

APACHE

für 2 – 5 Spieler
ab 8 Jahren



SPIELIDEE

Jeder Spieler besitzt einen kleinen Indianerstamm mit Jägern, Indianerinnen, Kriegern und Häuptlingen. Die Indianer möchten möglichst viel Beute machen. So hält der Jäger zum Beispiel Ausschau nach Büffeln und die Indianerin sammelt Halsketten. Wer die Nerven behält und solange wartet, bis mehrere Beutekarten ausliegen, hat gute Chancen das Spiel zu gewinnen.

SPIELMATERIAL

20 Handkarten (je 1 Häuptling, Krieger, Indianerin und Jäger in den 5 Spielerfarben)

114 Präriekarten, davon

45 Indianerkarten (je 3 Jäger, 2 Häuptlinge, 2 Krieger und 2 Indianerinnen in den 5 Spielerfarben)

69 Beutekarten (33 Büffel, 9 Totempfähle, 9 Tomahawks, 9 Halsketten, 9 Tipis)

1 Pow-Wow-Tafel

1 Spielregel

SPIELVORBEREITUNG

Die Handkarten und Präriekarten werden voneinander getrennt. Auf der Rückseite der Handkarten befindet sich ein Indianer. Die Präriekarten zeigen auf der Rückseite Prärie.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die 4 Handkarten dieser Farbe. Auf den 4 Karten befindet sich je ein Häuptling, eine Indianerin, ein Krieger und ein Jäger der gleichen Farbe. In den oberen Ecken und im Hintergrund der Karten kann man sehen, welche Beute dieser Indianer machen kann.



Hinweis: Spielen weniger als 5 Spieler mit, so werden die Handkarten der nicht benötigten Farben zurück in die Schachtel gelegt.

Alle Präriekarten werden als ungeordneter Haufen mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgebreitet und gemischt. Die Karten bleiben für das weitere Spiel so ungeordnet liegen.

In der Tischmitte wird etwas Platz gemacht. Dorthin wird die Pow-Wow-Tafel gelegt. Pow-Wow nennt man bei den Indianern eine Versammlung.

Der Spieler mit dem schärfsten Adlerblick beginnt. (Zum Testen empfehlen wir diese Textzeile).

SPIELVERLAUF

Präriekarte aufdecken

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Reihum deckt jeder Spieler nacheinander eine verdeckt liegende Präriekarte aus der Tischmitte auf.

Achtung: Damit der Spieler dabei keinen Vorteil hat, muss er die Karte so aufdecken, dass beim Aufdecken die Rückseite mit der Prärie zu ihm hin zeigt.

Es gibt zwei Arten von Präriekarten: Indianerkarten und Beutekarten.



Die **Indianerkarten** zeigen auf der Vorderseite einen Indianer in einer Spielerfarbe.



Die **Beutekarten** zeigen auf der Vorderseite einen Büffel, eine Halskette, ein Tomahawk, einen Totempfahl oder ein Tipi. Diese Karten können die Spieler zusammen mit ihren Indianerkarten erbeuten.

Hinweis: Nehmen weniger als 5 Spieler am Spiel teil, so werden im Spielverlauf auch Indianer aufgedeckt, die keinem Spieler gehören, weil niemand diese Farbe besitzt. Diese Indianer bleiben einfach offen liegen.

Sobald eine Präriekarte aufgedeckt wurde, darf jeder Spieler eine Handkarte ausspielen, der Beute machen kann. Spielt niemand eine Handkarte aus, werden solange reihum Präriekarten aufgedeckt, bis ein Spieler eine Handkarte ausspielt und damit das Aufdecken der Präriekarten unterbricht.

Beute machen

Um Beute machen zu können, muss der Spieler eine Handkarte ausspielen und diese ganz schnell offen auf die Pow-Wow-Tafel legen.

Ein Spieler darf nur eine Handkarte ausspielen, wenn sein abgebildeter Indianer auch offen auf dem Tisch liegt und dieser mindestens eine Karte erbeuten kann.

Die Indianer und ihre Beute



Die **Indianerin** ist jung und hübsch und nimmt **alle Halsketten** an sich.



Der **Krieger** ist groß und kräftig und sammelt **alle Tomahawks** ein.



Der **Jäger** ist klein und flink und erbeutet **alle Büffel**.



Der **Häuptling** ist alt und listig und macht Gefangene. Er kann nur Beute machen, wenn mindestens ein Totempfahl und mindestens eine andere Indianerkarte mit einem männlichen Indianer offen liegen. Er nimmt sich **alle Totempfähle und einen beliebigen männlichen Indianer**.

Hinweis: Bei weniger als 5 Mitspielern kann der Häuptling auch einen Indianer fangen, der keinem Spieler gehört.



Jeder Indianer kann sich, anstatt „seines“ Gegenstandes, **alle Tipis** nehmen.

Beispiel: Ein roter Jäger, ein Tipi und ein Büffel liegen offen in der Tischmitte aus. Der rote Spieler legt seine Jägerkarte auf die Pow-Wow-Tafel und kann 2 Karten kassieren: die Indianerkarte mit seinem Jäger und die Beutekarte mit dem Tipi **oder** den Jäger und den Büffel. Er kann aber nicht den Büffel und das Tipi nehmen.

Der Spieler nimmt die Indianerkarte und die Beutekarten und legt sie als Stapel verdeckt zur Seite. Das ist sein Gewinnstapel. Anschließend nimmt er die ausgespielte Handkarte wieder zurück auf die Hand.

Befinden sich zwei gleiche Indianer, also beispielsweise zwei Jäger, derselben Farbe auf dem Tisch und legt der Spieler die entsprechende Handkarte auf die Pow-Wow-Tafel, so darf er nur mit einem der beiden Indianer Beute machen. Die andere Indianerkarte bleibt offen liegen.

Nach dem Aufdecken einer Präriekarte darf ein Spieler stets nur eine Handkarte ausspielen. Es ist also nicht möglich beispielsweise einen Jäger und eine Indianerin auszuspielen.

Mehrere Spieler wollen Beute machen

Spielen mehrere Spieler gleichzeitig eine Handkarte aus, darf derjenige Spieler zuerst seine Beute nehmen, der seine Karte am schnellsten auf die Pow-Wow-Tafel gelegt hat. Das ist die Karte, die als unterste auf der Pow-Wow-Tafel liegt. Danach kommt der Spieler zum Zug, dessen Karte an zweitunterster Stelle liegt, und so weiter.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler mit seinem Indianer keine Beute mehr machen kann, weil etwa ein anderer Spieler ihm die Beute vor der Nase weggeschnappt hat. Dann geht der betreffende Spieler leer aus und nimmt seine Handkarte einfach wieder zurück.

Nach dem Verteilen der Beute

Nachdem die Spieler ihre Handkarten wieder auf die Hand genommen haben, geht das Aufdecken der Präriekarten bei dem Spieler weiter, der zuletzt eine Handkarte ausgespielt hat.

Beispiel: Ein Spieler hat gerade eine Präriekarte aufgedeckt: Es war der rote Häuptling. Der gelbe Spieler und die lila Spielerin erkennen die Gefahr für ihre Jäger, denn es liegen jede Menge Totempfähle aus. Sie legen schnell ihre Handkarten mit dem Jäger auf die Pow-Wow-Tafel. Der gelbe Spieler ist etwas schneller als die lila Spielerin, und so landet der lila Jäger auf dem gelben. Der rote Spieler ist am langsamsten. Seine Häuptlingskarte landet als oberste auf der Pow-Wow-Tafel. Zuerst macht der gelbe Jäger Beute. Der gelbe Spieler nimmt seinen Jäger und den Büffel und legt sie auf seinen Gewinnstapel. Die lila Spielerin legt ihren Jäger und das Tipi auf ihren Gewinnstapel. Jetzt kommt der rote Häuptling an die Reihe: Der Häuptling darf die Indianerin nicht gefangen nehmen. Deshalb geht der rote Spieler leer aus, obwohl Totempfähle ausliegen. Alle nehmen ihre Handkarten wieder auf, und der rote Spieler deckt die nächste Präriekarte auf, da sein Häuptling die letzte ausgespielte Handkarte war.



Strafe muss sein!

Hat ein Spieler eine Handkarte ausgespielt, mit der er zu diesem Zeitpunkt gar keine Beute hätte machen können, muss er zur Strafe die beiden obersten Karten von seinem Gewinnstapel abgeben. Diese beiden Karten werden aus dem Spiel genommen. Hat der Spieler nicht genügend Karten auf seinem Gewinnstapel, muss er nur so viele Karten abgeben, wie er noch hat. Anschließend nimmt er seine Handkarte wieder zurück.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Nachdem die letzte Präriekarte aufgedeckt wurde, dürfen alle Spieler noch einmal versuchen mit einem Indianer Beute zu machen. Danach endet das Spiel.

Jeder Spieler zählt die Karten in seinem Gewinnstapel. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand, teilen sich die stolzen Apachen den Sieg!

ZUSÄTZLICHE REGELN

 die das Grundspiel erweitern.

Alle zusätzlichen Regeln können beliebig miteinander kombiniert werden.

Kriegspfad



Wenn ein Spieler mit seinem Krieger **Tomahawks** einsammelt, begibt er sich anschließend auf den Kriegspfad und überfällt alle Mitspieler. Der Spieler erhält von jedem Mitspieler **eine Büffelkarte** aus dessen Gewinnstapel. Hat ein Mitspieler keine Büffel in seinem Stapel, muss er auch keine Karte abgeben. Im Spiel zu zweit erbeutet der Krieger stets 2 Büffel.

Hinweis: Beim Spiel mit der „Kriegspfad“-Regel ist es ratsam, gewonnene Büffelkarten immer unter den Stapel zu legen, da man sie so schneller findet.

Hochzeit



Wenn mindestens ein **Tipi** ausliegt, kann eine **Indianerin** einen beliebigen **männlichen Indianer** heiraten, beziehungsweise kann ein männlicher Indianer eine beliebige Indianerin heiraten. Sowohl der Spieler, zu dessen Stamm die Indianerin gehört, wie auch der Spieler, zu dessen Stamm der männliche Indianer gehört, kann seine Handkarte ausspielen. Der Spieler, der seine Karte zuerst ausspielt, bekommt alle Tipis, die Indianerin und den Indianer und legt sie auf seinen Gewinnstapel. Natürlich kann man auch weiterhin Tipis einsammeln ohne zu heiraten.

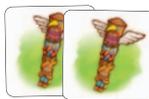
Gemeinsamer Beutezug



Spielen weniger als 5 Spieler mit, gibt es Indianer, die zu keinem Spieler gehören. Solche Indianer schließen sich mit den **gleichen Indianern** der Spieler zu gemeinsamen Beutezügen zusammen. Macht also beispielsweise der Jäger eines Spielers Beute, schließen sich ihm alle Jäger an, die keinem Spieler gehören. Das heißt, der Spieler erhält diese Indianerkarten als Bonus und darf sie **alle** auf seinen Gewinnstapel legen.

Ausnahme: Indianer die keinem Spieler gehören schließen sich anderen Indianern **nicht** an, wenn diese gefangen genommen werden oder – heiraten, wenn mit der Regel „Hochzeit“ gespielt wird!

Beispiel: Es liegen ein blauer und zwei gelbe Häuptlinge aus. Sie gehören keinem Spieler. Ein roter Häuptling wird aufgedeckt, und der rote Spieler legt seine Häuptlingskarte auf die Pow-Wow-Tafel. Er nimmt einen grünen Krieger gefangen. Der rote Spieler erhält also alle 4 Häuptlinge, alle Totempfähle und den grünen Krieger. Er bekommt jedoch nicht die anderen Krieger, die keinem Spieler gehören, da es der Häuptling ist, der Beute macht.



Autor: Stefan Dorra,

Illustration: Studio Mattigatti di Ciccoli Lorenzo

Gestaltung: Lorenzo Ciccoli, Kolorierung: Andrea Renzoni

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany. www.abacusspiele.de

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

