

REINHOLD WITTIG

# HOTU MATUA



*franckh*

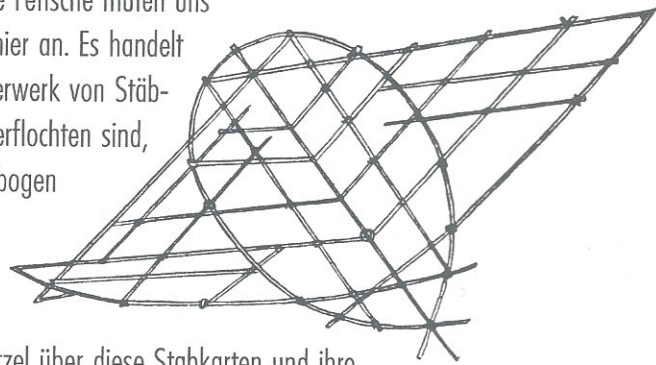
*Spiel-Galerie*



## Vorwort

Unsere Seekarten besaßen schon im Zeitalter von Kompaß und Sextant eine hohe Genauigkeit. Heute haben sie mit der Technik der Satelliten-Aufnahmen die größte Perfektion erreicht.

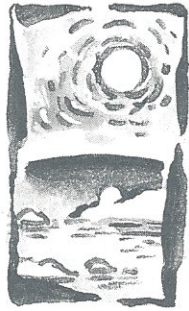
Wie geheimnisvolle Fetische muten uns dagegen die alten Seekarten der Ozeanier an. Es handelt sich dabei um ein unregelmäßiges Gitterwerk von Stäbchen, die teils geradlinig miteinander verflochten sind, teils in Kurven durch das Gitterwerk gebogen sind. Die einzelnen Atolle werden durch Steinchen, Muscheln oder Knoten aus Kokosfaser-Schnüren markiert.



Vor gut 100 Jahren schrieb Friedrich Ratzel über diese Stabkarten und ihre Benutzung: „Auf Ralik ist die Verfertigung von Karten aus kleinen, geraden und gebogenen Stäbchen, welche die Routen, Strömungen und Inseln darstellen. Geheimnis der Häuptlinge. Auch die Marschall-Insulaner besitzen eine eigene, aus Stöckchen und Steinen verfertigte Karte der ganzen Marschall-Gruppe (siehe Abbildung).



Die Marschall-Insulaner befolgen in ihren größeren Unternehmungen zur See ein vollkommen systematisches Vorgehen. Größere Reisen, die mitunter von Land zu Land eine Distanz von 500 bis 1000 Seemeilen betragen, werden nur im Geschwader unternommen. Ein solches Geschwader steht unter Leitung eines Häuptlings, dem einer oder mehrere Lotsen als Ratgeber zur Seite gegeben sind. Ohne Kompaß und Karte, ohne Lot, mit geringer Kenntnis der Gestirne wissen diese ihr Ziel zu finden, das oft Hunderte von Seemeilen entfernt ist. Allein auf ihren Seefahrten beobachteten sie ununterbrochen den Winkel, welchen das Canoe mit der Dünung bildet, welche der stetig nördlich vom Äquator wehende nordöstliche Passatwind verursacht, und daraus entnehmen sie, nach welcher Richtung hin die Fortbewegung stattfindet.



Im allgemeinen wird die Reise nur am Tage fortgesetzt, und damit ein möglichst großer Gesichtskreis gewonnen wird, bewegt sich das Geschwader nur in Querlinie auf sein Reiseziel zu. Die einzelnen Canoes sind dabei so weit auseinander gezogen, daß die nebeneinander segelnden Fahrzeuge noch in der Lage bleiben, bequem miteinander durch einfache Signale zu kommunizieren. Kommt mithin auf der langgestreckten Linie Land oder sonst Bemerkenswertes in Sicht, so wird dies sofort den nächsten Canoes mitgeteilt und von diesen aus weiter telegraphiert. Durch diese in langer Front stattfindende Art der Fortbewegung wird auch möglichst vermieden, an der gesuchten Insel, die oft wegen ihrer Niedrigkeit wenig ins Auge fällt, vorbeizusegeln. Während der Nacht sammelt sich das Geschwader und liegen die Schiffe dicht zusammengedrängt nebeneinander, wodurch einem etwaigen Auseinandergeraten in der Dunkelheit vorgebeugt wird.“



Vor etwa 500 Jahren überwand eine solche Flotte von polynesischen Schiffen unter Führung des legendären Häuptlings **Hotu Matua** die Weiten des Stillen Ozeans und gelangte zu der Osterinsel.

Sie trafen dort auf eine Hochkultur, die durch kolossale Steinfiguren gekennzeichnet war. Schon 1000 Jahre vorher war eine andere polynesische Siedlergruppe zu der Osterinsel gelangt und hatte sich in völliger Isolation entwickelt. Durch Verschmelzung mit dem Vogelmann-Kult der Neuankömmlinge kam es zur großen Blüte der Kunst der Osterinsel.



## Literatur

*1500 Jahre Kultur der Osterinsel,*  
Verlag Philipp von Zabern, 1989.

*Die Osterinsel,* Verlag Schirmer/Mosel 1990.

*Völkerkunde,*

Verlag des Bibliographischen Instituts, Leipzig 1888.

Eine weitere Literaturangabe finden Sie vielleicht selbst heraus. Welcher Dichter und Naturforscher beschrieb als einer der ersten die polynesischen Stabkarten?

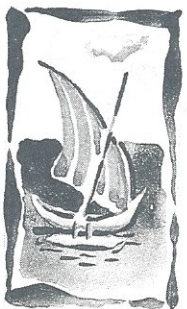
# HOTU MATUA

Ein Südseespiel für zwei Nautiker, aufgefunden von Reinhold Wittig



## Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 13 Halbedelsteine:
  - 2 x 4 Schiffe
  - 5 Inseln
- 10 Stabwürfel



## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält vier einheitliche Steine und setzt sie auf die mit einem Schiff gekennzeichneten Felder einer Spielplanseite.

Die fünf restlichen Spielsteine werden als Inseln auf die mit einer Palme markierten Felder gesetzt. (Nach einiger Spielerfahrung können auch andere Felder für die Inseln ausgewählt werden.)

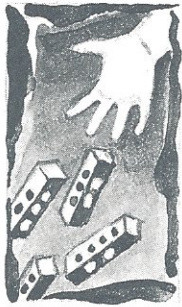
Jeder Spieler nimmt sich fünf Würfel. Dann wird vereinbart, wer beginnt. Beide Spieler sind abwechselnd am Zug.



## Spielziel:

Wer zuerst drei Inselsteine besitzt, hat gewonnen.

# SPIELABLAUF



## Das Würfeln:

Wer am Zug ist, würfelt. Der erste Spieler darf nur seine fünf eigenen Würfel benutzen. Danach kann sich die Anzahl der Würfel jedoch erhöhen, wenn der Gegenspieler bei seinem letzten Wurf nicht alle Würfel, die ihm zur Verfügung standen, benutzen **konnte** oder **wollte**.

Jeden nicht benutzten Würfel erhält der Mitspieler zusätzlich, maximal aber nur drei Stück. Das heißt, jeder Spieler hat pro Zug mindestens 5, höchstens aber 8 Würfel zur Verfügung.

Beispiel:

- Spieler A startet mit 5 Würfeln, benutzt davon aber nur 4.
- Spieler B würfelt deshalb mit 6 Würfeln, benutzt davon aber auch nur 4.
- Spieler A würfelt jetzt mit 7 Würfeln und benutzt sie alle.
- Spieler B würfelt mit 5 Würfeln.

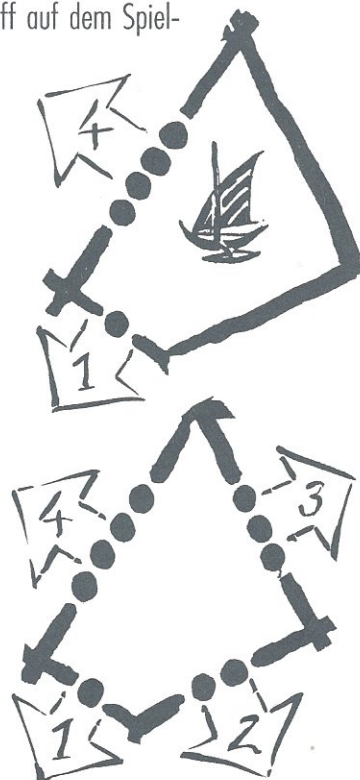


## Das Ziehen:

Die Punkte auf den Würfeln regeln nicht die Zugweite, sondern geben an, welche Linien ein Schiff auf dem Spielplan überqueren darf.

(Beispiel: Die Startfelder können Sie nur mit einer „1“ oder „4“ verlassen.)

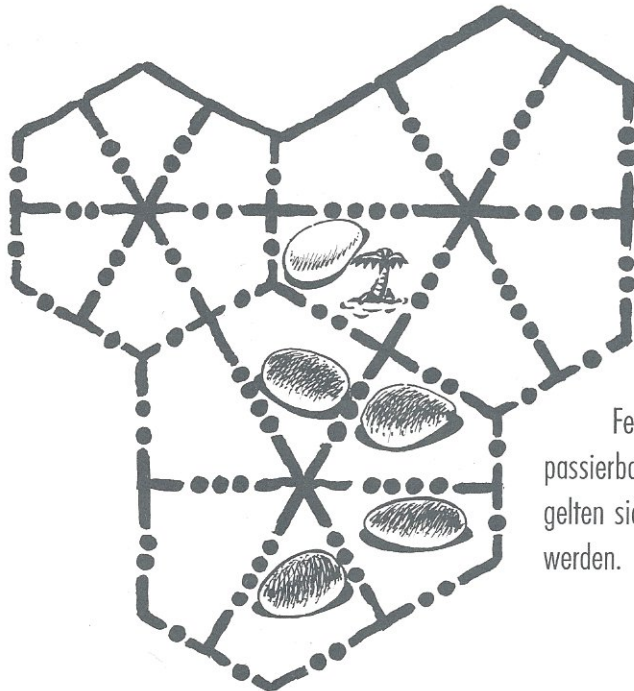
Mit jeder gewürfelten Punktzahl können Sie ein beliebiges Ihrer Schiffe um ein Feld weitersetzen. Sie können mehrere Würfel für dasselbe Schiff einsetzen, also mehrere Felder weit ziehen. Aber: Jeden Würfel dürfen Sie pro Zug nur einmal verwenden. Und: Auf jedem Feld darf sich immer nur ein Schiff befinden.





## Die Besiedlung der Inseln:

Zur Besiedlung einer Insel muß mindestens ein eigenes Schiff an der Insel anlegen, das heißt, auf einem Feld neben einem Inselstein stehen. Außerdem müssen alle vier eigenen Schiffe untereinander Kontakt haben, also benachbarte Felder besetzen. Felder, die mit einer Spitze miteinander verbunden sind, gelten nicht als benachbart. (Beispiel für eine erfolgreiche Besiedlung: siehe Abbildung.)



Jeden Inselstein, den Sie auf diese Weise erreichen, nehmen Sie vom Spielplan.

Haben Sie nach dem Einsammeln des Inselsteins noch nicht alle Würfel verwendet, dürfen Sie anschließend die restlichen Würfel einsetzen und mit Ihren Schiffen weiterziehen. Auf diese Weise können Sie in einem Zug mehrere Inselsteine einsammeln.

Felder mit einem Inselstein sind für die Schiffe nicht passierbar. Sobald aber der Inselstein abgeräumt wurde, gelten sie als normale Wasserfelder und können durchquert werden.



## Spielende:

Sobald ein Spieler drei Inselsteine einsammeln konnte, hat er das Spiel gewonnen.

Idee und Text: Reinhold Wittig  
Regelbearbeitung: Knut-Michael Wolf  
Gestaltung und Grafik: Bernd Skoda, Reinhold Wittig  
© 1991 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Verwendung der Perlhuhnfeder erfolgt mit freundlicher Genehmigung von Karin Wittig, Edition Perlhuhn.