



Totonka!

Auf der Jagd nach fremden Federn...
Ein spannendes Familienspiel für 2 - 4 kleine
„Indianer“ ab 4 ½ Jahren



Art.n.r.: 3554
Spielart: Familienspiel
Spieler: 2 – 4 Spieler ab 4 ½ Jahren
Inhalt: 1 Spielplan aus Karton, 4 Indianer aus Holz, 4 Indianerzelte aus Filz in rot, grün, blau und gelb, 16 orange Indianerfedern aus Holz, 1 Würfel, 1 Schminke, 1 Spielanleitung
Autor: Manfred Ludwig
Illustrationen: Barbara Kinzebach

Geschichte

Schon die ganz jungen Indianerkrieger üben mit Feuereifer die hohe Kunst des Anschleichens, für die ihr Volk so berühmt ist. Listig nutzen sie die natürliche Deckung aus Büschen und Steinen und versuchen, sich lautlos an ihre Stammesbrüder anzuschleichen, um ihnen blitzschnell die Federn zu stibitzen. Wem das am besten gelingt, der wird vom ganzen Stamm gefeiert und erhält zum Zeichen seiner tollen Leistung eine prächtige „Kriegsbemalung“.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt und die Zelte kommen auf die dafür vorgesehenen Felder der jeweiligen Farbe. Dann darf sich jeder Spieler einen Indianer aussuchen. Er setzt die Figur auf das Startfeld vor dem Zelt, das der Farbe seines Indianers entspricht, und steckt ihr eine Feder ins Haar. Das Zelt wird übrigens in der Indianersprache als „Tipi“ bezeichnet und heißt wörtlich übersetzt: „Da, wo man wohnt.“

Die übrigen Federn und der Würfel mit den Zahlen von 1 bis 5 und dem Symbol für einen Richtungswechsel liegen bereit. Nun können sich die Indianer auf die Schleichwege begeben.

Ziel des Spieles

Sieger ist, wer als erster insgesamt **zwei fremde Federn** in sein Zelt gebracht hat. Wer gerne auf einen längeren „Beutefeldzug“ gehen möchte, kann das Spiel auch erst beenden, wenn ein Spieler **drei** fremde Federn in seinem Besitz hat.

Spielvariante 1 (für kleine Nachwuchs-Indianer)

Spielverlauf:

Das Kind, das zuletzt Geburtstag hatte, beginnt und würfelt. Entsprechend der gewürfelten Punktzahl darf es seine Indianerfigur **in beliebiger Richtung** über die Felder führen, wobei jedes Feld ein Schritt ist. Während eines Zuges darf man sich aber nicht umdrehen und einfach die Richtung ändern, es sei denn man hat einen Richtungswechsel gewürfelt, der dies vorschreibt. Fremde Indianer dürfen auch **übersprungen** werden, wobei besetzte Felder nicht mitzuzählen sind. Nicht erlaubt ist, dass **zwei Indianer zusammen auf einem Feld** stehen. Jeder Indianer versucht nun, sich **von hinten** an die Figur des Mitspielers anzuschleichen, d.h. **unmittelbar dahinter zum Stehen zu kommen**. Wenn die Möglichkeit besteht, seinem Stammesbruder eine Feder zu stibitzen, dann muss ein Spieler auch nicht so weit ziehen, wie der Würfel anzeigt, sondern darf überzählige oder auch alle Punkte verfallen lassen. Ansonsten besteht in der Regel Zugzwang und es muss immer die komplette Punktzahl gezogen werden.

Gelingt es einem Indianer, auf einem Feld unmittelbar hinter einem anderen Indianer zum Stehen zu kommen, so ist ihm das **Anschleichen gelungen**. Er nimmt seinem Vordermann die Feder ab, ruft zum Zeichen seines erfolgreichen Manövers laut „Totonka“ und steckt sie seiner Figur als Beutefeder ins Haar. Dann macht der Spieler eine Kehrtwendung auf dem selben Feld und der im Uhrzeigersinn nächste Mitspieler ist an der Reihe

Ein Indianer, der eine fremde Feder erbeutet hat, macht sich im nächsten Zug so schnell wie möglich auf den Weg zu seinem Zelt, wo er die Beutefeder ablegt. Auf dem Weg nach Hause können ihm jedoch von anderen Indianern seine eigene Feder oder die Beutefeder wieder abgenommen werden. Erst in seinem Zelt ist die Beutefeder dann vor fremden Zugriff sicher.

Sein Zelt hat der Indianer erreicht, wenn er auf das Startfeld davor kommt. Auf sein Startfeld vor dem eigenen Zelt darf der Indianer auch mit überschüssiger Punktzahl zurückkehren. Die überzähligen Punkte verfallen dann. Außerdem ist ihm – wenn er sich wieder auf den Weg macht – auch die nötige Kehrtwendung erlaubt. Startfelder fremder Indianer dürfen gar nicht betreten werden.

Zeigt der Würfel das **Symbol des Richtungswechsels**, so wird der Indianer **nicht vorwärts** bewegt, sondern macht auf dem Feld, auf dem er steht, eine **Kehrtwendung**. Dies gilt natürlich nicht, wenn sich der Indianer gerade auf dem Startfeld vor seinem Zelt befindet. In diesem Fall passiert nichts und der Spieler muss aussetzen.

Würfelt ein Spieler einen **Richtungswechsel** und kommt dadurch hinter einem anderen Indianer zu stehen, so darf er ihm im selben Zug auch die Feder stibitzen.

Der Indianer, dem die Feder stibitzt wurde und der nun ohne Kopfschmuck unterwegs ist, muss sich, bevor er seinerseits wieder Federn klauen darf, erst eine neue eigene Feder beschaffen. Dazu läuft er so schnell wie möglich zu einem der drei **Federfelder**, um dort die Grundausstattung eines jeden ordentlichen Indianers zurückzubekommen. Auf dem Federfeld angekommen – entweder direkt oder durch Verzicht auf die überzähligen Punkte – darf er sich aus dem Vorrat eine neue Feder nehmen und im **nächsten Zug** wieder auf „Federklau“ gehen.

Im normalen Spielverlauf zählen Federfelder wie die normalen Felder. Eine Feder bekommen dort nur die Indianer, die überhaupt keine Feder besitzen.

Grundsätzlich gilt, dass immer zuerst gewürfelt werden muss, bevor ein Spieler mit seinem Indianer eine Aktion durchführt.

Spielvariante 2 (für erfahrene Indianer)

Spielverlauf:

Bei dieser Variante wird gespielt wie oben beschrieben. Es gibt jedoch folgende Einschränkung: **frontale Begegnungen** sind absolut **verboten**, denn es geht ja darum, seine Fähigkeiten im Anschleichen zu trainieren. Eine solche Begegnung liegt dann vor, wenn sich zwei Indianer auf **direkt nebeneinander liegenden Feldern** von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen.

Wenn ein Indianer aufgrund der gewürfelten Punktzahl keine andere Möglichkeit hat, als sich direkt vor einen anderen Indianer zu stellen, so verfallen die Punkte und er muss an Ort und Stelle eine Kehrtwendung machen.

Besteht keine Ausweichmöglichkeit und ist auch die Kehrtwendung nicht möglich, so muss derjenige Spieler, der an der Reihe ist, aussetzen.

Steht ein Indianer auf seinem Startfeld, so ruht er sich gerade etwas von seinem Beutezug aus. Eine frontale Begegnung mit einem anderen Indianer ist daher in diesem Fall erlaubt.

Wird ein Richtungswechsel gewürfelt, der zur Folge hätte, dass sich zwei Indianer frontal gegenüber stehen, so muss der Spieler, der an der Reihe ist, aussetzen.

Das Überspringen gegnerischer Indianerfiguren ist auch in dieser Variante erlaubt, allerdings nur dann, wenn der Indianer, der überholt wird, mit dem Rücken zur eigenen Figur steht, denn sonst entsteht ja wieder eine frontale Begegnung.

Ende des Spiels bei beiden Varianten

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Indianer **zwei bzw. drei fremde Federn erbeutet** hat. Als sichtbares Zeichen für sein gelungenes Anschleichen erhält er eine tolle Gesichtsbemalung mit dem Schminkestift. Diese „Kriegsbemalung“ lässt sich später natürlich auch ganz leicht mit Wasser und Seife oder etwas Creme wieder entfernen.

Adresse:

Selecta Spielzeug AG

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71- 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de