



Tenakee

Amigo, 2008

Michael FELDKÖTTER

3 - 5 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Spelmateriaal

- totemkaarten met de waardes 1 - 6 (telkens 10 kaarten)



- totemkaarten met de waardes 8 en 10 (telkens 5 kaarten)



- spits (15 kaarten)



- krijger (10 kaarten)



- squaw (10 kaarten)



- 1 opperhoofd (alleen gebruikt in de variant)



- 1 totempaal voor de startspeler (vóór het eerste spel samenstellen)



Spelidee en doel van het spel

Bij de indianen in Tenakee vindt de grote totempaalwedstrijd plaats. De deelnemers willen de grootste en de meest waardevolle totempaal tentoonstellen.

Een totempaal kan maar gewaardeerd worden zodra hij een spits heeft gekregen.

Om die reden zorgen de indianen ervoor dat hun totempalen op meerdere manieren kunnen opgebouwd worden.

Het doel van het spel bestaat erin om een waardevolle totempaal af te sluiten met een spits of met een squaw omdat de speler hiervoor punten ontvangt.

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft vergaard, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De **70 totemkaarten** (waardes 1 - 10) worden verdekt zeer grondig gemixt. Iedere speler ontvangt 14 totemkaarten in de hand. Als extra ontvangt iedere speler nog:

3 kaarten spits



2 kaarten krijger



2 kaarten squaw



De niet benodigde kaarten worden terug in de doos gelegd.

De kaart **opperhoofd** wordt alleen in de variant gebruikt.

De **totempaal van de startspeler** wordt samengesteld en vóór de jongste speler gezet.

Spelverloop

Het spel loopt over **zeven rondes**. Aan het begin van iedere ronde kiest iedere speler in het geheim uit zijn resterende kaarten er drie uit (aan het begin van het spel kan hij dus kiezen uit 21 kaarten) en neemt die kaarten in de hand. Met deze drie handkaarten speelt hij deze ronde. De resterende kaarten legt hij voor zich neer in een verdekte stapel.

De speler met de startspelertotempaal begint de ronde en legt één kaart in het midden van de tafel. Met deze kaart

- begint hij **ofwel een nieuwe totempaal**
- **ofwel bouwt hij verder aan een begonnen totempaal** (de kaart wordt aan de bovenste kaart van een paal gelegd)

AANDACHT

Aan het begin van het spel moet de startspeler een totem beginnen.

*In totaal mogen **hoogstens drie totempalen** op de tafel liggen (**Uitzondering**: bij vijf spelers tot maximaal 4 totempalen).*

Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, spelen alle medespelers telkens één kaart uit. De kaart die een speler uitspeelt, mag hij vrij kiezen uit zijn handkaarten.

Een totempaal beëindigen

Als een speler een kaart **spits** aan de bovenste totemkaart van een paal legt, is deze totempaal afgesloten. Een totempaal is eveneens afgesloten zodra een kaart **squaw** aan een kaart **krijger** wordt gelegd. De speler die een totempaal beëindigt, ontvangt telkens alle kaarten van de afgesloten totempaal. Hij legt deze kaarten, goed gescheiden van zijn eigen voorraadstapel, verdekt voor zich neer.

In de vrij gekomen ruimte kan een nieuwe totempaal worden gebouwd.

Kaarten die in een ronde niet konden uitgespeeld worden (bijvoorbeeld een squaw in een ronde waarin geen krijger werd uitgespeeld), vervallen en worden terzijde gelegd. Een speler kan een kaart niet laten vervallen als hij een andere handkaart kan spelen.

Een ronde is beëindigd zodra alle spelers hun drie handkaarten hebben afgelegd.

De startspelerkaart wordt doorgegeven aan de volgende speler met de wijzers van de klok mee. De volgende ronde begint opnieuw met in het geheim uitkiezen van drie handkaarten.

De kaarten afzonderlijk

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

Deze kaarten verhogen de waarde van een totempaal met het afgebeelde getal. Men kan met deze kaarten een nieuwe paal beginnen of aan een bestaande totempaal verder bouwen.

De getallen tellen aan het einde van het spel als zegepunten.



Spitsen

Met deze kaarten wordt een totempaal afgesloten. De speler die deze kaart legt, neemt alle kaarten van de totempaal bij zich. De spits kan aan alle totemkaarten worden aangelegd, maar niet aan een kaart krijger.



Krijgers

Deze kaarten kunnen aan alle totemkaarten worden gelegd of kunnen als nieuwe totempaal worden neergelegd. Aan deze kaart mag **alleen** een kaart **squaw** worden gelegd.



Squaw

Deze kaart mag alleen aan een kaart **krijger** worden gelegd. De respectievelijke totempaal is hiermee ook afgesloten. De speler die de kaart squaw legt, neemt alle kaarten van de totempaal bij zich.



A



B



C

Voorbeeld 1

Met een **totemkaart** kan men verder bouwen aan paal C. Als men een totemkaart in de ruimte B legt, wordt hier begonnen aan een nieuwe totempaal.

Een **spitskaart** kan aan paal C worden gelegd om deze totempaal te beëindigen (waarde 13 punten).

Een **krijgerkaart** kan aan paal C worden gelegd of als nieuwe paal in de ruimte B.

Een **squawkaart** mag alleen aan paal 2 (waarde 2 punten) worden gelegd.



A



B



C

Voorbeeld 2

Totemkaarten kunnen alleen in de ruimte C worden gelegd en beginnen daar dan een nieuwe totempaal.

Een spitskaart kan niet worden gelegd, deze kaart vervalt.

Een krijgerkaart kan alleen in de ruimte C worden gelegd.

Met een squawkaart kan paal A (waarde 8 punten) of paal B (waarde 11 punten) worden afgesloten.

Einde van het spel

Na zeven rondes zijn alle kaarten gespeeld. Iedere speler telt de punten van zijn verzamelde kaarten samen. De kaarten spits, krijger en squaw leveren geen punten op.

De speler met de meeste punten wordt de winnaar van het spel.

Variant

Het spel wordt zo vaak gespeeld als er deelnemende spelers zijn. De punten worden na elk partijtje op een blad genoteerd. De opperhoofdkaart wordt telkens gelegd bij die speler die op dat moment in het totaal de meeste punten heeft.

De speler die aan het einde van het aantal partijtjes de meeste punten heeft, wordt de winnaar van het spel.



Tactische tips

Het is belangrijk om de spitskaarten goed in te delen en te gebruiken. De speler die al in de eerste fase van het spel zijn spitskaarten heeft opgebruikt, zal in de loop van het spel worden gedwongen om met zijn totemkaarten de totempalen voor zijn medespelers alleen maar hoger en waardevoller te maken.

Met een krijgerkaart kan men ervoor zorgen dat de andere totempalen sneller groeien omdat men gedwongen wordt om de totemkaarten aan de overige totempalen te leggen.

Probeer er zeker voor te zorgen dat de squawkaart niet vervalt want anders riskeert men om waardevolle punten te verliezen.

19 september 2008