

cher unter den Indianerstämmen in der Jagd am tüchtigsten gewesen ist.

### 1. Lederlieb

Zuerst errechnet jeder Spieler die Gesamtsumme der Stärkewerte aller „Jäger-Karten“, welche er im Verlauf der erst zum Ende gekommenen Treibjagd ausgespielt hat.

In dem Indianerstamm, welche die höchste Summe erzielt hat, versteckt sich ein Lederlieb und also muss der entsprechende Spieler ein seiner **Tipizelte- oder Bisonbeuteplättchen** als Strafe ablegen. Hätte er keine Tipizelte- oder Bisonplättchen vor sich ausliegen, dürfte er eine andere Beuteplättchensorte nach Wahl ablegen. Falls zwei oder mehrere Spieler im Gleichstand sind, legt jeder von ihnen ein Tipizelte- oder Bisonplättchen als Strafe ab.

Hätte der Spieler kein Beuteplättchen auf der Hand, würde er nicht bestraft. Die abgelegten Beuteplättchen werden vom Spiel endgültig entfernt. Sie kommen nicht in den Stoffbeutel, sondern in die Schachtel zurück.

**Vorsicht: Nur nach der ersten Treibjagd, wenn die Spieler noch keine Beuteplättchen dabei haben, muss der Lederlieb ein seiner erst erhaltenen Beuteplättchen als Strafe ablegen.**

### 2. Wertung der drei Jagdgründe

Nun werden alle drei Jagdgründe nacheinander geschätzt, indem man (vom Kartengeber aus gesehen) von links beginnt:

A. Der Spieler, dessen **Großer Krieger-Karte** offen an diesem Jagdgrund liegt, **wählt als erster**. Er nimmt sich ein Beuteplättchen nach Wahl vom entsprechenden Jagdgrund und platziert sie vor sich.

B. Der Spieler, welchem die größte Summe an **Jäger-Karten** an diesem Jagdgrund gehören, der **wählt als zweiter**. Er nimmt sich **zwei** Beuteplättchen statt nur eins. Im Gleichstandfall erhalten die Spieler kein Plättchen und die zwei Beuteplättchen werden der Spieler mit der zweithöchsten Anzahl von **Jäger-Karten** erhält die Plättchen.

C. Der Spieler mit der **zweithöchsten** Summe von **Jäger-Karten** erhält die **restlichen Beuteplättchen**, wenn es noch welche gibt. Im Gleichstandfall erhalten die Spieler kein Plättchen und die übrigen Beuteplättchen (wenn es noch welche gibt) werden vom Spieler mit der dritthöchsten Anzahl von **Jäger-Karten** erhalten.

Hatte niemand Karten an einem bestimmten Jagdgrund ausgespielt, werden die Beuteplättchen an diesem Jagdgrund vom Spiel endgültig entfernt.

### Neue Treibjagd

Nachdem die Beuteplättchen verteilt worden sind, werden alle ausgespielten Karten abgelegt und die zweite Treibjagd beginnt. Der Stapel jedes Spielers besteht aus einer Kartenanzahl, die für zwei Treibjagden ausreicht. Zum Schluss der zweiten und vierten Treibjagd erhält jeder Spieler seinen eigenen ganzen Kartenstapel wieder. Im Verlauf der zweiten und der vierten Treibjagd werden die Spieler ohne die Karten spielen, welche sie während der ersten und der dritten schon ausgespielt haben. Der Spieler an der linken Seite des Kartengebers wird zum neuen Kartengeber. Die neue Treibjagd beginnt.

### Die Beuteplättchen

Es sind 5 unterschiedliche Beuteplättchensorten. Wenn der Spieler ein



Beuteplättchen erhält, legt er es offen vor sich.

**Tipizelte/Bisons:** Sie sind notwendig, um zu gewinnen, denn am Ende des Spiels erhalten die Spieler dadurch die meisten Siegpunkte. Jedes **Tipizelte- oder Bisonspaar** zählt 1 Siegpunkt.

Jedes Plättchen weist eine Zahl auf, welche die Tipizelte- oder Bisonsanzahl anzeigt, die auf diesem Plättchen dargestellt sind.

**Beispiel:** Alex hat ein Tipizelteplättchen zu 3, ein Tipizelteplättchen zu 1, ein Bisonsplättchen zu 3 und ein Bisonsplättchen zu 2. Sie zählen 4 Siegpunkte zusammen.

Hätte er ein Tipizelte- oder ein Bisonsplättchen mehr, würde er 5 Siegpunkte erzielen.



**Totem:** Der erste Spieler, welcher dieses Plättchen nimmt, der erhält auch den braunen Totemstein und legt ihn vor sich ab. Jeder Spieler, der den Totemstein erhält, behält ihn so lange, bis ein anderer Spieler mehr solche Plättchen besitzt. **Nachdem alle anderen Spieler ihre letzte Karte ausgespielt haben, kann der Spieler, welcher den Totemstein vor sich hat, eine achte Karte ausspielen.** Falls der Spieler, welcher den Totemstein vor sich hat, der letzte Spieler ist (7 Karten auf der Hand), kann er diese Eigenschaft des Totems nicht aktivieren. **Am Spielende erhält der Spieler mit dem Totemstein vor sich 1 Siegpunkt.**



**Pferd:** Vgl. die Spielregeln, die für den Totemstein gültig sind. Nachdem alle Spieler (auch derjenige, der dank dem Totem als letzter gespielt hat) ihre Karten platziert haben, kann der Spieler, welcher den weißen Pferdstein vor sich hat, eine seiner Jäger-Karten von einem Jagdgrund zu einem anderen ziehen. **Am Spielende erhält der Spieler mit dem Pferdstein vor sich 1 Siegpunkt.**



**Tomahawk:** Jedes erhaltene Tomahawkplättchen erhöht den Wert jeder Jäger-Karte zu 1 Punkt. Jede Jäger-Karte zählt, dank dem Tomahawk, einen Punkt mehr als den Wert, den die Karte selbst aufweist. Der Tomahawk gilt nicht, um zu bestimmen, wer der Lederlieb ist. **Am Spielende erhält der Spieler mit den meisten Tomahawkplättchen 1 Siegpunkt.**

**Beispiel:** Mario hat 3 Jäger-Karten, die 5, 3 und 7 zählen. Er hat auch 2 Tomahawkplättchen und also zählen seine Jäger 7, 5 und 9.

### Spielende

Das Spiel besteht aus so vielen Treibjagden, wie die Anzahl der Mitspieler vorgibt. Am Ende der letzten Treibjagd der Spieler Sieger, **welcher die meisten Punkte erzielt hat**. Im Gleichstandfall gewinnt der Spieler, der die meisten Tipps besitzt. Im weiteren Gleichstandfall gewinnt der Spieler, welcher die höchste Anzahl von Beuteplättchen erhalten hat.

**Autor:** Gunter Burkhardt  
**Abbildungen:** Corrado Mastantuono (front card);  
Mauro Laurenti (back cards e tiles)  
**Layout:** Mariano Iannelli  
**Übersetzungen:** Samantha Bidi  
E-mail: info@whatsyourgame.it  
www.whatsyourgame.it  
© 2005 Gunter Burkhardt  
© 2005 What's Your Game? s.r.l.

# MBIGU MANITOU

Während der Jagdzeit stehen die verschiedenen Indianerstämme sich gegenüber, um festzulegen, welcher das höchste Ansehen genießt. Bisons, Tipizelte, Pferde und der Heilige Totem sind als kostbar Preis ausgesetzt. Der Spieler, welcher seine Jäger und große Krieger mit höchster Geschicklichkeit und List ausspielen kann, wird der Sieger sein... mit Manitou Hilfe!

### Spielmaterial

● 5 aus 18 Spielkarten bestehende Stapel in fünf unterschiedlichen Farben (jeder Stapel ist von einer Szene aus dem Indianerleben gekennzeichnet, die auf der Rückseite jeder Karte abgebildet ist, welche im Verlauf des Spiels aber ohne Bedeutung ist):

● 60 Beuteplättchen, welche Bisons, Tipizelte, Pferde, Totems und Tomahawks aufweisen;

- Ein weißer Pferdstein aus Holz;
- Ein brauner Totemstein aus Holz;
- Ein Stoffbeutel;
- Spielregel

### Spielvorbereitung

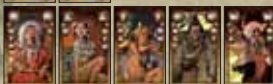
Jeder Spieler wählt einen der fünf Kartenstapel. Jeder Stapel besteht aus:



● 1 Indianer Stammkarte (Übersichtskarte, welche die Stärkestufe der Großen Krieger anzeigt);



● 10 Jägern deren Stärke von 1-10 variiert;



● 7 Großen Krieger (2 Häuptlingen, 2 Squaw, 1 Regenmacher, 1 Späher und 1 Medizinmann).

Sind die Mitspieler weniger als fünf, werden die übrigen Kartenstapel endgültig aus dem Spiel entfernt. Alle Plättchen werden gemischt und in den Stoffbeutel gelegt. Darau werden sie im Verlauf des Spiels gezogen.

Der Pferd- und der Totenstein werden momentan beiseite gelegt. Nun kann das Spiel beginnen.

Im Laufe der ersten Treibjagd ist der älteste Spieler der Kartengeber.

#### Spielablauf

Das Spiel besteht aus mehreren Treibjagden je nach der Anzahl der Mitspieler.

Mit 2 oder 4 Mitspielern: 4 Treibjagden.

Mit 3 Mitspielern: 3 Treibjagden.

Mit 5 Mitspielern: 5 Treibjagden.

Zu Beginn jeder Treibjagd zieht der Kartengeber die Beuteplättchen aus dem Stoffbeutel und legt sie in drei deutlich voneinander getrennten Gruppen offen auf den Tisch. Diese symbolisieren die drei verschiedenen Jagdgründe.

Die Anzahl der Beuteplättchen, die die einzelnen Jagdgründe bilden, hängt von der Anzahl der Mitspieler ab und ist in der folgenden Tabelle angegeben:

2 Spieler			
3-4 Spieler			
5 Spieler			

Nun wählt jeder Spieler aus eigenem Stapel die Spielkarten, mit denen er auf die Jagd gehen will. Der erste Spieler ist derjenige, der an der linken Seite des Kartengebers sitzt. Der wählt 9 Karten aus seinem Stapel aus, der letzte Spieler (der Kartengeber) wählt 7 Karten und alle anderen Mitspieler wählen 8 Spielkarten aus.

**Vorsicht:** Bei 2 Spielern wählt der erste Spieler 8 Karten und der zweite 7 Karten aus.

Möchten Sie vielleicht ein schnelleres und weniger taktisches Spiel spielen, könnten Sie die Spielkarten für die Treibjagd ziehen anstatt sie auszuwählen.

Die übrigen Karten werden im Verlauf der nächsten Treibjagd ausgespielt und nun werden sie unter eigene Indianerstammkarte gelegt. Während des Spiels werden Sie die besten Kartenkombinationen entdecken.

#### Die Treibjagd

Jeder Spieler mischt seine ausgewählte Karten, bildet einen verdeckten kleinen Stapel damit, legt ihn vor sich auf den Tisch und nimmt sich die oberen drei Karten

auf die Hand. Der Spieler an der linken Seite des Kartengebers beginnt diese Phase und dann wird sie im Uhrzeigersinn gespielt.

● Der Spieler am Zug spielt eine Karte aus und legt sie offen an der ihm nächstgelegenen Seite eines der drei Jagdgründe. Um die Widererkennbarkeit zu erleichtern, sollten die Mitspieler ihre Karten um die drei Jagdgründe legen, sodass es immer klar ist, welchem Spieler solche Karten gehören (vgl. Seitenabbildung).

● Nun zieht er eine Karte von eigenem Stapel, sodass er immer drei Karten in seiner Hand hält. Damit ist sein Zug beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe und verfährt ebenso.

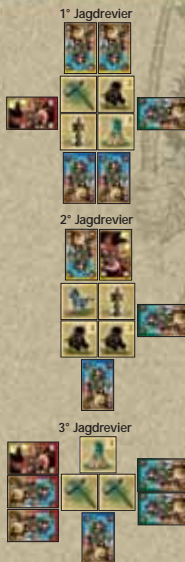
● Würde ein Spieler eine Karte an der Seite von einem der Jagdgründe legen, wo einige seiner Karten schon liegen, sollte er die neue Karte so platzieren, dass auch die anderen noch sichtbar bleiben.

● Falls um den selben Jagdgrund mehrere Großer Krieger-Karten ausgespielt werden, welche unterschiedlichen Mitspielern gehören, ist eine "Stärkeprobe" erforderlich (siehe den nächsten Paragraphen).

● Jeder Spieler kann eine zweite Großer Krieger-Karte an einen Jagdgrund legen, wo er eine dieser Kartensorten schon platziert hatte. Nun können diese zwei Karten nur durch ein „Opfer“ ausgeschaltet werden (siehe den „Opfer“ Paragraphen). Mehr als zwei eigene Großer Krieger-Karten können nicht an denselben Jagdgrund platziert werden!

**Vorsicht:** Die Spieler können ihre Großer Krieger- und Jäger-Karten in beliebiger Reihenfolge an die unterschiedlichen Jagdgründe legen. Ihr Punktwert bleibt unverändert, auch wenn sie unter anderen Karten liegen.

● Nachdem alle Spieler sieben Karten ausgespielt haben, kommt die Treibjagd zum Ende. Nun bleiben dem ersten Spieler noch zwei Karten auf der Hand, während dem letzten Spieler keine Karten und den restlichen Spielern noch eine Karte übriggeblieben ist. Alle nicht ausgespielten Karten werden unter eigene



Indianerstammkarte abgelegt und später, im Verlauf der nächsten Treibjagden, wieder ins Spiel gebracht.

#### Stärkeprobe

Falls ein Spieler eine Großer Krieger-Karte an den selben Jagdgrund legt, an dem die Großer Krieger-Karte eines anderen Spielers schon liegt, gewinnt die Karte, die den höheren Starkewert aufweist. Die besiegte Karte wird umgedreht, während die andere offen bleibt.

An der linken Seite zeigt jede Großer Krieger-Karte die Karten an, welche sie besiegen kann (Pfeil nach unten) und an der rechten Seite, die Karten von denen sie geschlagen wird (Pfeil nach oben).

Beispiel: Der Medizinmann wird vom Huptling und dem Sp her besiegt, aber er schlägt die Squaw und den Regenmacher.



Jede Indianerstammkarte ist eine Übersichtskarte, auf der die Stärkestufe jedes Großen Kriegers angezeigt ist. An der linken Seite des Namens jedes Großen Kriegers sind es die Krieger von denen er geschlagen wird, während an der rechten Seite die Krieger, welche er besiegen kann.

**Achtung:** Nur die Großer Krieger-Karte eines einzigen Spielers darf offen auf jedem Jagdgrund bleiben und also gewinnen!

● Falls ein Spieler eine Großer Krieger-Karte auf einen Jagdgrund legt, wo sich eine identische Karte eines anderen Spielers schon befindet, schalten sich die zwei Großer Krieger-Karten gegenseitig aus. Beide Karten werden als besiegt betrachtet und umgedreht.

● Würden auf demselben Jagdgrund zwei Großer Krieger-Karten des selben Spielers liegen, könnten diese zwei Karten nur durch ein „Opfer“ ausgeschaltet werden.

#### Opfer

Falls ein Spieler zwei Großer Krieger-Karten eines anderen Spielers besiegen will, welche schon auf dem selben Jagdgrund liegen, muss er eine Großer Krieger-Karte ausspielen, deren Starkewert gleich oder höher als der Starkewert der oberen gegnerischen Großer Krieger-Karte ist (die Karte, welche der andere Spieler als zweite ausgespielt hat). In diesem Fall werden beide Karten, sowohl die Sieger- als auch die besiegte Karte, verdeckt umgedreht.

Nun kann die verbliebene offene Großer Krieger-Karte durch eine normale Stärkeprobe besiegt werden.

Beispiel: Alex hat einen Huptling auf den selben Jagdgrund gelegt, wo er einen eigenen Sp her schon platziert hatte. Mario will den gegnerischen Sp her besiegen. Zuerst muss er einen eigenen Großer Krieger (einen Squaw oder einen Huptling) opfern, um den Huptling von Alex auszuschalten. Nur dann wird der Sp her von Alex wieder normal angreifbar.

#### Wertung der Treibjagd

Nachdem alle Spieler sieben Karten ausgespielt haben, wird es festgestellt, wel-