

Totonka!

Op jacht naar vreemde veren...

Een spannend gezinsspel voor 2 - 4 kleine "indianen" vanaf 4 1/2 jaar

Soort spel:	Gezinsspel
Spelers:	2 tot en met 4 spelers vanaf 4 1/2 jaar
Inhoud:	1 speelbord van karton, 4 indianen in rood, groen, blauw en geel van hout, 4 viltten indianententen in rood, groen, blauw en geel, 16 oranje indianenveren van hout, 1 dobbelsteen, 1 schminkstift, spelregels
Auteur:	Manfred Ludwig
Illustraties:	Barbara Kinzebach

Het verhaal

De allerkleinste krijgers bij de Indianen beoefenen al met vurige ijver de grote kunst van het besluipen, waar hun volk zo beroemd om is. Zij maken op een listige manier gebruik van natuurlijke dekking van struiken en stenen en proberen geluidloos hun stamgenoten te besluipen om bliksemsnel hun veren te gappen. Wie hier het beste in slaagt, wordt door de hele stam vereerd en krijgt als teken voor zijn fantastische prestatie een schitterende "beschildering van een krijger".

Voorbereiding op het spel

Het speelbord wordt midden op de tafel gelegd, zodat iedereen er goed aan kan komen en de tenten komen op de daarvoor voorziene velden in de bijpassende kleur te staan. Dan mag iedere speler een Indiaan uitzoeken. Hij zet zijn indiaan op het startveld vóór de bij de kleur van zijn Indiaan horende tent en steekt een veer in het haar ervan. De tent wordt overigens in de taal van de Indianen aangegeven als "tipi" en betekent letterlijk vertaald "Daar waar men woont".

De resterende veren en de dobbelsteen met daarop de getallen 1 tot en met 5 en het symbool voor de verandering van richting liggen gereed. Nu kunnen de Indianen zich op de sluiproutes begeven.

Doel van het spel

De speler die als eerste in totaal **twee vreemde veren** zijn tent heeft binnengebracht, is winnaar. Wie graag langer op "strooptocht" wil gaan, kan het spel ook pas beëindigen, als een speler **drie vreemde veren** in bezit heeft.

Spelvariant 1 (voor kleine, jongere Indianen)

Spelverloop

Het kind dat als laatste verjaardag heeft gehad, begint en gooit met de dobbelsteen. Hij mag volgens het gegooide aantal punten zijn Indianenfiguurtje in een willekeurige richting over de velden bewegen, waarbij elk veld een stap is. Tijdens een zet mag je je echter niet omdraaien om van richting te veranderen, behalve als een verandering van richting is gegooid, dan wordt het zelfs verplicht.

Je mag ook over vreemde Indianen **heen springen**, waarbij bezette velden niet moeten worden meegerekend. Het is niet toegestaan dat er **twee Indianen samen op één veld** staan.

Iedere Indiaan probeert **van achteren** het figuurtje van zijn medespelers te besluipen, d.w.z. **onmiddellijk erachter tot stilstand te komen**. Als de kans zich voordoet om een veer van zijn stamgenoot te gappen, dan hoeft een speler ook niet zó ver te gaan als de dobbelsteen aangeeft, maar kan hij ook de overbodige punten of zelfs alle punten laten vervallen. In andere gevallen moet er in de regel verder worden gegaan met het volledige puntenaantal.

Als het een Indiaan lukt tot stilstand te komen op een veld direct achter een andere Indiaan, dan is hij **succesvol in het besluipen**. Hij pakt de veer van het figuurtje voor hem, roept hardop "Totonka!" als teken voor zijn succesvolle manoeuvre en steekt de veer als buit in het haar van zijn eigen figuurtje. Dan maakt de speler **rechtsomkeert op hetzelfde veld** en is, volgens de wijzers van de klok mee, de volgende speler aan de beurt.

Een **Indiaan die een vreemde veer heeft buitgemaakt**, begeeft zich bij de volgende worp zo snel mogelijk terug naar zijn eigen tent, waar hij de buitgemaakte veer neerlegt. Maar op weg naar huis kunnen de andere Indianen hem zijn eigen veer, maar ook zijn buitgemaakte veer weer afnemen. Pas in zijn eigen tent is de buitgemaakte veer veilig tegen aanvallen van buitenaf.

De Indiaan heeft zijn tent bereikt, als hij aankomt op het startveld voor de tent. De Indiaan mag ook met overtollige punten terugkeren op het startveld voor zijn eigen tent. De overtollige punten vervallen dan. Bovendien mag hij – als hij zich weer op weg begeeft – ook zo nodig rechtsomkeert maken. De startvelden van vreemde Indianen mogen totaal niet worden betreden.

Als de dobbelsteen het **symbool van de verandering van richting** aangeeft, dan wordt de Indiaan **niet vooruit gezet**, maar maakt hij **rechtsomkeert** op het veld waarop hij staat. Dit geldt natuurlijk niet, als de Indiaan precies op het startveld vóór zijn tent staat. In dit geval gebeurt er niets en moet de speler een rondje pauzeren.

Als een speler een **verandering van richting** gooit en daardoor achter een andere Indiaan tot stilstand komt, dan mag hij tijdens dezelfde zet ook van deze Indiaan de veer gappen.

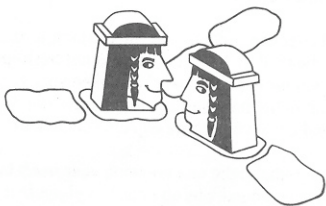
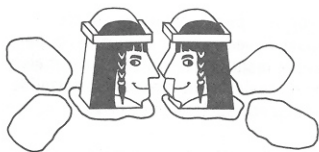
De Indiaan waarvan de veer gegapt is en die nu zonder hoofdtooi onderweg is, moet, voordat hij zelf weer een veer mag pikken, eerst een nieuwe eigen veer te pakken krijgen. Hiervoor loopt hij zo snel mogelijk naar één van de drie **velden met veren**, om daar de basisuitrusting van iedere fatsoenlijke Indiaan terug te krijgen. Op het veld met veren aangekomen – ofwel direct ofwel door af te zien van overtollige punten – mag hij uit de voorraad een nieuwe veer pakken en **bij de volgende zet weer "veren gaan pikken"**. Tijdens het normale spelverloop tellen velden met veren net zoals de normale velden. Alleen de Indianen die absoluut geen veren meer bezitten krijgen daar een veer.

In beginsel geldt dat er altijd **eerst gegooid** moet worden, voordat een speler een actie uitvoert met zijn Indiaan.

Spelvariant 2 (voor ervaren Indianen)

Spelverloop:

Bij deze variant wordt er gespeeld zoals dat hiervoor staat omschreven. Er is echter de volgende beperking: **frontale ontmoetingen** zijn absoluut **verboden**, want het gaat er immers om te trainen in de kunst van het besluipen. Een dergelijke ontmoeting komt voor, als twee Indianen, zoals in de afbeeldingen, op **direct naast elkaar liggende velden**, met het gezicht tegenover elkaar staan:



Als een Indiaan door het gegooide aantal punten geen andere mogelijkheid heeft dan direct vóór een andere Indiaan te gaan staan, dan vervallen de punten en moet er ter plekke rechtsomkeert worden gemaakt.

Als er geen uitwijkmogelijkheid bestaat en er niet rechtsomkeert kan worden gemaakt, dan moet de speler die aan de beurt is een rondje overslaan.

Als een Indiaan op zijn startveld staat, dan rust hij net even uit van zijn strooptocht. Een frontale ontmoeting met een andere Indiaan is daarom in dit geval toegestaan.

Als een verandering van richting wordt gegooid, waardoor twee Indianen frontaal tegenover elkaar zouden komen te staan, dan moet de speler die aan de beurt is een rondje overslaan.

Ook bij deze variant mag je over de Indianen van je tegenstanders heen springen, maar alleen als de Indiaan die ingehaald wordt met de rug naar zijn eigen figuurtje toe staat, anders krijg je immers weer een frontale ontmoeting.

Einde van het spel bij beide varianten:

Het spel is afgelopen, als een Indiaan **twee resp. drie vreemde veren heeft buitgemaakt**. Als zichtbaar teken voor zijn succes bij het besluipen krijgt hij met de schminkstift een fantastische beschildering in zijn gezicht. Deze "beschildering van een krijger" kan later natuurlijk heel gemakkelijk met water en zeep of een beetje vaseline of crème worden verwijderd.

En nu veel plezier bij het besluipen ...