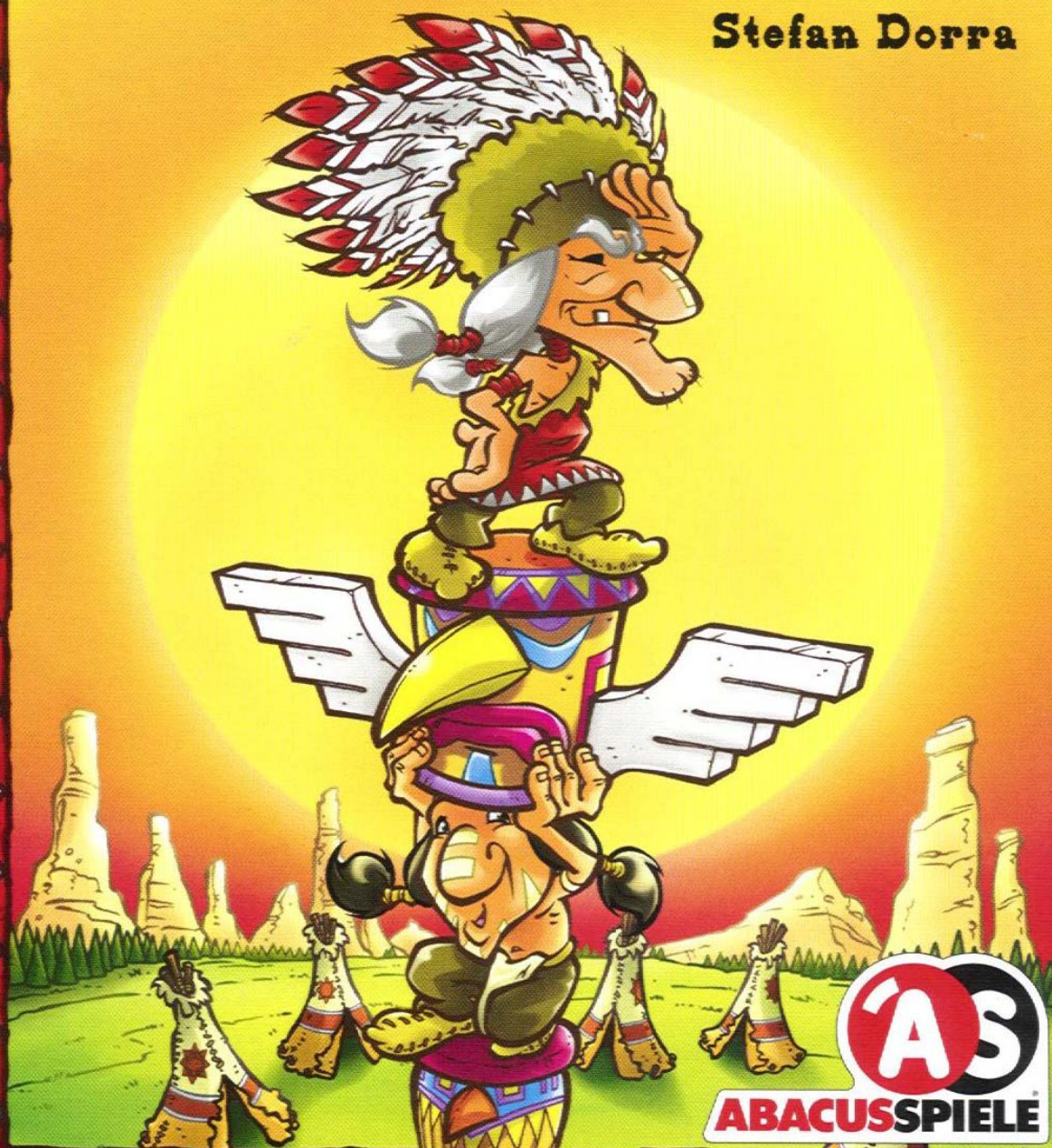


APACHE

Stefan Dorra



Apache
Abacus Spiele, 2007
Stefan DORRA
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelidee

Iedere speler bezit een kleine Indianenstam met jagers, indiaansen, krijgers en opperhoofden. De indianen proberen zoveel mogelijk buit te maken. Zo zijn de jagers meestal op zoek naar bizonen terwijl de indiaansen mooie halskettingen samenstellen.

De speler die het best zijn zenuwen in bedwang kan houden en zolang kan wachten tot er meerdere buitkaarten zijn blootgelegd, heeft de meeste kansen om dit spel te winnen.

Spelmateriaal

20 handkaarten

Telkens 1 opperhoofd, krijger, indiaanse en jager in de 5 spelerskleuren.



114 prairiekaarten

45 indiaankaarten

Telkens 3 jagers, 2 opperhoofden, 2 krijgers en 2 indiaansen in de 5 spelerskleuren.



69 buitkaarten:

waarvan 33 bizonen, 9 totempalen, 9 tomahawks, 9 halskettingen en 9 tipi's



1 Pow-wow bord

1 handleiding



Spelvoorbereiding



De handkaarten en de prairiekaarten worden van elkaar gescheiden.
Op de rugzijde van de handkaarten bevindt zich een indiaan.
Op de rugzijde van de prairiekaarten bevindt zich de prairie.



Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de vier handkaarten van deze kleur.
Op deze 4 kaarten bevindt zich telkens één opperhoofd, één indiaanse, één krijger en één jager van dezelfde kleur. In de beide bovenste hoeken van de indiaankaarten kan men in de achtergrond zien welke buit deze indianen najagen.



TIP

Als er minder dan 5 spelers meespelen, worden de handkaarten van de niet gebruikte kleuren terug in de doos gelegd.



Alle prairiekaarten worden als een ongeordende hoop met de rugzijde naar boven op de tafel uitgespreid en zeer grondig gemixt. De kaarten blijven voor de resterende duur van het spel zo ongeordend liggen.



In het midden van de tafel wordt wat plaats gemaakt. Op deze plaats wordt het Pow-wow-bord gelegd. Bij de indianen wordt een vergadering Pow-wow genoemd.



De speler met de scherpste adelaarsblik mag het spel beginnen.

Spelverloop

Prairiekaarten blootleggen

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Om de beurt legt iedere speler een verdeckte prairiekaart bloot van het midden van de tafel.

AANDACHT

Om de speler geen voordeel te geven bij het blootleggen, moet hij de kaart zo oppakken dat bij het omdraaien de rugzijde met de prairie naar hem wijst.

Er zijn twee soorten van prairiekaarten: indiaankaarten en buitkaarten.



De **indiaankaarten** tonen op de voorzijde één indiaan in een bepaalde spelerskleur.



De **buitkaarten** tonen op de voorzijde een bizon, een halsketting, een tomahawk, een totempaal of een tipi. Deze kaarten kunnen de spelers samen met hun indiaankaarten buit maken.

TIP

Als er minder dan 5 spelers deelnemen, worden in de loop van het spel ook indianen blootgelegd die aan geen enkele speler toebehoren omdat geen enkele speler deze kleur bezit. Deze indianen blijven dan gewoon blootgelegd op de tafel liggen.

Zodra een prairiekaart wordt blootgelegd, mag iedere speler een handkaart uitspelen die buit kan maken. Als er niemand een handkaart uitspeelt, worden net zolang, om de beurt, prairiekaarten blootgelegd tot een speler een handkaart uitspeelt en daarmee het blootleggen van de prairiekaarten onderbreekt.

Buit maken

Om buit te kunnen maken, moet de speler een handkaart uitspelen en deze kaart zo rap mogelijk open op het Pow-wow-bord leggen.

Een speler mag enkel een handkaart uitspelen als zijn afgebeelde indiaan ook open op de tafel ligt en deze minstens één kaart kan buit maken.

De indianen en hun buit



De **indiaanse** is jong en mooi en zij neemt **alle halskettingen**.



De **krijger** is groot en sterk en hij verzamelt **alle tomahawks**.



De **jager** is klein en behendig en verovert **alle bizons**.



Het **opperhoofd** is oud en listig en maakt gevangenen. Hij kan pas buit maken als er minstens één totempaal en minstens één andere indiaankaart met een mannelijke indiaan bloot ligt. Hij neemt **alle totempalen** en **één mannelijke indiaan** naar keuze.

TIP

In een spel met minder dan 5 spelers kan het opperhoofd ook een indiaan vangen die aan geen enkele speler toebehoort.



Iedere indiaan kan in plaats van zijn specifieke buit ook **alle tipi's** nemen.

Voorbeeld

Een rode jager, een tipi en een bizon liggen open in het midden van de tafel. De rode speler legt zijn jagerskaart op het Pow-wow-bord en kan 2 kaarten buit maken: de indiaankaart met zijn jager en de buitkaart met de tipi of de indiaankaart met zijn jager en de buitkaart met de bizon. Hij kan echter niet de bizon en de tipi nemen.

De speler neemt de indiaankaart en de buitkaarten en legt die als stapel verdekt naast zich neer. Dat is zijn winststapel. Aansluitend neemt hij de uitgespeelde handkaart opnieuw terug in de hand.

Als er zich twee identieke indianen (bijvoorbeeld twee jagers) van dezelfde kleur op de tafel bevinden en de speler legt de desbetreffende handkaart op het Pow-wow-bord, dan mag hij maar met één van de beide indianen buit maken. De andere indiaankaart blijft gewoon open liggen.

Na het blootleggen van een prairiekaart mag een speler steeds maar één handkaart uitspelen. Het is dus bijvoorbeeld niet toegelaten om een jager en een indiaanse uit te spelen.

Meerdere spelers willen buit maken

Als meerdere spelers tegelijkertijd een handkaart uitspelen, mag die speler als eerste buit maken die zijn handkaart het snelst op het Pow-wow-bord heeft gelegd. Dat is de kaart die als onderste op het Pow-wow-bord ligt. Daarna komt de speler aan beurt wiens kaart op de tweede onderste plaats ligt ... enzovoort.

Het kan gebeuren dat een speler met zijn indiaan geen buit meer kan maken omdat een andere speler de buit al voor zijn neus heeft weggekaapt. Dan gaat deze speler met lege handen naar huis en neemt zijn handkaart, zonder positief gevolg, terug in de hand.

Na het verdelen van de buit

Nadat de spelers hun handkaarten opnieuw in de hand hebben genomen, gaat het blootleggen van de prairiekaarten verder met de speler die als laatste een handkaart heeft uitgespeeld.



Voorbeeld

Een speler heeft zonet een prairiekaart blootgelegd. Het was het rode opperhoofd. De gele speler en ook de paarse speelster onderkennen het gevaar voor hun jagers omdat er al een serie totempalen werd blootgelegd. Zij leggen beiden snel hun handkaart met de jager op het Pow-wow-bord. De gele speler was iets sneller dan de paarse speelster en daarom ligt de paarse jager bovenop de gele jager. De rode speler was het traagst. Zijn opperhoofd landt als bovenste kaart op het Pow-wow-bord. De gele speler mag als eerste speler buit maken. De gele speler neemt zijn jager en de buffel en legt die kaarten op zijn winststapel. De paarse speelster legt haar jager en de tipi op haar winststapel. Tot slot komt nu het rode opperhoofd aan de beurt. Het opperhoofd mag de indiaanse niet gevangen nemen. Daarom druipt hij met lege handen af, ook al liggen er genoeg totempalen bloot. Alle spelers nemen hun handkaart van het Pow-wow-bord terug bij de eigen handkaarten. De rode speler legt de volgende prairiekaart bloot omdat zijn opperhoofd de laatste uitgespeelde handkaart was.

Einde van het spel en waardering

Nadat de laatste prairiekaart werd blootgelegd, mogen alle spelers nog eenmaal proberen om met een indiaan buit te maken. Daarna eindigt het spel.

Iedere speler telt de kaarten in zijn winststapel. De speler met de meeste kaarten wint het spel. Als er een gelijke stand is, delen deze trotse Apachen de zege.

EXTRA SPELREGELS

Alle extra spelregels kunnen naar keuze worden gecombineerd.

Het oorlogspad



Als een speler met zijn krijger **tomahawks** verzamelt, begeeft hij zich vervolgens op het oorlogspad en overvalt hij alle medespelers. De speler ontvangt van iedere medespeler **één bizonkaart** uit zijn winststapel. Als een speler geen bizons in zijn winststapel heeft, moet hij uiteraard ook geen bizons afgeven. In het spel voor twee spelers maakt de krijger altijd twee bizons buit.

TIP

Als men speelt met de uitbreiding 'oorlogspad' is het aan te raden om de gewonnen bizonkaarten steeds onderaan de winststapel te leggen zodat de bizons sneller worden gevonden.

De bruiloft



Zodra er minstens **één tipi** werd blootgelegd, kan een **indiaanse** met een **mannelijke indiaan** naar keuze, respectievelijk een mannelijke indiaan met een indiaanse naar keuze, trouwen. Zowel de speler aan wiens stam de indiaanse toebehoort als de speler aan wiens stam de mannelijke indiaan toebehoort, kan zijn handkaart uitspelen. De speler die zijn kaart als eerste uitspeelt, ontvangt alle tipi, de indiaanse en de indiaan en legt die op zijn winststapel. Uiteraard mag men ook tipi's verzamelen zonder te trouwen.

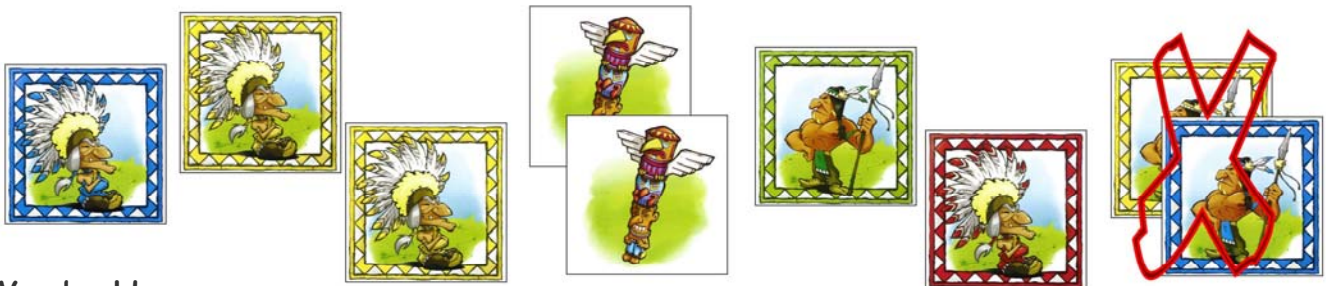
De gemeenschappelijke rooftocht



Als er minder dan 5 spelers meespelen, zijn er indianen die aan geen enkele speler toebehoren. Zulke indianen sluiten zich bij de **identieke** indianen aan om samen op rooftocht te gaan. Als bijvoorbeeld zo een jager buit maakt, sluiten zich alle jagers aan die tot geen enkele speler behoren. Dit betekent dat de speler deze indiaankaarten als bonus ontvangt en ze ook **allemaal** op zijn winststapel mag leggen.

UITZONDERING

Indianen die aan geen enkele speler toebehoren, sluiten niet aan bij andere indianen als ze worden gevangen genomen of trouwen (als met deze regel wordt gespeeld).



Voorbeeld

Er liggen één blauwe en twee gele opperhoofden bloot. Deze opperhoofden horen aan geen enkele speler toe. Een rood opperhoofd wordt blootgelegd en de rode speler legt zijn opperhoofdkaart bliksemsnel op het Pow-wow-bord. Hij neemt nu een groene krijger gevangen. De rode speler ontvangt nu alle vier opperhoofden, alle totempalen en de groene krijger. Hij krijgt wel de twee krijgers niet die aan geen enkele speler toehoren omdat het opperhoofd diegene is die buit maakt en dus alleen de opperhoofden zich aansluiten.

29 mei 2007