

Big Manitou - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Kartenstapel: 1 Stammkarte, 10 Jäger (Stärke 1 - 10), 7 große Krieger Plättchen mischen und in Stoffbeutel legen. Kartengeber bestimmen.

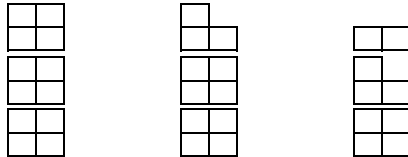
Bei 2 oder 4 Spielern gibt es 4 Treibjagden, bei 3 oder 5 Spielern 3 bzw. 5 Treibjagden.

Ablauf einer Runde:

1) Neue Runde:

- Der Kartengeber zieht Beuteplättchen aus dem Beutel und legt sie in 3 deutlich voneinander getrennten Gruppen offen aus (Jagdgründe).

2 Spieler:



3 - 4 Spieler:

5 Spieler:

2) Karten auswählen:

- Der Spieler links vom Geber sucht 9 Karten von seinem Stapel aus, der Geber 7, jeder andere 8.
- Die nicht gewählten Karten bleiben vorerst unter der Stammkarte.

3) Die Treibjagd - Jeder spielt 7 Karten:

- Jeder Spieler mischt seine ausgesuchten Karten und bildet verdeckt einen Stapel, aus dem er die oberen 3 Karten auf die Hand nimmt.
- Der Spieler links vom Geber beginnt das Spiel, indem er 1 Karte offen an der ihm zugewandten Seite eines der 3 Jagdgründe legt.
- 1 Karte vom eigenen Stapel nachziehen.
- Liegen schon eigene Karten an einem Jagdgrund, sollte man weitere Karten so platzieren, dass alle Karten sichtbar sind.

Stärkeprobe:

- Wird am selben Jagdgrund 1 "Großer Krieger" ausgespielt, wo schon ein "Großer Krieger" eines anderen Spielers liegt, kommt es sofort zur **Stärkeprobe**:
Jeder "Große Krieger" wird von bestimmten Kriegern geschlagen = Pfeil aufwärts.
Andere Krieger schlägt er selbst = Pfeil abwärts.
Die höhere Stärke gewinnt, die unterlegene Karte wird umgedreht. Liegt eine identische Karte eines anderen Spielers aus, werden Angreifer und Verteidiger umgedreht.

Opfer:

- Jeder Spieler kann einen 2. "Großen Krieger" zu einem Jagdgrund legen, wo er schon mit 1 "Großen Krieger" vertreten ist. Die 2. Karte kommt rechts daneben.
Diese 2. Karte kann ein anderer Spieler nur durch ein **Opfer** ausschalten.
Der neue "Große Krieger" muss eine Stärke \geq gegnerischem "Großen Krieger" haben.
Beide Karten (Sieger und Besiegter) werden auf verdeckt umgedreht.

! An jedem Jagdgrund kann immer nur ein einziger Spieler den "Großen Krieger" stellen.

4) Nach dem Spielzug ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

- Haben alle Spieler je 7 Karten ausgespielt, endet die Jagd.
Die Spieler mit Restkarten legen diese unter ihre Stammkarte.

5) Wertung:

Nach dem Ausspielen der Karten einer Jagd erfolgt Wertung:

a) Lederdieb:

- Jeder Spieler zählt die Gesamtsumme der Stärke seiner ausgespielten Jäger.
- Der Spieler mit der höchsten Summe muss 1 Tipi- oder Bisonplättchen seiner bisherigen Gesamtbeute als Strafe zahlen. Falls nicht vorhanden, 1 andere beliebige Beute abgeben.
Patt: Jeder Betroffene zahlt.
- Die Strafe nach der 1. Jagd, wo noch niemand Beute hat, wird später aus der Beute bezahlt.

b) Jagdgründe werten:

- Nacheinander werden die Jagdgründe gewertet. Nicht verteilte Beute verfällt danach.
- Der Spieler des "Großen Kriegers" nimmt 1 Beute seiner Wahl + legt sie offen vor sich ab.
- Der Spieler mit der größten Summe aus Jägern nimmt 2 Beutestücke.
Patt: Der nächste tiefer rangige Spieler erhält die Beute.
- Der Spieler mit zweithöchster Summe aus Jägern nimmt sich evtl. vorhandene Restbeute.
Patt: Der nächste tiefer rangige Spieler erhält die Beute.

6) Neue Jagd, Kartengeber wechselt nach links:

Nach Verteilung der Beute werden alle gespielten Karten abgelegt.
Nach der 2. und 4. Jagd erhalten die Spieler wieder alle ihre Karten zurück.

Beute:

Bison- und Tipiplättchen (zum Spielende zählen und punkten):

Die kleinere Anzahl der Werte einer Gruppe (Bisons oder Tipis) ergibt die Punktzahl.*

Totem (1 Punkt zum Spielende für Totemstein):

Der 1. Spieler, der das Plättchen nimmt, erhält den braunen Totemstein und behält ihn, bis jemand anderes mehr Totemplättchen hat. Haben alle Spieler ihre letzte Karte einer Jagd gespielt, darf Besitzer des Totemsteins eine 8. Karte spielen.

Pferd (1 Punkt zum Spielende für Pferdestein):

Der 1. Spieler, der das Plättchen nimmt, erhält den Pferdestein und behält ihn, bis jemand anderes mehr Pferdeplättchen hat. Haben alle Spieler ihre letzte Karte einer Jagd gespielt, darf der Besitzer des Pferdesteins 1 seiner Jäger zu einem anderen Jagdgrund ziehen.

Tomahawk (1 Punkt zum Ende des Spiels für die meisten Plättchen):

Jedes erhaltene Plättchen erhöht jede eigene Jägerkarte um Wert 1. Der Tomahawk zählt nicht für den Lederdieb. Beispiel: Ein Spieler hat Jäger gespielt im Wert von 5, 3, 7. Da er 2 Tomahawks hat, zählen diese Jäger nun 7, 5, 9.

Spielende:

Nach den Jagden gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Patt: Höhere Anzahl Tipis (nicht Plättchen) entscheidet, danach Anzahl Beute-Plättchen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.02.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*mit Autor
geklärt.