

HOTU MATUA

Voorwoord

Hotu Matua is een Zuidzeespel voor 2 nautici, ontworpen door Reinhold Wittig

Onze zeekaarten waren reeds in het tijdperk van kompas en sextant behoorlijk nauwkeurig. Nu, door de techniek van de satellietbeelden hebben ze de hoogste perfectie bereikt.

De oude kaarten van de Oceaniërs lijken voor ons echter wel fetischen. Ze zien er uit als een onregelmatig traliewerk van staafjes, die deels rechtlijnig met elkaar vervlochten zijn, deels ook in kurven doorheen het traliewerk zijn gebogen. De eilanden werden met steentjes, schelpen of knopen in kokosvezel aangeduid.

Ruim 100 jaar geleden schreef Friedrich Ratzel over deze stafkaarten en hun gebruik : "Op het eiland Ralik is het vervaardigen van kaarten met rechte en gebogen staafjes, die de routes, de stromingen en de eilanden aanduiden, het geheim van de opperhoofden. Ook de bewoners van de Marschall-eilanden hebben een eigen kaart van de ganse Marschall-groep, vervaardigd uit stokjes en stenen.

De bewoners van de Marschall-eilanden volgen bij hun grotere zeereizen een zeer systematische werkwijze. Grote reizen tot 500 en zelfs 1000 zeemijlen werden altijd met een vloot ondernomen. Zulke vloot stond onder de leiding van een hoofdman, die één of meerdere loodsen als raadgevers mee had. Zonder kaart of kompas, zonder peillood, met een beperkte kennis van de sterren wisten deze hun doel te bereiken, dat vaak meerdere honderden zeemijlen verwijderd was. Tijdens de vaart houden ze permanent de hoek in de gaten, die de boot op de golven maakt. Omdat de golven altijd veroorzaakt worden door de noordoostelijke passaatwind, zoals die aanwezig is ten noorden van de evenaar, kunnen ze daaruit berekenen in welke richting ze varen.

In het algemeen vaart men enkel overdag. Zo heeft men een optimaal gezichtsveld. De vloot vaart in één rechte lijn. De aparte schepen blijven op ruime afstand van elkaar, maar toch dicht genoeg om onderling signalen te kunnen uitwisselen. Komt er zo land of iets opmerkelijks in zicht, dan wordt dat van boot tot boot als het ware doorgetelegrafeerd. Door zo te varen vermijdt men dat een gezocht eiland, vaak zeer klein en onopvallend, gemist wordt. 's Nachts komen de boten samen en gaan ze naast elkaar liggen, zodat ze elkander in het donker niet verliezen."

Ongeveer 500 jaar geleden voer zulk een Polynesische vloot, onder leiding van de legendarische aanvoerder Hotu Matua, over de Stille Oceaan en belandde op het Paaseiland. Daar troffen ze een hoogstaande cultuur aan, die gekenmerkt werd door kolossale stenen figuren. Reeds 1000 jaar eerder was een andere Polynesische groep veroveraars op Paaseiland beland en had zich daar in volledige isolatie ontwikkeld. Door de versmelting van de cultuur van de nieuwkomers met de Vogelmann-cultuur kwam de kunst op Paaseiland tot grote bloei.

Doel van het spel

Wie als eerste drie eilanden verovert, wint het spel.

Spelmateriaal

0 1 speelbord

0 1 spelreglement

0 10 bijzondere vierzijdige dobbelstenen

0 8 speelstukken als schepen

0 5 eiland-schijven.

Spelvoorbereiding

Beide spelers ontvangen vier gelijke stenen (hun schepen) en plaatsen die op de met een vlammetje aangeduide

velden aan hun zijde van het speelbord.

De vijf witte schijven worden op de met een punt aangeduide velden gezet. Deze schijven stellen de eilanden voor. (Wanneer men wat speelervaring heeft opgedaan kunnen de eilanden ook op andere velden worden geplaatst.)

Iedere speler krijgt vijf dobbelstenen. Dan wordt overeen gekomen wie begint.

Spelverloop

0 Het werpen

Wie aan beurt is, werpt altijd met zijn eigen 5 dobbelstenen. Hij krijgt echter daarbovenop ook de dobbelstenen die zijn tegenstander bij zijn vorige beurt niet heeft kunnen of willen gebruiken, met een maximum van 3. Op deze manier begint een speler zijn beurt dus steeds met minimaal 5 dobbelstenen, maximaal met 8.

Voorbeeldsituatie :

Speler A : start met 5 dobbelstenen, maar gebruikt er slechts 4 (1 blijft ongebruikt).

Speler B : speelt met 6 dobbelstenen (5 eigen + 1 van tegenspeler), en gebruikt er 4 (2 blijven ongebruikt).

Speler A : speelt nu met 7 dobbelstenen (5 eigen + 2 van tegenspeler) en gebruikt ze alle 7 (er blijven geen dobbelstenen ongebruikt).

Speler B : krijgt nu weer zijn oorspronkelijke 5 dobbelstenen (5 eigen + 0 van tegenspeler).

0 Het zetten

Een blik op het speelbord toont dat er twee soorten speelvelden bestaan. De eerste soort heeft vier zijden met telkens een verschillende lengte; bij de tweede soort hebben de zijden slechts 2 verschillende lengten. De korte zijden zijn gemerkt met 1 punt ; de daaropvolgende met 2, 3 en 4 punten. Met ieder geworpen getal kan de speler een eigen schip naar keuze 1 vak verder zetten en daarbij een scheidingslijn overvaren, waarvan het aantal punten overeenstemt met het geworpen getal. Op ieder veld mag altijd slechts 1 schip staan.

0 Een eiland veroveren

Om een eiland te veroveren moet minstens 1 eigen schip aan het eiland aanliggen, d.w.z. op een veld staan dat met een zijde aansluit aan het veld met het eiland. Daarenboven moeten de 4 schepen onderling contact hebben via minstens 1 zijde. Zo moet zich een ketting vormen : schip 4 paalt aan schip 3, 3 aan 2 en 2 op zijn beurt aan 1, dat aan het eiland ligt. Een eiland dat op die manier veroverd wordt, wordt van het speelbord genomen.

Einde van het spel

De speler die als eerste 3 eilanden veroverde, wint het spel.

HOTUMATUA		
Edition Perlhuhn	Wittig, Reinhold	1997
2 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

8 Johan
& Agnes,
Forum,
1997