

POW-WOW

[paowau]

Voor 3 – 8 spelers vanaf 9 jaar

Auteur: Spartaco Albertarelli

Illustratie: Paul Daviz

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger

Ravensburger® Spiele Nr. 26 412 4

Spelidee

Gehuld in indrukwekkende verentooi en stamkleuren ontmoeten Indianen elkaar regelmatig bij zogenaamde Pow Wows voor een feestelijke vergadering. Daarbij meten ze ook hun krachten om vast te stellen wie het moedigst, het slimst of het handigst is.

Bij dit spel zijn de spelers zelf de Indianen. Ieder steekt een veer met een getal in zijn hoofdband. Het gaat er om dat je de som van de getallen op de veren raadt, hoewel je het getal op je eigen veer niet kent. Wie het beste schat of bluft, is het opperhoofd en mag de volgende Pow Wow uitroepen.

Inhoud

36 veren:

26 groene met positieve waarden
(4 x 1, 4 x 2, 4 x 3, 4 x 4, 4 x 5,
3 x 10, 2 x 15, 1 x 20)



3 blauwe met de waarde 0



3 rode met negatieve waarden
(2 x -5, 1 x -10)



4 zwarte met bijzondere uitwerking:



groene veren
x 2



hoogste groene veer
= nul



Nul / veren wisselen



Onbekende waarde

28 fiches::

20 gierfiches



8 tomahawkfiches



8 hoofdbanden met opgenaaid klittenband

20 zelfklevende klittenbandpunten

Vorbereitung

Voor het eerste gebruik moeten de veren en de fiches voorzichtig uit het karton gehaald worden. Op de rugzijde van de 20 gierfiches wordt een klittenbandpunt geplakt.

Voor het spel begint, binden de spelers een hoofdband om hun hoofd, zo dat het klittenband goed zichtbaar is. Alle gierfiches worden in het midden van de tafel gelegd. De Tomahawk-fiches zijn nodig bij een spelvariant en blijven bij het basisspel in de doos.

Alle 36 veren worden geschud en als dichte afneemstapel in het midden gelegd. In de loop van het spel ontstaat ernaast een open aflegstapel.

Verloop van het spel

Het spel kent een aantal ronden. De jongste speler is de startspeler van de eerste ronde. De spelers nemen om de beurt een veer van de dichte afneemstapel en steken die – **zonder hem te bekijken!** – zodanig achter hun hoofdband dat de andere spelers hem wel kunnen zien.

De startspeler geeft de eerste schatting af. Het getal dat hij noemt, kan volkomen willekeurig zijn maar bij voorkeur niet hoger dan de (vermoedelijke) som van de getallen op alle veren. Hij mag ook een negatief getal noemen.

De volgende speler heeft nu twee mogelijkheden:

1. Hij noemt een willekeurig, hoger getal. Daarna is de volgende speler aan de beurt.
2. Hij trekt het getal van de vorige speler in twijfel.

In het laatste geval eindigt deze ronde. Alle spelers leggen hun veer in het midden van de tafel. Nu kan de werkelijke som van de getallen op de veren vastgesteld worden.

De positieve waarden worden opgeteld en de negatieve waarden worden daarvan afgetrokken.

Let op de invloed van de zwarte veren (zie hieronder bij "Zwarte veren").

Als de uitkomst gelijk of hoger is dan het in twijfel getrokken getal heeft de twijfelaar verloren.

Hij moet een gierfiche op zijn hoofdband kleven.

Als de uitkomst lager is, heeft de speler die het laatste getal genoemd heeft, verloren. Hij moet een gierfiche op zijn hoofdband kleven.

Voorbeeld: Speler A begint en noemt het getal 8, speler B noemt 13, speler C zegt 14 en speler D verhoogt naar 16. Speler E trekt dit getal in twijfel. Alle spelers nemen hun veer van hun hoofdband en de som van de getallen wordt vastgesteld. De uitkomst is 14. Speler D heeft dus als laatste een te hoog getal genoemd en moet een gierfiche op zijn hoofdband kleven. Als de uitkomst 16 of hoger zou zijn geweest, zou speler E een gierfiche op zijn hoofdband moeten kleven.

De gebruikte veren worden op een open aflegstapel gelegd. Als de zwarte veer met de waarde 0 daarbij is worden alle 36 veren opnieuw geschud en op een dichte stapel gelegd.

Een nieuwe Pow Wow begint. Iedere speler neemt weer een veer van de dichte stapel. (Mochten er niet voldoende veren voor alle spelers zijn, worden alle veren opnieuw geschud en als dichte stapel in het midden gelegd.)

Een speler die zijn derde gierfiche op zijn hoofdband kleeft, is uitgeschakeld. Zijn linker buurman begint de volgende ronde.

Eind van het spel

Op deze manier worden steeds meer spelers uitgeschakeld. De speler die als laatste overblijft heeft deze Pow Wow gewonnen.

Aanwijzing: bij 3 of 4 spelers kan vooraf worden afgesproken dat een speler pas bij 4 of 5 gierfiches is uitgeschakeld.

Om bij 7 of 8 spelers de “wachttijd” van de uitgeschakelde spelers te verkorten, is het aan te bevelen om na de derde uitgeschakelde speler het spel te beëindigen. Winnaar is dan de speler of spelers met de minste gierfiches op zijn hoofdband.

Zwarte veren

De zwarte veren hebben een bijzondere uitwerking op het spelverloop. Als meer dan 1 zwarte veer in dezelfde ronde in het spel zijn, moeten ze altijd in de onderstaande volgorde uitgevoerd worden:

1. De zwarte veer met het **vraagteken**: de bovenste kaart van de dichte afneemstapel wordt omgedraaid. De waarde van deze veer telt mee in de uitkomst. De veer met het vraagteken wordt op de aflegstapel gelegd.



2. De zwarte veer "**max. = 0**": deze veer wordt samen met de **groene veer met de hoogste waarde** op de aflegstapel gelegd. De waarde van deze groene veer telt dus niet mee. Als er in deze ronde geen groene veer is, wordt alleen de "max. = 0" veer op de aflegstapel gelegd.
3. De zwarte veer "**x2**": deze veer verdubbelt de waarde van alle groene veren.



De zwarte veer "0" telt gewoon als nul. Als deze veer in het spel komt worden de 36 veren voor de volgende ronde opnieuw geschud.

- **Instemmen.** Wie aan de beurt is, kan met het genoemde getal van de vorige speler instemmen en hoeft dan niet een hoger getal te noemen. Hij neemt wel de verantwoordelijkheid van het getal op zich. De volgende speler mag niet opnieuw instemmen.
- **Verandering van richting.** In plaats van een hoger getal te noemen, kan de speler de richting waarin gespeeld wordt veranderen. Daardoor is de speler aan de andere zijde van de vorige speler direct weer aan de beurt.
- **Nog een veer.** Nadat de speler een getal heeft genoemd, mag hij een speler aanwijzen die een extra veer van de afneemstapel moet nemen en deze - zonder hem te bekijken – bij zijn andere veer achter zijn hoofdband moet steken. In een ronde mag niemand meer dan 2 veren dragen.

Uitgebreide spelregels

Iedere speler krijgt voor het spel begint een tomahawkfiche dat hij open voor zich neerlegt. De basisregels blijven onveranderd. In iedere ronde mag een speler één van de volgende speciale regels toepassen. Daartoe draait de speler zijn tomahawkfiche om. Voor het begin van de volgende ronde draait hij zijn fiche weer om, zodat het opnieuw gebruikt kan worden.

Aanwijzing: de hoofdbanden zijn wasbaar als handwas bij 30°C.