ROLAND & TOBIAS GOSLAR

BONOBO BEACH

een spel voor
2–4 zonaanbidders van
8 jaar en ouder
speelduur: 20 minuten

IDEE EN DOEL

Oktober 2003, 149° West, 17° Zuid. Een klein eiland aan de horizon: Bonobo. Een paradijs? Verken het eiland met jouw groep en probeer de beste plaatsen aan het strand te veroveren. De speler met de beste plekken wint het spel.

BEGINNEN

Elke speler neemt 4 pionnen en de scorepion van een kleur. De scorepionnen worden op het vakje '0' van de scoretabel geplaatst. Schud de 28 ruitvormige tegels en plaats ze met de afbeelding naar beneden naast het bord.

beginnen

EEN SPELBEURT

Het spel verloopt in de richting van de klok rond de tafel. De jongste speler mag beginnen. In zijn beurt moet een speler 1 actie kiezen uit de volgende 2 mogelijkheden:

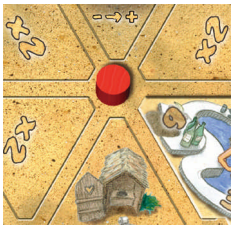
A Plaats een pion op een kruispunt, of

B Trek een tegel en plaats deze open op 2 aansluitende driehoeken.

Een speler moet 1 van beide acties uitvoeren. Alleen als beide niet mogelijk zijn mag hij zijn beurt overslaan.

A een pion plaatsen

Een speler plaatst 1 van zijn pionnen op een onbezet kruispunt dat grenst aan tenminste 1 onbezette driehoek (nog niet bedekt door een tegel!). Een pion mag niet naast een een toilet-driehoek geplaatst worden als deze driehoek niet meer bedekt kan worden door een tegel. Een pion blijft op een kruispunt zolang er tenminste 1 vrije driehoek aan het kruispunt grenst. Uitzondering: Een pion mag verdreven worden door een (geactiveerde) toilet.

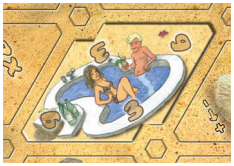


Scarlet (rood) plaatst een rode pion op een onbezet kruispunt dat aan 5 vrije driehoeken grenst - inclusief 1 toilet-driehoek.

B een tegel plaatsen

Een speler trekt een tegel en plaatst deze met de afbeelding naar boven op 2 vrije driehoeken. De nieuwe tegel mag geen eerder geplaatste tegels bedekken. Na het plaatsen kunnen er 2 dingen gebeuren:

1. **tussentijdse score** en
2. **activering van een driehoek**.



Luigi trekt een zwembad-tegel en plaatst deze op 2 duin-driehoeken.

1. tussentijdse score

Zodra alle driehoeken die aan een pion grenzen zijn bedekt met tegels wordt de waarde van de pion bekeken. Tel de nummers die op de aangrenzende tegels staan bij elkaar op en verzet de scorepion evenveel vakjes. De pion zelf wordt teruggenomen door de eigenaar en kan in een latere beurt opnieuw geplaatst worden.

Gerard (geel) plaatst de bodybuilder-tegel. Luigi neemt zijn groene pion terug en gaat 2 plaatsen achteruit met zijn groene scorepion.

2. activering van een driehoek

Als - door het plaatsen van een tegel - een driehoek wordt geïsoleerd, dat wil zeggen, niet meer bedekt kan worden door een tegel, dan wordt het effect van deze driehoek geactiveerd. Het effect van een **toilet** vindt gelijk plaats, terwijl het effect van de **schaduw** en **duin** pas in de laatste score gebruikt wordt.

Een **toilet** verjaagt alle pionnen van de 3 kruisingen die grenzen aan deze driehoek en voorkomt het plaatsen van nieuwe pionnen op deze plaats. Verjaagde pionnen worden teruggenomen door hun eigenaar en kunnen, indien mogelijk, later opnieuw gebruikt worden.

*Gerard (geel) plaatst de blondine-tegel en activeert het **toilet**. Luigi neemt zijn groene pion terug.*

EINDE VAN HET SPEL EN WINNEN

Het spel eindigt als geen enkele speler nog een tegel of pion kan plaatsen. De speler die de hoogste score heeft bereikt aan het einde van het spel wint. Als er meerdere spellen achter elkaar gespeeld worden, blijven de scorepionnen staan en wordt het nieuwe spel begonnen.

de laatste score

Aan het eind van het spel worden alle pionnen die een kruispunt naast een **schaduw** of **duin** geëvalueerd. Voor elke pion worden de nummers opgeteld die op de tegels staan die naar de pion wijzen.

Als de pion naast een **schaduw** staat, worden alle negatieve nummers geteld als positieve nummers. Als de pion naast een **duin** staat, worden alle nummer verdubbeld. Naast twee duinen worden de nummers vermenigvuldigd met 4 en als de pion naast 3 duinen staat, met 8.

Staat een pion naast **een schaduw en een duin**, zet dan eerste de negatieve nummers om naar positief en verdubbel daarna.

Verplaats de scorepionnen volgens de verkregen score.

*Een **schaduw** zet alle negatieve nummers op de 3 aangrenzende kruispunten om naar positief. Scarlet's rode pion scoort 7 punten.*

*Een **duin** verdubbelt alle nummers op de 3 aangrenzende kruispunten. Hilal's blauwe pion scoort 6 punten.*

voorbeelden voor beurten en score

Het spel is bijna ten einde. Er kan nog maar 1 tegel geplaatst worden.

*Luigi (groen) plaatst de oase-tegel **(1)** en scoort zijn groene pion **(2)** door hem terug te nemen en zijn scorepion 1 plaats naar voren te zetten. Hilal (blauw) moet haar blauwe pion **(3)** terugnemen die verdreven wordt door het geactiveerde toilet. Scarlet (rood) en Gerard (geel) moeten hun beurt overslaan omdat zij geen pionnen meer hebben. Luigi (groen) plaatst 1 pion **(4)**. Hilal (blauw) plaatst 1 pion **(5)**.*

*Geen enkele speler kan nu nog een actie uitvoeren. De **laatste score** begint nu.*

*Luigi zijn groene pion **(4)** verdient 20 punten, want de 2 duinen verviervoudigen de aangrenzende nummers 2 en 3. De blauwe pion van Hilal **(5)** verdient in totaal 14 punten ((6+3-2)x2=14). Scarlet's rode pion **(6)** is 4 punten waard, want de schaduw draait de negatieve 4 om naar 4 positieve punten. De gele pion van Gerard **(7)** levert hem 8 punten op, want de 4 wordt verdubbeld door het duin. Alle punten worden verwerkt door het verplaatsen van de scorepion op de scoretabel.*

TENSLOTTE

Dank aan onze testspelers, met name Christiane, Johnny, Lennart, Simon en Matthias Goslar, Azra Halak, René Schröder, Christoph Naumann, Johann Hausmann, Jan Ferner, Peter Loop, Martin Jendrian, Francesca Roth en Heinrich Glumpler.

© 2003 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Alle rechten gereserveerd.

illustraties Harald Lieske
www.return-of-zond.de
PC-spel Thomas Rosanski
www.thomas-rosanski.de
vertaling Frank Wils, www.spel-info.nl
contact Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de