

Canyon
Abacus Spiele, 1997
HERSCHLER Frederick A.
3 - 6 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten

Inleiding

De eeuwige jachtvelden zijn al een tijd gesloten, de strijdbijl is al lang begraven, op de prairie zijn de wilde buffelkuddes verdwenen en de bleekgezichten drinken hun vuurwater nu zelf. Daarom zoeken onze rode broeders hun plezier nu elders. Terwijl hun grote Manitou miljarden liters water door de canyon laat stromen, storten de jonge krijgers zich met hun kano op de wilde rivier, in een adembenemende wedstrijd van totempaal tot waterval.

OPMERKING

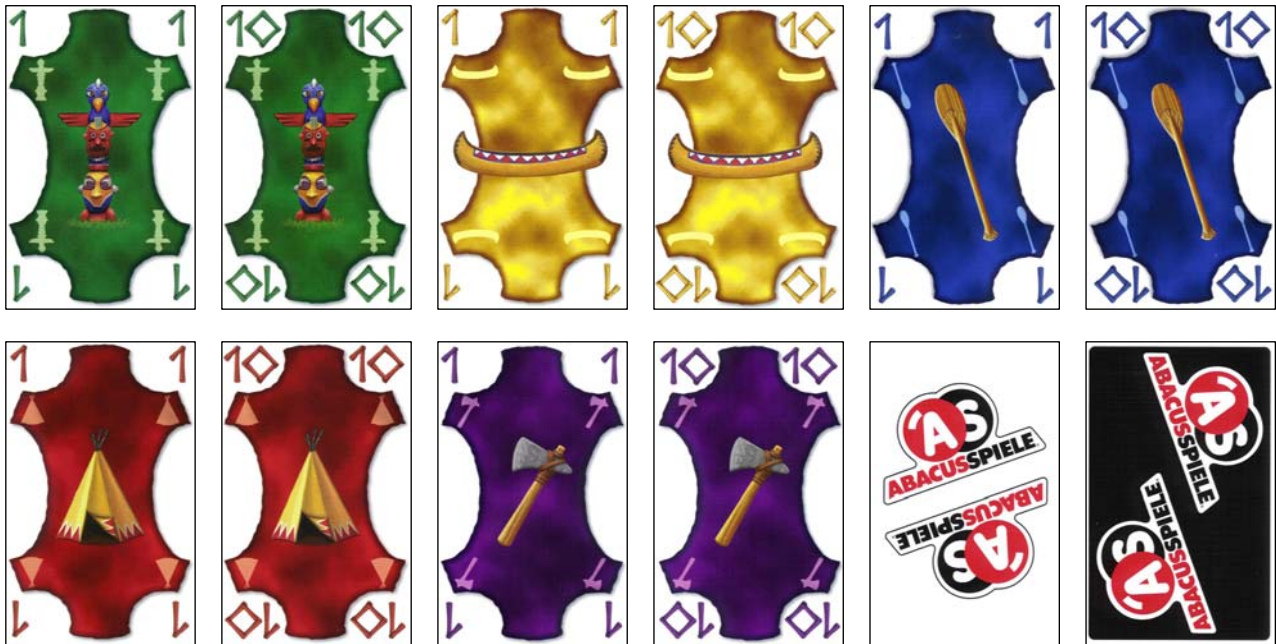
Canyon is een herwerkte en nieuwe uitgave van een spel dat in 1972 in de USA verscheen onder de naam Bid & Bluff.

Spelmateriaal

- **30 tempokaarten** (6 sets, telkens met de waarde van 0 tot en met 4) ;
- **50 speelkaarten** (5 sets in 5 kleuren, telkens met de waarde van 1 tot en met 10) ;
- **6 speelstenen** (Indianenkano's) ;
- **1 zwarte steen** als rondenteller ;



tempokaarten (6 sets)



speelkaarten (5 sets)



6 kano's



1 rondenteller



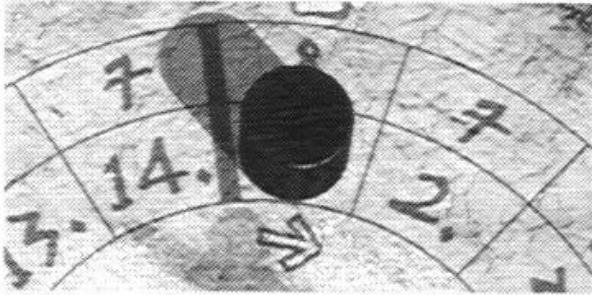
1 speelbord

Vorbereidingen

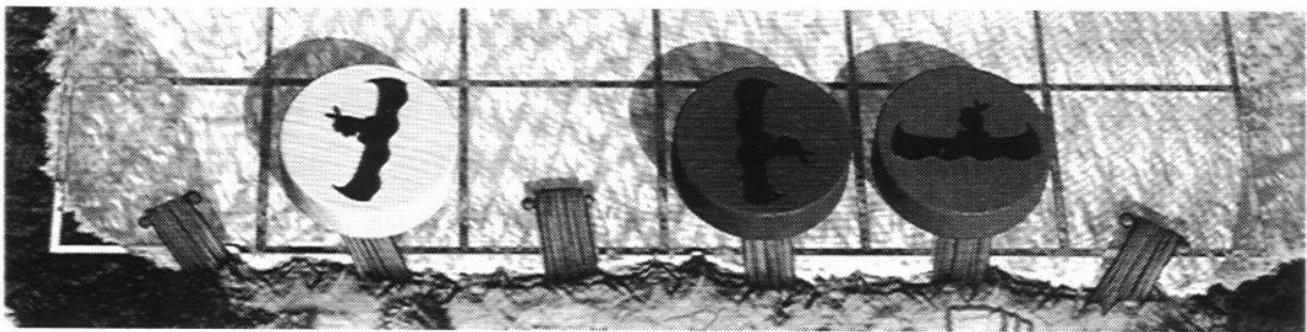
Elke speler kiest een speelsteen en ontvangt de bijbehorende 5 tempokaarten (met een groot cijfer) in dezelfde kleur.

De 50 speelkaarten (van 1 tot en met 10) worden goed gemixt en elke speler trekt één kaart uit de verdeckte stapel. De speler die de hoogste kaart heeft getrokken, wordt aangeduid als kaartendeler van de eerste ronde. De speler links van hem wordt de startspeler. In de volgende rondes wisselen kaartendeler en startspeler telkens met de klok mee.

De zwarte steen wordt op veld 1 geplaatst (boven de pijl) van de cirkelvormige rondenteller.



Beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, plaatst elke speler zijn kano op één van de aanlegsteigers (startvelden).



Doel en verloop van het spel

Elke speler probeert als eerste één van de drie aanlegsteigers in het indianendorp te bereiken. Canyon wordt over meerdere rondes gespeeld.

Elke ronde bestaat uit 5 snelle fases :

- Fase 1: speelkaarten verdelen
- Fase 2: tempo opgeven
- Fase 3: het kaartspel
- Fase 4: bewegen van de kano's
- Fase 5: rondenteller bewegen

Fase 1: speelkaarten verdelen

De kaartendeler schudt de 50 tempokaarten zeer grondig. De rondenteller bepaalt hoeveel kaarten elke speler ontvangt. In de eerste ronde ontvangt elke speler 8 kaarten. Daarna draait de kaartendeler de bovenste kaart van de resterende kaarten om. Deze kaart bepaalt de troef (de sterkste kleur in deze ronde). De resterende kaarten worden in deze ronde niet gebruikt.



Fase 2: tempo opgeven

Nadat alle spelers hun kaarten in de hand hebben genomen en grondig hebben bekeken, moet elke speler nu bepalen hoeveel slagen hij in deze ronde zal behalen (zie ook fase 3).

Beginnend met de startspeler draait om beurt elke speler een tempokaart om. De openliggende tempokaarten duiden dus voor elke speler aan hoeveel slagen die persoon wenst of denkt te behalen. Dit wordt het individuele tempo genoemd.

Voorbeeld

Anne bestudeert haar kaarten en denkt met haar handkaarten in deze ronde 2 slagen te kunnen behalen. Zij legt de tempokaart 2 open op de tafel.

De som van de uitgespeelde tempokaarten moet niet noodzakelijk overeenkomen met het aantal mogelijke slagen in de ronde.

Een eerder zeldzaam hoog tempo van 5 of meer wordt met twee tempokaarten aangeduid.

Voorbeeld

Een tempo van 6 kan dus bijvoorbeeld op deze wijze worden aangeduid.



Fase 3: het kaartspel

Als alle spelers hun tempokaarten hebben uitgespeeld, kan het eigenlijke kaartspel beginnen.

De startspeler speelt de eerste kaart uit. De andere spelers moeten in volgorde, met de klok mee, ook een kaart uitspelen. De basisregel in het kaartspel is dat de eerst uitgekomen kleur moet worden gevolgd. Als de eerste kaart bijvoorbeeld blauw (paddel) was, dan moet iedereen ook een blauwe kaart spelen. De speler die geen blauwe kaart heeft, mag een om het even welke kleur spelen ofwel de troefkleur spelen.

Als iedereen een kaart heeft gespeeld, wordt bepaald wie de slag heeft behaald. Als enkel kaarten in éénzelfde kleur werden gespeeld (voorbeeld blauw), krijgt de speler die de hoogste kaart heeft gespeeld de slag. Als er één of meerdere troefkaarten werden gespeeld, dan krijgt de hoogste troefkaart de slag. Een kaart in een andere kleur dan de startkaart of de troefkleur kan nooit een slag winnen.

De speler die een slag behaalt, legt de slag omgekeerd voor zich neer. Zorg ervoor dat het aantal verschillende slagen achteraf goed kunnen worden onderscheiden.

De speler die de slag heeft behaald, komt als eerste weer met een eerste nieuwe kaart uit voor de volgende slag.



Voorbeeld van een slag: groen is troef

Anne begint en speelt een blauwe 7. Carl volgt en speelt een blauwe 8. Ook Marc moet volgen en speelt een blauwe 3. Herman heeft geen blauwe kaarten en speelt een rode 9. Aangezien Carl de hoogste kaart in de eerst uitgekomen kleur heeft gespeeld en er geen troefkaart werd gespeeld, ontvangt hij de slag. Carl opent de volgende slag met het spelen van een kaart.

Fase 4: bewegen van de kano's

Als alle slagen van een ronde zijn behaald, met andere woorden als alle handkaarten zijn uitgespeeld, worden de kano's verplaatst. De startspeler verplaatst zijn kano eerst. De andere spelers volgen met de klok mee. De speler die de kaarten heeft gedeeld, verplaatst zijn kano dus als laatste.

De basisregel is dat uw kano evenveel velden moet worden verplaatst als u slagen hebt behaald. De speler die bijvoorbeeld 3 slagen heeft behaald, verplaatst zijn kano 3 velden verder.

Als een speler er echter in gelukt is om evenveel slagen te behalen als er op zijn tempokaart zijn aangegeven (zie fase 2), krijgt hij een extra aanvullende bonus. Hoe hoger het opgegeven tempo was, hoe groter de bonus.

Bonus regels

- de speler die 0 slagen heeft gemeld en 0 slagen heeft behaald, mag zijn kano 1 veld extra verplaatsen
- de speler die 1 slag heeft gemeld en 1 slag heeft behaald, mag zijn kano 2 velden extra verplaatsen
- de speler die 2 of meer slagen heeft gemeld en het gemelde aantal exact heeft behaald, mag zijn kano 3 velden extra verplaatsen



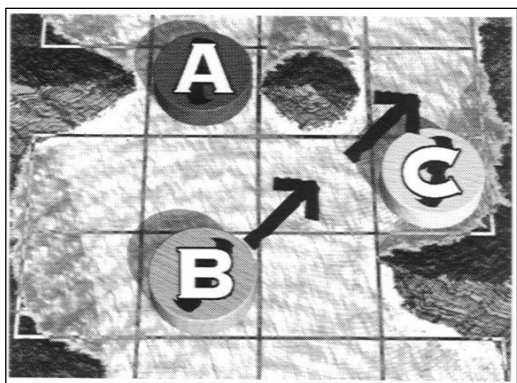
	BONUS
0	+1
1	+2
2+	+3

Voorbeeld

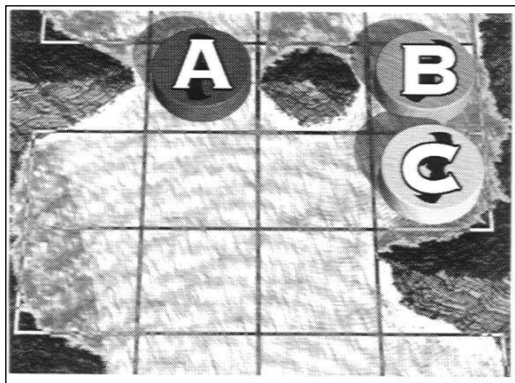
Anne heeft 2 slagen gemeld en wint er 3. Zij krijgt geen bonus en mag haar kano 3 velden verplaatsen. Carl heeft 1 slag gemeld en ook 1 slag behaald. Hij mag zijn kano 3 velden verplaatsen (1 veld voor de slag en 2 extra velden van de bonus). Marc heeft 0 slagen gemeld en heeft ook geen enkele slag behaald. Hij mag zijn kano 1 veld (de bonus) verplaatsen. Herman heeft 4 slagen gemeld maar hij heeft er maar 2 behaald. Hij mag zijn kano 2 velden verplaatsen.

Basisregels voor het verplaatsen van de kano's

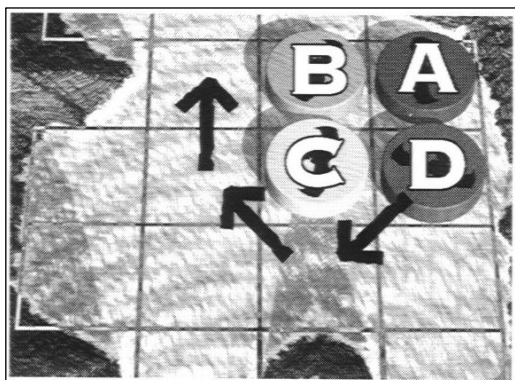
- Een kano mag in elke richting (voorwaarts, zijwaarts, achterwaarts en diagonaal) worden bewogen.
- De kano's moeten echter optimaal worden verplaatst, met andere woorden aan het einde van hun beweging moeten de kano's zo dicht mogelijk het doel hebben benaderd.
- Een speelveld mag geen twee keer worden betreden in dezelfde beurt.
- Alle bewegingspunten moeten worden gebruikt.
- Andere kano's kunnen niet worden oversprongen of overvaren.
- Op elk veld mag slechts één kano staan (de enige uitzondering is het veld 'rotshol').
- Enkel als de weg volledig is geblokkeerd, kunnen overtollige bewegingspunten vervallen.
- Enkel de velden met overwegend water kunnen worden gebruikt, bergen en eilanden zijn verboden terrein.



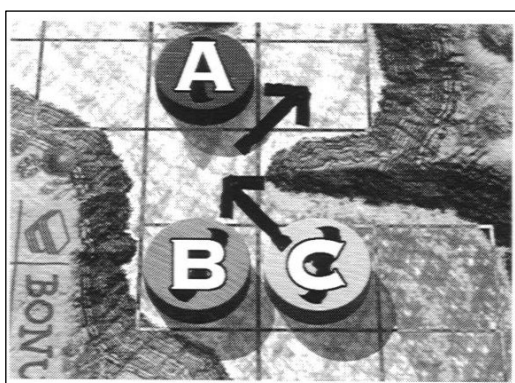
Carl (B) moet zijn kano 2 velden verplaatsen en hij is aan de beurt. Hij moet diagonaal naast het eiland varen en blokkeert daardoor Anne (C) die na hem aan de beurt is.



Anne (C) moet haar kano 3 velden verplaatsen en zij is aan de beurt. Aangezien Anne wordt gehinderd door een berg, een eiland en de kano van Carl (B) is zij volledig geblokkeerd en kan zij haar kano niet verplaatsen.



Marc (D) moet zijn kano 3 velden verplaatsen en hij is aan de beurt. Ofschoon hij geblokkeerd lijkt, kan hij zijn kano toch verplaatsen. Hij moet eerst terug en daarna kan hij zijn kano naar voor plaatsen. Hij landt op het veld naast Carl.



Anne (C) moet haar kano 2 velden verplaatsen. Zij zou graag in de engte blijven staan om zo de volgende spelers te kunnen blokkeren. Zij moet echter haar bewegingspunten optimaal gebruiken en beëindigt haar zet naast Herman (A).

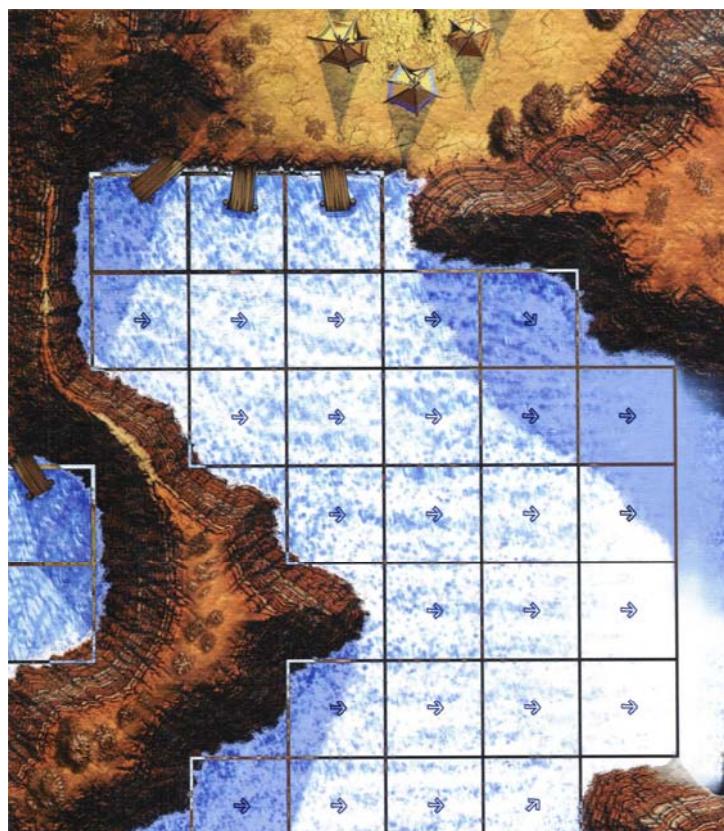
Stroming en waterval

Net voor de aankomstplaats kan worden bereikt, hebben de kano's nog af te rekenen met de stroming.

Daardoor gelden er op de door pijlen gemarkeerde velden van de laatste 7 rijen speciale spelregels voor het verplaatsen van de kano's.

De speler die met zijn kano vanuit een gewoon speelveld (water) in de stroming landt, beweegt op de gewone manier.

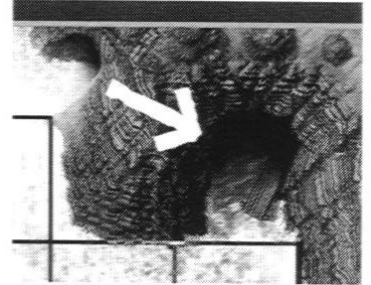
De speler die echter zijn beweging in de stroming zelf begint, mag enkel varen indien hij zijn aangegeven tempo exact heeft behaald.



Nu telt niet meer het aantal slagen voor het bepalen van het aantal bewegingspunten, maar enkel de bonuspunten.

De speler die in de stroming zit en zijn aangegeven tempo niet heeft kunnen bereiken, wordt één veld in de richting van de pijl afgedreven. Staat er op het veld waarheen zijn kano wordt afgedreven een kano van een medespeler, dan wordt deze ook afgedreven. Zo is het mogelijk dat één kano meerdere kano's richting waterval kan doen afdrijven.

Als een kano op een gegeven moment toch dreigt om in de waterval te worden gezogen, kan de ervaren indiaan zich toch nog net redden uit zijn hachelijke situatie door zich snel naar de rotsoever te bewegen. Hij moet zijn tocht dan via de grotten hernemen en start in de volgende ronde vanuit het enge rotshol om verder aan de wedstrijd te kunnen deelnemen. Het rotshol is trouwens het enige veld op het speelbord waarop meerdere kano's kunnen en mogen staan.



Een voorbeeld in de stroming

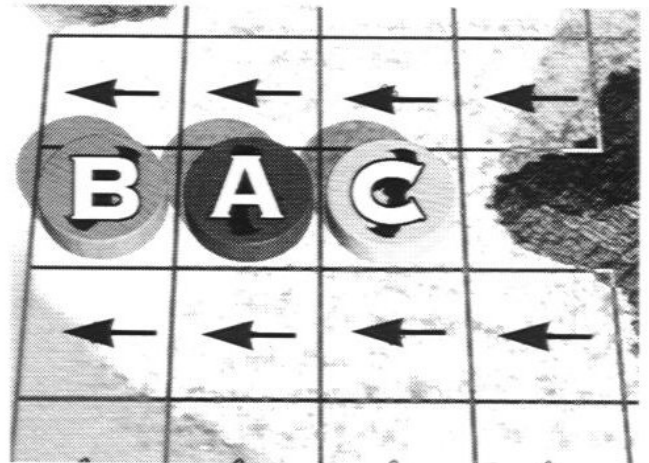
Herman heeft 2 slagen aangegeven en hij heeft ze ook exact behaald. Hij ontvangt een bonus van 3 velden. Carl heeft 0 slagen aangegeven en heeft geen enkele slag behaald. Hij ontvangt een bonus van 1 veld. Anne heeft 2 slagen aangegeven, maar zij heeft 4 slagen behaald. Zij gaat dus niet vooruit maar drijft 1 veld af in de richting van de pijl. Marc heeft 4 slagen aangegeven en hij heeft de slagen ook exact gehaald. Hij ontvangt een bonus van 3 velden.

Carl (B) en Herman (A) hebben de beweging met hun kano's in de stroming reeds uitgevoerd.

Nu is Anne aan de beurt.

Zij heeft het aangegeven tempo niet behaald en moet dus met de stroming één veld mee drijven. Daardoor duwt zij zowel Carl als Herman in de richting van de waterval.

Carl komt in de waterval terecht en moet zijn kano in de volgende ronde vanuit het rotshol opnieuw in het spel brengen.



Fase 5: rondenteller bewegen

Als alle kano's aan de beurt zijn geweest, wordt de rondenteller één veld naar de volgende ronde toe verschoven.

Daardoor vermindert het aantal kaarten per ronde voor elke speler tot hij uiteindelijk met 1 kaart moet spelen. Vanaf dan vermeerdert het aantal kaarten per ronde voor elke speler tot hij opnieuw met 8 kaarten kan spelen ... enzovoort.

De laatste startspeler wordt de nieuwe kaartendeler. Hij schudt alle kaarten grondig en verdeelt die overeenkomstig de rondenteller op het speelbord.

De speler links van de kaartendeler wordt de nieuwe startspeler en komt de eerste kaart van de nieuwe ronde uit. Indien het spel langer dan 14 ronden zou duren, wordt het spel gewoon met ronde 1 voortgezet.

Ofschoon de rondes met slechts één of twee kaarten per speler best leuk en verrassend kunnen zijn, is de geluksfactor hier toch wel erg hoog.

Om de geluksfactor te reduceren wordt aanbevolen om de rondes 6 tot en met 9 (het donkere gebied op de rondenteller) over te slaan en meteen met ronde 10 verder te spelen.



Einde van het spel en winnaar

De speler die als eerste één van de drie landingssteigers bij het indianendorp bereikt, wint het spel.

Als meerdere kano's in dezelfde ronde het einddoel bereiken, wint de speler die nog het meeste bewegingspunten over heeft. Is er ook hier ook gelijkheid, dan wint die speler die in zijn laatste beurt het hoogste tempo had aangegeven.



20 december 2003