

POW-WOW

['pauwau]



Ravensburger

POW-WOW

[paʊwəʊ]

Für 3 bis 8 Spieler ab 9 Jahren
Autor: Spartaco Albertarelli
Illustration: Paul Daviz
Design: Schwarzschild, DE Ravensburger
Ravensburger® Spiele Nr. 26 412 4

Spielidee

Mit prächtigem Federschmuck und in den Stammesfarben treffen sich die Indianer regelmäßig zu so genannten Pow Wows – um zu feiern, zu reden und zu tanzen. Dabei wird natürlich auch der eine oder andere Wettkampf ausgetragen, um zu ermitteln, wer der Mutigste, Schlauste oder Geschickteste ist.

Im vorliegenden Spiel werden die Spieler nun selbst zu Indianern. Jeder steckt sich eine Feder mit einer Zahl hinter sein Stirnband. Dann geht es darum, die Gesamtsumme aller Zahlen auf den Federn zu erraten, wobei man zwar die Federn der Mitspieler sieht, nicht jedoch die eigene. Wer dabei am besten schätzt und blufft, darf sich von nun an Häuptling nennen und veranstaltet das nächste Pow Wow.

Inhalt

36 Federn:

26 grüne mit positiven Werten
(4 x 1, 4 x 2, 4 x 3, 4 x 4, 4 x 5,
3 x 10, 2 x 15, 1 x 20)



3 blaue mit dem Wert 0



3 rote mit negativen Werten
(2 x -5, 1 x -10)



4 schwarze mit Sonderfunktionen:



28 Stanzplättchen:

20 Geiermarken



8 Tomahawks



8 Stirnbänder mit aufgenähten Klettstreifen

20 Klettverschlüsse mit Klebepunkt

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Federn und Stanzplättchen vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Auf die Rückseite der 20 Geiermarken wird jeweils ein Klettverschluss geklebt.

Zu Beginn des Spiels bindet sich jeder Spieler ein Stirnband so um den Kopf, dass der Klettstreifen auf der Stirnmitte sichtbar ist.

Alle Geiermarken werden in die Tischmitte gelegt. Die Tomahawk-Plättchen werden nur für die erweiterte Spielversion benötigt und bleiben im Grundspiel in der Schachtel.

4

Alle 36 Federn werden gemischt und als **verdeckter** Stapel in der Tischmitte bereitgelegt. Im Laufe des Spiels entsteht daneben ein offener Ablagestapel.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Der jüngste Spieler ist Startspieler der ersten Runde.

Zu Beginn einer Runde nimmt sich reihum jeder Spieler eine Feder vom verdeckten Stapel und steckt sie – **ohne sie sich anzusehen!** – so hinter sein Stirnband, dass die Mitspieler den aufgedruckten Wert sehen können.

Der Startspieler gibt einen ersten Tipp ab. Die Zahl, die er nennt, kann beliebig hoch sein. Sie sollte aber möglichst niedriger sein als die (von ihm vermutete) Gesamtsumme aller Zahlen auf allen Federn. Er darf auch eine negative Zahl nennen (zum Beispiel „-5“).

Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler hat nun zwei Möglichkeiten:

1. Er nennt eine beliebige höhere Zahl. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.
2. Er zweifelt die Zahl seines Vorgängers an.

Zweifelt ein Spieler den Tipp seines Vorgängers an, endet die Spielerunde. Alle Spieler legen ihre Federn offen in die Tischmitte, so dass die Summe aller Zahlen ermittelt werden kann.

Dazu werden zunächst alle positiven Werte zusammengezählt und dann die negativen Werte abgezogen.

Achtung: Die Auswirkungen der schwarzen Federn beachten (siehe Kasten „Die schwarzen Federn“).

Ist das Ergebnis gleich hoch oder höher als die angezweifelte Zahl, hat der Zweifler verloren.

Er muss sich eine Geiermarke an das Stirnband heften.

Ist das Ergebnis niedriger, hat der **Tippgeber verloren** (also der, der die Zahl genannt hat). Er muss sich eine Geiermarke an das Stirnband heften.

Beispiel: Spieler A beginnt und nennt die Zahl 8, Spieler B erhöht auf 13, Spieler C sagt 14 und Spieler D erhöht auf 16. Spieler E zweifelt diese Zahl an. Alle Spieler nehmen ihre Feder vom Kopf und es wird die Summe aller Zahlen gebildet. Das Ergebnis ist 14. Damit hat D zu hoch getippt und muss sich eine Geiermarke an sein Stirnband heften. Wäre das Ergebnis 16 oder höher gewesen, hätte E sich eine Geiermarke an die Stirn heften müssen.

Die gespielten Federn werden auf den Ablagestapel gelegt. War die schwarze Feder mit der Null darunter, so werden alle 36 Federn neu gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Eine neue Runde beginnt. Jeder Spieler nimmt sich wieder eine Feder vom verdeckten Stapel. (Sollten nicht mehr genügend Federn für alle Spieler vorhanden sein, werden zuerst alle Federn neu gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereitgelegt.) Der Spieler, der in der vorigen Runde eine Geiermarke erhalten hat, gibt den ersten Tipp ab.

Sobald ein Spieler die dritte Geiermarke erhält, scheidet er aus. Dann beginnt der linke Nachbar dieses Spielers die nächste Runde.

Spielende

Auf diese Weise scheiden immer mehr Spieler aus. Wer als Letzter übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Hinweis: Bei 3 oder 4 Spielern kann auch vereinbart werden, dass man erst mit 4 oder 5 Geiermarken ausscheidet.

Möchte man bei 7 oder 8 Spielern die „Wartezeit“ der ausgeschiedenen Spieler verkürzen, so empfiehlt es sich, das Spiel zu beenden, nachdem 3 Spieler ausgeschieden sind. Der Spieler mit den wenigsten Geiermarken gewinnt dann das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Die schwarzen Federn

Die schwarzen Federn haben Sonderfunktionen. Sobald alle Spieler ihre Federn offen in die Tischmitte gelegt haben, wird nachgeschaut, ob sich schwarze Federn darunter befinden. Ist dies der Fall, dann haben diese die folgenden Auswirkungen: (Falls mehrere in einer Runde auftauchen, müssen sie immer in dieser Reihentolge ausgeführt werden.)

1. Zunächst wird die schwarze Feder mit dem **Fragezeichen** ausgeführt: Die oberste Feder des verdeckten Stapels wird umgedreht. Diese Feder geht in die Wertung mit ein. Die Feder mit dem Fragezeichen wird auf den Ablagestapel gelegt.



2. Dann wird die schwarze Feder **max. = 0** ausgeführt: Sie wird zusammen mit der **höchsten grünen Feder** auf den Ablagestapel gelegt. Diese grüne Feder geht nicht in die Wertung mit ein. Gibt es keine grüne Feder in dieser Runde, wird nur die max. = 0-Feder auf den Ablagestapel gelegt.

3. Schließlich wird die schwarze Feder **x2** ausgeführt: Die Summe **der grünen Federn** wird verdoppelt.



6

Die schwarze Feder mit der Null zählt einfach als Null. Falls sie in der Runde vorhanden ist, werden alle 36 Federn nach dieser Runde neu gemischt.

Erweiterte Spielversion

Wenn Sie das Spiel einige Male gespielt haben, können Sie diese erweiterten Regeln ausprobieren. Dazu erhält jeder Spieler zu Beginn einen Tomahawk, den er offen vor sich ablegt.

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Zusätzlich darf jeder Spieler in jeder Spielerunde eine der folgenden

Sonderaktionen durchführen. Dazu dreht er sein Tomahawk-Plättchen um. Am Beginn der neuen Spielerunde wird das Plättchen wieder umgedreht und kann erneut verwendet werden.

- „**Ich stimme zu!**“ Wer an der Reihe ist, kann dem Tipp des vorherigen Spielers zustimmen und muss nicht erhöhen. Er übernimmt damit die Verantwortung für den Tipp. Der nächste Spieler darf nicht nochmals zustimmen.
- „**Richtungswechsel!**“ Anstatt einen Tipp abzugeben, kann man die Richtung von „im Uhrzeigersinn“ zu „gegen den Uhrzeigersinn“ ändern und umgekehrt. Dann ist sofort der Spieler auf der anderen Seite des alten Tippgebers an der Reihe.
- „**Noch eine Feder!**“ Nachdem man einen Tipp abgegeben hat, darf man einen Mitspieler bestimmen, der eine zusätzliche Feder ziehen und, ohne sie anzusehen, hinter sein Stirnband stecken muss. Kein Spieler darf in einer Runde mehr als 2 Federn auf dem Kopf haben.

Hinweis: Die Stirnbänder sind waschbar. Sie können bei 30°C von Hand gewaschen werden.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

225428

Ravensburger