

MANITOU

Doel van het spel

Het is jachtseizoen en elke speler stelt uit zijn jagers en krijgers een jachtgroep samen. Jagers kunnen buffelkuddes vangen, krijgers kunnen andere indianen gevangen nemen. Beiden leveren punten op. De speler die zijn kaarten het beste verdeelt over 3 jachtseizoenen, wint ... met Manitou's hulp ... het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 4 sets in verschillende kleuren van telkens 22 kaarten
- ⇒ 7 huidenjager-kaarten met elk een waarde van -10
- ⇒ 15 buffelkuddekaarten met waarden die variëren van 1 tot en met 13

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler kiest zich één indianenstam (en dus kleur) en ontvangt de daarbijhorende set kaarten. Elke set bestaat uit 22 kaarten :
 - * 1 stamkaart met daarop de rangorde van de krijgers tijdens krachtmetingen
 - * 11 jagers met sterktepunten van 1 tot en met 10 ('5' is tweemaal voorhanden)
 - * 10 krijgers : 2 hoofdmannen, 2 medicijnmannen, 2 regenmakers, 2 verkenneren en 2 vrouwen)Als er minder dan 4 spelers meedoen, verdwijnen de resterende kaartensets terug in de doos.
- ⇒ De huidenjager-kaarten worden als één stapel klaargelegd.
- ⇒ De buffelkuddekaarten worden op basis van hun rugzijde opgesplitst in 2 stapeltjes (grote en kleine buffels). Elk van deze stapels wordt geschud en verdekt klaargelegd.
- ⇒ De oudste speler is tijdens het eerste jachtseizoen de deler van de kaarten.

Spelverloop

- ⇒ **Vorbereidingen voor de jacht** : Er zijn 3 jachtseizoenen. Bij het begin van elk jachtseizoen legt de deler enkele (4 of 5) van de verdekte buffelkuddekaarten zichtbaar midden op tafel. Er zijn steeds 3 plaatsen waar zich buffelkuddes bevinden. De grootte van de buffelkuddes (het aantal kaarten) wordt weergegeven op pagina 2 van de originele handleiding. Vervolgens stelt elke speler uit zijn set van 22 kaarten een groepje van 8 kaarten samen waarmee hij aan dit jachtseizoen zal deelnemen. De deler kiest er zich echter slechts 7 ! De resterende kaarten van zijn set legt elke speler verdekt onder zijn stamkaart voor de volgende jachtseizoenen. De ideale samenstelling van een setje kaarten voor één seizoen zal je vermoedelijk zelf wel leren door het spel te spelen. Het is aanbevolen om 4 krijgers en 4 jagers (2 met hoge en 2 met lage cijfers) te kiezen.
- ⇒ **Verloop van een jachtseizoen** : Elke speler schudt de 8 door hem gekozen kaarten, legt deze verdekt als een stapeltje voor zich af en neemt er de bovenste 3 van ter hand. De speler links van de deler speelt als eerste, de andere spelers volgen in uurwijzerzin.
 - * Een speler die aan de beurt is, **moet** één van zijn handkaarten zichtbaar aanleggen bij één van de 3 buffelkuddes. Het aanleggen aan buffelkuddes gebeurt steeds ter hoogte van de eigen zijde.
 - * Vervolgens neemt de speler van zijn stapeltje gekozen kaarten terug één kaart en vult zijn voorraad handkaarten op die manier terug aan tot 3. Als er geen kaarten meer over zijn om de handkaarten mee aan te vullen, worden de resterende handkaarten gewoon verder opgebruikt.Nadat een speler de bovenbeschreven acties heeft uitgevoerd, doet de volgende speler hetzelfde (één handkaart uitspelen en handkaarten terug aanvullen). Als een speler er voor kiest om nog een tweede of verdere kaart aan te leggen aan een buffelkudde waaraan hij reeds een kaart heeft gelegd, dan legt hij deze op de andere kaart zodat de eerste zichtbaar blijft.
- ⇒ Wordt een krijger gelegd bij een buffelkudde waarnaast zich reeds een krijger van een andere speler bevindt, dan komt het tot een **krachtmeting**. Daarin wordt bepaald welke krijger de sterkste is en wie er een gevangene kan nemen.
- ⇒ Het is toegestaan om op een eigen uitgespeelde krijger een tweede krijger te leggen. Hierdoor kunnen beide krijgers alleen nog getroffen worden door een **offer**. Op één buffelkudde mogen echter nooit meer dan 2 krijgers van één speler liggen.
- ⇒ Krijgers en jagers van één speler kunnen bij een buffelkuddeplaats gelegd worden in willekeurige volgorde. Ze behouden hun werking, onafhankelijk of ze boven, midden of onderaan liggen.
- ⇒ Zodra elke speler 7 kaarten uitgespeeld heeft, is het jachtseizoen voorbij. Alle spelers - uitgezonderd de deler die één kaart minder had - leggen hun nog resterende kaart terug bij hun kaartenvoorraad onder hun stamkaart.
- ⇒ **Krachtmeting** (2 krijgers bij een buffelkudde). Legt een speler aan een buffelkudde waaraan reeds een krijger van een andere speler ligt, een eigen krijger, dan wint de sterkste krijger van de twee. De verliezende krijger wordt omgedraaid en

blijft verdekt liggen, de zegevierende krijger blijft gewoon zichtbaar liggen. Op de krijgerkaarten staat aan de linkse kant wie deze krijger kan verslaan, aan de rechtse kant door wie deze krijger zelf verslagen kan worden. Op de stamkaart staat afgebeeld hoe de krachtverhouding tussen de krijgers is. Belangrijk is dat er aan een buffelkudde steeds slechts één krijger zichtbaar ligt.

Legt een speler aan een buffelkudde een even sterke krijger, dan heffen beide krijgers elkaar op. Beide kaarten worden als geslagen beschouwd en worden omgedraaid. Liggen er twee krijgerkaarten van één speler aan een buffelkuddeplaats, dan kunnen ze alleen nog verslagen worden door een **offer**. Om twee krijgers van één speler aan te vallen, moet een speler een eigen krijger uitspelen die even sterk of sterker is dan de bovenste (laatstgelegde) van de bij elkaar horende krijgers. Vervolgens worden beide kaarten (winnaar en verliezer) omgedraaid. Verder in het spel kan een speler de nog resterende krijger opnieuw aanvallen met een nog sterkere krijger (op voorwaarde dat de betrokken speler zelf ondertussen er geen nieuwe krijger heeft bijgelegd).

⇒ **Afrekening** : Zodra elke speler 7 kaarten heeft uitgespeeld, wordt vastgesteld welke stam de sterkste was.

* **Huidenjagerkaart** : Er wordt eerst nagegaan welke speler met al zijn jagers tezamen de grootste totaalcracht heeft bereikt. Deze speler ontvangt de huidenjagerkaart en legt deze op een verdekte puntenstapel naast zijn stamkaart. Bij een gelijkstand ontvangen alle betrokken spelers een huidenjagerkaart.

* **Buffelkuddes binnenhalen** : Vervolgens wordt elke buffelkudde afzonderlijk gewaardeerd. De speler die aan een buffelkudde jagers met de meeste krachtpunten heeft verzameld, ontvangt de betrokken buffelkuddekaart. Liggen er twee buffelkuddekaarten, dan ontvangt die speler de meest waardevolle. De andere buffelkuddekaart komt dan toe aan de speler die aan deze kudde de op één na sterkste was. Was een speler de enige jager aan deze buffelkudde, dan ontvangt hij alle daar liggende kuddekaarten. Gewonnen buffelkuddekaarten worden op een puntenstapel naast de stamkaart gelegd. De jagers en de krijgers blijven nog wel liggen. Als er zich een gelijkstand voordoet bij de bepaling van de sterktepunten, dan ontvangt niemand de buffelkuddekaarten. Ze belanden terug in de doos. Doet deze gelijkstand zich voor bij de strijd om de tweede buffelkudde, dan ontvangt geen van de spelers deze kaart. Alleen de speler met de meeste sterktepunten ontvangt een buffelkudde. Liggen er bij een buffelkudde geen jagers, dan verdwijnen de buffelkuddes terug in de doos.

* **Gevangenen nemen** : De speler die bij een buffelkuddeplaats één of twee krijgers zichtbaar heeft liggen, ontvangt alle jagers en verdekt liggende krijgers die aan deze buffelkudde liggen. De eigen kaarten worden terug bij de reservekaarten gelegd en kunnen later terug ingezet worden. Elke vreemde kaart is een gevangene en levert bij de eindafrekening één punt op. De vreemde kaarten worden op de eigen puntenstapel gelegd. Ligt er op het einde van een jachtseizoen aan een buffelkudde geen zichtbare krijger, dan krijgen alle spelers hun kaarten terug en leggen ze deze terug bij hun voorraadstapel.

⇒ **Samenvatting** : Het gaat er in dit spel om om bij een buffelkudde jagers met de meeste sterktepunten te hebben liggen. Hierbij moet een speler echter wel trachten te vermijden om in het totaal (over alle buffelkuddes) de meeste sterktepunten te hebben omdat dit de huidenjagerkaart (-10) oplevert. Alleen met de krijgers kan een speler gevangenen maken.

⇒ Nadat alle buffelkuddes afgerekend werden, begint een nieuw jachtseizoen. De speler links van de vorige deler, legt nieuwe buffelkuddekaarten op tafel. Elke speler kiest zich weer 8 kaarten uit zijn kaartenreserve. De speler links van de deler begint opnieuw. Vervolgens verloopt alles zoals voorheen beschreven.

Einde van het spel

Nadat het derde jachtseizoen beëindigd werd, telt elke speler alle punten van zijn puntenstapel naast zijn stamkaart. Elke buffelkuddekaart levert even veel punten op als er op de kaart staat, elke gevangene levert 1 punt op, elke huidenjagerkaart kost 10 punten.

De speler die de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

M A N I T O U		
Goldsieber	Burkhardt, Günter	1997
2 - 4 spelers	vanaf 12 jaar	25 min.