



VAN
RUDI
HOFFMANN



Aantal spelers: 2 – 5
Leeftijd: vanaf 8 jaar
Spelduur: ca. 45 minuten

Inhoud: 112 speelkaarten
1 spelregelboekje

SPELIDEE

In dit spel is het de bedoeling kaarten te trekken en hiermee boten samen te stellen. Iedere speler probeert drie complete boten te bouwen. Lange boten zijn het beste, want daar passen veel indianen en veel buit in. Iedere kaart in een complete boot levert punten op. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Alle kaarten worden geschud en in drie stapels in het midden van de tafel gelegd. Naast deze **drie trekstapels** ontstaat in de loop van het spel een open aflegstapel. Deze stapel symboliseert de “**eeuwige jachtvelden**”. Als een trekstapel leeg is, wordt de aflegstapel geschud en deze vormt weer een nieuwe trekstapel. De jongste speler begint met het spel.

VERLOOP VAN HET SPEL

De speler die aan de beurt is, mag zo lang kaarten blijven trekken van de trekstapels en in zijn bouwplaats neerleggen tot hij ofwel:

- ➔ een kaart trekt die hij al heeft liggen,
- ➔ de lassowerper, de boogschutter of de indiaan *Gekke Bijl* trekt,
- ➔ een boot compleet maakt,
- ➔ een kaart heeft getrokken die hij niet wil of kan leggen en daardoor op de aflegstapel moet leggen.

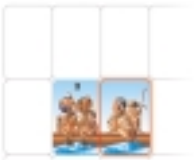
Tijdens zijn beurt mag hij kaarten ook van verschillende stapels trekken. Als één van de vier bovenstaande gevallen optreedt, mag hij geen kaarten meer trekken. De laatste getrokken kaart mag nog neergelegd worden. Daarna is de speler links van hem aan de beurt.

Basisregels voor het bouwen van boten

Een getrokken kaart wordt altijd in de eigen bouwplaats neergelegd. Deze bouwplaats is uitsluitend voor de betreffende speler. De bouwplaats is begrensd. Deze mag maximaal bestaan uit drie kaartenrijen in de hoogte en maximaal 14 kaarten in de breedte.

Een getrokken kaart mag alleen aan een reeds in zijn bouwplaats liggende kaart worden aangelegd.

Uitzondering: De eerste kaart wordt eenvoudigweg voor de speler neergelegd. Nieuwe kaarten kunnen op twee manieren worden aangelegd: zodanig, dat de nieuwe kaart met minimaal 1 zijde aan een reeds op tafel liggende kaart grenst of zodanig, dat de nieuwe kaart met minimaal 1 hoek een reeds voor hem liggende kaart raakt. Er mag zowel naar links als naar rechts als naar boven en beneden worden aangelegd zolang de maximaal toegestane hoogte (3) en breedte (14) niet wordt overschreden.



1) zijde aan zijde bouwen



2) hoek aan hoek bouwen



*3) naar boven
of beneden
bouwen*



4) Voorbeeld van een bouwplaats van maximaal 14 kaarten in de breedte en 3 kaarten in de hoogte.

In een rij mogen nooit twee kaarten met dezelfde afbeelding liggen. De rode en zwarte getallen zijn hierbij niet van toepassing. Iedere volgende gelijke kaart moet in een andere rij worden geplaatst.



Een kaart in de bouwplaats mag niet meer worden verschoven of van plaats worden geruild met een andere kaart. Er is echter een uitzondering, maar die wordt later in de spelregels beschreven (zie **Uitzondering**).

Direct links van een boegkaart mag slechts een achterstevenkaart worden gelegd.



Direct rechts van een achterstevenkaart mag slechts een boegkaart worden gelegd.

Een boot zonder boeg of achtersteven of met lege plaatsen is onvolledig.

Een boot zonder boeg of achtersteven is onvolledig.



Twee onvolledige boten in een rij:

- a) indianen en wigwam*
- b) dynamiet*



Als in een lege plaats slechts **één** kaart past, behoren de kaarten links en rechts van deze plaats bij **één** boot. Dit veran-

dert slechts als in deze lege plaats een boeg- of achterstevenkaart wordt geplaatst. Als de lege plaats groter is, behoren de kaarten links en rechts van deze plaats toe aan verschillende boten. Natuurlijk kunnen grotere lege plaatsen zo worden gesloten, dat hieruit één boot ontstaat.

Een boot met slechts een boeg en een achtersteven zonder lege plaatsen hiertussen is volledig.

De kleinst mogelijke volledige boot bestaat slechts uit boeg- en achterstevenkaarten. Het is niet van belang of zich india-



*De kleinst
mogelijke
complete boot.*

nen op de boot bevinden of niet. De lege boeg- en achterstevenkaarten zijn noch indianen- noch buitkaarten. Daarom zijn er ook geen getallen op deze kaarten gedrukt. Met deze kaarten kunnen boten compleet worden gemaakt.



Een complete boot die uit 6 kaarten bestaat.

Indianenkaarten

Op de **indianenkaarten** staan aan de bovenkant van de kaarten rode of zwarte getallen. Het getal geeft de gevechtskracht van de kaart aan. De som van de getallen in een boot is de gevechtskracht van de boot. De kleur van de getallen is slechts belangrijk voor de variant (zie **Variant met twee indianenstammen**).



Een boot met een gevechtskracht van 22.

Vier indianenkaarten hebben speciale eigenschappen.



Een speler die de *lassowerper* heeft getrokken **en** in zijn bouwplaats heeft gelegd, moet meteen een kaart naar keuze uit een **onvolledige boot van een tegenstander** pakken en in de eigen bouwplaats neerleggen. De andere kaarten in de boot van de tegenstander blijven op hun plaatsen liggen. Er mogen geen kaarten worden gepakt van volledige boten. Als het niet mogelijk is een kaart te pakken, vervalt de actie.



Een speler die de *boogschutter* heeft getrokken **en** in zijn bouwplaats heeft gelegd, moet meteen een **indianenkaart** (niet de totem) naar keuze uit een **onvolledige boot van een tegenstander** pakken en naar de eeuwige jachtvelden sturen (op de aflegstapel leggen). Het is niet toegestaan lege boeg- of achterstevenskaarten te pakken alsmede kaarten uit een volledige boot te pakken. Als het niet mogelijk is een kaart te nemen, vervalt deze actie.



Een speler die *Gekke Bijl* getrokken heeft, moet meteen één van zijn **eigen complete** boten naar keuze uit zijn bouwplaats pakken en samen met *Gekke Bijl* naar de eeuwige jachtvelden sturen. Onvolledige boten mogen niet worden gekozen. Als een

speler geen volledige boot bezit, vervalt deze actie. In dat geval gaat slechts ***Gekke Bijl*** naar de eeuwige jachtvelden.



De indianentotem is een beschermingskaart. Als de totem zich bevindt in een eigen boot, volledig of onvolledig, dan is deze boot beschermd tegen **aanval-**
len van boten van de tegenstander.

Maar:

- ➔ ***Gekke Bijl*** kan ook een complete boot met totem naar de eeuwige jachtvelden sturen.
- ➔ De lassowerper kan de totem uit een onvolledige boot trekken.

Buitkaarten

Buitkaarten leveren de spelers bij de puntentelling bonuspunten op. Er zijn zeven eenvoudige buitkaarten (squaw, dynamiet, adelaar, bont, tabak, wigwam, vuurwater). Ieder van deze kaarten is tien punten waard. Het getal staat aan de onderkant van de buitkaart.



Verder zijn er zes buitstukken (kanon, beer, buffel, hout, goud, paard) die hun waarde kunnen verdubbelen als ze uit twee kaarten bestaan. Als bij zo'n buitpaar de juiste persoon wordt aangelegd (soldaat, berenjager, buffeljager, houthakker, goudzoeker, cowboy), dan kan zo'n combinatie de waarde verdrievoudigen. Alle kaarten in zo'n trio hebben een gemeenschappelijk symbool op de boot.



Omdat het erg lastig is om zo'n combinatie in een boot te krijgen, mag een speler in uitzonderingsgevallen kaarten in zijn bouwplaats verplaatsen.

De uitzondering: Als een speler reeds één of twee kaarten van een buitcombinatie in één van zijn boten heeft liggen, mag hij kaarten verschuiven als hij een volgende kaart van deze buitcombinatie trekt en de kaart in deze boot wil leggen.



De speler mag zowel van volledige als van onvolledige boten kaarten naar links of naar rechts verschuiven. De speler mag slechts de lege plaats creëren die benodigd is voor het plaatsen van de buitkaart. Hij mag door het verschuiven van een kaart van deze boot wel andere kaarten die direct aangrenzen mee verschuiven. Dit verschuiven is niet mogelijk als daardoor het aantal van 14 kaarten in de breedte wordt overschreden. In dat geval moet de buitkaart in een andere boot worden gelegd.

Aanval

Een speler die een boot compleet heeft gemaakt, mag (hoefte echter niet) direct een boot van een tegenstander veroveren. De boot van de tegenstander mag **compleet of onvolledig** zijn. De eigen boot moet echter een hogere gevechtskracht hebben dan de boot die wordt aangevallen. Dat betekent, dat de som van de getallen op de indianenkaarten in de eigen boot hoger moet zijn dan de som van de getallen op de indianenkaarten in de boot van de tegenstander. Als de aanvaller een boot van een tegenstander heeft uitgezocht, pakt

hij deze kaarten uit de bouwplaats van de tegenstander. De rest van de kaarten in de betreffende bouwplaats blijven op hun plaats liggen. De aanvaller mag **alleen** de buitkaarten op een plaats naar keuze (uiteraard met inachtneming van de basisbouwregels) in zijn eigen bouwplaats leggen. De andere kaarten van de veroverde boot worden naar de eeuwige jachtvelden gestuurd.



*Aanvalsboot met een
gevechtskracht van 10.*



*Deze boot kan niet aangevallen worden, omdat de
indianenkaart "totem" zich in de boot bevindt.*

*Deze boot kan niet
worden aangevallen,
omdat de gevechts-
kracht (15) van
deze boot hoger is dan die van de aanvallende boot.*



*Deze boot kan aangevallen worden, omdat de gevechtskracht
(5) van deze boot lager is dan die van de aanvallende boot.*

Let op: Iedere complete boot kan slechts één maal aanval-
len. Als een speler door de veroverde kaarten weer een boot
compleet kan maken, mag hij eventueel nogmaals een aan-
val uitvoeren.

EINDE VAN HET SPEL

Een speler die zijn derde boot compleet heeft gemaakt, mag
het spel beëindigen. Als hij dat doet, worden de punten ge-
teld. Als de speler echter door wil spelen, gaat het spel op de
gewone manier verder. Het spel kan daarna pas weer beëin-
digd worden als deze speler weer een boot compleet maakt of
als een andere speler zijn derde boot compleet maakt.

Een speler die zijn vijfde boot compleet maakt, moet het spel
beëindigen. Het spel is ook afgelopen als er geen kaarten
meer van de trekstapels kunnen worden getrokken (oftewel
als alle kaarten in de bouwplaatsen van de spelers liggen).

PUNTENTELLING

Als het spel is afgelopen, worden de punten geteld. Alleen de
complete boten worden meegeteld. Voor het overzicht is het
handig om alle kaarten van onvolledige boten uit de bouw-
plaatsen te verwijderen.

De lengte van de boten en de buitkaarten leveren punten op.

- ➔ Elke kaart in een boot met twee tot en met zeven kaar-
ten levert **1** punt op.
- ➔ Elke kaart in een boot met acht tot veertien kaarten le-
vert **2** punten op.

- ➔ Iedere losse buitkaart (ook een half buitstuk) levert **10** extra punten op.
- ➔ Als twee bij elkaar horende helften van een buitstuk naast elkaar liggen (kanon, beer, buffel, hout, goud, paard), dan levert deze combinatie samen $(10+10) \times 2 = \mathbf{40}$ punten op
- ➔ Als ook de juiste persoon naast het buitstuk ligt (soldaat, berenjager, buffeljager, houthakker, goudzoeker, cowboy), dan levert deze combinatie $(10+10+10) \times 3 = \mathbf{90}$ punten op.
- ➔ Een half buitstuk en de juiste persoon in een boot leveren zoals normaal $10+10 = \mathbf{20}$ punten op.

VARIANT MET TWEE INDIANENSTAMMEN

Deze variant is speciaal bedacht voor Ogallala-experts. De indianenkaarten zijn gescheiden in de stammen zwartvoeten en roodvoeten. Alle hierboven beschreven regels blijven geldig, maar de volgende veranderingen zijn van kracht:

- ➔ In één boot mogen slechts indianenkaarten van dezelfde stam liggen, dus ofwel indianenkaarten met rode getallen ofwel indianenkaarten met zwarte getallen.
- ➔ Een boot met roodvoet-indianen kan slechts boten met zwartvoet-indianen veroveren en omgekeerd.
- ➔ Boten zonder indianen kunnen door beide stammen worden veroverd.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII