

Ka pai



De inheemse bevolking van Nieuw-Zeeland, de Māori, heeft historisch een sterke band met het land. Ze zetten totems (pouwhenua) op die verhalen vertellen over dit verbond, de omgeving en hun voorouders. In Ka Pai host elke speler een Hui (Māori sociale bijeenkomst) en probeert deze totems via stammen (Iwi's) te verbinden om hun kennis zo ver mogelijk te verspreiden, terwijl ze tegelijkertijd de stammen in krachtige, individuele groepen verzamelen.

Er zijn vier verschillende stammen, die worden uitgebeeld met symbolen: driehoek, vierkant, cirkel en lijn.



Spelmateriaal

2 dobbelstenen

1 scoreblok

4 potloden

Opmerking: De verdeling van de symbolen op elke dobbelsteen is verschillend.

Voorbereiding

Iedere speler krijgt een **scoreblad** en een **potlood**.

De jongste speler krijgt **beide dobbelstenen**.

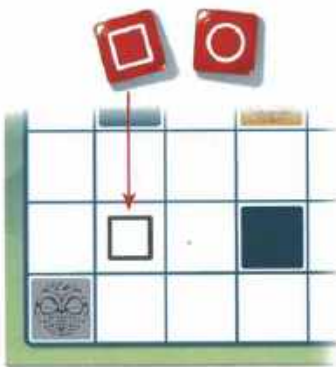
Tip: het spel kan gespeeld worden met een onbeperkt aantal spelers!

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in ronden. Elke ronde gebruiken alle spelers het resultaat van de dobbelstenen en tekenen tegelijkertijd deze symbolen op hun blad. Door groepen te maken van hetzelfde symbool en totems te verbinden met andere totems proberen zij zoveel mogelijk punten te scoren aan het einde van het spel.

Elke ronde gooit **één** speler beide dobbelstenen en moeten **alle spelers** het resultaat van deze worp gebruiken door symbolen op hun blad te tekenen:

- Als het symbool op beide dobbelstenen **hetzelfde** is, dan moet iedere speler **beide** symbolen op zijn blad tekenen.
- Als het symbool op beide dobbelstenen **niet hetzelfde** is, dan moet iedere speler **één** van de gegooide symbolen **kies** en op zijn blad tekenen.



Voorbeeld:

Het resultaat van de worp is een vierkant en een cirkel. Iedere speler moet tussen deze twee symbolen kiezen. Deze speler kiest om een vierkant te tekenen.

Symbolen tekenen

Je mag enkel symbolen in **lege velden** tekenen, waarin nog niets is getekend. Je kunt geen symbool tekenen in een donkerblauw veld of een veld met een totem.

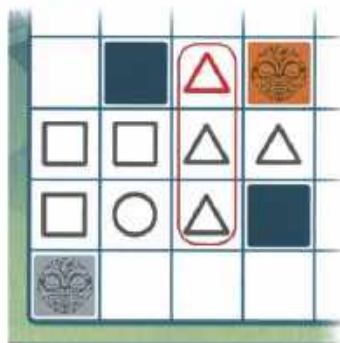


Je **allereerste symbool** mag je in een veld naar keuze tekenen. Elk volgend symbool moet in een veld worden getekend dat **horizontaal** of **verticaal grenst** aan een veld waarin een symbool is getekend. Elk symbool kan naast een ander symbool worden getekend, ze hoeven niet hetzelfde te zijn.

Als twee symbolen in dezelfde beurt worden getekend, dan moeten deze aangrenzend aan elkaar worden getekend. Uitzondering: Enkel wanneer een speler geen twee lege aangrenzende velden heeft, dan mag hij zijn symbolen in twee niet aangrenzende velden tekenen.

Een groep maken

Als een speler **drie dezelfde symbolen** in drie aangrenzende horizontale of verticale velden heeft getekend, dan vormen deze drie symbolen een groep. De speler geeft dit aan door een kader rondom deze groep te tekenen. **Groepen met drie driehoeken** (Δ), **drie vierkanten** (\square) en **drie cirkels** (\circ) scoren punten aan het aan het einde van het spel (zie: Einde van het spel en puntentelling). **Groepen met lijnen** (/) scoren geen punten, maar zorgen voor bonuspunten voor groepen (zie: Kies een bonus). **Belangrijk:** Symbolen kunnen nooit onderdeel zijn van verschillende groepen.



Voorbeeld:

Deze speler heeft zijn derde driehoek in drie verticaal aangrenzende velden getekend. Hij tekent een kader rondom deze symbolen om een groep te maken.

Kies een bonus

Nadat een speler een **groep met drie lijnen** (/) heeft gemaakt, moet hij direct een bonusveld aankruisen. Groepen van het gekozen symbool scoren bonuspunten (zie: Einde van het spel en puntentelling). **Belangrijk:** Enkel door een groep te maken met drie lijnen kun je een bonusveld aankruisen.



Voorbeeld: Nadat deze speler een groep heeft gemaakt met drie lijnen, besluit hij om een bonusveld bij de driehoeken aan te kruisen.

Einde van het spel en puntentelling

Het spel is afgelopen als de spelers in alle velden in het centrale veld op hun blad een symbool hebben getekend.

Iedere speler krijgt nu punten voor:

- **Groepen met symbolen:**

Tel het aantal **groepen van elk symbool** (driehoek, cirkel en vierkant) en schrijf dat aantal bovenaan je scoreblad. Dit wordt vermenigvuldigd met **2, 3 of 4** (afhankelijk van het symbool).

- **Verbonden totems:**

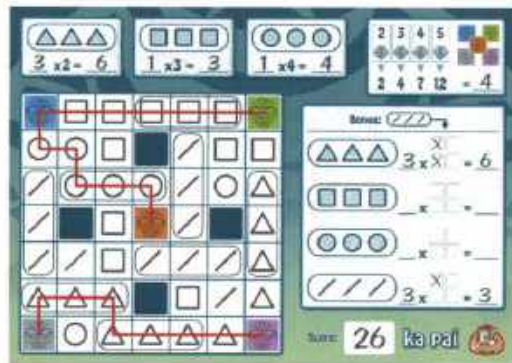
Tel het **aantal totems dat met een andere totem is verbonden** door een ononderbroken verbinding van hetzelfde symbool tussen elke totem.

Je scoort punten voor het netwerk met het grootste aantal verbonden totems. Als je meerdere netwerken hebt, dan scoor je slechts één netwerk. Je scoort **2/4/7/12** punten voor het verbinden van 2/3/4/5 totems.

- **Bonussen:**

Vermenigvuldig het aantal aangekruiste bonusvelden bij een symbool met het aantal groepen van dat symbool.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand, wint de speler met de meeste aangekruiste bonusvelden. Als dat ook gelijk is, delen deze spelers de overwinning.



Voorbeeld: Deze speler scoort 6 + 3 + 4 punten voor groepen met hetzelfde symbool. Hij heeft twee netwerken met verbonden totems (één onderaan dat twee totems verbindt en één bovenaan dat drie totems met elkaar verbindt). Zijn grootste netwerk met drie totems wordt gescoord. Hij krijgt daarvoor 4 punten. Ten slotte scoort hij 6 (drie groepen met driehoeken maal twee bonusvelden) + 3 (drie groepen met lijnen maal één bonusveld) = 9 bonuspunten. Zijn eindscore is 26 punten.

Solo spel

De regels van het spel blijven hetzelfde, maar nu probeer je steeds om je eigen score te verbeteren. Vergelijk de score met de tabel hieronder om te zien hoe je het hebt gedaan.

- 0-29 Blijf oefenen!
- 30-39 Heb je geoefend?
- 40-49 Het gaat steeds beter!
- 50-55 Je bent er bijna...
- 56+ Ka Pai! *



* 'Ka Pai' betekent „goed gedaan!“ in het Māori.

Spelontwerp: Mads Fløe
Grafisch ontwerp: Oliver Freudenreich
Redactie spelregels: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries



© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl