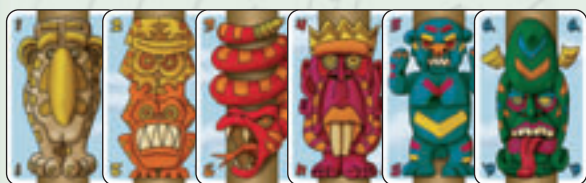


TENAKEE

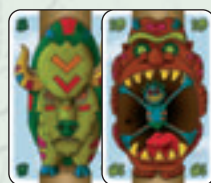
von Michael Feldkötter

Spieler: 3 – 5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

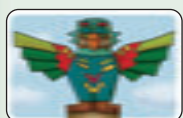
Inhalt



Totem-Karten Werte 1 – 6 (je 10 Karten)



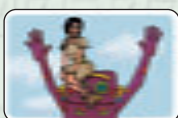
Totem-Karten Werte 8 und 10 (je 5 Karten)



Spitze (15 Karten)



Krieger (10 Karten)



Squaw (10 Karten)



Hauptling (1 Karte), nur für die Variante

1 Startspieler-Totempfahl: Bitte vor jedem Spiel zusammenstecken



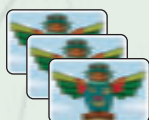
Spielidee & Spielziel

Bei den Indianern in Tenakee findet der große Totempfahl-Wettbewerb statt! Die Teilnehmer wollen die größten und wertvollsten Totempfähle zur Schau stellen. Ein Pfahl wird allerdings erst gewertet, wenn er eine Spitze bekommen hat. Darum machen sich die Indianer ihre Pfähle auch gegenseitig streitig. Ziel des Spiels ist es, möglichst wertvolle Totempfähle mit einer Spitze oder einer Squaw abzuschließen, denn die erspielten Totem-Karten bringen Punkte. Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die **70 Totem-Karten** (Werte 1 – 10) werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 14 Totem-Karten auf die Hand. Zusätzlich erhält jeder Spieler:

3 Karten **Spitze**



2 Karten **Krieger**



2 Karten **Squaw**



Nicht benötigte Karten werden in die Schachtel zurückgelegt. Die Karte **Hauptling** wird nur in der Variante benötigt.

Der **Startspieler-Totempfahl** wird zusammengesteckt und vor den jüngsten Spieler gestellt.

Spielablauf

Das Spiel läuft über **sieben Runden**. Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler **geheim** aus seinen verbleibenden Karten **drei** aus (in der ersten Runde aus seinen gesamten 21 Karten) und nimmt sie auf die Hand. Mit diesen **drei Handkarten** spielt er in dieser Runde. Die verbleibenden Karten legt er als verdeckten Stapel vor sich ab.

Der Spieler mit dem Startspieler-Totempfahl beginnt die Runde und legt eine Karte in die Tischmitte.

Damit

➤ beginnt er entweder einen **neuen Totempfahl** oder

➤ baut einen **begonnenen Totempfahl weiter**. (Die Karte wird an die oberste Karte eines Pfahls angelegt.)

Achtung: Zu Beginn des Spiels muss der Startspieler einen Totempfahl beginnen. Insgesamt dürfen **höchstens drei Totempfähle** auf dem Tisch liegen (Ausnahme: bei fünf Spielern bis zu vier Totempfähle). Die Höhe der Totempfähle ist nicht beschränkt.

Reihum spielen alle Mitspieler im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte aus. Die Reihenfolge, in der jeder Spieler seine Handkarten ausspielt, ist beliebig.

Einen Totempfahl beenden

Legt ein Spieler eine Karte **Spitze** an die oberste Totem-Karte eines Pfahls, ist dieser abgeschlossen. Ein Totempfahl ist ebenfalls abgeschlossen, wenn eine Karte **Squaw** an eine Karte **Krieger** angelegt wird. Der Spieler erhält jeweils sämtliche Karten des abgeschlossenen Totempfahls. Er legt sie verdeckt vor sich ab, wobei er sie gut von seinen verbleibenden Karten für dieses Spiel trennt. In der frei gewordenen Spalte kann nun ein neuer Totempfahl gebaut werden.

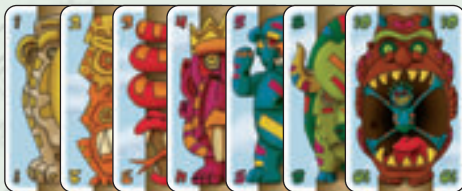
Karten, die in einer Runde nicht ausgespielt werden können (z. B. eine **Squaw** in einer Runde, in der keine **Krieger** an den Totempfählen liegen), verfallen und werden beiseite gelegt. Ein Spieler darf eine Karte nicht verfallen lassen, wenn er eine andere seiner Handkarten spielen kann.

Eine **Runde ist beendet**, wenn alle Spieler ihre drei Handkarten abgelegt haben. Der Startspieler-Totempfahl wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Die nächste Runde beginnt wieder mit der geheimen Auswahl von drei Karten usw.

Die Karten im Einzelnen:

Totem-Karten (Werte 1, 2, 3, 4, 5, 8, 10)

Diese Karten erhöhen den Wert eines Totempfahls um die abgebildete Zahl. Man kann mit ihnen einen Totempfehl beginnen oder weiterbauen. Die Zahlen zählen bei Spielende als Siegpunkte.



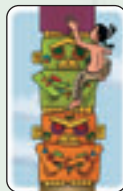
Spitze

Mit dieser Karte wird ein **Totempfehl abgeschlossen**. Wer sie legt, nimmt alle Karten des Totempfahls zu sich. Die *Spitze* kann an alle Totem-Karten angelegt werden, nicht aber an eine Karte *Krieger*!



Krieger

Diese Karte kann an alle Totem-Karten angelegt oder als neuer Totempfehl ausgelegt werden. An diese Karte darf **ausschließlich eine Squaw-Karte** angelegt werden!



Squaw

Diese Karte darf **ausschließlich an eine Krieger-Karte** angelegt werden. Der jeweilige Totempfehl ist damit abgeschlossen. Wer die *Squaw*-Karte legt, nimmt alle Karten des Totempfahls zu sich.



A



B



C

Beispiel 1:

Mit einer **Totem-Karte** kann man Pfehl C weiterbauen. Legt man eine Totem-Karte in die Spalte B, wird mit ihr ein neuer Totempfehl begonnen.

Eine **Spitze**-Karte kann zum Beenden des Pfahls C (Wert 13 Punkte) gelegt werden.

Eine **Krieger**-Karte kann an Pfehl C gelegt werden oder als neuer Pfehl in Spalte B.

Eine **Squaw**-Karte darf nur an Pfehl A (Wert 2 Punkte) gelegt werden.

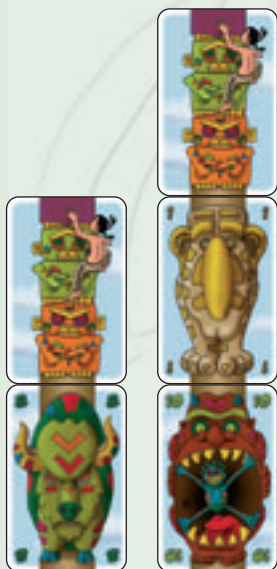
Beispiel 2:

Totem-Karten können nur in die Spalte C gelegt werden und beginnen dort einen neuen Totempfehl.

Eine **Spitze**-Karte kann nicht gelegt werden, sie verfällt.

Eine **Krieger**-Karte kann nur in Spalte C gelegt werden.

Mit einer **Squaw**-Karte kann Pfehl A (Wert 8 Punkte) oder Pfehl B (Wert 11 Punkte) abgeschlossen werden.



A

B

C

Spielende

Nach **sieben Runden** sind alle Karten gespielt. Jeder Spieler zählt die Punkte seiner erhaltenen Karten zusammen. Die Karten *Spitze*, *Krieger* und *Squaw* geben keine Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Variante

Das Spiel wird so oft gespielt, wie Spieler teilnehmen. Die Punkte werden nach jeder Partie auf einem Zettel notiert. Die **Häuptlingskarte** legt immer der in der Gesamtwertung Führende vor sich ab. Wer am Schluss am meisten Punkte hat, gewinnt.

Taktische Tipps

Teile dir deine *Spitze*-Karten gut ein! Wer in der ersten Phase des Spiels seine *Spitze*-Karten verbraucht, ist im weiteren Verlauf gezwungen, mit seinen *Totem*-Karten die Totempfähle für die Mitspieler wertvoller zu machen.

Mit einer *Krieger*-Karte kannst du dafür sorgen, dass die übrigen Totempfähle schneller wachsen, denn *Totem*-Karten müssen dann zwangsweise an die übrigen Totempfähle angelegt werden.

Achte darauf, dass deine *Squaw*-Karten nicht verfallen, sonst entgehen dir unter Umständen wertvolle Punkte.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL