

Manitou

Auteur: Günter Burkhardt

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1997

Een kaartspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Jacques Mattelaer (Marke, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).



Het is jachttijd. Iedere speler stelt uit de Grote Krijgers en de Jagers van zijn stam zijn jachttroep samen. Jagers kunnen buffels (en dus punten) pakken. Met de grote krijgers kan men vreemde indianen (en dus ook punten) gevangennemen. Wie zijn kaarten op de beste manier in de drie jachttijden kan verdelen, wint ... met de hulp van Manitou...

Spelmateriaal:

- 4 kaartensets in de vier stamkleuren (elk 22 kaarten)
- 7 pelsroverskaarten (-10)
- 15 buffelkaarten (met de waarden 1,2,3,4,4,5,5,6,7,9,10,10,11,12,13)

Spelvoorbereiding:

Ieder kiest één stamkleur en krijgt de bijbehorende kaartenset met:

- 1 stamkaart: daar staat in een tabel de sterkte van de grote krijgers op
- 11 jagers : (met krachtpunten 1,2,3,4,5,5,6,7,8,9,10)
- 10 grote krijgers: (2 stuks van Hauptling, Medizinman, Regenmacher, Spaher, Squaw)

Bij minder dan 4 spelers worden de niet gebruikte kaartensets terug in de verpakking gestopt.

De pelsroverskaarten worden in een stapeltje klaargelegd.

De buffelkaarten worden eerst opgesplitst naargelang het symbool op de rugzijde (grote of kleine buffel), worden dan apart geschud, en in 2 stapels op tafel gelegd met de rugzijde naar boven.

De oudste speler is in de eerste jachttijd de deler.

Jachtvoorbereidingen:

Er worden drie jachttijden gespeeld. Om iedere jachttijd te starten moet de deler 3 buffelplaatsen (=jachtgebieden) samenstellen. Hij legt daarvoor een aantal van de buffelkaarten open op drie naast elkaar liggende plaatsen op tafel. Het aantal buffels op elk van de drie buffelplaatsen hangt af van het aantal spelers:

1ste buffelplaats

2de buffelplaats

3de buffelplaats

bij 2 spelers

1 grote + 1 kleine
1 kleine buffel
1 kleine buffel

bij 3 spelers

1 grote + 1 kleine
1 grote buffel
1 kleine buffel

bij 4 spelers

1 grote + 1 kleine
1 grote + 1 kleine
1 kleine buffel

Aansluitend kiest ieder uit zijn jagers en grote krijgers 8 kaarten uit, met dewelke hij aan de eerste jachttijd wil deelnemen. De deler neemt slechts 7 kaarten. De overige kaarten zijn de reservekaarten voor de volgende jachttijden, en stopt iedere speler onder zijn stamkaart weg.

Hoe je best je kaarten uitkiest, merk je wel als je het spel speelt. Voor de eerste keer bevelen we je het volgende aan: 2 jagers met grote kracht, 2 met kleine kracht, en 4 verscheidene grote krijgers.

Afloop van een jachttijd:

Ieder speler schud nu zijn uitgezochte kaarten, legt ze bedekt neer, en neemt de drie bovenste kaarten in de hand. De speler links van de deler begint, de anderen volgen in uurwijzerzin.

- Wie aan de beurt is moet 1 van zijn handkaarten aan zijn zijde van een buffelplaats open afleggen.
- Daarop neemt hij van zijn overblijvend stapeltje de bovenste kaart, zodat hij weer drie kaarten in zijn hand heeft.
- De volgende speler legt nu aan zijn zijde van een willekeurige buffelplaats 1 kaart open op tafel, en neemt ook weer een kaartje van zijn stapel, enz...
- Legt een speler later een kaart bij een buffelplaats waar hij al een kaart liggen heeft, dan wordt die laatste kaart zo gelegd dat de vorige kaarten zichtbaar blijven.
- Wordt een grote krijger bij een buffelplaats gelegd waar al een grote krijger van een andere speler ligt, dan komt het direct tot een krachtmeting (zie verder), waarbij wordt vastgesteld wie de zege behaalt (de sterkste mag later de anderen gevangen nemen).
- Het is toegestaan om op een eigen grote krijger nog 1 grote krijger bij te leggen. Daarmee zijn deze beide grote krijgers nog slechts met een offer (zie verder) van de anderen te pakken. Er mogen niet meer dan 2 grote krijgers

- van ??n speler open liggen aan een buffelplaats.
- Grote krijgers en jagers van een speler mogen in gelijk welke volgorde aan een buffelplaats liggen, ze behouden gewoon hun waarde en sterkte.

Van zodra elke speler 7 kaarten heeft gespeeld, is deze jachtijd over. Alle spelers, uitgenomen de deler, leggen hun overgebleven kaart terug bij hun reservestapel die onder hun stamkaart ligt.

Puntentelling:

Zodra iedere speler 7 kaarten heeft gespeeld, wordt vastgesteld welke stam de beste was:

a) pelsroverskaarten:

Eerst wordt geteld welke speler met al zijn jagers samen (op alle buffelplaatsen samen) de grootste totaalsterkte heeft. Die speler moet een pelsroverskaart nemen, en op de puntenstapel leggen naast zijn stamkaart. Bij gelijkstand krijgen meerdere spelers elk een pelsroverskaart.

b) buffels nemen:

Aansluitend wordt nu elke buffelplaats afzonderlijk bekeken. De speler die aan 1 buffelplaats jagers met de grootste sterktepunten verzameld heeft, krijgt de buffelkaart.

Liggen er 2 buffelkaarten, dan krijgt hij de meest waardevolle. De andere buffelkaart is dan voor de tweede sterkste stam jagers. Liggen er aan een buffelplaats alleen jagers van ??n speler, dan zijn alle buffelkaarten voor die speler.

De buffelkaarten legt men op zijn puntenstapel naast zijn stamkaart. De jagers en grote krijgers blijven nog liggen.

Bij gelijkstand in hoogste sterktepunten van jagers krijgt niemand de (hoogste) buffelkaart. Die wordt teruggestopt bij de stapel reserve-buffelkaarten.

Bij gelijkstand in tweedehoogste sterktepunten, dan krijgt ook hier niemand de tweedehoogste buffelkaart, die wordt teruggelegd in zijn reservestapel. Wel mag de speler met de hoogste sterktepunten eerst de meest waardevolle buffel nemen. Ook als er aan een buffelplaats geen enkele jager ligt, gaan de buffelkaarten terug in de reserve.

c) gevangen nemen:

De speler die aan een buffelplaats een grote krijger open heeft liggen, krijgt alle vreemde jagers (+ omgedraaide grote krijgers) die daar liggen. Die gevangen worden op zijn puntenstapel gelegd. De eigen kaarten worden terug bij de reserve onder de stamkaart gestopt, en kunnen terug gebruikt worden. Ligt er aan een buffelplaats geen grote jager open, dan neemt ieder zijn kaarten daar terug en plaatst ze bij zijn reservestapel.

Je moet dus proberen om op een buffelplaats de sterkste jagers te hebben, maar ondertussen te vermijden dat je in totaal de sterkste jagers bezit, omdat je dan de pelsroverskaart moet nemen (-10 punten). Probeer ook op iedere buffelplaats de sterkste grote jager te hebben.

Nadat alle buffelplaatsen afgerekend zijn, begint een nieuwe jachtijd. De speler links van de oude deler wordt de nieuwe deler, en legt de buffelkaarten klaar. De speler links van de nieuwe deler begint de nieuwe jachtijd

Speleinde:

Na het beëindigen van de derde jachtijd telt ieder de punten van zijn puntenstapel:

1. iedere buffelkaart telt voor zoveel punten als er op de kaart staat
2. iedere gevangene telt voor 1 punt
3. iedere pelsroverskaart telt voor minus 10 punten

Wie de meeste punten heeft wint.

De krachtmeting:

Legt een speler een grote krijger bij een buffelplaats waar al een grote krijger van een andere speler ligt, dan volgt er direct een krachtmeting.

Op de grote krijger-kaart zelf staat aan de linkerzijde van wie hij wint, en aan de rechterzijde van wie hij verliest. Deze gegevens staan ook nog eens op de stamkaart.

De kaart van de verliezer blijft liggen, maar wordt omgedraaid. De kaart van de winnaar blijft gewoon open liggen aan de buffelplaats.

Belangrijk: aan een buffelplaats kunnen op die manier enkel grote krijgerkaarten (max 2) liggen van ??n speler.

Indien een speler aan een buffelplaats dezelfde grote krijger aanlegt als er al ligt van een andere speler, dan verliezen beide en worden beide omgedraaid.

Offer:

Indien een speler 2 grote krijgerkaarten aan één buffelplaats heeft open liggen, kunnen die slechts door middel van een offer gepakt worden:

Voorbeeld: Speler A heeft 2 grote krijgers aangelegd aan buffelplaats 1. Speler B legt een sterkere of even sterke grote krijger als de laatst gelegde van speler A aan, waardoor dan altijd de krijger van speler A en B wordt omgedraaid. Dan pas kan de eerst gelegde grote krijger van speler A op de normale manier gepakt worden. (Het heet een offer, omdat zelfs de sterker grote krijger van speler B omgedraaid wordt.)

