

Canyon

Auteur: Frederick A. Herschler

Uitgegeven door Abacus Spiele, 1997

Een troefkaartspel met indianen, kano's en watervallen (3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar).



Spelmateriaal

- 30 tempokaarten (6 sets van 0 tot 4)
- 50 speelkaarten (5 kleuren van 1 tot 10)
- 6 pionnen (kano Indianen)
- 1 zwarte steen als aanduider spelronden

Voorbereidingen

- Elke speler kiest een pion en de bijhorende 5 tempokaarten (in dezelfde kleur)
- De 50 speelkaarten goed mengen, elke speler krijgt er eentje. De hoogste kaart bepaalt de gever voor de eerste ronde. De speler links van hem wordt startspeler. In de volgende ronden wisselen gever en startspeler volgens plaats in uurwijzerzin.
- De zwarte steen op veld "1" (boven de pijl) plaatsen van de cirkelvormige rondenteller.
- Beginnend met de startspeler plaatst elke speler zijn kano op een van de startgelden (aanlegsteigers).

Doel en verloop van het spel

Elke speler probeert als eerste een van de drie aanlegsteigers in het indianendorp te bereiken.

Canyon wordt over meerdere ronden gespeeld die elk uit 5 snelle fases bestaan:

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

De fases in detail

Fase 1: speelkaarten verdelen

- De gever mengt alle 50 kaarten.
- De rondenteller bepaalt hoeveel kaarten elke speler ontvangt: 8 dus voor de

eerste ronde.

- Daarna draait de gever de bovenste kaart om van de rest van de kaarten: deze bepaalt de TROEF (het sterkste kleur voor deze ronde).
- De rest van de kaarten wordt in de ronde niet gebruikt.

Fase 2: tempo opgeven

- Elke speler bepaalt nu hoeveel slagen hij in deze ronde wil behalen.
- Beginnend met de startspeler legt elk om beurt zo veel tempokaarten op tafel als slagen die je wenst te behalen.
- De openliggende tempokaarten duiden dus voor elke speler aan hoeveel slagen die persoon wenst te behalen. Dit wordt het individuele tempo genoemd.
- De som van de uitgespeelde tempokaarten moet niet noodzakelijk overeenkomen met het aantal mogelijke slagen in die ronde.
- Een eerder zeldzaam hoog tempo van 5 of meer wordt met twee tempokaarten aangeduid.

Fase 3: het eigenlijke kaartspel

- Als alle spelers hun tempokaarten hebben uitgespeeld, kan het eigenlijke kaartspel beginnen.
- De startspeler speelt een eerste kaart uit.
- In uurwijzerzin komt elke speler ook een kaart uit. Hierbij moet de eerst uitgekomen kaart "gevolgd" worden. Als de eerste kaart bv. blauw was, dan moet iedereen ook blauw spelen. Wie geen blauw heeft, mag om het even welke kleur volgen of de troefkleur spelen.
- Als iedereen een kaart gespeeld heeft, wordt bepaald wie de slag heeft behaald:
 - als enkel kaarten in eenzelfde kleur werden gespeeld, krijgt die speler die de hoogste kaart uit kwam, de slag
 - worden een of meerdere troefkaarten gespeeld, dan krijgt de hoogste troefkaart de slag
 - een kaart in een andere kleur dan de startkaart of de troefkleur kan nooit een slag bekomen
- Wie een slag behaalt, legt de bekomen stapel kaarten omgekeerd voor zich neer. Zorg ervoor dat je meerdere bekomen slagen achteraf goed kan onderscheiden (zie foto midden blz. 2).
- Wie een slag heeft behaald, komt als eerste weer met een eerste kaart uit voor de volgende slag.

Fase 4: bewegen van de kano's

- Als de slagen van een ronde gespeeld zijn (m.a.w. als de handkaarten op zijn), worden de kano's verplaatst.
- De startspeler gaat eerst. De anderen volgen in uurwijzerzin. De gever verplaatst dus zijn kano als laatste.
- Het aantal bekomen slagen bepaalt in principe het aantal velden waarover je je kano mag verplaatsen. Wie b.v. 3 slagen heeft behaald, mag zijn kano 3 velden verplaatsen.

- Als een speler evenveel slagen heeft behaald als er op zijn tempokaarten staan (fase 2), krijgt hij een aanvullende bonus. Hoe hoger het opgegeven tempo was, hoe groter de bonus (zie bonustabel op spelbord):
 - wie 0 slagen aangekondigd had, krijgt 1 veld extra
 - wie 1 slag aangekondigd had, krijgt 2 velden extra
 - wie 2 of meer slagen aangekondigd had, krijgt 3 velden extra
- Een kano mag in elke richting (voorwaarts, achterwaarts, diagonaal) bewegen. Ze moeten echter optimaal verplaatst worden, m.a.w. bij het einde van hun beweging moeten ze zo dicht mogelijk het doel benaderen.

Opmerkingen:

- een vakje mag geen twee keer betreden worden in dezelfde beurt.
- alle bewegingspunten moeten gebruikt worden
- je kan geen kano overspringen
- op elk veld mag slechts één kano staan
- enkel als de weg volledig geblokkeerd is, mogen overtollige bewegingspunten wegvallen
- enkel de velden met overwegend water kunnen worden gebruikt, bergen en eilanden zijn verboden

Stroming en watervallen:

- Net voor het doel hebben de kano's met de stroming te kampen. Daardoor gelden er op de door pijlen gemarkeerde velden van de laatste 7 rijen speciale spelregels voor het verplaatsen.
- Wie met zijn kano vanuit een gewoon vak op de stroming komt, beweegt op de gewone manier.
- Wie echter zijn beweging op de stroming zelf begint, mag enkel varen indien hij zijn uitgespeeld tempo werkelijk bereikt heeft. Nu telt niet meer het aantal gewonnen slagen, maar enkel de bonuspunten die erbij horen.
- Wie op de stroming staat en zijn tempo niet heeft kunnen bereiken, wordt één veld in de richting van de pijl afgedreven. Staat er op dat veld waarheen je wordt afgedreven een kano van een medespeler, dan wordt deze ook afgedreven. Zo is het mogelijk dat één kano meerdere kano's richting waterval doet afdrijven.
- Komt een kano op een gegeven moment op het groot vak van de waterval terecht, dan redden de ervaren Indianen zich doorheen de grot om in de volgende ronde weer vanuit het steegje aan de wedstrijd deel te nemen.
- Dit steegje is trouwens het enige veld op het spelbord waarop meerdere kano's mogen staan.

Fase 5: rondenteller bewegen

- Als alle kano's werden verplaatst, wordt de rondenteller één veld naar de volgende ronde toe verschoven. Daardoor vermindert het aantal kaarten voor elke speler tot 1 exemplaar en van dan weer af hoger.
- De laatste startspeler wordt de nieuwe gever, mengt de kaarten en verdeelt die overeenkomstig de wijzerplaat op het spelbord. De speler links van de gever

wordt nieuwe startspeler en komt de eerste kaart van de nieuwe ronde uit. Indien het spel langer dan 14 rondes zou duren, wordt het spel met ronde 1 voortgezet.

- Om geluksfactoren meer uit te schakelen, wordt aanbevolen om de ronde 6 t/m 9 (donkere gebied op de schaal) over te laten en meteen met ronde 10 verder te spelen.

Einde van het spel en winnaar

- Wie 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 de nog het meeste bewegingspunten over heeft. Is er ook hier gelijkheid, dan wint hij die het hoogste laatste tempo had.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief