

Totem

Queen Games, 1995

DES PALLIERES Philippe & PILLET Patrice

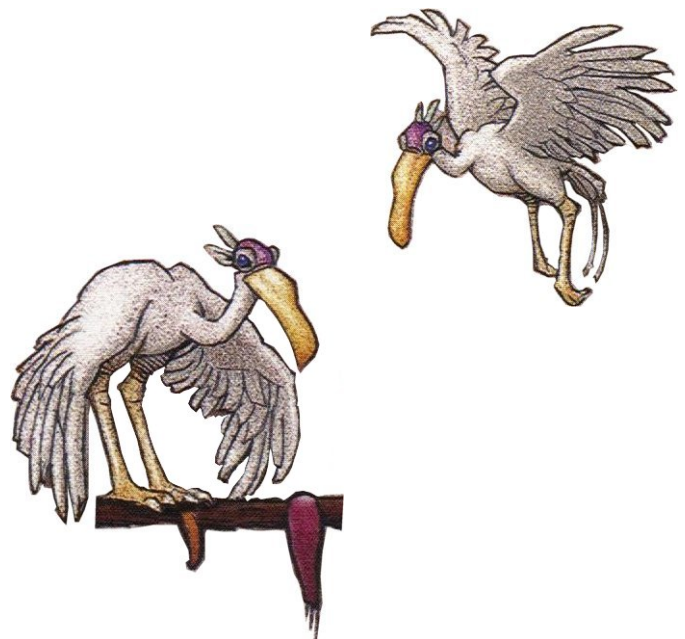
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 120 minuten



Spelmateriaal

- 1 handleiding;
- 1 speelbord;
- 4 bakjes met toverspreuksteuntjes;
- 24 totempaalstukjes (telkens 6 per kleur);
- 156 personenfiches (telkens 39 per kleur);
- 40 toverspreuken (telkens 10 per kleur);
- 36 Tschukka-vogels;
- 4 fiches met de waarde '+3'.



Doel van het spel

Het kleine dorpje, dat het schouwtoneel is van ons spel, zou op gelijk welke plaats op onze aardbol kunnen liggen: in de bloedhete jungle, in de savanne of in de bergen.

Er leven vier families in dit dorpje. Elk van de vier families tracht zo veel mogelijk aanzien te verwerven. Het symbool van de macht en de status, de totempaal, staat voor iedere hut. Hoe hoger de totempaal, hoe meer aanzien.

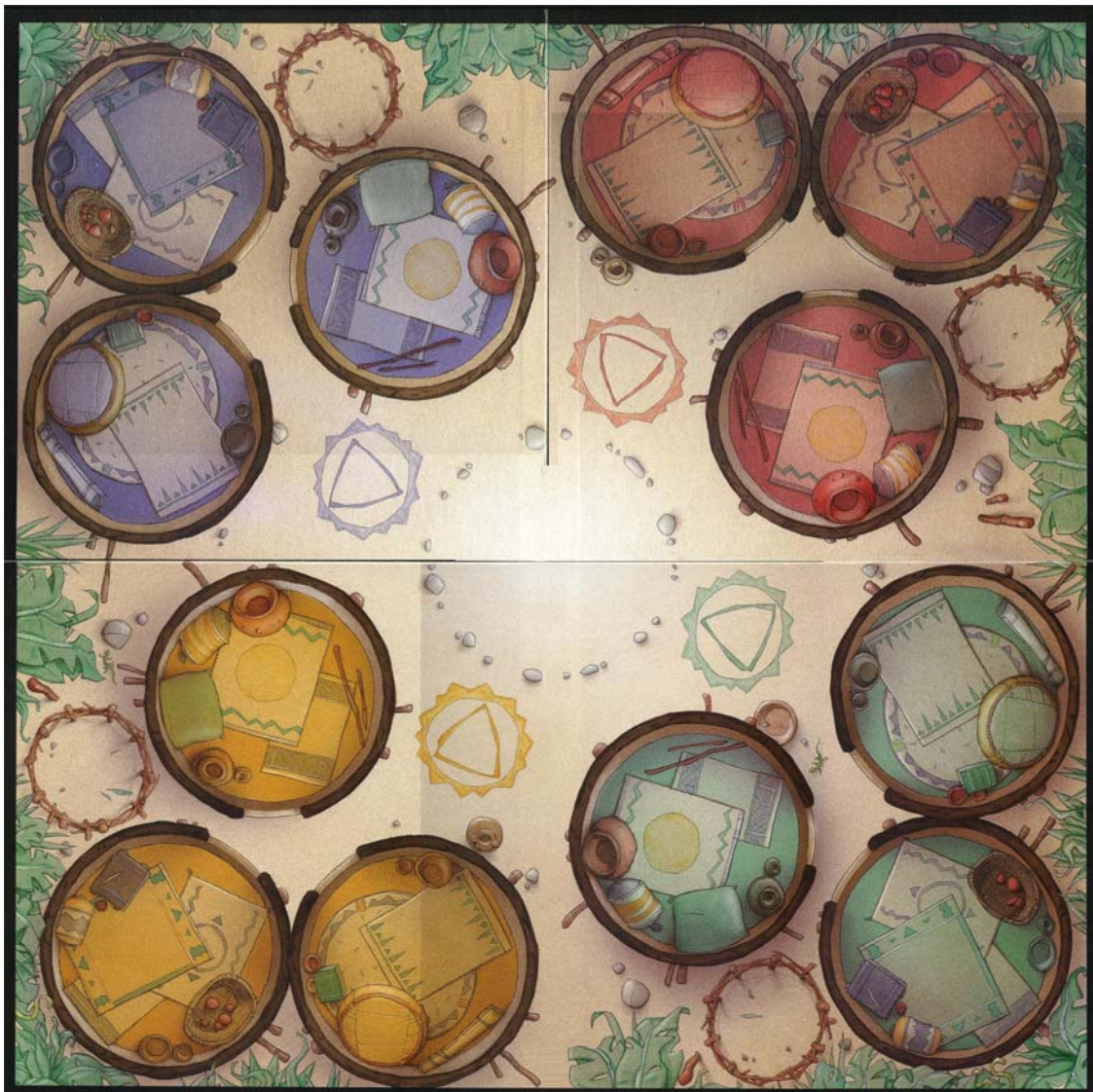
Het totemdier is de trotse Tschukka-vogel. Het vlees van de Tschukka-vogel zorgt al sinds ontelbare jaren voor voedsel voor de generaties die in het dorp leven. Zelfs de knoken van de vogel worden door de sjamanen (toverpriesters) gebruikt als doeltreffende hulpmiddelen bij het toveren.

In dit spel, dat zich afspeelt over verschillende generaties, hebben de deelnemers maar één doel voor ogen. Iedere deelnemer wil zijn familie in het dorp het meeste aanzien bezorgen. De familie wiens totempaal als eerste 6 delen hoog is, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Het speelbord

Het speelbord wordt in het midden op de tafel gelegd. Het toont een dorp waarin tot vier families (medespelers) kunnen wonen. Elke familie bewoont drie hutten van dezelfde kleur. Elke familie beschikt ook over een plaats voor hun totempaal en een omheining voor de Tschukka-vogels.



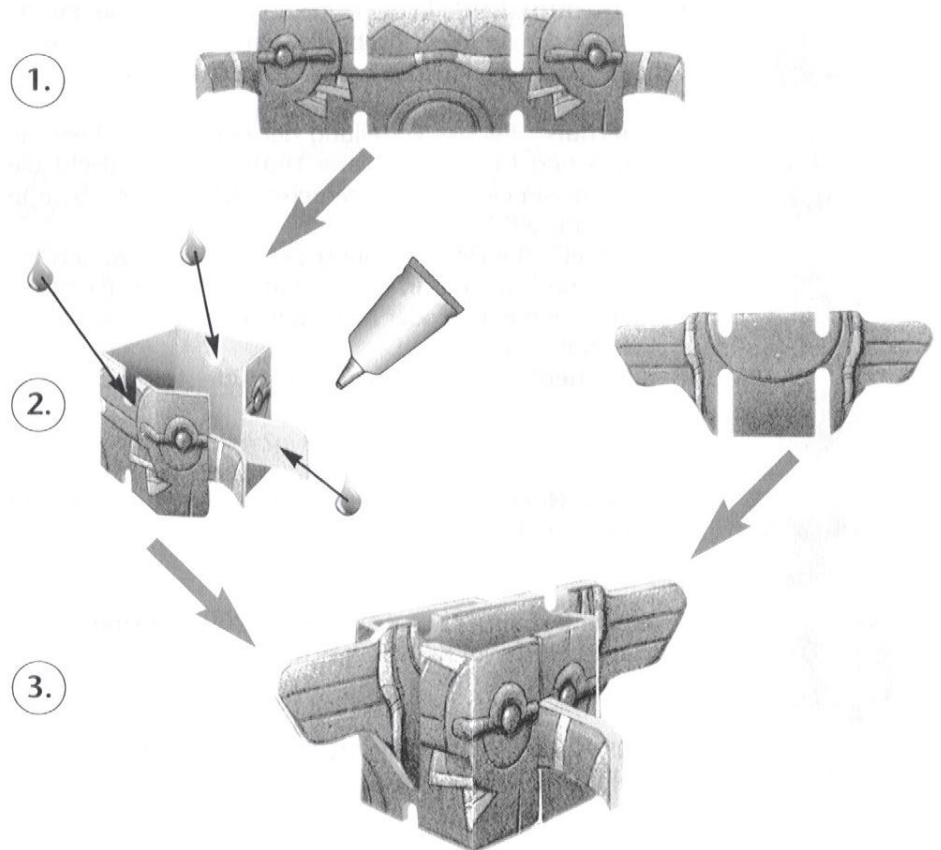
De totempaalonderdelen

Vooraleer het spel kan worden gespeeld, moeten de totems worden samengesteld. Ze bestaan uit een vleugel en de kop. Zodra de onderdelen voorzichtig uit het stanskarton zijn gehaald, moet de kop worden gemaakt. De twee delen van de snavel moeten tegen elkaar worden geplakt met een druppel lijm. Daarna wordt de kop in de gleuf van de totemkop geplaatst (de snavel moet daarbij naar beneden worden gericht). Ook hier doet een druppel lijm wonderen om alles mooi samen te houden.

Alle andere onderdelen moeten op dezelfde manier worden samengesteld.

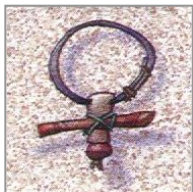
Elk totemonderdeel bestaat er in de kleuren rood, groen, blauw en geel. Bij het samenstellen moet men er op letten dat de kleur van de kop en de vleugel identiek is.

Elke speler ontvangt de 6 delen van de totempaal in zijn eigen kleur. Het eerste deel ervan zet hij voor zijn 3 hutten op de voorziene plaats.



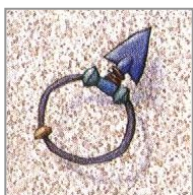
Toverspreuken

Elke familie beschikt over een identieke set van 10 verschillende toverspreuken. De toverspreuken hebben de volgende betekenis:



Meisje

In deze hut worden bij de volgende geboorte alleen maar meisjes geboren. Deze toverspreuk heft de werking op van één of meerdere spreuken 'Jongen' in een hut.



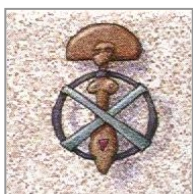
Jongen

In deze hut worden bij de volgende geboorte alleen maar jongens geboren. Deze toverspreuk heft de werking op van één of meerdere spreuken 'Meisje' in een hut.



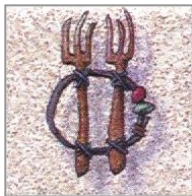
Tweeling

In deze hut komen er per geboorte twee kinderen op de wereld. Deze toverspreuk heft de werking op van één of meerdere spreuken 'Onvruchtbaarheid' in een hut.



Onvruchtbaarheid

In deze ronde komen er in deze hut geen kinderen ter wereld. Deze toverspreuk heft de werking op van één of meerdere spreuken 'Tweeling' in een hut.



Overvloed

Bij de verdeling van de jachtbuit tellen jongens en mannen in deze hut dubbel. Deze toverspreuk heft de werking op van één of meerdere spreuken 'Voedseltekort' in een hut.



Voedseltekort

Bij de verdeling van de jachtbuit worden jongens en mannen niet meegeteld. Deze toverspreuk heft de werking op van één of meerdere spreuken 'Overvloed' in een hut.



Ziekte

Alle bewoners van deze hut sterven.



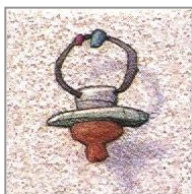
Grote genezing

Alle bewoners van deze hut zijn beschermd tegen ziekte.



Kleine genezing

Alle bewoners, met uitzondering van de kinderen, zijn beschermd tegen ziekte.



Jeugd

Eén persoon in deze hut wordt in deze ronde niet ouder.

Dorpsbewoners

De fiches van de dorpsbewoners worden goed zichtbaar naast het speelbord gelegd. De leeftijdscategorie van de bewoner (de generatie waartoe hij behoort), wordt aangeduid met een geel tandje.

Er zijn **4 soorten fiches** met telkens twee verschillende zijden.



Kinderen

De ene zijde toont de afbeelding van een klein meisje, de andere zijde toont de afbeelding van een kleine jongen. De beide zijden hebben 1 tandje.



Vrouwen

De ene zijde toont de afbeelding van een jonge vrouw (2 tandjes), de andere zijde toont de afbeelding van een rijpere vrouw (3 tandjes).



Mannen

De ene zijde toont de afbeelding van een jonge man (2 tandjes), de andere zijde toont de afbeelding van een rijpere man (3 tandjes).



Ouderlingen

De ene zijde toont de afbeelding van een grootmoeder, de andere zijde toont de afbeelding van een grootvader. De beide zijden hebben 4 tandjes.

De tschukka-vogel



De tschukka-vogel zorgt in de eerste plaats voor voedsel voor een familie. Eén tschukka-vogel biedt genoeg voedsel voor een ganse familie van 5 leden (onafhankelijk van hun leeftijd).

Bovendien kunnen de vogels, naar behoefte, ook worden geofferd. De familie mag dan één extra toverspreuk inzetten.



De +3-fiches



Als er in de loop van het spel een tekort ontstaat van dorpsbewoners, dan kunnen deze fiches worden gebruikt om plaats te maken voor 3 identieke familieleden. Eén van de familieleden wordt dan op de fiche gelegd.

Er moeten dus minstens vier dezelfde personen in een hut aanwezig zijn om deze fiche in te zetten.

Voorbeeld

In één van de hutten bevinden er zich vier jonge mannen. Drie fiches van jonge mannen worden terug in de voorraad gelegd en de vierde jonge man wordt boven op de +3-fiche gelegd om aan te tonen over welk gezinslid het gaat.



De bewaardoosjes

De vier bakjes kunnen worden gebruikt om het spelmateriaal te bewaren.

Tijdens het spel kunnen de gleufjes aan de bakjes worden gebruikt om de eigen toverspreuken te steunen.

Start

Elke speler ontvangt aan het begin van het spel:

- ⇒ 2 jonge vrouwen;
- ⇒ 2 jonge mannen;
- ⇒ 1 rijpe vrouw;
- ⇒ 1 rijpe man;
- ⇒ 1 ouderling;
- ⇒ 6 Tschukka-vogels;
- ⇒ 1 totemstuk in zijn kleur;
- ⇒ 1 set van 10 toverspreuken in zijn kleur;
- ⇒ 1 bakje (met de 5 resterende onderdelen van de totempaal).

De Tschukka-vogels worden in hun omheining geplaatst en het eerste totemstuk wordt op zijn plaats, vóór de hutten van de eigenaar, geplaatst.

Een startspeler wordt gekozen.

De startspeler opent elke fase van een ronde.

Aan het einde van elke ronde wordt de linkerbuurman van de startspeler de nieuwe startspeler voor de volgende ronde.

Een speelronde bestaat uit verschillende fases. Elke fase, te beginnen met de startspeler, wordt daarna om de beurt, met de wijzers van de klok mee, door alle andere spelers uitgevoerd vooraleer naar een volgende fase wordt overgegaan.

Spelverloop

Per speelronde worden er 8 fases doorlopen:

- ➡ Fase 1: Opbouw
- ➡ Fase 2: Toverspreuken
- ➡ Fase 3: Geboortes
- ➡ Fase 4: Verdeling van de jachtbuit
- ➡ Fase 5: Feestmaal
- ➡ Fase 6: Ziektes
- ➡ Fase 7: Generatiewissel
- ➡ Fase 8: Totembouw

Fase 1: Opbouw

De spelers verdelen hun familieleden over de drie hutten.

Na de eerste speelronde hebben de spelers de mogelijkheid om, telkens bij het begin van elke volgende ronde, hun familieleden opnieuw te verdelen over hun 3 hutten.

Er mogen in deze fase maximaal 6 familieleden in één hut worden geplaatst. Als een speler meer dan 18 familieleden te verdelen heeft dan moet hij de familieleden die hij niet in zijn hutten kwijt kan (naar keuze), terug bij zijn voorraad voegen.

Als een speler tijdens het spel al zijn familieleden zou kwijtgeraakt zijn, dan ontvangt hij in de opbouwfase van de volgende ronde opnieuw de volgende familieleden: 1 jonge vrouw, 1 jonge man, 1 rijpe vrouw, 1 rijpe man, 1 ouderling, 5 Tschukka-vogels en 1 totemstuk.

Fase 2: Toverspreuken

Elke familie mag per ronde één toverspreuk inzetten per totemstuk en één extra toverspreuk per Tschukka-vogel die geofferd wordt.

Om beurt beslist elke speler welke toverspreuk(en) hij in deze ronde kan gebruiken. Hij legt de toverspreuk(en) verdekt voor zich af en offert, indien nodig, het overeenkomstige aantal Tschukka-vogels.

De startspeler legt als eerste verdekt één toverspreuk op een eigen of een vreemde hut, dan legt de volgende speler één toverspreuk en dit gaat door tot alle toverspreuken zijn gelegd.

Een toverspreuk heeft steeds slechts betrekking op één hut.

De eigenaars van de toverspreuken draaien hun spreuken om in de spelfases waarin ze actief zijn (zo wordt bijvoorbeeld de toverspreuk 'tweeling' omgedraaid in fase 3 'geboortes').

De eigenaar van een toverspreuk kan echter ook beslissen om een gelegde toverspreuk tijdens een ronde niet om te draaien. Alle uitgespeelde spreuken (omgedraaid of niet) worden aan het einde van een ronde teruggegeven aan de eigenaar.

Fase 3: Geboortes

Elke jonge of rijpe vrouw brengt in deze fase één kind ter wereld op voorwaarde dat er minimaal één jonge of rijpe man aanwezig is in de hut. Oudere vrouwen en mannen brengen dus geen kinderen meer ter wereld. Per hut worden de kinderfiches uit de voorraad genomen en omhoog gegoid. De bovenliggende zijde bepaalt het geslacht van de geboren kinderen.

In deze fase kunnen de volgende toverspreuken de geboortes beïnvloeden:



Meisje

Het geslacht wordt niet per toeval bepaald.
Alle geboren kinderen zijn meisjes.



Jongen

Het geslacht wordt niet per toeval bepaald.
Alle geboren kinderen zijn jongens.



Tweeling

Elke vrouw krijgt twee kinderen.



Onvruchtbaarheid

Geen enkele vrouw krijgt een kind.

Als er in dezelfde fase op een zelfde hut tegelijk de toverspreuken van 'meisje' en 'jongen' werden uitgespeeld, heffen deze elkaar op, onafhankelijk van het aantal toverspreuken dat werd uitgesproken. Hetzelfde geldt voor de toverspreuken 'tweeling' en 'onvruchtbaarheid'.

Voorbeeld

In een hut met vijf rijpe vrouwen en een jonge man werden de toverspreuken 'meisje', 'jongen' en 'tweeling' uitgesproken. De nieuwe generatie die geboren wordt bestaat uit 10 kinderen.

Het geslacht van de kinderen wordt per toeval bepaald (opgooien van de kinderfiches) omdat de spreuken 'jongen' en 'meisje' elkaar opheffen.

Opmerking

Het is zeer belangrijk om de balans tussen mannen en vrouwen in evenwicht te houden.

Als er op gelijk welk moment in de loop van het spel wordt vastgesteld dat een familie zich niet meer kan uitbreiden omdat ze ofwel geen mannen ofwel geen vrouwen meer heeft, dan worden alle personenfiches van deze speler van het speelbord verwijderd. In de volgende ronde ontvangt hij in de opbouwfase de volgende familieleden: 1 jonge vrouw, 1 jonge man, 1 rijpe vrouw, 1 rijpe man, 1 ouderling, 5 Tschukka-vogels en 1 totemstuk.

Fase 4: Verdeling van de jachtbuit

In deze fase wordt de jachtbuit van de dorpen onder de families verdeeld. De jachtbuit bestaat altijd uit 13 Tschukka-vogels. Als er minder Tschukka-vogels voorhanden zijn, is de buit in deze ronde vanzelfsprekend kleiner.

Per 5 jagers (afgerond) kan een familie aanspraak maken op één Tschukka-vogel. Als jagers tellen alle jongens, jonge mannen en rijpe mannen.

De eerste speler die een deel van de buit mag nemen is de startspeler. Hij neemt het aantal vogels waarop hij recht heeft. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Als er nog buit over is, neemt de startspeler vervolgens weer even veel Tschukka-vogels als hem toekomen ... enzovoort tot de volledige buit is verdeeld.

In deze fase kunnen de volgende toverspreuken de verdeling van de buit beïnvloeden:



Overvloed

Alle jagers in deze hut tellen dubbel bij de verdeling van de jachtbuit.



Voedseltekort

Alle jagers in deze hut tellen niet mee bij de verdeling van de jachtbuit.

Als er in dezelfde fase op een zelfde hut tegelijk de toverspreuken van 'overvloed' en 'voedseltekort' werden uitgespeeld, heffen deze elkaar op, onafhankelijk van het aantal toverspreuken dat werd uitgesproken.

Voorbeeld van de basisregel

Een speler heeft in zijn drie hutten in totaal 11 jagers (5 + 5 + 1).

In de verdeling van de jachtbuit mag hij elke keer als hij aan bod komt drie Tschukka-vogels nemen.

Voorbeeld

De jachtbuit bestaat uit 13 Tschukka-vogels. Speler A is de startspeler. Per speler worden enkel de hutten getoond die jagers bevatten.

Speler A	Speler B	Speler C	Speler D
Heeft een hut met 3 rijpe mannen en 2 jongens.	Heeft een hut met 1 rijpe man, 1 jongen en de toverspreuk 'overvloed'.	Heeft één hut met 1 rijpe man, 1 jongen en de toverspreuk 'voedseltekort'.	Heeft een hut met 3 jonge mannen en 3 jongens.
	Heeft een tweede hut met 2 rijpe mannen en 1 jongen.	Heeft een tweede hut met 3 jonge mannen.	
Aantal jagers: 5	Aantal jagers: 7	Aantal jagers: 3	Aantal jagers: 6

De verdeling van de Tschukka-vogels

	Speler A	Speler B	Speler C	Speler D
Eerste verdeelronde	1 vogel	2 vogels	1 vogel	2 vogels
Tweede verdeelronde	1 vogel	2 vogels	1 vogel	2 vogels
Derde verdeelronde	1 vogel	/	/	/
Aantal Tschukka-vogels	3 vogels	4 vogels	2 vogels	4 vogels

Fase 5: Feestmaal

Na de jacht moeten de dorpsbewoners eten. In totaal kunnen 5 familieleden eten van één Tschukka-vogel. De verorberde vogel(s) worden terug in de algemene voorraad gelegd (ook de deels verorberde vogels).

Als een speler niet genoeg vogels heeft om al zijn leden van zijn familie te voeden, dan moet hij per ontbrekende vogel één familielid van het speelbord verwijderen. De speler bepaalt zelf welk familielid hij wil verwijderen. Men mag alleszins geen ouderling verwijderen !

Voorbeeld

Een speler heeft in totaal 21 mensen in zijn drie hutten, maar hij heeft slechts 3 vogels in zijn omheining. Hij heeft dus 5 vogels nodig om zijn familie te voeden. Hij moet dus 2 familieleden verwijderen.

Aan het einde van deze ronde mogen er nog maximaal 5 Tschukka-vogels in de omheining van elke familie aanwezig zijn.

Fase 6: Ziektes

In deze fase kunnen de volgende toverspreuken worden gebruikt:



Ziekte

Alle bewoners van deze hut sterven.



Grote genezing

Alle bewoners van deze hut zijn beschermd tegen ziekte.



Kleine genezing

Alle bewoners, met uitzondering van de kinderen, zijn beschermd tegen ziekte.

De fiches van de getroffen dorpsbewoners worden in de algemene voorraad teruggelegd.

Fase 7: Generatiewissel

Elke dorpsbewoner op het speelbord wordt nu één generatie ouder.

De ouderlingen overlijden en gaan naar het vogelparadijs.

De rijpe volwassenen worden ouderlingen. Hun fiche wordt geruild tegen een fiche van ouderling.

De jongvolwassenen worden rijpe volwassenen. De fiche wordt omgedraaid.

De kinderen worden jongvolwassenen. De fiches van de kinderen worden van het speelbord genomen en geruild tegen de fiches van de jongvolwassenen.

De enige toverspreuk die kan worden uitgesproken is:



Jeugd

Eén persoon naar keuze in deze hut kan ontsnappen aan de generatiewissel en wordt in deze ronde niet ouder.

Fase 8: Totembouw

In deze fase vindt er een volkstelling plaats. Elke speler telt al zijn familieleden. De twee grootste families mogen elk hun totempaal met één stukje verhogen.

Als er twee families de grootste zijn, dan ontvangen de beide families één totemstukje.

Als er één familie de grootste is en er zijn twee of meer families de tweedegrootste, dan krijgt de grootste familie één totemstukje en de andere families krijgen een Tschukka-vogel als troost.

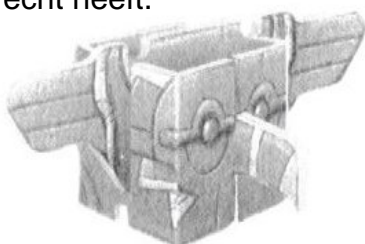
Als er drie of meer families de grootste zijn, dan ontvangen ze geen van allen een totemstukje, maar ze krijgen allen een Tschukka-vogel als troost.

Opmerking

Het is voor een familie zeer belangrijk om zorg te dragen voor de ouderlingen. Zij zijn de herinnering en het geheugen van de familie en zij bewaren de tradities.

Als er op gelijk welk moment in de loop van het spel wordt vastgesteld dat er in een familie geen ouderlingen meer zijn, moet die speler één totemstukje verwijderen.

Deze speler ontvangt in deze ronde geen nieuw totemstukje ook al mocht zijn familie behoren tot de twee grootste families. Hij kan eventueel wel een Tschukka-vogel verdienen als hij hierop recht heeft.



Alle spelers hebben altijd minstens één totemstukje dat ze niet moeten afbouwen, ook al hebben ze geen ouderlingen meer in de familie.

Einde van het spel



Het spel eindigt zodra een speler er in slaagt om zijn totempaal 6 delen groot te maken.

Als er twee spelers zijn die in dezelfde ronde daarin slagen, dan wint de speler met de grootste familie. Als die ook even groot zijn, dan wint de speler met de meeste Tschukka-vogels in zijn omheining. Als er dan nog een gelijke stand heerst, eindigt het spel onbeslist.

Spelregels voor 2 of 3 spelers

In een **spel met 3 spelers** gelden de regels van het basisspel met de volgende wijzigingen:

- ➡ In fase 4 worden slechts 10 Tschukka-vogels verdeeld.
- ➡ In fase 8 ontvangt enkel de grootste familie een totemstukje. Als er meerdere families de grootste zijn, dan krijgen deze families allemaal een totemstukje.

In een **spel met 2 spelers** gelden de regels van het basisspel. Iedere speler ontfermt zich nu over twee families.

Varianten

De varianten die worden beschreven kunnen zowel afzonderlijk als gecombineerd worden gebruikt. In de variant wordt telkens de regel vernoemd van het basisspel die veranderd wordt. Als er niets speciaals wordt vermeld, gelden de basisregels.

Variante: Spelopbouw

In het geval dat een speler een volledige familie van het speelbord moet nemen, krijgt hij in de eerstvolgende fase 1 de volgende spelonderdelen: 1 jonge vrouw, 1 jonge man, 1 rijpe vrouw, 1 rijpe man en 3 Tschukka-vogels.

Variante: Feestmaal 1

Als een speler er niet in slaagt om zijn volledige familie te voeden (zie fase 5), moet hij een speler aanduiden die beslist welke familieleden moeten verdwijnen. De speler zelf mag dus niet beslissen welke bewoners hij naar het vogelparadijs stuurt.

Te beginnen met de startspeler kiest iedere getroffen speler om de beurt een speler uit om zich van deze taak te kwijten. In deze variante mogen de ouderlingen ook verwijderd worden.

Variante: Feestmaal 2

Ook in deze variant wordt een andere mogelijkheid geboden om de dorpsbewoners te verwijderen. Men heeft een potlood en papier nodig.

Te beginnen met de startspeler kiest iedere getroffen speler om de beurt een speler uit om zich van deze taak te kwijten. Ook in deze variante mogen de ouderlingen verwijderd worden.

De uitgekozen spelers noteren tegelijkertijd en in het geheim de personen die ze willen verwijderen. Daarna worden de betreffende personen verwezen naar het vogelparadijs.

Variante: Toveren 1

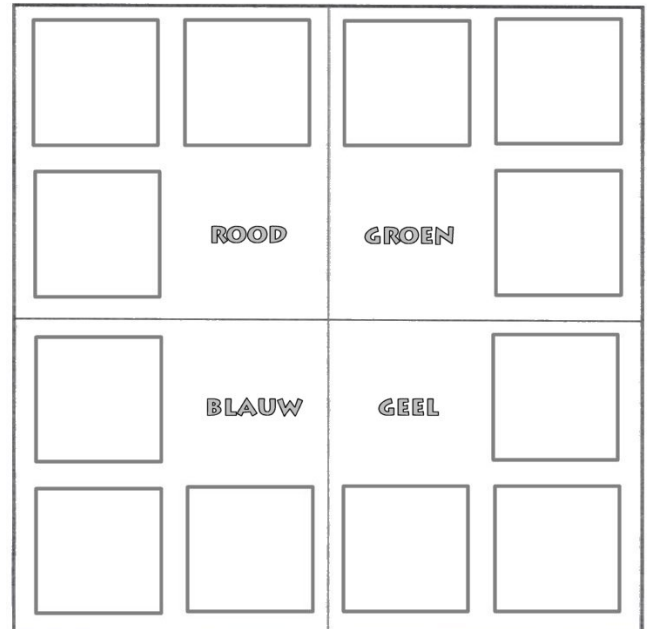
Te beginnen met de startspeler legt iedere speler om de beurt één toverspreuk verdekt in een hut van zijn keuze. De speler die geen toverspreuk meer wil leggen, past. De spelers die passen, mogen in deze ronde geen toverspreuken meer afleggen. De andere spelers leggen om de beurt opnieuw een toverspreuk in een hut. Dit blijft duren tot alle spelers hebben gepast. Ook hier geldt de regel dat men per totemstuk en per geofferde vogel een toverspreuk mag afleggen.

Variante: Toveren 2

Voor deze variante heeft men een potlood en een gom nodig.

Alle spelers schrijven tegelijkertijd op welke toverspreuk ze op welke hut willen inzetten.

De naam van de toverspreuk wordt geschreven in de lege vierkantjes die de plaats van de hutten op het speelbord symboliseren.



Variante: Totembouw 1

Als een familie, op een willekeurig moment in de loop van het spel, geen ouderlingen meer heeft, dan gaat de volledige traditie verloren en moet de familie de totempaal volledig ontmantelen. De familie mag geen enkel stukje totem behouden.

Variante: Totembouw 2

Als er aan het einde van een ronde meerdere families zijn die even groot zijn, dan gebeurt het volgende:

- ⇒ Als er welgeteld twee spelers zijn met de grootste familie dan krijgen enkel die twee spelers één totemstuk.
- ⇒ Als er één speler is met de grootste familie en meerdere spelers met de tweedegrootste familie dan krijgen al deze families één totemstuk.
- ⇒ Als er drie of vier spelers zijn met de grootste familie dan krijgen al deze families één totemstuk.

