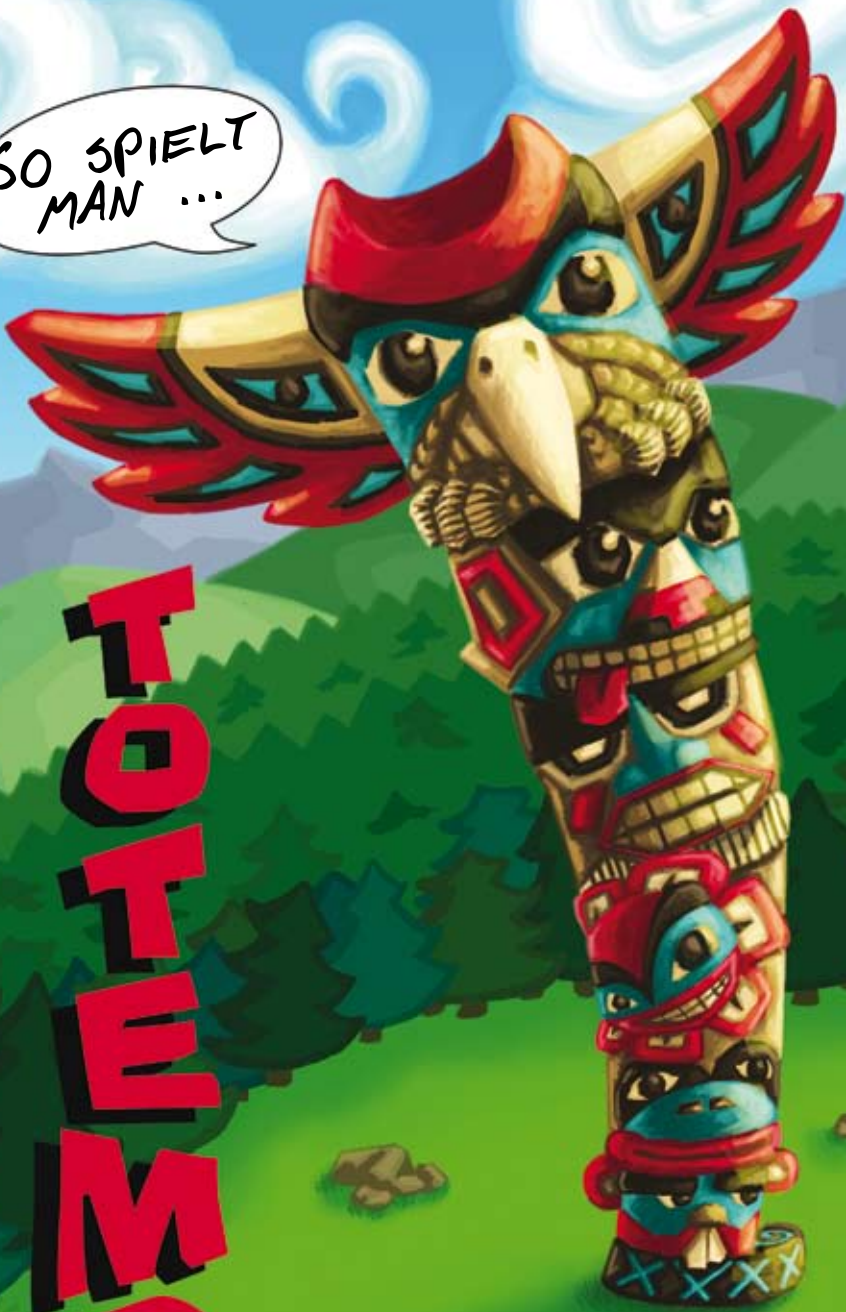


SO SPIELT
MAN ...



TOTEMO

TONY BOYDELL



Inhalt

- 3 - Spielmaterial
- 4 - Spielvorbereitung
- 5 - Spielverlauf
- 6 - Farbkreis-Regeln
- 6 - Stapel-Regeln
- 7 - Wertung
- 7 - Spielende
- 7 - Siegbedingungen



Hochmütiger Adler

Blöder Hund

Furchtloser Krieger

Bösartige Blume

Fröhlicher Frosch

Zänkischer Biber

Impressum

Spielleautor: Tony Boydell

Spielenentwicklung: Karen, Alice & Daisy Boydell, James Lee-Hynes, Richard Breese, Raymond Fong, Alan Paull und Charlie Paull

Illustrationen: Vicki Paull

Übersetzung: Daniel Danzer

Besonderer Dank an: Hemel Hempstead Games Club, Richard Clyne, Jimmy Chung, Ian Vincent - und meinen Vater für all die Holzteile des großartigen Prototypen!

© Copyright 2010 Surprised Stare Games Ltd

<http://www.surprisedstaregames.co.uk>

TOTEMO

VON TONY BOYDELL

Baue farbenfrohe Totempfähle in Totemo, einem 3D-Stapelenspiel für alle Krieger, Squaws und Papooses ab 6 Jahren!

Die Spieler wetteifern um die höchste Punktzahl, indem sie die farbigen Totemo-Klötze auf einem Holzbrett aufeinandertürmen. Dabei müssen die Totemo-Klötze entsprechend ihrer Farbe und der Farbe ihrer Nachbarklötze gesetzt werden.

Spielmaterial

49 Totemo-Klötze (farbige Holzklötze):

9 blaue (7 normale, 2 Schlussklötze)

9 rote (7 normale, 2 Schlussklötze)

9 gelbe (7 normale, 2 Schlussklötze)

6 grüne (4 normale, 2 Schlussklötze)

6 orangefarbene (4 normale, 2 Schlussklötze)

6 violette (4 normale, 2 Schlussklötze)

4 Regenbogen-Klötze (3 mit dem Wert "0", 1 Start-Klotz mit dem Wert „3“)

1 Spielbrett (Holzbrett mit Löchern)

1 Spielplan (großes Tuch mit Häuptlingspfad, Wertungsleisten und Lichtung für das Holzbrett)

4 Sätze Spielsteine (je 3 schwarze, grüne, rote und weiße Holzzylinder)

8 Bonusplättchen (quadratische Holzplättchen mit den Zahlen 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9)

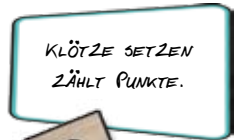
1 Startspieler-Stein (brauner Holzzylinder)

1 Häuptlings-Stein (goldener Holzzylinder)

1 Stoffbeutel

1 Spielregel

Normale Totemo-Klötze sind stapelbar und haben auf ihrer Oberseite ein Loch, das tief genug für den Zapfen an der Unterseite des nächsten Klotzes ist. Einige der Klötze sind allerdings 'Schlussklötze' und können nur als oberes Ende eines Totempfahls verwendet werden, da das Loch auf ihrer Oberseite nicht tief genug für den nächsten Zapfen ist. Beim Ziehen aus dem Stoffbeutel sind sie jedoch von normalen Klötzen nicht zu unterscheiden.



Spielvorbereitung

WERTUNGSLEISTE
RUNDUM MIT
BONUSPLÄTTCHEN
BESTÜCKEN.



REGENBOGEN-KLOTZ
MIT WERT „3“
IN DIE MITTE DES
SPIELBRETTES SETZEN.

JEDER SPIELER
BEGINTT MIT DREI
TÖTEMO-KLÖTZEN.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die drei Spielsteine in schwarz, grün, rot oder weiß. Zwei davon dienen als Wertungsmarker, der dritte als Spielerfarben-Marker.

Den Spielplan aus Stoff ausbreiten und das Spielbrett auf die Lichtung in der Mitte legen.

Die Bonusplättchen mischen und eins verdeckt ziehen. Aufgedeckt (Zahl nach oben) auf die „10“ der Wertungsleiste legen. Von diesem Bonusplättchen aus soweit, wie dessen Zahl angibt, im Uhrzeigersinn weiter zählen. Ein weiteres Bonusplättchen ziehen und dort aufgedeckt auslegen. Weitere Bonusplättchen auf dieselbe Weise ziehen und auf der Wertungsleiste auslegen, bis man jenseits der „30“ angekommen ist. Sobald ein Bonusplättchen im Bereich „1“ bis „9“ ausgelegt wird, die restlichen drei oder vier Bonusplättchen beiseite legen - sie werden im Spiel nicht benötigt. Das letzte Bonusplättchen verdeckt auf die Wertungsleiste legen - sein Wert ist irrelevant. Dieses Bonusplättchen kann nur von Spielern genutzt werden, die bereits mindestens 30 Punkte erreicht haben.

Den Häuptlings-Stein auf das Feld des Häuptlingspfades stellen, welches die Anzahl der Spieler anzeigt (2 bis 4).

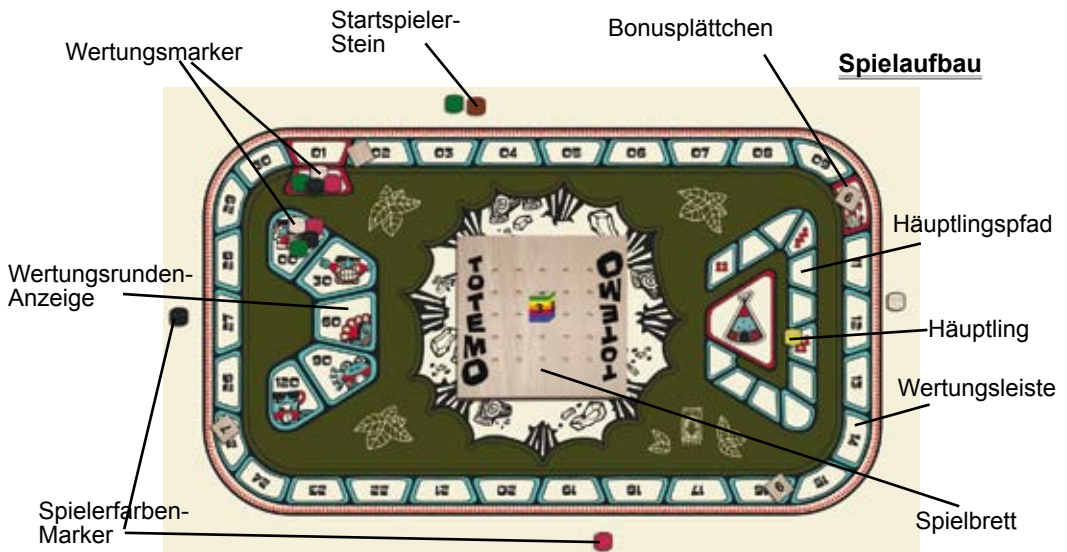
Den Regenbogen-Klotz mit dem Wert „3“ herausuchen und als Start-Klotz in die Mitte des 5x5-Spielbrettes setzen.

Alle anderen Klötze im Stoffbeutel mischen. Jeder Spieler zieht nun blind drei Klötze und achtet darauf, dass die Mitspieler sie nicht sehen können ¹. Zieht ein Spieler zu diesem Zeitpunkt drei Schlussklötze, darf er sie in den Beutel zurückgeben und erneut drei Klötze ziehen, so dass jeder Spieler das Spiel mit mindestens einem normalen Klotz beginnt.

Der Spieler, der zuletzt eine Feder gefunden hat ², beginnt und stellt den Startspieler-Stein vor sich ab. Jeder Spieler stellt je einen seiner Spielsteine als Wertungsmarker auf die beiden „00“-Felder auf dem Spielplan. Der eine wandert während des Spiels auf der Wertungsleiste rund um den Spielplan, der andere zeigt die Wertungsrunde an. Den dritten Spielstein legt jeder Spieler vor sich ab, so dass klar ist, welche Farbe er spielt.

¹ Die Spieler können verabreden, mit „offenen“ Klötzen zu spielen. Normalerweise wird aber „verdeckt“ gespielt. Am besten, man hält die Klötze einfach in der Hand oder legt sie in den Schoß.

² Man kann auch eine andere Zufallsmethode wählen.



Spielverlauf

Der Startspieler beginnt, danach sind die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Der Startspieler rückt jedes mal direkt vor seinem Zug den Häuptling ein Feld weiter Richtung Tipi (s. Abschnitt „Spielende“, Seite 7).

Jeder Spieler beginnt seinen Zug immer mit drei Klötzen in der Hand.

Als Zug kann man entweder einen Klotz setzen und werten oder alle drei Klötze zurückgeben. Am Ende des Zuges zieht man Klötze aus dem Beutel nach, so dass man wieder drei in der Hand hat. Im Einzelnen sieht ein Zug wie folgt aus:

Möglichkeit 1: Spielen und werten

Einen farbigen Klotz auf einen bereits gesetzten Klotz oder direkt auf das Spielbrett setzen und werten (s. „Wertung“, Seite 7).

Das Setzen von Klötzen muss nach den Farbkreis-Regeln sowie den Stapel-Regeln erfolgen (s. Seite 6).

Wenn man einen Klotz gewertet hat und der Wertungsmarker landet auf einem Bonusplättchen, darf man einen weiteren Klotz setzen und werten. Landet man erneut auf einem Bonusplättchen, darf man auch seinen letzten Klotz setzen und werten. Ausnahme: Solange man noch nicht bei einem Gesamtpunktestand von 10 angelangt ist, hat das Landen auf dem hier ausliegenden Bonusplättchen keine Wirkung; dieses kann nur von Spielern genutzt werden, die bereits mindestens einmal die Wertungsleiste umrundet haben.

1. EINEN KLOTZ SETZEN UND WERTEN ODER ALLE KLÖTZE ZURÜCKGEBEN.
2. LANDET DER WERTUNGS-STEIN AUF EINEM BONUSPLÄTTCHEN, EINEN WEITEREN KLOTZ SETZEN UND WERTEN.
3. KLÖTZE AUS DEM STOFFBEUTEL ZIEHEN, BIS MAN WIEDER DREI HAT.

KLÖTZ SO SETZEN, DASS ALLE FARBEN PASSEN.

Möglichkeit 2: Alle Klötze zurückgeben

Wenn man keinen Klotz setzen kann oder will, muss man alle drei Klötze zurück in den Stoffbeutel geben und den gesamten Inhalt gut durchmischen.

Klötze nachziehen

Nachdem man entweder Klötze gesetzt und gewertet oder alle Klötze zurückgegeben hat, zieht man so viele Klötze blind aus dem Beutel nach, dass man wieder drei in der Hand hat. Findet man nicht mehr genügend Klötze im Beutel vor, endet das Spiel nach der aktuellen Runde (siehe Abschnitt "Spielende" auf Seite 7).

AM ENDE DES
ZUGES KLÖTZE
NACHZIEHEN, SO
DASS MAN WIEDER
DREI HAT.

FARBKREIS - REGELN

Man kann einen Klotz nur dann auf das Brett oder einen bereits vorhandenen Klotz setzen, wenn die Farbe des eigenen Klotzes gemäß dem Farbkreis (s. rechts) zu den Farben aller benachbarten Klötze (Fläche an Fläche, seitlich und darunter) passt. Kanten und Ecken müssen nicht passen.

Als passend gelten folgende Farben (siehe Farbkreis-Diagramm):

ROT passt zu ROT, VIOLETT und ORANGE

ORANGE passt zu ORANGE, ROT und GELB

GELB passt zu GELB, ORANGE und GRÜN

GRÜN passt zu GRÜN, GELB und BLAU

BLAU passt zu BLAU, GRÜN und VIOLETT

VIOLETT passt zu VIOLETT, BLAU und ROT

Regenbogen-Klötze passen zu allen Farben, egal, ob sie selbst gesetzt werden, oder ob Klötze neben oder auf sie gesetzt werden.

Auch müssen die Stapel-Regeln beachtet werden.

STAPEL - REGELN

Man kann einen Klotz nur dann auf einen anderen Klotz stellen, wenn der bereits gesetzte Klotz ein normaler Klotz (kein Schlussklotz) ist, und der Stapel anschließend höchstens 5 Klötze hoch ist.

Die Spieler können normale Klötze auch so setzen, dass sie überhaupt keinen Kontakt zu anderen Klötzen haben.

Schlussklötze dürfen nur auf andere Klötze gesetzt werden, nicht direkt auf das Spielbrett.

Auch müssen die Farbkreis-Regeln beachtet werden.



REGENBOGEN-KLÖTZE
PASSEN ZU ALLEN
FARBEN.

MAXIMALE HÖHE:
5 KLÖTZE.

Wertung

Ein Klotz zählt soviel Punkte wie der eigene Wert plus den Werten aller benachbarten Klötze (Fläche an Fläche, seitlich und darunter).

In Beispiel 1 zählt der **BLAUE** Klotz $1 + 2 = 3$ Punkte, wenn er neben den **GRÜNEN** Klotz gesetzt wird.

Beispiel 1



In Beispiel 2 zählt der **BLAUE** Klotz $1 + 2 + 3 = 6$ Punkte, wenn er neben den **GRÜNEN** und auf den **VIOLETTEN** Klotz gesetzt wird. Der bereits vorhandene **BLAUE** Klotz zählt nicht, da er mit dem neuen Klotz nicht benachbart ist.

Beispiel 2



Spielende

Das Spielende kann auf zwei Arten ausgelöst werden. Wenn der Häuptling sein Tipi erreicht, ist jeder Spieler noch einmal am Zug, dann endet das Spiel. Wenn ein Spieler beim Nachziehen nicht mehr genügend Klötze im Beutel vorfindet, endet das Spiel nach der aktuellen Runde. Das Spiel endet immer mit dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, so dass alle Spieler gleich oft am Zuge waren.

Siegbedingungen

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Unentschiedens gewinnen alle Spieler mit den meisten Punkten.

SCHLUSSKLÖTZE
KÖNNEN NICHT DIREKT
AUF DAS SPIELFELD
GESETZT WERDEN.

GEWERTET WERDEN
DER GESETZTE
KLOTZ UND ALLE
BENACHBARTEN
KLÖTZE.



LETZTE RUNDE: WENN
DER HÄUPTLING DAS TIPI
ERREICHT ODER WENN
ZU WENIG KLÖTZE ZUM
NACHZIEHEN IM BEUTEL
WAREN.

DER SPIELER MIT
DEN MEISTEN
PUNKTEN GEWINNT.

