

Klaus Teubers

OZEANIEN

Entdeckerspaß für 1 oder 2 Spieler



Klaus Teubers Classics

Ozeanien

Catan GmbH, 2004

TEUBER Klaus

1 of 2 spelers vanaf 10 jaar

± 30 minuten



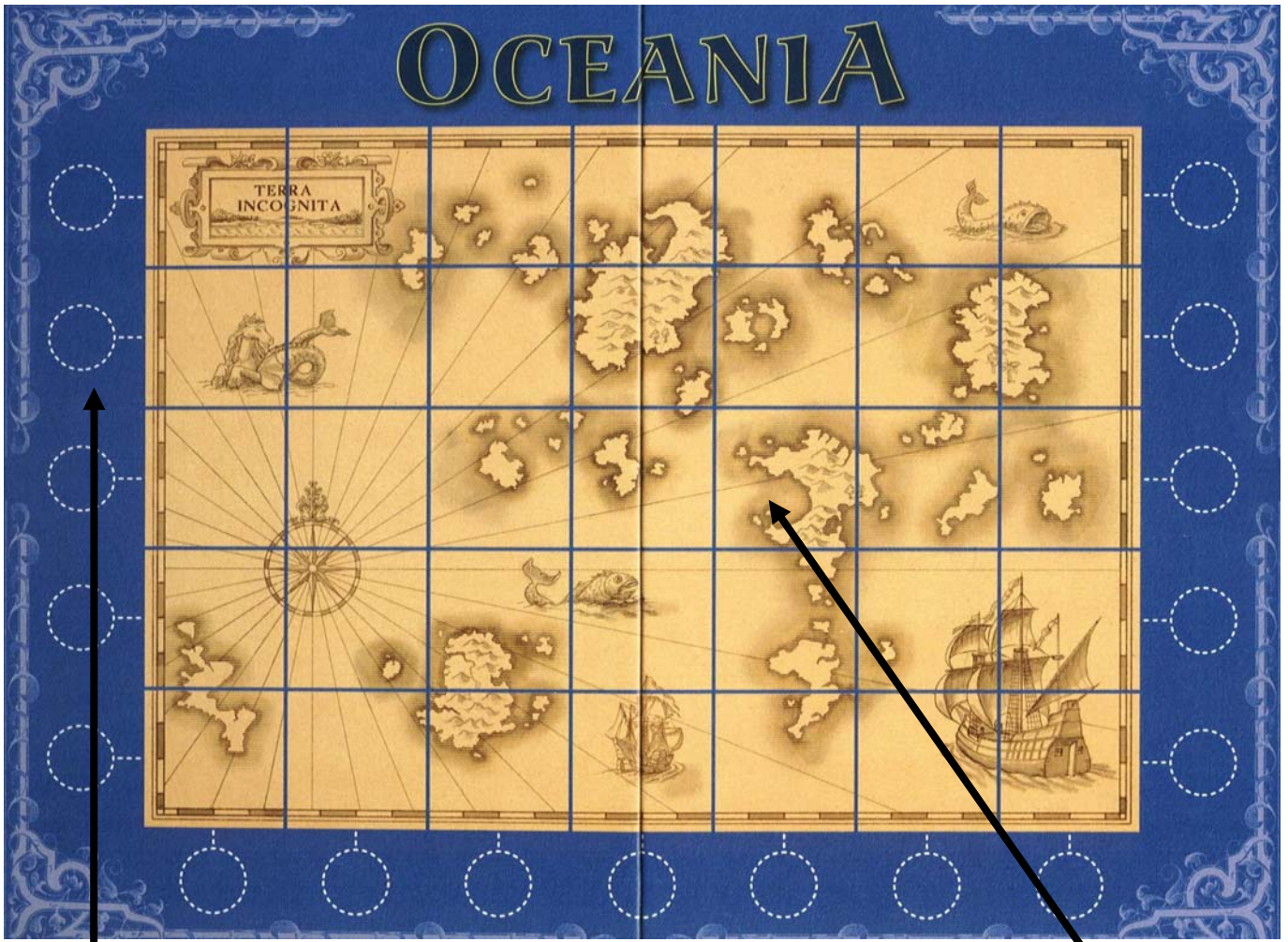
OZEANIEN

Een ontdekkingsspel voor 1 of 2 spelers.

Voor het eerste spel: voorzichtig de kaartjes en plaatjes uit de beide ramen drukken.

Het spelmateriaal

- ➡ 1 handleiding
- ➡ 1 speelbord



randveld

onontdekt veld

- ➡ 35 zeekaartjes



- ➡ 25 reservekaartjes (zeekaartjes met wolken)



- ➡ 1 ontdekkerschip



- ➡ 16 ontdekkerplaatjes (telkens 8 in wit en grijs)



Spelvoorbereiding

- Leg het speelbord in het midden van de tafel.
- Scheid de zeekaartjes van de reservekaartjes.
- Sorteert de reservekaartjes. Er ontstaan 6 stapels. Leg deze 6 stapels open naast een zijde van het speelbord.



- Leg de zeekaartjes verdekt in het deksel van de doos. Schud de kaartjes door een paar maal heen en weer te schudden.
- Trek 3 zeekaartjes uit de doos (zonder ze om te draaien) en leg ze verdekt weg. Ze worden in het actuele spel niet gebruikt.
- Een speler krijgt de grijze ontdekkerplaatjes, de andere speler de witte.
- Het schip wordt naast het speelbord klaargelegd.

Overzicht van het spel

Het bruinachtig gebied in het midden van het speelbord stelt het onbekende zeegebied "Ozeanien" voor. De spelers hebben de opdracht, beginnende vanaf de randvelden van het speelbord, de eilandenwereld van Ozeanien te ontdekken.

Wie een zeeveld ontdekt waarop een deel van een eiland afgebeeld is, mag daar een ontdekker afzetten. Wanneer een eiland volledig ontdekt is, krijgt de speler met de meeste ontdekkers op dit eiland punten - hoe groter het eiland, hoe meer punten.

Wie aan het einde van het spel de meeste punten bezit, is de overwinnaar.

Verloop van een speelbeurt

Wie het laatste partijtje Ozeanien verloren heeft, begint. Wanneer voor de eerste keer gespeeld wordt, begint de jongste speler.

Een speelbeurt is ingedeeld in volgende stappen:

1. Startveld bepalen
2. Ontdekken
3. Ontdekker afzetten, indien land werd ontdekt

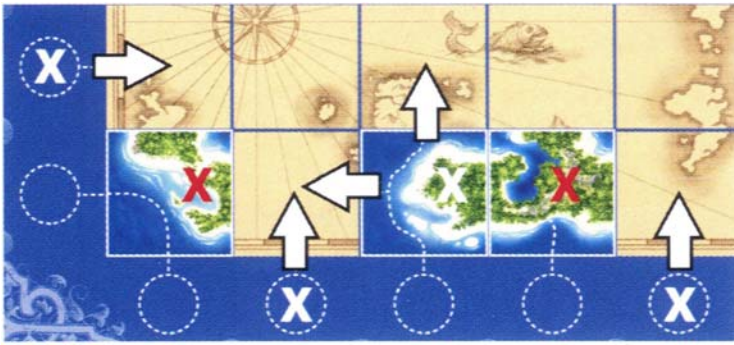
Daarna is de medespeler met zijn zet aan de beurt.

1. Startveld bepalen

De speler bepaalt een startveld van waaruit hij een veld zou willen ontdekken. Een startveld kan een randveld of een reeds ontdekt (met zeekaartje belegd) veld zijn.

Belangrijk

Een startveld moet steeds met minstens één zeezijde (zijde met stippellijn) aan een onontdekt veld grenzen. Wanneer de speler een startveld bepaald heeft, zet hij daarop het ontdekkerschip.



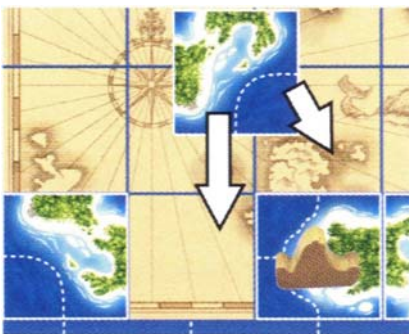
Voorbeeld

De met een witte "X" aangeduide rand-, resp. ontdekte velden, kunnen als startveld benut worden.

Het is niet mogelijk de met een rode "X" gemarkeerde velden te kiezen, omdat deze velden niet met een zeezijde aan onontdekte velden grenzen.

2. Ontdekken

De speler neemt een zeekaartje uit de doos en draait het om. Hij legt het kaartje met een zeezijde (zijde met stippellijn) gepast aan een zeezijde van het startveld aan. Gepast wil zeggen: het kaartje moet zo gericht respectievelijk gedraaid worden dat alle zijden van het kaartje aan aangrenzende reeds gelegde kaartjes passen. Land moet aan land en zee aan zee grenzen. Wanneer een kaartje past, moet het aangelegd worden.



Voorbeeld

De speler heeft zijn startveld bepaald en een zeekaartje getrokken. Hij kan het kaartje links of boven aan het startveld aanleggen.

De speler heeft voor het bovenste veld gekozen en plaatst het zeekaartje op passende wijze (zeezijde aan zeezijde).



Wanneer de speler het zeekaartje (ook door draaien) niet gepast kan leggen, is de beurt van de speler ten einde. Het zeekaartje legt hij open voor zich neer. Afgelegde zeekaartjes tellen aan het einde van het spel als minpunten. Men kan ze echter met de hulp van ontdekkerplaatjes terug in het spel brengen (Zie "Afgelegde zeekaartjes in het spel brengen", p. 6).

Wanneer door het aanleggen van het kaartje een veld ontstaat dat van alle zijden door ontdekte velden omgeven is, wordt het opgevuld (Zie "Gedefinieerde velden opvullen", p. 6).

3. Ontdekker afzetten

Wanneer de speler het zeekaartje gepast kan aanleggen en er staat op het kaartje land afgebeeld, dan mag hij één van zijn ontdekkerplaatjes op het ontdekte zeekaartje plaatsen. Dit kan een plaatje met 1, 2 of 3 ontdekkers zijn.

De speler plaatst een ontdekkerplaatje met 2 ontdekkers op het nieuw ontdekte zeekaartje.



Bij kaartjes met gescheiden landdelen moet de speler beslissen op welk landdeel hij zijn ontdekkerplaatje wil afleggen.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- a) Alle velden zijn ontdekt.
- b) De zeekaartjes in de speeldoos zijn opgebruikt.

Opmerking

Op de bovenste zijde van het speelbord zijn er geen randvelden van waaruit kan worden ontdekt. Daardoor kunnen situaties ontstaan, die het onmogelijk maken een eiland volledig te ontdekken.

De afrekening

Enkel volledig ontdekte eilanden worden afgerekend. Op elk eiland tellen de spelers hun ontdekkers. Wie op een eiland de meeste ontdekkers bezit, krijgt voor elk zeekaartje dat tot het eiland behoort, een punt. Wanneer zich op een eiland evenveel ontdekkers van beide spelers bevinden, krijgt geen speler punten (Zie ook p. 5: Voorbeeld van een waardering).

Elk zeekaartje dat de speler voor zich heeft liggen, dat dus tijdens één van zijn beurten niet paste, telt voor 2 minpunten. Wie na het afrekenen van alle eilanden en na de aftrek van eventuele minpunten de meeste punten bezit, heeft het spel gewonnen.

Voorbeeld van een waardering

In onderstaande afbeelding worden de 3 eilanden als volgt afgerekend:



Eiland A: Speler "grijs" heeft de meerderheid en daarmee 3 punten.

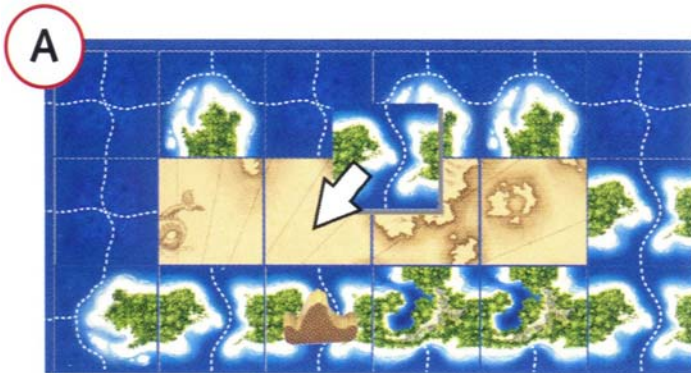
Eiland B: Speler "wit" heeft 4 ontdekkers, speler "grijs" slechts 3. Speler "wit" ontvangt 8 punten.

Eiland C: Het werd niet volledig ontdekt en wordt daarom niet afgerekend.

Overige regels

Gedefinieerde velden opvullen

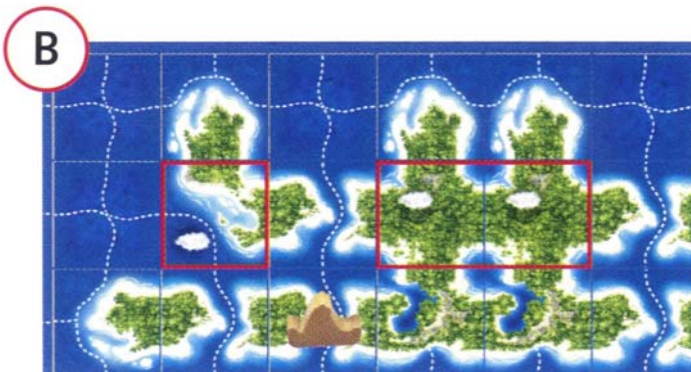
Een onontdekt veld geldt als "gedefinieerd", wanneer het langs alle 4 zijden door ontdekte -, respectievelijk randvelden omgeven is. Meerdere onontdekte velden gelden pas dan als gedefinieerd wanneer zij langs alle zijden door land omgeven zijn. Wanneer een speler een zeekaartje zo plaatst, dat er een gedefinieerd veld ontstaat, vult hij dit veld met een gepast reservekaartje op.



Voorbeeld

(A)

De speler plaatst een zeekaartje. Links ontstaat een gedefinieerd veld, omdat het langs alle 4 zijden door ontdekte velden omgeven is. Rechts ontstaan 2 gedefinieerde velden, omdat deze langs alle zijden door land omgeven zijn.



(B)

De gedefinieerde velden worden met reservekaartjes (rode randen) gepast opgevuld.

Opmerking

Wanneer zich het onwaarschijnlijke geval voordoet dat een veld gedefinieerd is, maar dat er geen gepast reservekaartje meer is om dit op te vullen, telt dit veld toch (zoals gedefinieerd) als ontdekt.

Afgelegde zeekaartjes in het spel brengen

Wanneer een speler zijn startveld bepaald heeft, mag hij, i.p.v. een zeekaartje uit de doos te nemen, ook één van zijn zeekaartjes, die hij voor zich heeft afgelegd, aan het startveld aanleggen. (in zoverre het past). Hiervoor moet hij echter één van zijn ontdekkerplaatjes afgeven. Hij mag een ontdekkerplaatje naar keuze afgeven - het meest zinvolle is, indien mogelijk, een plaatje met slechts één ontdekker.

Tips

1. Een partijtje Ozeanien duurt in de regel niet langer dan 10 minuten. Kom met je tegenspeler overeen om meerdere partijtjes na elkaar te spelen. Winnaar is dan de speler die na 3 of 5 partijtjes in totaal de meeste punten bezit.
2. Wanneer je het spel opruimt, pak dan de reservekaartjes in het bijgevoegde "Zipp-Tütchen" in. Het volgende spel is dan sneller voorbereid.
3. Het is aan te raden pas dan ontdekkerplaatjes te plaatsen, wanneer zich op het speelbord de eerste contouren van grotere eilanden aftekenen. Pas dan kan men gericht zijn ontdekkers afzetten om de meerderheid op zo groot mogelijke eilanden te behalen.
4. Het kan beslist zinvol zijn bij het begin van het spel het "niet passen" van een zeekaartje te provoceren. Men kiest het startveld dan zo dat de zeekaartjes op zo weinig mogelijk manieren passen. In het verdere spelverloop kan men afgelegde kaartjes dan door het afgeven van een ontdekkerplaatje gebruiken om een eiland volledig te ontdekken of een mogelijk groot eiland van de medespeler te verkleinen.
5. Vanaf de bovenste zijde van het speelbord kan niet ontdekt worden. Dit kan er toe leiden dat eilanden niet volledig ontdekt kunnen worden. Deze toestand kan men in zijn voordeel gebruiken, wanneer de medespeler de meerderheid op een niet geheel ontdekt eiland bezit. Men kan dan - in het bijzonder door het inzetten van afgelegde kaartjes - proberen zo te ontdekken dat het eiland van de medespeler niet vervolledigd wordt.

Ozeanien - De soloversie

Het spel wordt zoals in de versie voor 2 spelers voorbereid. De ontdekkerplaatjes worden niet gebruikt. Omdat men alleen speelt, draait het niet om meerderheden op de eilanden, maar men probeert bij het ontdekken zo groot mogelijke eilanden te creëren. Het spelverloop is hetzelfde zoals bij het spel voor twee. De speler bepaalt het startveld, trekt een zeekaartje uit de doos, legt het gepast aan of legt het voor zich neer wanneer het niet past. Dit doet hij zo lang tot wederom alle velden ontdekt zijn of er geen zeekaartjes meer voorradig zijn.

De afrekening verschilt van het tweepersoonsspel

De speler telt, voor elk volledig ontdekt eiland, uit hoeveel kaartje het bestaat. Het aantal kaartjes van een eiland wordt in het kwadraat verheven. Zo krijgt men de punten van een eiland. De punten van alle eilanden worden opgeteld. Van dit getal wordt voor elk onontdekt veld 20 punten afgetrokken.

Voorbeeld voor een waardering:



In totaal heeft de speler in nevenstaand voorbeeld 70 punten behaald.

Auteur: Klaus Teuber (www.klausteuber.de)

Illustratie: Bernd Wagenfeld

Grafiek: Pohl & Rick Grafisch design

9 september 2005