



NL

DE TAAL VAN DE MA-NI-TU

HET INGEWIKKELDE LETTERGREPENSPEL

Auteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Rolf Vogt
Grafisme: Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Redactie: Kathi Kappler
© 2007: DREI MAGIER SPIELE GmbH

Aantal spelers: 2-6
Leeftijd: vanaf 7 jaar
Spelduur: 15-20 minuten

MATERIAAL

- 55 lettergreepkaarten
- Kaarthouder
- Spelregels

SPELIDEE

Wie kan het langste woord onthouden in de taal van de grote Manitu?

VOORBEREIDING

De oudste speler wordt als opperhoofd (spelleider) aangeduid en krijgt de kaartenhouder. De gemengde kaartenstapel wordt gedekt klaar gelegd.

Daar gaan we:

Het opperhoofd neemt de bovenste kaart van de stapel en toont deze (voor iedereen zichtbaar) aan de indiaan aan zijn linkerkant. Deze leest de lettergreep (bijvoorbeeld **HO**) luid en duidelijk voor. Daarna zet de spelleider de kaart op zulke manier in de kaarthouder, dat alleen hij de lettergreep kan zien.

Daarna is de volgende indiaan aan de beurt (in wijzerzin).

Het opperhoofd neemt een nieuwe kaart van de stapel (vb. **TI**) en toont deze. De nieuwe speler herhaalt de eerste lettergreep (**HO**) en vult onmiddellijk aan met de nieuwe lettergreep (**TI**), en zegt dus "**HO-TI**". Het opperhoofd stopt opnieuw de kaart gedekt in de kaarthouder, en let hierbij goed op dat alleen voor hem, in de linker boven-hoek, het hele woord "**HO-TI**" leesbaar is! Zo gaat het om de beurt verder. Het woord van de grote Manitu wordt steeds langer en ingewikkelder, bijvoorbeeld "**HO-TI-MA-SCH-KU**".



De belangrijkste taak van het opperhoofd is te controleren of de lettergreepslang correct en volledig wordt opgesomd.

Merkt hij dat er een speler een fout maakt, roept hij **stop**, waardoor de speler voor deze ronde uitgesloten wordt. De volgende indiaan krijgt dan geen nieuwe kaart te zien, maar moet proberen het hele woord van zijn voorganger correct op te zeggen, zoniet wordt ook hij uitgesloten, enz. Slechts op het moment dat een indiaan het hele woord foutloos kan opzeggen, krijgt de volgende indiaan een nieuwe kaart te zien.

Wanneer alle spelers falen bij een zelfde kaart, wint diegene die als laatste foutloos gespeeld heeft!

EINDE VAN HET SPEL

Er wordt zo lang gespeeld tot er maar één speler overblijft. Hij is de winnaar van deze ronde en krijgt als beloning een kaart uit de kaartenhouder. De rest van de kaarten wordt opnieuw in de stapel gemengd.

De rol van opperhoofd gaat bij elke ronde over naar een andere speler. Wanneer elke speler minstens eenmaal opperhoofd was, eindigt het spel.

Diegene die dan de meeste kaarten bezit, wint het spel.

SPEL MET 2 SPELERS

Wanneer er slechts twee indianen meespelen, wordt de lengte van de onthouden lettergrepen opgeschreven.

Voorbeeld: 8 kaarten onthouden = 8 punten. Wie na een vooraf bepaald aantal ronden de meeste punten behaalt, is de winnaar!

DE TAAL VAN DE
MA-
NI-
TU

