

TOTEM

Een kaartspel van Michael Feldkötter voor 3-5 spelers vanaf 8 jaar

Spelmateriaal



Totemkaarten met waarden 1 - 6 (10 per stuk)



Totemkaarten met waarden 8 - 10
(5 per stuk)



Top (15 kaarten)



Krijger (10 kaarten)



Squaw (10 kaarten)



Opperhoofd
(1 kaart), wordt
uitsluitend
in de variant
gebruikt

1 totempaal
voor de
startspeler
(vóór elke
partij in elkaar
zetten)



Kort speloverzicht

De spelers zijn Indianen en proberen de grootste en meest waardevolle totempalen te maken. Een totempaal is pas punten waard als er een top op staat. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten met afgemaakte totempalen scoort, wint het spel.

Vorbereiding

Schud de 70 totemkaarten (met waarden 1-10). Iedere speler krijgt 14 kaarten en neemt deze in zijn hand. Verder krijgt iedere speler:

3 topkaarten



2 krijgerkaarten



2 squawkaarten



Doe overgebleven kaarten terug in de doos. De opperhoofdkaart wordt uitsluitend bij de variant gebruikt. Zet de totempaal voor de startspeler in elkaar en zet deze vóór de jongste speler.

Spelverloop

Het spel duurt 7 ronden. Aan het begin van elke ronde kiest iedere speler in het geheim 3 kaarten uit zijn resterende handkaarten (in de eerste ronde uit zijn complete hand met 21 kaarten) en neemt deze in zijn hand. Hij speelt deze ronde met uitsluitend deze 3 kaarten. Zijn resterende kaarten legt hij als gedekte stapel voor zich neer.

De speler die de totempaal vóór zich heeft staan, begint en legt een van zijn handkaarten op tafel.

Met deze kaart

- start hij een **nieuwe totempaal**, of
- breidt hij een **bestaande totempaal** uit (hij legt de kaart aan de bovenkant van de bovenste kaart van de paal aan).

Opmerking: omdat er aan het begin van het spel nog geen totempaal op tafel ligt, moet de startspeler altijd een nieuwe beginnen.

In totaal mogen er niet meer dan 3 totempalen op tafel liggen (uitzondering: bij 4 of 5 spelers is dit 4 totempalen). Er is geen limiet aan de hoogte van totempalen.

Zo spelen de spelers om beurten 1 kaart. Een speler mag zelf kiezen in welke volgorde hij zijn kaarten speelt.

Een totempaal afmaken

Als een speler een topkaart aan de bovenste kaart van een totempaal legt, is deze af. Een totempaal is ook af als een speler een squawkaart aan een krijgerkaart legt. Deze speler krijgt alle kaarten van deze totempaal en legt deze gedekt voor zich neer. Houd deze goed gescheiden van je resterende handkaarten.

Op de vrijgekomen plaats kunnen de spelers aan een nieuwe totempaal beginnen.

Als een speler een bepaalde kaart in een ronde niet kan spelen (bijvoorbeeld als hij een squawkaart heeft en er geen krijgerkaart ligt), heeft hij pech gehad en doet hij de kaart aan het einde van de ronde in de doos. Hij mag er niet vrijwillig voor kiezen om kaarten uit het spel te verwijderen. Als hij een kaart volgens de spelregels kan spelen, moet hij dat doen.

Een ronde is afgelopen als alle spelers hun 3 handkaarten hebben gespeeld. Geef de totempaal van de startspeler naar links door. De volgende ronde begint weer met het kiezen van 3 handkaarten, enzovoort.

De verschillende kaarten

Totemkaarten (waarden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10)

Deze kaarten verhogen de waarden van een totempaal met het afgebeelde getal. Een speler kan met deze kaarten aan een totempaal beginnen of er een uitbreiden. Aan het einde van het spel is elke kaart zoveel overwinningspunten waard als het getal dat erop staat.



Top

Een speler kan met deze kaart een totempaal afmaken. Als hij dat doet, mag hij alle kaarten van de totempaal pakken en vóór zich neerleggen. Een topkaart past op elke totempaal, maar niet op een krijgerkaart!



Krijger

Een speler mag met deze kaart aan een nieuwe totempaal beginnen of er een uitbreiden. Een krijgerkaart mag niet aan een andere krijgerkaart worden gelegd. Op een krijgerkaart past uitsluitend een squawkaart!



Squaw

Een speler mag een squawkaart uitsluitend aan een krijgerkaart leggen. Daarmee is de betreffende totempaal afgemaakt. De speler pakt alle kaarten van deze totempaal en legt deze gedekt voor zich neer.



A



B

C

Voorbeeld 1:

Met een totemkaart kan een speler paal C verlengen. Als hij een totemkaart in kolom B legt, start hij een nieuwe totempaal. Hij kan met een topkaart paal C afmaken (en daarmee 13 punten verdienen). Hij kan een krijgerkaart aan paal C of als nieuwe paal in kolom B leggen. Hij kan een squawkaart uitsluitend aan paal A leggen (en daarmee 2 punten verdienen).



A



B

C

Voorbeeld 2:

Een speler kan totemkaarten uitsluitend in kolom C kwijt. Daarmee begint hij een nieuwe totempaal. Hij kan geen topkaart leggen. Als dit de laatste kaart in zijn hand is, heeft hij pech en legt hij de kaart terug in de doos. Hij kan een krijgerkaart uitsluitend in kolom C leggen. Hij kan met een squawkaart paal A (8 punten) of paal B (11 punten) afmaken.

Einde van het spel

Na 7 ronden zijn alle kaarten gespeeld. Iedere speler telt nu de getallen op zijn gewonnen kaarten bij elkaar op. Top-, krijger- en squawkaarten leveren geen punten op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Variant

Speel zoveel partijen als er spelers meedoen. Noteer de scores na elke partij. De speler die na een partij in totaal de meeste punten heeft, legt de opperhoofdkaart voor zich neer. De speler met de meeste punten na het afgesproken aantal ronden wint het spel.

Tactische tips

Spring verstandig met je topkaarten om. Als je die te snel inzet, ben je aan het einde van het spel gedwongen om de totempalen van de andere spelers waardevoller te maken. Je kunt er met een krijgerkaart voor zorgen dat andere totems sneller in waarde stijgen.

Houd in de gaten dat je squawkaarten niet te snel opraken, anders kan dit je veel punten kosten.



© 2008 AMIGO
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900-999 0000
Alle rechten voorbehouden.
Made in Germany.

Auteur: Michael Feldkötter
Illustraties: Frederic Beier
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Deze doos bevat kleine onderdelen,
die niet geschikt zijn voor kinderen
jonger dan 3 jaar.

