

# DER SCHUH DES MANITU

## DAS KARTENSPIEL



© "herbX film" film und fernsehproduktion gmbh

Ravensburger

Der Schuh des Manitu  
Das kartenspiel  
Ravensburger, 2002  
Funtasy Factory  
2 - 6 spelers vanaf 10 jaar  
± 30 minuten



# Spelverloop

Om te beginnen geeft elke speler 3 kaarten aan zijn linkerbuurman en dan kunnen we het spel aanvatten.

De speler met de groene '3' begint het spel. Als deze kaart niet aanwezig is dan begint de speler met de groene '4' of de speler met de groene '5' of ... enzovoort.

De speler legt de startkaart open in het midden op de tafel. Vervolgens spelen om de beurt zijn medespelers, met de wijzers van de klok mee, elk één kaart uit. Deze spelers zijn **verplicht om de uitgespeelde kleur te volgen** en dus eveneens een groene kaart uit te spelen.

Als een speler geen kaarten in de uitgespeelde kleur heeft, dan mag hij een willekeurige kaart uitspelen, maar **in de eerste slag** mag hij **geen bruine kaarten** uitspelen en ook **niet de kaart met de groene '9'**.

## Wie wint de slag ?

De speler die de hoogste kaart in de uitgespeelde kleur heeft gespeeld, wint de slag.

### Voorbeeld

De groene kaart '3' werd als eerste kaart uitgespeeld. Daarna werd de groene kaart '7' gespeeld, dan de oranje kaart '12', dan de groene kaart '11' en aan het einde de groene kaart '2'. De speler die de groene kaart '11' heeft gespeeld, wint de slag en mag de volgende slag openen.

De speler die de slag heeft gewonnen, opent de nieuwe slag en speelt een kaart uit. Opnieuw moeten de medespelers de uitgespeelde kleur volgen.

## Wat gebeurt er als een kleur niet meer kan worden gevolgd ?

Dat is het moment om de vieze bandieten kwijt te raken of om de groene '9' te dumpen. Als een speler de uitgespeelde kleur niet kan volgen, mag hij een willekeurige kaart naar keuze bij de slag werpen en kan hij op die manier zijn medespelers een slechte kaart in de hand spelen.

## Einde van een ronde

Als alle kaarten zijn uitgespeeld, start de afrekening. Elke speler telt zijn bruine kaarten als minpunten samen. De speler die in het bezit is van de groene '9' mag nog eens extra 15 minpunten aan zijn totaal toevoegen.

### De speler met de minste minpunten

De speler met de minste minpunten is **de winnaar van deze ronde** en hij mag **één Hasi-fiche afgeven**. Als **de winnaar** van de ronde **geen enkel minpunt** heeft verzameld dan mag hij zelfs **twee Hasi-fiches afgeven** als hij die heeft.

Alle andere medespelers krijgen nu, afhankelijk van hun behaalde plaats in de ronde, fiches uitbetaald. De speler op de tweede plaats ontvangt 2 fiches, de speler op de derde plaats ontvangt 3 fiches ... enzovoort.

### Wat gebeurt er als er meerdere speler winnen ?

Als er twee of meerdere spelers geen of even weinig minpunten hebben dan mogen zij beiden één fiche (met minpunten) of zelfs twee fiches (zonder minpunten) afgeven. In deze situatie is er dan geen tweede plaats.

## Volgende ronde, volgend geluk

Alle kaarten, ook de kaarten die in de vorige ronde niet werden verdeeld, worden opnieuw zeer grondig geschud en afhankelijk van het aantal spelers uitgedeeld. Voor de rest verloopt het spel identiek aan de vorige ronde.

Aan alle miserie komt een einde, ook aan de deze. Na 5 spelrondes eindigt het spel.

Hoe minder Hasi-fiches een speler bezit, hoe beter. De speler die het minste aantal fiches heeft verzameld, wordt de winnaar van het spel.

In een uiterst extreem geval kan het gebeuren dat een speler er in slaagt om alle slagen van een ronde te behalen. In dat geval mag deze speler drie fiches afgeven en ontvangen alle andere spelers drie fiches.

## Het spel voor twee spelers

Alleen de volgende kaarten worden in het spel gebruikt:

- Indianen;
- schurken;
- Wilde Westen.

Elke speler ontvangt 16 kaarten. De andere kaarten verdwijnen uit de ronde. Ook nu weer begint de speler met de groene kaart '3' of de groene kaart '4' of ... enzovoort.

Vóór het spel begint, worden er nu maar twee kaarten aan de medespeler gegeven.

Veel spelplezier!

