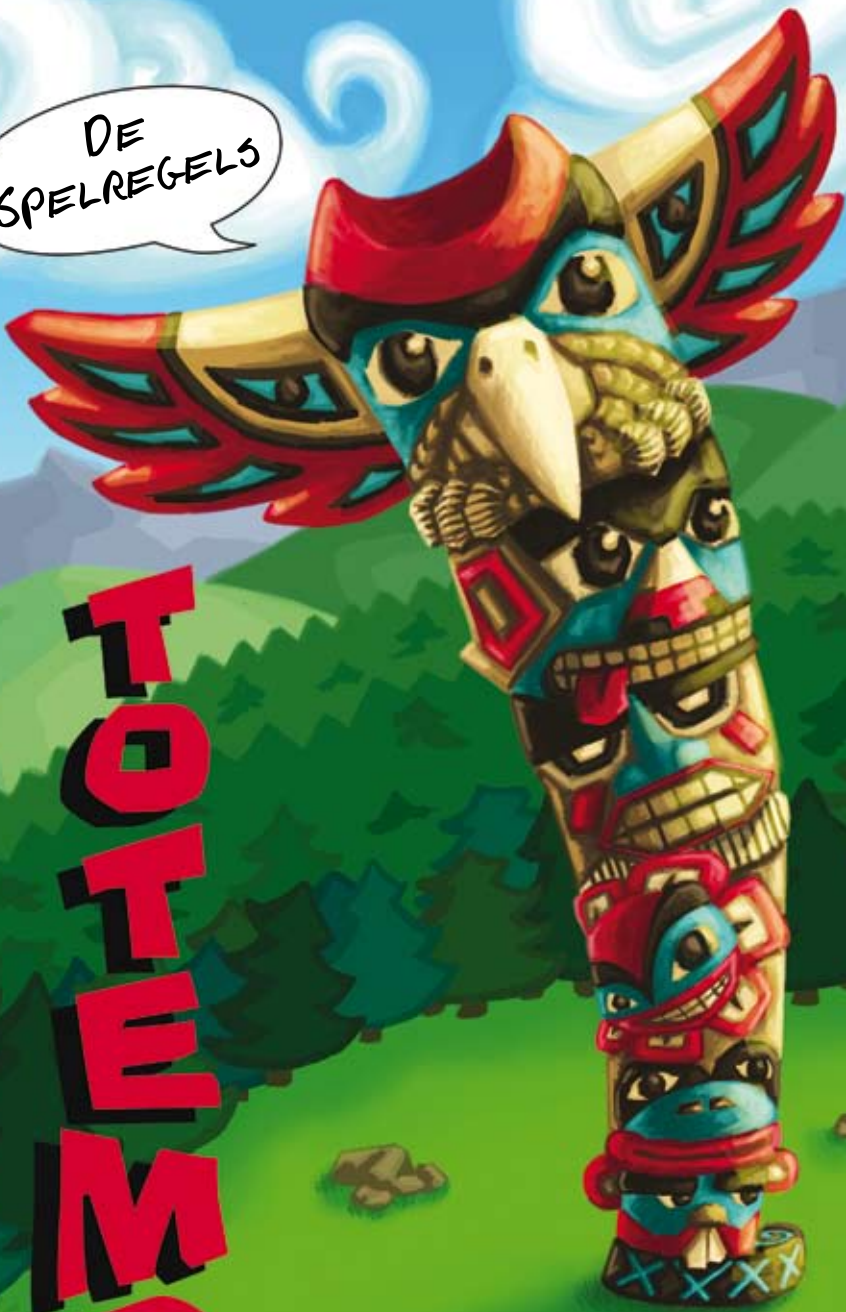


DE
SPELREGELS



TOTEMO

TONY BOYDELL



Inhoud

- 3 – Inhoud van de doos
- 4 - Voorbereiding
- 5 – Begin van het spel
- 6 – Welke kleuren passen?
- 6 – De regels voor het stapelen
- 7 – De punten tellen
- 7 – Het einde van het spel
- 7 - Winnen



Kredieten

Spel ontwerp: Tony Boydell

Ontwikkeling: Karen, Alice & Daisy Boydell, James Lee-Hynes, Richard Breese, Alan Paull and Charlie Paull

illustraties: Vicki Paull

Met speciale dank aan: The Hemel Hempstead Games Club, Richard Clyne, Jimmy Chung, Ian Vincent - en mijn vader voor het prototype!

© Copyright 2010 Surprised Stare Games Ltd

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

TOTEMO

DOOR TONY BOYDELL

Creëer kleurrijke totempalen in Totemo, het 3D stapel spel voor alle Krijgers, Squaws en Papooses van 6 jaar of ouder! De spelers concurreren om de hoogste score te behalen door het plaatsen van gekleurde Totemo blokken op een houten bord. Totemo blokken moeten geplaatst worden op basis van hun kleur, en de kleur van de blokken die ze aanraken.

De inhoud van de doos:

- 49 x Totemo blokken (gekleurde houten blokken)
 - 9 blauwe (7 normale, 2 punten)
 - 9 rode (7 normale, 2 punten)
 - 9 gele (7 normale, 2 punten)
 - 6 groene (4 normale, 2 punten)
 - 6 oranje (4 normale, 2 punten)
 - 6 paarse (4 normale, 2 punten)
 - 4 regenboog blokken (3 x 0-waarde, 1 x 3-waarde, het start blok)
- 1 Spelbord (houten bord met gaten)
- 1 Speel kled (Groot kled met Chef's pad, score pad en ruimte voor het spelbord)
- 4 Speler stukken (houten cilinders, 3 in zwart, groen, rood and wit)
- 8 bonus tegels (vierkante houten tegels met nummers erop - 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9)
- 1 beginspeler stuk (bruine houten cilinder)
- 1 Chef stuk (gouden houten cilinder)
- 1 zak
- 1 spelregel boek

Normale Totemo blokken zijn stapelbaar en hebben een gat in de bovenkant dat diep genoeg is voor de pin aan de onderkant van een ander block. Punten kunnen alleen aan de top van een totempaal komen en kunnen geen andere blokken meer boven zich krijgen. Ze hebben een klein gat aan de bovenkant om te zorgen dat je ze niet kunt herkennen als ze in de zak zitten, maar dit gat is niet groot genoeg voor een pin van een ander blok.



BLOKKEN PLAATSEN
SCOORT PUNTEN.



PLAN JE PUNTEN
OM OP DE BONUS
TEGELS TE KOMEN!



Vorbereiding

PLAATS EEN AANTAL
BONUS TEGELS OP
DE PUNTE TELLING.



PLAATS HET REGENBOOG-
BLOK MET WAARDE 3 IN
HET MIDDEN VAN HET
BORD.

ELKE SPELER BEGINT
MET 3 TOTEMO
BLOKKEN.

Elke speler kiest een set van drie speler-stukken, zwart, groen, rood of wit.

Twee van deze stukken worden gebruikt om de score van de spelers bij te houden, de andere houdt de speler bij de hand als indicatie van welke kleur ze spelen.

Leg het speelkleed uit en plaats het houten speel bord in het midden van het kleed.

Mix de bonus tegels met de nummers niet zichtbaar (bijvoorbeeld plat op tafel) en kies er een. Plaats deze tegel met het nummer zichtbaar op de 10 van de puntentelling. Neem een volgende bonus tegel en plaats deze eveneens met het nummer zichtbaar op een afstand gelijk het nummer van de vorige bonustegel verder op de puntentelling. Bijvoorbeeld, als de bonus tegel voor de 10 een 6 was dan komt de volgende op de 16. Herhaal dit totdat je tussen de 1 en 9 komt. Leg de laatste tegel neer met het nummer niet zichtbaar, want deze telt pas als iemand meer dan 30 punten heeft. De resterende 3 of 4 tegels kunnen aan de kant gelegd worden, ze spelen dit spel niet meer mee.

Plaats het chef stuk op het chefs pad waar het gemarkeerd is met de hoeveelheid van spelers (2 tot 4)

Vind het regenboog blok met waarde 3 en plaats het in het gat in het midden van het speelbord, en doe alle andere blokken in de zak. Elke speler pakt drie blokken uit de zak, zonder te kijken, en zorgt ervoor dat de andere spelers ze niet kunnen zien¹. Als je drie punten trekt mag je ze terug doen in de zak en drie nieuwe blokken trekken. Dit zorgt ervoor dat elke speler tenminste een normaal blok heeft. De laatste speler die een veer gevonden heeft mag beginnen², en neemt het beginspeler stuk, en elke speler plaatst een van hun gekleurde speelstukken op de twee 00 plaatsen op de speelkleed. Een van de stukken gaat rond de puntentelling, en is voor de ronde baan. Het laatste blok blijft bij de speler als indicatie van welke kleur ze spelen.

1 Spelers kunnen kiezen om met hun blokken "open" of "dicht" te spelen – als je het niet eens kunt zijn speel dan met de blokken "dicht", de blokken in je hand houden of op je schoot is de makkelijkste manier om dit te doen.

2 Of kies een andere methode.



Begin van het spel

Spelers nemen beurten met de klok mee, te beginnen met de begin speler. Elke keer dat de beginspeler aan de beurt is gaat de chef een stap dichterbij zijn tipi (zie "het einde van het spel, p7). Spelers beginnen hun beurt altijd met drie blokken. In een beurt mag je een blok plaatsen en scoren, of alle drie de blokken terug in de zak doen en drie nieuwe trekken. Aan het einde van de beurt vul je je hand altijd aan totdat je weer drie blokken hebt. Een spelers beurt is in meer detail beschreven in de komende secties van de spelregels.

Optie 1: spelen en dan scoren

Plaats een gekleurd blok op een al bestaand blok of direct op het bord en bepaal de score (p7) Het plaatsen van het blok moet wel de kleur regels van plaatsen en stapelen volgen (p6). Als je gescoorde hebt, en je speler-stuk komt op een bonus tegel dan mag je nog een blok plaatsen, als je dat wilt. Als je dan nog een keer op een bonus tegel komt dan mag je ook je laatste blok plaatsen. De uitzondering hierop is dat als je land op de tegel tussen 1 en 9, want deze mag pas gebruikt worden nadat je een hele ronde gedaan hebt.

1. SPEEL EEN BLOK EN SCORE HET, OF VERVANG DE BLOKKEN DIE JE HEBT.
2. ALS JE OP EEN BONUS TEGEL KOMT, PLAATS NOG EEN BLOK
3. TREK NIEUWE BLOKKEN TOTDAT JE ER WEER 3 HEBT

PLAATS JE BLOK ZODAT ALLE KLEUREN PAssEN.

Optie 2: Alle blokken terug doen in de zak

Aan het begin van je beurt, als je geen blok kan, of wil, plaatsen, moet je alle drie je blokken terug in de zak doen en goed schudden.

Blokken trekken

Nadat je blokken gespeeld hebt, of je blokken terug in de zak gedaan hebt, moet je nieuwe blokken trekken totdat je er weer drie hebt. Als er niet meer genoeg blokken zijn om je hand tot drie te vullen is het spel deze ronde over. (zie: het einde van het spel, p7)

AAN HET EINDE VAN
JE BEURT, VUL JE
HAND AAN TOT 3
BLOKKEN.



REGENBOOG BLOKKEN
PASSEN MET ALLE
KLEUREN.

MAXIMALE HOOGTE: 5
BLOKKEN.

WELKE KLEUREN PASSEN?

Je mag alleen een blok op een lege plaats van het bord of op een ander blok spelen als de kleur past, volgens het kleur wiel (te zien aan de rechter kant), met alle blokken waarmee het in aanraking komt, met uitzondering van de hoeken. De kleuren passen op deze manier:

ROOD met ROOD , PAARS en ORANJE

ORANJE met ORANJE, ROOD en GEEL

GEEL met GEEL, ORANJE en GROEN

GROEN met GROEN, GEEL en BLAUW

BLAUW met BLAUW, GROEN en PAARS

PAARS met PAARS, BLAUW of ROOD

De regenboog blokken passen met alle kleuren als ze geplaatst worden, alswel als er een blok naast hun word geplaatst

De stapel regels moeten ook gevolgd worden.

DE REGELS VOOR HET STAPELEN:

Je mag alleen een blok op een ander blok plaatsen wanneer:

Het huidige blok een normaal blok is (niet een punt), en de stapel niet meer dan 5 blokken hoog is.

Spelers mogen een normaal blok plaatsen ook als het geen andere blokken aanraakt.

Spelers mogen alleen een punt op een ander blok plaatsen, niet direct op het bord.

De regels voor het kleur passen moeten ook gevolgd worden

De punten tellen

Een blok scoort zijn eigen score, plus de score van alle blokken waarmee het in aanraking komt, aan de zijanten en van onderen, maar niet diagonaal.

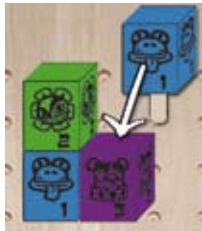
In voorbeeld 1, het blauwe blok zou $1+2=3$ punten score als het naast het groene blok word geplaatst.

Voorbeeld 1



In voorbeeld 2, het blauwe blok zou $1+2+3=6$ punten score omdat het naast het groene en boven het paarse blok word geplaatst, maar het krijgt geen punten van het blauwe blok.

Voorbeeld 2



Het einde van het spel:

Het spel beëindigt op een van twee manieren. Als de chef zijn tipi bereikt krijgt elke speler nog een beurt, en dan is het spel over. Als er niet genoeg blokken zijn in de zak om een speler drie blokken te geven aan het einde van zijn beurt houdt het spel die ronde op. Het spel eindigt altijd met de speler aan de rechterkant van de start speler, zodat iedereen het zelfde aantal beurten heeft gehad.

Winnen:

De speler met de hoogste score wint, als het gelijk spel is winnen alle spelers met de hoogste score

PUNTEN KUNNEN NIET DIRECT OP HET BORD GEPLAATST WORDEN.

SCOR HET BLOK EN ALLE BLOKKEN DIE HET AANRAAKT, MAAR NIET DIAGONAAL.

LAATSTE RONDE: ALS DE CHEF IN ZIJN TIPI KOMT OF EEN SPELER NIET GENOEG BLOKKEN KAN TREKKEN.

DE HOOGSTE SCORE WINT!

