



WAMPUM



Ein kurzweiliges Kartenspiel für 2-5 Spieler
ab 10 Jahren von Jeffrey D. Allers

SPIELZIEL

Sie reisen während der Kolonialzeit als Händler umher und betreiben Warenhandel mit Indianern. In manchen Dörfern tauschen Sie Waren gegen andere Waren. In anderen Dörfern bekommen Sie dagegen für Ihre Waren Wampum – so nennen die Indianer ihre dekorativen Muschelketten. Tauschen Sie clever im richtigen Dorf zum richtigen Zeitpunkt und sammeln Sie das meiste Wampum!

SPIELMATERIAL



90 Waren
(je 18 Karten in 5 Warenarten)

1 Kanu



5 Händler
(je 1 pro Spielerfarbe)

5 Kisten
(je 1 pro Spielerfarbe)

5 Dörfer
(mit den Startwerten 2/3/3/3/4)

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich 1 Händler sowie farblich dazu passend 1 Kiste und legt beide Karten vor sich ab. Ermitteln Sie auf beliebige Weise einen **Startspieler**; dieser erhält das **Kanu**.

Legen Sie je nach Spielerzahl **Dörfer** mit den folgenden **Startwerten** in die Tischmitte:

2-3 Spieler: 2/3/4

4 Spieler: 2/3/3/4

5 Spieler: 2/3/3/3/4

Eventuell übrige Dörfer werden nicht benötigt.

Entfernen Sie je nach Spielerzahl einige **Waren** aus dem Spiel:

2 Spieler: 5 verschiedene Waren, also 1 von jeder Warenart

3 Spieler: keine

4 Spieler: 2 verschiedene Waren, zufällig bestimmt

5 Spieler: keine

Legen Sie die entfernten Waren zurück in die Dose. Mischen Sie alle übrigen Waren verdeckt. Geben Sie jedem Spieler 5 Waren, die er **auf seine Hand** nimmt. Platzieren Sie neben jedes Dorf offen so viele **Waren**, wie der **Startwert des Dorfes** anzeigt. Alle verbliebenen Waren legen Sie als verdeckten **Nachziehstapel** zur Seite.

SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus 5 **Phasen**, die der Reihe nach durchlaufen werden:

- Phase 1: Gebot abgeben
- Phase 2: Startspieler bestimmen
- Phase 3: Neue Waren verteilen
- Phase 4: Limit beachten
- Phase 5: Tausch durchführen

PHASE 1: GEBOT ABGEBEN

Jedes Dorf tauscht nur mit 1 Händler. Möchten mehrere Händler mit einem Dorf handeln, tauschen die Indianer natürlich mit demjenigen, der die meisten Waren dabei hat.

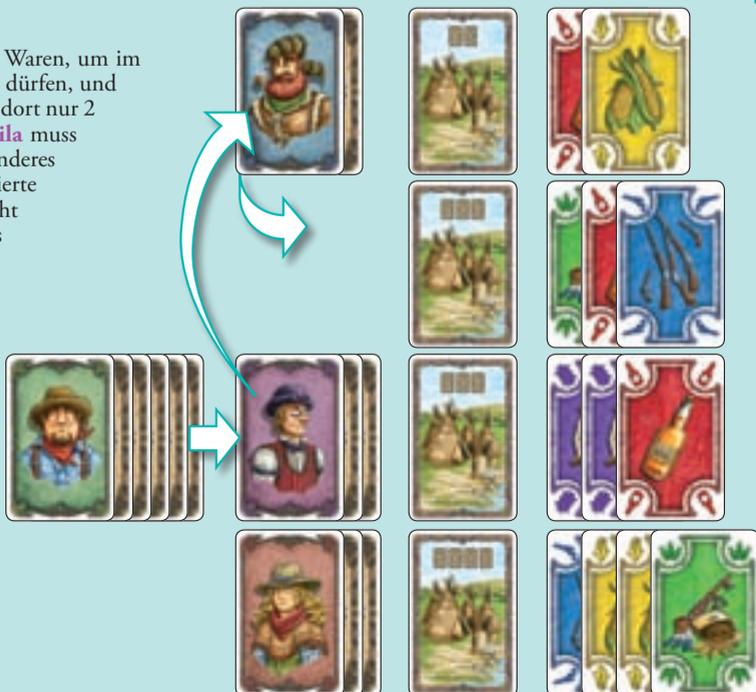
Beginnend mit dem **Startspieler** wählen Sie reihum **im Uhrzeigersinn** eine beliebige Anzahl Waren (mindestens 1!) von Ihrer Hand und legen diese **verdeckt** neben eines der **Dörfer**. Fächern Sie Ihre Karten etwas auf, damit jeder Spieler die Anzahl der Karten gut erkennen kann. Legen Sie Ihre **Händlerkarte** darüber. Diese Waren stellen Ihr **Gebot** dar, im entsprechenden Dorf handeln zu dürfen.

In jedem Dorf kann **höchstens 1 Händler** zur selben Zeit Waren anbieten. Möchten Sie Ihre Waren in ein Dorf legen, wo bereits das Gebot eines Mitspielers liegt, haben Sie **2 Möglichkeiten**: Entweder Sie wählen ein **anderes** Dorf, neben dem noch **kein** Gebot liegt, oder Sie **vertreiben** Ihren Mitspieler. Dazu müssen Sie eine **höhere** Anzahl Waren auslegen, als Ihr Mitspieler dort geboten hat.

Ihr vertriebener Mitspieler begibt sich **mit seinem Gebot** (ohne dieses zu verändern!) **sofort** zu einem **anderen** Dorf. Er kann nun seinerseits einen weiteren Mitspieler vertreiben, sofern dieser weniger Karten geboten hat, oder zu einem Dorf wechseln, neben dem noch kein Gebot ausliegt.

Sobald jeder Spieler an der Reihe war und neben jedem Dorf ein Händler liegt, endet diese Phase.

Beispiel: Grün bietet 5 Waren, um im dritten Dorf handeln zu dürfen, und vertreibt somit Lila, der dort nur 2 Waren geboten hatte. Lila muss nun sofort auf ein anderes Dorf bieten. Auf das vierte Dorf kann Lila nicht bieten, da dort bereits Rot 2 Karten geboten hat und das Gebot von Lila nicht höher ist. Lila hat nun die Wahl, entweder ins erste oder zweite Dorf zu ziehen. Er entscheidet sich für das erste Dorf und vertreibt dort Blau. Blau muss nun sein Gebot ins zweite Dorf legen, da Blau mit dem Gebot von nur 1 Ware nirgends einen Mitspieler vertreiben kann.



PHASE 2: STARTSPIELER BESTIMMEN

Wer die meisten Waren transportiert, bekommt zur Unterstützung ein Kanu.

Der Spieler mit dem **höchsten Gebot** erhält nun das **Kanu** und wird neuer **Startspieler**. Haben mehrere Spieler das höchste Gebot abgegeben, erhält von ihnen derjenige das Kanu, der im Uhrzeigersinn am nächsten zum bisherigen Startspieler sitzt, beginnend mit dem Startspieler selbst.

Beispiel: Das höchste Gebot hat **Grün** abgegeben. Somit erhält **Grün** das Kanu.

PHASE 3: NEUE WAREN VERTEILEN

Alle Händler erwirtschaften während ihrer Reisen ein Basiseinkommen in Form von Waren.

Jeder Spieler nimmt vom Nachziehstapel **2 Waren** auf seine Hand. Sonderregel im Spiel mit 2 Spielern: Legen Sie zusätzlich 2 Waren in das Dorf, neben dem kein Gebot liegt.

Sollte der Stapel danach leer sein, befinden Sie sich in der vorletzten Runde des Spiels, siehe *Spielende*.

PHASE 4: LIMIT BEACHTEN

Wegen der vielen Hindernisse auf den beschwerlichen Reisen schwankt die Anzahl der Waren, die die Händler lagern können.

Bestimmen Sie das **Handkartenlimit**. Es ist so hoch wie das **höchste Gebot** dieser Runde + **3 Warenkarten**. Jeder Spieler, der **in dieser Phase** mehr Karten auf der Hand hat, muss so viele Waren **abwerfen** und aus dem Spiel nehmen, bis er das Limit erreicht hat. Die abgelegten Karten bleiben verdeckt und dürfen danach nicht mehr eingesehen werden.

Hinweis: Das Limit gilt nur während dieser Phase! Während aller anderen Phasen dürfen Sie beliebig viele Waren auf der Hand halten.

Beispiel: Das Höchstgebot dieser Runde von **Grün** beträgt 5 Waren. Das Handkartenlimit liegt somit bei $5 + 3 = 8$ Karten. **Blau** hat momentan 10 Waren auf der Hand. Er legt 2 seiner Handkarten aus dem Spiel verdeckt in die Dose zurück.

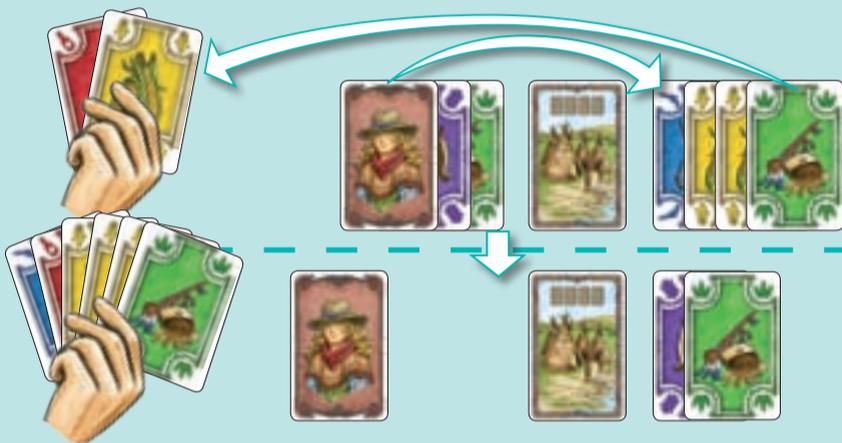
PHASE 5: TAUSCH DURCHFÜHREN

Vom Warenangebot des Händlers hängt ab, ob die Indianer ihm andere Waren oder Wampum geben.

Wickeln Sie **nacheinander** in allen Dörfern den **Warentausch** ab. Wie der Tausch Ihres Händlers abläuft, hängt davon ab, welche Waren Sie dem Dorf bringen.

1. TAUSCH GEGEN WAREN

Befindet sich in Ihrem Gebot **mindestens 1 Ware**, deren **Warenart** zu diesem Zeitpunkt schon **im Dorf vorhanden** ist, tauschen die Indianer gegen **Waren**. Nehmen Sie alle Waren, die im **Dorf** liegen, auf Ihre **Hand**. Danach legen Sie alle Waren aus Ihrem **Gebot** ins **Dorf** und nehmen Ihren Händler wieder zurück.



Beispiel: **Rot** hat dem vierten Dorf 1 Fell und 1 Tabak mitgebracht. Da im Dorf bereits 1 Tabak vorhanden ist, tauschen die Indianer gegen Waren. **Rot** nimmt die 4 Waren aus dem Dorf auf die Hand und legt anschließend das Fell und den Tabak aus ihrem Gebot ins Dorf.

2. TAUSCH GEGEN WAMPUM

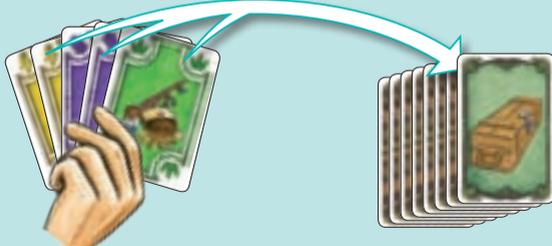
Befinden sich in Ihrem Gebot **ausschließlich Waren**, deren **Warenart** zu diesem Zeitpunkt **nicht im Dorf vorhanden** sind, tauschen die Indianer gegen **Wampum**. Legen Sie zunächst **von jeder Warenart** aus Ihrem Gebot **1 Ware** ins Dorf. Danach legen Sie **alle übrigen Karten** aus Ihrem Gebot mit der **Rückseite** nach oben unter Ihre Karte mit der **Kiste**. Jede dieser Karten ist **1 Wampum** wert.



Beispiel: **Grün** hat dem dritten Dorf 3 Mais und 2 Waffen mitgebracht. Da im Dorf weder Mais noch Waffen bereits vorhanden sind, tauschen die Indianer gegen Wampum. **Grün** legt 1 Mais und 1 Waffe aus seinem Gebot ins Dorf. Die übrigen 3 Karten aus seinem Gebot dreht **Grün** auf die Seite mit dem Wampum und legt sie unter seine Kiste. **Grün** hat also 3 Wampum gesammelt.

SPIELEND

Sobald der **Nachziehstapel leer** ist, befinden Sie sich in der **vorletzten** Runde. Spielen Sie die laufende Runde zu Ende. Danach folgt noch eine letzte Runde, in der Sie aber die Phase 3 „*Neue Waren verteilen*“ überspringen. Nach der letzten Runde darf jeder Spieler **von jeder Warenart**, die er auf der Hand hat, noch **1 Karte als Wampum** unter seine **Kiste** legen. Wer danach die **meisten** Karten mit **Wampum** unter seiner Kiste hat, **gewinnt** das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



Beispiel: Nach der letzten Runde hat **Grün** noch 2 Mais, 2 Felle und 1 Tabak auf der Hand. **Grün** nimmt 1 Mais, 1 Fell und 1 Tabak und legt diese als Wampum in seine Kiste.

IMPRESSUM

Autor: Jeffrey D. Allers

Illustration: Dennis Lohausen (www.dennis-lohausen.de)

Grafikdesign: Giulia Riccio, Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

© 2010 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg · Alle Rechte vorbehalten. · www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Autor und Verlag bedanken sich bei Susanne Kutzner, Bernd Eisenstein, Günter Cornett, Peer Sylvester, Michael Schmitt, Benjamin Kutzner, Matti Schröder, Sam Brown sowie beim Hippodice Spieleclub e. V., bei dessen Autorenwettbewerb *Wampum* im Jahr 2009 den 2. Platz belegte.