

TENAKEE

von Michael Feldkötter

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

Inhalt



Totem-Karten 1 – 6 (je 10 Karten)



Totem-Karten 8, 10 (je 5)



Krieger (10)



Squaw (10)



Spitze (15)



Häuptling (1),
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 **Häuptling** bleibt zunächst am Rand des Tisches liegen.

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

Spielablauf

Das Spiel läuft über **7 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 Karten** 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** (Karte wird an die oberste Karte eines Pfahls angelegt)

Zu Beginn des Spiels muss ein Totempfahl begonnen werden.

Insgesamt dürfen **höchstens drei Totempfähle** auf dem Tisch liegen (Ausnahme: bei 5 Spielern bis zu vier Totempfähle). Die Höhe der Totempfähle ist nicht beschränkt.

Anschließend legen alle Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte ab. Die Reihenfolge, in der jeder Spieler seine ausgewählten Karten ablegt, ist beliebig.

Einen Totempfahl beenden

Legt ein Spieler eine Karte **Spitze** oder **Squaw** an die oberste Karte eines Totempfahls, ist dieser abgeschlossen. Der Spieler erhält **sämtliche Karten dieses 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 abgelegt werden können (z. B. eine **Squaw** in einer Runde, in der keine **Krieger** an den Totempfählen liegen), verfallen und werden beiseite gelegt.

Es ist nicht erlaubt, eine Karte verfallen zu lassen, wenn man eine andere seiner ausgewählten Karten spielen kann.

Eine **Runde ist beendet**, wenn alle Spieler ihre 3 Handkarten abgelegt haben. Der Startspieler-Totempfahl wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Die nächste Runde beginnt wieder mit der geheimen Auswahl von 3 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. *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

Beispiele:

Mit einer **Totem-Karte** kann man Pfahl 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) gelegt werden.

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



A

B

C

Eine **Spitze-Karte** kann nicht gelegt werden. Sie verfällt.

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

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

Spielende

Nach **7 Runden** sind alle Karten gespielt. Jeder Spieler zählt die Punkte seiner erspielten 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