

Beispiel für eine Abrechnung:

Nachdem die Fellräuberkarte an den Spieler mit den meisten Jägerpunkten vergeben wurde, werden die Büffelplätze einzeln gewertet. An diesem Büffelplatz hat Gelb die Mehrheit (9+2=11 Punkte).

Er erhält die Büffelkarte mit der 12.

Grün hat den zweiten Platz (10 Punkte + 1 besetzter Großer Krieger) er erhält die Büffelkarte mit der 5.

Blau hat nur 5+4=9 Punkte und geht leer aus.

Rot hat einen Großen Krieger (Häuptling) offenlegen und erhält alle Karten der Mitspieler und seine eigene.

**Neue Jagdzeit, neues Glück**

Nachdem alle Büffelplätze abgerechnet wurden, beginnt eine neue Jagdzeit. Der Spieler links vom alten Geber ist neuer Geber und legt die Büffelkarten aus (siehe Jagdvorbereitungen).

Jeder sucht wieder 8 Karten heraus (der Geber 7).

Der Spieler links vom neuen Geber beginnt, der Rest verläuft wie beschrieben.

Spielende

Sobald die **dritte** Jagdzeit beendet wurde, zählt jeder die Punkte neben seiner Stammeskarte:

Jede **Büffelkarte** zählt so viele Punkte, wie auf der Karte steht.

Jeder **Gefangene** bringt 1 Punkt.

Jede **Fellräuberkarte** zählt 10 Minuspunkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Der Autor: Günther Burkhardt, geboren 1961, lebt am Rande der Schwäbischen Alb. Der Reitschullehrer beschäftigt sich am liebsten mit Spielen, bei denen man durch cleveres Handeln andere ausstechen kann. Das gilt auch für seine originelle Büffeljagd „Manitou“, das sein erstes veröffentlichtes Kartenspiel ist.

Grafik: Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

© 1997 Simba Toys

Goldsieber Spiele, Werkstr. 1,

D-90765 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany



MANITOU

Die große Herausforderung für 2-4 Büffeljäger ab 12 Jahren

Es ist Jagdzeit. Jeder Spieler stellt aus den Jägern und Großen Kriegern seines Stammes seinen Jagdtrupp zusammen. Jäger können Büffel und somit Punkte erbeuten. Mit Großen Kriegern kann man gegnerische Indianer zu Gefangenen machen, die ebenfalls Punkte bringen.

Wer seine Karten am geschicktesten auf drei Jagdzeiten verteilt, gewinnt...mit Manitous Hilfe.

Spielmaterial

4 Kartensets in vier Stammesfarben (je 22 Karten)

7 Fellräuberkarten (-10)

15 Büffelkarten (in den Werten 1, 2, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 9, 10, 10, 11, 12, 13)

Spielvorbereitung

- Jeder wählt eine der vier Stammesfarben und erhält ein Kartenset mit:
 - 1 Stammeskarte (Daraus ergibt sich die Rangfolge der Großen Krieger im Kräftemessen.)



11 Jäger (Stärkekpunkte 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 7, 8, 9, 10)

10 Große Krieger (je 2 x Häuptling, Medizinmann, Regenmacher, Späher und Squaw)

In diesem Spiel wird auch die Squaw als Großer Krieger bezeichnet, zumal die Frauen die eigentlichen großen Krieger des Alltags sind.

Bei weniger als vier Spieler werden die übrigen Kartensets in die Schachtel zurückgelegt.



Die Fellräuberkarten werden als Stapel bereitgelegt.












Die Büffelkarten werden nach den Rückseiten sortiert, getrennt gemischt und als zwei **verdeckte** Stapel bereitgelegt.

- Der älteste Spieler ist in der ersten Jagdzeit Geber.

Jagd vorbereiten

Es werden 3 Jagdzeiten gespielt. Zu Beginn jeder Jagdzeit legt der Geber von den verdeckten Büffelkarten einige an drei nebeneinanderliegenden Plätzen **offen** in der Tischmitte aus. Das sind die Büffelplätze. Ob es kleine Werte oder große sind (siehe Kartenrückseite) geht aus der folgenden Übersicht hervor:

	1. Büffelplatz	2. Büffelplatz	3. Büffelplatz
bei 2 Spielern:			
bei 3 Spielern:			
bei 4 Spielern:			

Anschließend wählt jeder aus seinen Jägern und Großen Krieger insgesamt

8 Karten aus, mit denen er an der Jagdzeit teilnehmen möchte.

Achtung: Der Geber wählt **nur 7 Karten** aus.

Die übrigen Karten sind seine **Reservekarten** für die späteren Jagdzeiten. Diese legt er **unter** seine **Stammeskarte**.

Wie Sie Ihre Karten am günstigsten zusammenstellen, werden Sie während des Spiels herausfinden. Für Ihre erste Jagdzeit empfehlen wir: zwei Jäger mit großen und zwei mit kleinen Stärkepunkten und vier verschiedene Große Krieger.

Ablauf einer Jagdzeit

Jeder Spieler mischt seine ausgewählten Karten, legt sie verdeckt vor sich ab und nimmt die **obersten 3** Karten auf die Hand. Der Spieler links vom Geber beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

- Wer an der Reihe ist, muß **eine** seiner Handkarten an einem der drei Büffelplätze **offen** anlegen. (Jeder Spieler legt die Karten an die ihm zugewandte Seite des Büffelplatzes - siehe Beispiel rechts oben.)
 - Anschließend zieht er von seinen ausgewählten Karten **eine** nach, so daß er wieder drei auf der Hand hält. (Wenn man keine Karten mehr nachziehen kann, wird mit den restlichen Handkarten weitergespielt.)
- Danach legt der nächste Spieler ebenfalls eine Karte an einem der

grund mehrerer Gleichstände die Karten nicht ausreichen, notieren Sie bitte in diesem Sonderfall die 10 Minuspunkte auf einem Blatt Papier.)

2. Büffel erbeuten

Anschließend wird jeder Büffelplatz einzeln gewertet:

Der Spieler, der an einem Büffelplatz Jäger mit den **meisten Stärkepunkten** versammelt hat, erhält die Büffelkarte.

Liegen dort zwei Büffelkarten, erhält er die wertvollere.

Die andere Karte erhält, wer die zweitmeisten Stärkepunkte hat. Ist ein Spieler alleine mit Jägern an einem Büffelplatz vertreten, erhält er alle dort liegenden Büffelkarten. Gewonnene Büffelkarten legt man auf seinen Punktstapel

neben seiner Stammeskarte. **Die Jäger und Großen Krieger bleiben voreerst liegen.**

Gleichstand

Gibt es einen Gleichstand bei den meisten Stärkepunkten, erhält an diesem Büffelplatz **kein** Spieler eine Büffelkarte. Diese werden in die Schachtel zurückgelegt.

Gibt es einen Gleichstand bei den zweitmeisten Stärkepunkten, nimmt sich nur der Spieler mit den meisten Stärkepunkten **eine** Büffelkarte. Die andere Karte wird in die Schachtel gelegt.

Auch wenn an einem Büffelplatz überhaupt keine Jäger liegen, werden die zugehörigen Büffelkarten in die Schachtel zurückgelegt.

3. Gefangene machen

Der Spieler, der an einem Büffelplatz einen oder zwei Große Krieger offenliegen hat, erhält **alle** Jäger und (verdeckten) Großen Krieger, die an diesem Büffelplatz liegen.

Die eigenen Karten werden zu den Reservekarten gelegt und können später wieder eingesetzt werden. Jede fremde Karte ist ein **Gefangener** und bringt am Ende je einen Punkt. Gefangene Jäger und gefangene Große Krieger legt jeder auf seinen Punktstapel.

Liegt am Ende einer Jagdzeit an einem Büffelplatz **kein** Großer Krieger **offen**, erhält jeder seine Karten zurück und legt sie zu seinen Reservekarten.

Zusammenfassung: Es geht im Spiel also darum, an einem Büffelplatz Jäger mit den meisten Stärkepunkte liegen zu haben. Aber dabei muß man vermeiden, insgesamt die größte Gesamtstärke zu haben, sonst kassiert man die Feilräuberkarte. Und denken Sie daran, nur mit den Großen Kriegern kann man Gefangene machen.

Büffelplätze an (an seiner Seite) und zieht eine neue Karte.

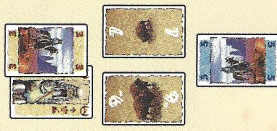
- Legt ein Spieler später eine Karte an einen Büffelplatz, an dem er bereits eine Karte gelegt hat, wird diese so auf seine dort liegende Karte gelegt, daß diese sichtbar bleibt.

Beispiel für das Legen der Karten – bei 4 Spielern:

1. Büffelplatz



2. Büffelplatz



3. Büffelplatz



- Wird ein Großer Krieger an einen Büffelplatz gelegt, an dem bereits ein Großer Krieger eines anderen Spielers liegt, kommt es zum **Kräffemessen** (siehe unten). Dabei wird festgestellt, welcher Große Krieger siegreich ist, um später Gefangene zu machen.
- Es ist erlaubt, auf einen eigenen offenliegenden Großen Krieger **einen** weiteren Großen Krieger zu legen. Damit sind diese beiden Großen Krieger nur durch ein Opfer angreifbar (siehe Kräffemessen). Mehr als zwei Große Krieger eines Spielers dürfen jedoch **nicht** offen an einem Büffelplatz liegen.

Wichtig: Große Krieger und Jäger eines Spielers können an einem Büffelplatz in beliebiger Anordnung liegen. Sie behalten ihre Gültigkeit, egal ob sie sich oben, in der Mitte oder unten in der Auslage befinden.

- Sobald jeder Spieler **7 Karten** gespielt hat, ist eine **Jagdzeit beendet**. Alle Spieler (außer dem Geber, der ja eine Karte weniger hatte) legen ihre verbliebene Karte zurück zu ihren Reservekarten unter ihre Stammeskarten.

Das Kräffemessen (2 Große Krieger an einem Büffelplatz)

- Legt ein Spieler an einen Büffelplatz, an dem bereits ein Großer Krieger eines **anderen** Spielers liegt, einen eigenen Großen Krieger, dann besiegt die stärkere Karte die schwächere.
Nur die **unterlegene Karte** wird umgedreht und bleibt **verdeckt** liegen. Die siegreiche Karte bleibt offen liegen.
Auf den Großen Krieger-Karten steht jeweils an der linken Seite, wen dieser Große Krieger besiegen kann **↓**, und rechts steht, von wem er besiegt wird **↑**.

Aus der **Stammeskarte** geht hervor, wie das Kräfteverhältnis aller Großer Krieger untereinander ist. Beispiel:



Der **Medizinmann** wird besiegt von „Hauptling“ und „Späher“ (linke Spalte) und besiegt selbst „Regenmacher“ und „Squaw“ (rechte Spalte).

Wichtig: An einem Büffelplatz liegen also immer nur Große Krieger eines Spielers offen.

- Legt ein Spieler an einem Büffelplatz den **gleichen** Großen Krieger, den ein anderer Spieler bereits dort gelegt hat, so heben sich **beide** gegenseitig auf. Beide Karten gelten als besiegt und werden umgedreht.
- Liegen **zwei** Große Krieger **eines** Spielers an einem Büffelplatz **offen**, sind sie nur durch ein „Opfer“ angreifbar.
Opfer: Um zwei Große Krieger eines Gegners anzugreifen, muß ein Spieler einen seiner Großen Krieger spielen, der stärker oder genauso stark ist, wie der oberste Große Krieger (der zuletzt gelegte) des Gegners. Anschließend werden **beide** Karten (die besiegte und die Siegerkarte) umgedreht. Erst jetzt kann man selbst oder ein anderer Spieler in einem späteren Zug versuchen, mit einem anderen Großen Krieger den verbliebenen Großen Krieger anzugreifen – wenn nicht in der Zwischenzeit der Spieler erneut einen zweiten Großen Krieger gelegt hat.

Beispiel: Der Regenmacher ist durch einen Hauptling geschützt.

Um an den Regenmacher heranzukommen, muß ein Spieler eine Squaw oder einen eigenen Hauptling opfern, die den Hauptling besiegen. Erst dann kann man den Regenmacher besiegen.



Abrechnung

Sobald jeder Spieler 7 Karten gespielt hat, wird festgestellt, welcher Stamm am erfolgreichsten war:

1. Fellräuberkarte

Zunächst wird gezählt, welcher Spieler mit seinen Jägerkarten **insgesamt** die **höchste Gesamtstärke** erreicht hat. Dieser Spieler erhält die Fellräuberkarte (-10) und legt sie auf einen verdeckten Punktestapel neben seine Stammeskarte. Bei Gleichstand erhalten mehrere Spieler je eine Fellräuberkarte. (Normalerweise wird je Jagdzeit nur eine Fellräuberkarte benötigt, sollten auf-