ORAPA

8+ Jahre | 2-5 Spieler | 20 Min.

Wir haben den Auftrag erhalten, in Orapa, dem größten Diamantensperrgebiet der Welt, nach Edelsteinen zu suchen. Mithilfe von Ultraschallwellen, die wir tief in die Erde senden, und der Signale, die wir dadurch erhalten, können wir die Position und Art der Edelsteine ausmachen. Da die Signale oft verzerrt und umgelenkt an die Oberfläche zurückkommen, schaffen es nur die erfahrensten Wissenschaftler sie alle zu finden und zu bestimmen!

Spielinhalt

2 Minentableaus, 2 Sichtschirme, 2 Sätze Edelsteine (jeweils 1 Rot, 1 Gelb, 1 Blau, 2 Weiß, 1 Schwarz, 1 Transparent), Forschungsbogen

Einleitung

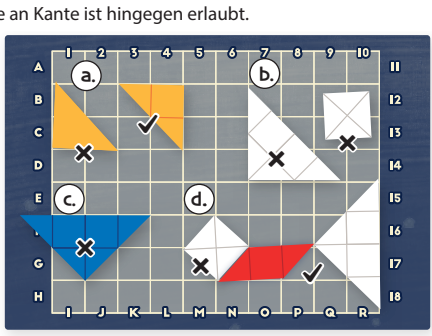
Ihr erforscht gegenseitig die Edelsteine im Sektor eures Gegenübers. Wer zuerst alle Edelsteine und ihre exakte Position auf dem Tableau des Mitspielers korrekt bestimmt, gewinnt die Partie.

Spielaufbau (2 Spieler)

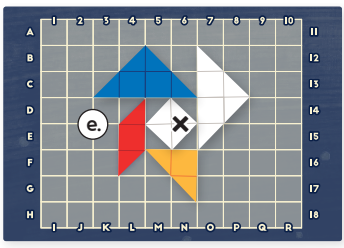
Aufbau der Mine: Nehmt jeweils 1 Minentableau, 1 Satz Edelsteine und 1 Sichtschirm, mit dem ihr euer Minentableau vor eurem Mitspieler verdeckt. In der Basisversion benutzt ihr nur 5 der 7 Edelsteine (1 Rot, 1 Gelb, 1 Blau, 2 Weiß).

Platzierung: Legt eure Edelsteine anhand der folgenden Regeln auf euer Minentableau, um den Sektor aufzubauen, den euer Mitspieler erforschen wird:

a. Legt die Edelsteine mit der Seite nach oben, die Rasterlinien zeigt.
b. Richtet die Ecken der Edelsteine an den Kreuzungspunkten des Rasters auf dem Minentableau aus und zwar so, dass die Linien auf den Edelsteinen die Linien auf dem Tableau fortführen. (Die Edelsteine dürfen nicht schräg liegen.)
c. Edelsteine dürfen den Rand des Rasters berühren, aber nicht darüber hinaus ragen.
d. Zwei Edelsteine dürfen sich nie Kante an Kante berühren. Ecke an Kante ist hingegen erlaubt.



e. Kein Edelstein darf so platziert werden, dass er von keiner Schallwelle erreicht werden kann.



Legt euch jeweils einen Forschungsbogen, Stift und Radiergummi bereit. Bestimmt jetzt einen Startspieler.

Spielablauf

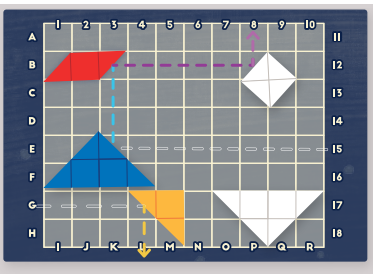
Wenn du am Zug bist scannst du (per Schallwelle oder direktem Scan) oder gibst einen Lösungsversuch ab.

Schallwellen Scan: Nenne eine Zeile oder Spalte (Buchstabe oder Zahl), von der aus du die Schallwelle ins Raster deines Mitspielers aussendest. Dein Mitspieler zieht dann (geheim) den Pfad der Schallwelle durch sein Raster, wobei sie von Edelsteinen reflektiert wird, auf die sie trifft.

Trifft sie diagonal auf eine Kante, wird sie rechtwinklig abgelenkt; trifft sie frontal auf eine Kante, wird sie (wie von einem Spiegel) zurückgeworfen. Dein Mitspieler nennt dir dann die Zeile oder Spalte, an der die Schallwelle das Raster verlässt, und die Farbe (siehe unten), in der sie es verlässt. Diese Informationen notierst du dir auf deinem Forschungsbogen.

Direkter Scan: Statt eine Schallwelle zu senden darfst du auch die Farbe eines einzelnen Feldes (A1, C3, etc...) abfragen. Danach ist dein Mitspieler am Zug.

Du darfst statt zu scannen einen Lösungsversuch abgeben und damit das Spielende einleiten (siehe Spielende).

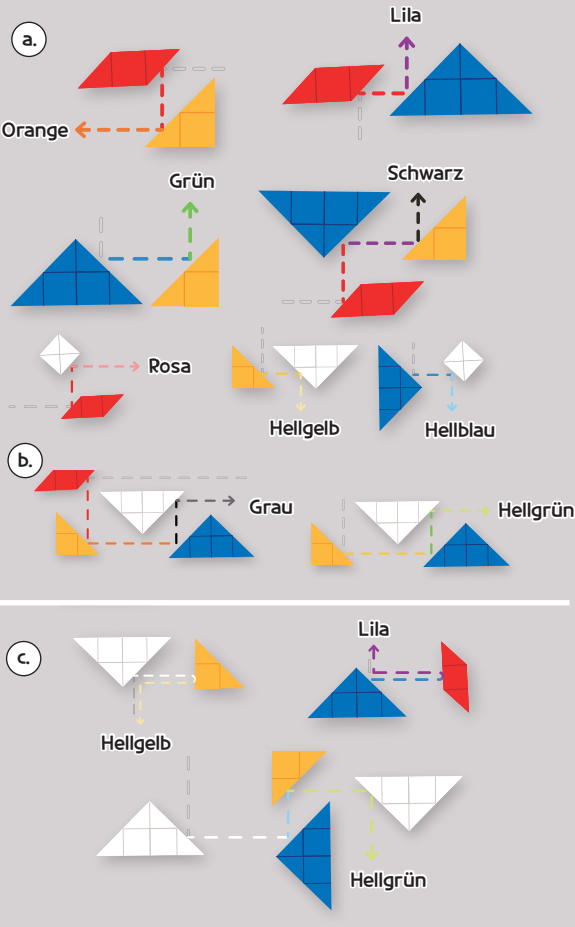


Runde 1
Leo: Wenn ich die Schallwelle von G aus losschicke, wo und in welcher Farbe kommt sie wieder raus?
Ella: Sie kommt bei L in Gelb wieder raus!
Runde 2
Leo: Und wenn ich sie in 15 losschicke, wo und in welcher Farbe kommt sie dann raus?
Ella: Bei 8 in Helllila!

Edelsteinfarben

In der Basisversion des Spiels gibt es vier Edelsteinfarben (Rot, Blau, Gelb, Weiß). Die Ultraschallwelle ist farblos. Sie ändert ihre Farbe, je nachdem auf welche Edelsteine sie trifft:

- Trifft die Schallwelle auf einen weißen Edelstein, wird sie weiß, trifft sie auf einen roten, wird sie rot usw.
- Trifft die Schallwelle auf ihrem Weg durch das Raster auf mehrere Edelsteine, werden die Farben gemischt. Aus Rot und Gelb wird Orange, aus Rot, Blau und Gelb wird Schwarz, aus Grün und Weiß wird Hellgrün usw. (siehe Diagramme (a.) und (b.)).
- Es kann vorkommen, dass die Schallwelle mehrfach auf die gleiche Farbe trifft. Für die Farbmischung wird diese Farbe aber nur einmal berücksichtigt (siehe Diagramm (c.)).



Spielende

Wer zuerst alle Edelsteine und ihre Positionen herausfindet, gewinnt das Spiel. Du statt darfst zu scannen deinen Forschungsbogen deinem Mitspieler zeigen. Stimmt deine Zeichnung mit seinem Tableau überein, hast du gewonnen. Wenn nicht, hast du verloren.

Mehr als 2 Spieler

Wenn ihr 3 oder mehr Spieler seid, ist einer der Spielleiter. Er nimmt sich einen Satz Edelsteine, ein Tableau und einen Sichtschirm. Die anderen sind konkurrierende Wissenschaftler, die dem Spielleiter nach üblicher Manier reihum Fragen stellen. Alle Spieler dürfen alle Fragen und Antworten hören und können sich entsprechende Notizen machen. Wer dem Spielleiter zuerst einen korrekt ausgefüllten Forschungsbogen zeigt, gewinnt. Tun das mehrere gleichzeitig, gewinnen sie alle.

Wer noch wenig Erfahrung mit Orapa hat, kann den übrigen Satz Edelsteine und das übrige Tableau zur Veranschaulichung benutzen, bevor er sich seine Notizen macht.

Zeigt ein Wissenschaftler dem Spielleiter einen falschen Forschungsbogen, kann er nicht mehr gewinnen. Er kann aber weiter Fragen stellen und mitraten, wenn er möchte.

Diamant

Sobald ihr etwas Erfahrung mit Orapa gesammelt habt, könnt ihr einen transparenten Edelstein ins Spiel bringen. Damit wird es kniffliger. Der transparente Edelstein reflektiert die Ultraschallwelle, wie andere Edelsteine. Er ändert aber ihre Farbe nicht. Ansonsten gelten für Farbänderungen die üblichen Regeln. Falls die Welle zusätzlich andere Edelsteine trifft, wird die Farbe nach den Originalregeln bestimmt.

Schwarzer Körper

Wenn ihr es richtig knackig mögt, könnt ihr noch einen schwarzen Edelstein nutzen. Der schwarze Edelstein absorbiert die Ultraschallwelle und reflektiert sie nicht. Trifft die Welle auf deinem Tableau auf den schwarzen Edelstein, gibst du als Antwort keinen Austrittspunkt und keine Farbe an, sondern sagst einfach: „Die Welle wurde absorbiert".

Da die Ausrichtung des Schwarzen Körpers nicht exakt zu bestimmen ist, müsst ihr für einen erfolgreichen Rateversuch nur die Position herausfinden.

Tipp: Falls du etwas mehr Übersicht brauchst, kannst du auch die Platzierung der Diamanten auf deinem Minentableau abfotografieren und darauf experimentieren.

Ein Spiel von Junghee Choi, Wanjin Gill | Illustration: Wanjin Gill
Published by Gameology Inc. playte.com
© 2024. Gameology, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version: Nice Game Publishing, 2025.