Am Rande des erloschenen Vulkans Rano Raraku hat man die Werkstatt gefunden, in der sie mit primitiven Werkzeugen aus dem Tuffstein gehauen wurden. Scheinbar ganz plötzlich wurde die Werkstatt vor einigen Jahrhunderten verlassen. Was war geschehen? Man glaubt an einen Krieg zwischen

DER OSTERINSEL

den Stämmen der Osterinsel, als sich die Kurzohren gegen die Herrschaft der Langohren auflehnten. Das soll das Ende der Herstellung von Statuen gewesen sein, die ausschließlich das Werk der Langohren waren.

Mußten bis dahin die versklavten Kurzohren die schweren Statuen zu den Kultstätten schleppen? Man weiß es nicht.

Nicht einmal, ob die Stämme wirklich existiert haben. Und wenn ja, wie haben sie diese Kolosse transportiert? Auf Schiffen? Oder zog man sie an langen Seilen und auf Holzstämmen über das Land? Fragen, die wahrscheinlich immer offen bleiben werden.

Vielleicht hilft die Legende der Inseleinwohner weiter, um sie zu beantworten: Die Statuen wurden durch „Mana“ bewegt, sagen sie. Eine Zauberkraft, die es demjenigen, der sie hatte, ermöglichte, die Statuen nur durch seine mentale Kraft zu bewegen.

Eine Antwort, die genauso richtig oder falsch sein kann, wie alle anderen Erklärungsversuche. Wer weiß?

HIER IST NICHT NUR AUF DEM BRETT WAS LOS.

DIE SPIELE VON BLATZ AUF EINEN BLICK

DIE OSTERINSEL hat Ihnen Spaß gemacht? Dann schauen Sie mal, was es von Blatz noch alles gibt:

KULA KULA

Entdecken Sie das Geheimnis der Salomonen.

Aber hüten Sie sich vor dem Dämon!

Ein Abenteuerspiel für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.



**SONDERPREIS
SCHÖNES
SPIEL**

AURA POKU

Die spannende Flucht der unbeugsamen Königin durch die Wildnis Westafrikas.

Ein Abenteuerspiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

HANS DAMPF

Nur wer gewitzt ist, gewinnt den Wettlauf um die meiste Kohle.

Ein freches Spiel für 4 bis 8 Spieler ab 10 Jahren.

DOCTOR FAUST

Wer sich Fausts Seele holen will, muß verteufelt schlau sein.

Ein taktisches Spiel für 2 Spieler ab 12 Jahren.

DOW JONES

Hektik an der Wallstreet. Gewinnen Sie den Kampf um 1.000.000 \$!

Ein Börsenspiel für 3 bis 7 Spieler ab 12 Jahren.

AUF KURS

Wer bei der Regatta der Weltbesten siegen will, muß Köpfchen haben.

Ein wendiges Strategiespiel für 2 bis 6 Spieler ab 12 Jahren.

WIR GEBEN IHNEN EINE ANTWORT!

EIN SERVICE VON BLATZ

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an Blatz Spiele, Postfach 470437, 12313 Berlin schicken.

Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.

Spiele erleben



BLATZ