

Häuptling „Kleine Feder“

Ein Wettlaufspiel für 2 - 4 Spieler
von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Markus „Flinke Zunge“ Nikisch
Illustration: Ulrike „Schneller Strich“ Fischer

Spielinhalt:
1 Indianer, 10 Ortskarten,
10 Federkarten, 7 Indianerkarten,
1 Spielanleitung

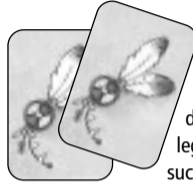
Spielziel:

Wer schafft es, drei Federkarten zu sammeln, und wird so zum Häuptling „Kleine Feder“ ernannt?

Die Karten haben unterschiedliche Bedeutungen:



Die Ortskarten sind auf der Vorder- und Rückseite identisch. Sie zeigen auf beiden Seiten 10 verschiedene Orte, Tiere oder Gegenstände, die für einen Indianer besonders wichtig sind. Im Spiel versucht der Indianer immer, die gerade gesuchte Ortskarte zu erreichen.



Die Federkarten zeigen auf der Vorderseite dieselben Motive wie die Ortskarten. Die Federkarte legt fest, welches die aktuell gesuchte Ortskarte ist. Auf der Rückseite sind die wertvollen Federn abgebildet. Wer den Indianer auf eine gesuchte Ortskarte ziehen kann, bekommt die Federkarte zur Belohnung.

Die Indianerkarten zeigen sieben verschiedene Spielaktionen:



Die Hüpfkarte
Der kleine Indianer hüpft genau eine Karte weiter vor.



Die Rückwärtskarte

Der Indianer schleicht zwei Karten rückwärts.



Die Pustekarte

Die Indianerkarten werden durcheinander gepustet, d. h. gemischt und neu angeordnet.



Die Federtauschkarte

Die Federkarte, die das aktuelle Zielfeld vorgibt, wird gegen eine neue Federkarte ausgetauscht.



Die Dreh-dich-um-Karte

Der Indianer wird umgedreht und schaut in die entgegengesetzte Richtung.



Die Sausewindkarte

Der Indianer saust genau drei Karten vorwärts.



Die Haaaalt-Karte

Der Zug endet jetzt sofort.

Spielvorbereitung:

- Mischt die Indianerkarten und legt sie verdeckt in der Mitte der Spielfläche aus.
- Mischt die Ortskarten ebenfalls und legt sie als Rundkurs außen um die Indianerkarten herum.
- Stellt den Indianer auf eine beliebige Ortskarte. Er soll so herum stehen, dass er gleich im Uhrzeigersinn über die Ortskarten laufen kann.
- Mischt auch die Federkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Rundkurs.



Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer sich auf besonders leisen Sohlen an den Tisch heranschleichen kann, beginnt. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann fängt der älteste Indianer an und deckt alle sieben Indianerkarten auf.

Seht euch die Karten zehn Sekunden lang an und versucht euch zu merken, welche Karte wo liegt. Danach werden sie wieder verdeckt.

Der Startspieler deckt die oberste Federkarte auf und legt sie neben die Ortskarte, die dasselbe Motiv zeigt. Auf diese Ortskarte soll der Indianer gezogen werden.

- **Steht der Indianer bereits auf dieser Ortskarte?** Du hast großes Indianerglück! Du bekommst die Federkarte und legst sie vor dir ab. Der nächste Spieler ist an der Reihe und zieht eine neue Federkarte.
- **Steht der Indianer nicht auf der passenden Ortskarte?** Decke eine Indianerkarte aus der Mitte auf. Was nun geschieht, richtet sich nach der Bedeutung der Karte (s. S. 4/5).

Dabei gilt: Du darfst mehrere Indianerkarten nacheinander aufdecken. Dein Zug ist beendet, und der nächste Spieler ist an der Reihe, wenn:

- **du keine Indianerkarte mehr aufdecken möchtest!** Verdecke alle offenen Indianerkarten. Die Federkarte bleibt liegen.
- **du die Haaalt-Karte aufgedeckt hast!** Verdecke alle aufgedeckten Indianerkarten. Die Federkarte bleibt liegen.
- **du die Pustekarte aufgedeckt hast!** Nimm alle Indianerkarten und mische sie. Lege sie offen aus. Alle haben wieder 10 Sekunden Zeit, um sich die Positionen der Karten zu merken. Anschließend werden die Karten wieder verdeckt. Lege die Federkarte unter den Federkartenstapel.
 - **du den Indianer genau auf die gesuchte Ortskarte ziehen kannst!** Prima! Du nimmst dir die Federkarte und legst sie vor dir ab. Die Indianerkarten

werden verdeckt und der nächste Spieler zieht eine neue Federkarte.

Wichtig:

- Führe immer zuerst die Aktion der gerade aufgedeckten Karte aus, bevor du die nächste Karte umdrehst.
- Der Indianer sieht immer in Laufrichtung. Er darf nur gedreht werden, wenn du die „Dreh-dich-um-Karte“ aufgedeckt hast.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler drei Federkarten gesammelt hat und so das Spiel gewinnt. Dieser Spieler wird nach dem traditionellen Indianergesetz zum Häuptling „Kleine Feder“ ernannt.

Varianten für kleine Häuptlinge

- Die Pustekarte wird beiseite gelegt. Dadurch bleiben die Indianerkarten während des gesamten Spiels an der gleichen Position.
 - Um die möglichen Spielzüge besser erfassen zu können, kann

man die Indianer-
karten zunächst die ganze Partie
über offen liegen lassen. Hat ein Spieler
eine Aktion ausgeführt, verdeckt er die entsprech-
ende Karte. Der nächste Spieler deckt alle Indianer-
karten wieder auf, bevor er seinen Spielzug durchführt.

Variante für größere Häuptlinge

Seht euch zu Spielbeginn und bei der Pustekarte die Indianerkarten
vorher nicht an.

Chief "Little Feather"

A collecting and memory game
for 2 - 4 chiefs ages 5 to 99.

Author: silver-tongued Markus Nikisch
Illustrations: quick mark Ulrike Fischer

Contents:

1 wooden Indian, 10 location cards,
10 green feather cards, 7 orange Indian cards,
1 set of game instructions

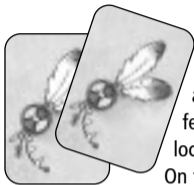
Aim of the game:

Who will succeed in collecting three feather cards, thus being named "Chief Little Feather"?

Each of the card types has different meanings.



The location cards have identical images on the front and back sides. Each card shows a different location, animal or object which is of special importance to an Indian. In this game, the Indian will try to reach the location card being searched for at any given moment.



The feather cards have the same images as the location cards. The feather card determines which location card is to be searched for. On the backside the valuable feathers are shown. Whoever can move the Indian onto the location card in question, gets to keep the feather card as a reward.

The Indian cards show seven different actions. These actions are:



The jumping card
The little Indian jumps exactly one card ahead.



The reverse card

The Indian sneaks back two cards.



The puffing card

The Indian cards are puffed at (that means shuffled and rearranged).



The feather exchange card

The feather card indicating the target location is exchanged with a new feather card, thereby changing the target location.



The turn around card

The Indian is turned around to look in the opposite direction.



The live wire card

The Indian zips three cards ahead.



The STOP card

The player's turn is immediately over.

Preparation of the game:

- Shuffle the Indian cards and place them face down in the center of the game board.
- Shuffle the location cards and arrange them in a circle around the Indian cards.
- Place the Indian on any location card in such a way that he can move over the location cards in a clockwise direction.
- Shuffle the feather cards and put them in a pile face down next to the circle.



How to play:

Play in a clockwise direction. Whoever is able to sneak towards the table particularly softly starts. If you cannot agree the oldest Indian starts by flipping over all seven Indian cards.

You all have a look at the cards for 10 seconds and try to remember which card is where. The cards are

turned over again.

The starting player turns over the top feather card on the pile and places it next to the location card which shows the same picture. The Indian should now be moved up to this card. This is where he begins his journey.

- **The Indian already stands on this location card?**
Big Indian luck! You get the feather card and place it in front of you. It's the turn of the next player to draw a feather card.
- **The Indian does not stand on the corresponding location card?**
Uncover an Indian card from the center. What will happen now depends on the meaning of the Indian card (refer to Indian cards description, pages 9/10).

The following applies: You can uncover several Indian cards in one turn. Your turn is over and it's the turn of the next player in such instances when:

- **you don't want to uncover another Indian card!** Cover all Indian cards lying face up. The feather card stays there.
- **you uncover the Stop card!** Cover all Indian cards lying face up. The feather card stays there.
- **you uncover the puffing card!** Take all Indian cards and shuffle them. Place them face up. Everybody can have a look for 10 seconds in order to memorize the position of the cards. Then the cards are turned over again. Put the feather card underneath the pile of the feather cards.
- **you can move the Indian to the location card in question.** Fine! Take the feather card and place it in front of you. The Indian cards are covered and the next player draws a new feather card.

Important:

- always carry out the action of the card just uncovered before you flip over a new card.
 - The Indian always looks in the direction he is moving.

He only may be turned when you uncover a 'turn-around' card.

End of the game:

The game ends as soon as a player has collected three feather cards thus winning the game. This player according to the tradition of Indian Law is named "Chief Little Feather".

Variation for little chiefs

- The puffing card is withdrawn. So the Indian cards stay where they are during the whole game.
- In order to understand better what the actions of the Indian cards mean, the Indian cards can lie uncovered during the whole game. After each action the player covers the corresponding card. The following player uncovers all cards again before playing their turn.

Variation for older chiefs

Don't look at the Indian cards at the beginning of the game or when playing the puffing card.

Le chef de tribu « Petite plume »

Un jeu d'observation pour 2 à 4 chefs de tribu
de 5 à 99 ans.

Idée: Markus « Langue vive » Nikisch

Illustration: Ulrike « Main agile » Fischer

Contenu:

1 indien, 10 cartes de lieux,
10 cartes de plumes, 7 cartes d'indiens,
1 règle du jeu

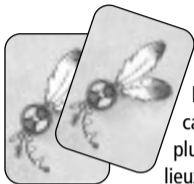
But du jeu :

Qui va réussir à récupérer trois cartes de plumes et deviendra ainsi le chef de tribu « Petite plume » ?

Les cartes ont différentes significations :



Les cartes de lieux sont identiques des deux côtés. Elles montrent 10 différents lieux, différents animaux ou différents objets qui sont d'une très grande importance pour un indien. Pendant le jeu, l'indien essaie toujours d'arriver à la carte de lieux recherchée.



Sur la face des **cartes de plumes**, il y a les mêmes motifs que sur les cartes de lieux. La carte de plumes indique quelle carte de lieux est celle qui est recherchée pour le moment. Au dos des cartes sont dessinées les plumes qui rapporteront des points. Celui qui pourra emmener l'indien sur la carte de lieux recherchée prend la carte de plumes en récompense.
The Indian cards show seven different actions:



La carte de saut

Le petit indien avance d'une carte.



La carte de marche à reculons L'indien recule de deux cartes.



La carte-souffle
Les cartes d'indiens volent dans tous les sens, c'est-à-dire qu'elles sont mélangées et à nouveau classées.



La carte d'échange de plumes
La carte de plumes qui indique la case d'arrivée actuelle est échangée contre une nouvelle carte de plumes.



La carte retourne-toi
L'indien est retourné et repart en sens inverse.



La carte du vent
L'indien force en avant de trois cases.



La carte stop
Le tour est fini tout de suite.

Préparatifs :

- Mélangez les cartes d'indiens et mettez-les au milieu de la table, face cachée.
- Mélangez les cartes de lieux et posez-les en cercle autour des cartes d'indiens.
- Posez l'indien sur n'importe quelle carte de lieux. Il doit être tourné de façon à se déplacer sur les cartes de lieux dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Mélangez aussi les cartes de plumes et faites-en une pile que vous poserez, face cachée, à côté des cartes en cercle.



Déroulement d'une partie :

Jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra démontrer qu'il sait se faufiler comme un indien en étant léger comme une plume commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord,

c'est l'indien le plus âgé qui commence. Il retourne les sept cartes d'indiens. Observez les cartes pendant dix secondes et essayez de repérer quelle carte se trouve à quel endroit. Ensuite, retournez les cartes de nouveau.

Le joueur qui commence retourne la carte de plumes posée au-dessus de la pile et la pose à côté de la carte de lieu du même motif. L'indien va devoir être amené sur cette carte.

- **Est-ce que l'indien est déjà sur cette carte de lieux?**
Tu es un indien très chanceux ! Tu prends la carte de plumes et la poses devant toi. C'est au tour du joueur suivant de tirer une carte de plumes.

- **L'indien n'est pas sur la bonne carte de lieux?**
Retourne l'une des cartes d'indiens posées au milieu du jeu. Pour continuer à jouer, il faut savoir quelle est la

signification de la
carte (voir pages 14/15).

Observer les règles suivantes : Tu as le droit de retourner plusieurs cartes d'indiens les unes après les autres. Ton tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant dans les cas ci-dessous :

- **quand tu ne veux plus retourner de carte d'indiens!** Retourne toutes les cartes d'indiens pour quelles soient face cachée. La carte de plumes reste là où elle est.
- **quand tu as retourné la carte stop !** Retourne toutes les cartes d'indiens pour quelles soient face cachée. La carte de plumes reste là où elle est.
 - **quand tu as retourné la carte-souffle !** Prends toutes les cartes d'indiens et mélange-les. Posez-les de manière à voir les motifs. Tous les joueurs ont 10 secondes pour regarder la position des cartes. Après cela, les cartes sont à nouveau retournées. Mets la carte

de plumes en des-
sous de la pile de cartes de plumes.

• **quand tu peux avancer l'indien et pose le sur la carte de lieux recherchée !** Super ! Tu prends la carte de plumes et la poses devant toi. Les cartes d'indiens sont retournées, face cachée, et le joueur suivant tire une nouvelle carte de plumes.

N.B. :

- Toujours exécuter en premier l'action correspondante à la carte qui vient d'être retournée avant de retourner la carte suivante.
- L'indien avance toujours dans la direction de son regard. On ne le retourne que lorsque la carte « retourne-toi » est tirée.

Fin de la partie:

La partie est terminée lorsqu'un joueur a récupéré en premier trois cartes de plumes: il gagne la partie. Ce joueur est nommé chef de

tribu « Petite plume » selon les rites indiens.

Variantes pour petitschefs de tribu

- La carte-souffle est laissée de côté. Les cartes d'indiens resteront donc dans la même position pendant toute la durée du jeu.
- Afin de mieux comprendre les passes du jeu, on peut laisser les cartes d'indiens avec la face visible pendant toute la durée de la partie. Dès qu'un joueur a exécuté une action, il retourne la carte correspondante face cachée. Avant qu'il ne joue, le joueur suivant retourne à nouveau toutes les cartes d'indiens pour que l'on voie les motifs.

Variante pour grands chefs de tribu

Tout au début du jeu et quand ils retournent la carte-souffle, les joueurs ne doivent pas retourner les cartes d'indiens pour observer les motifs.

Oppperhoofd „Kleine Veder“

Een verzamel- en waarnemingsspel voor 2 - 4 oppperhoofden van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Markus "Vlugge Tong" Nikisch
Illustraties: Ulrike "Snelle Streep" Fischer

Spelinhoud:

1 indiaan, 10 plaatskaarten,
10 vederkaarten, 7 indianenkaarten,
spelregels

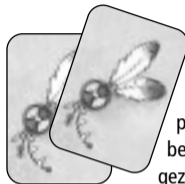
Doel van het spel:

Wie lukt het om drie vederkaarten te verzamelen en wordt zo tot opperhoofd "Kleine Veder" benoemd?

De kaarten hebben verschillende betekenissen:



De plaatskaarten zijn zowel aan de voor- als achterkant hetzelfde. Op beide zijden staan 10 verschillende plaatsen, dieren of voorwerpen afgebeeld, die voor een indiaan heel erg belangrijk zijn. Tijdens het spel probeert de indiaan altijd om de gezochte plaatskaart te bereiken.



Op de vederkaarten staan aan de voorkant dezelfde afbeeldingen als de plaatskaarten. De vederkaarten bepalen welke de op dit moment gezochte plaatskaart is. Aan de achterzijde staan de waardevolle veren afgebeeld. Wie de indiaan op een gezochte plaatskaart kan zetten, krijgt als beloning de vederkaart.

De indianenkaarten geven zeven verschillende spelhandelingen aan:



De springkaart
De kleine indiaan springt precies één kaart naar voren.



De achteruitkaart

De indiaan sluipt twee kaarten achteruit.



De blaaskaart

De indianenkaarten worden door elkaar geblazen, d.w.z. geschud en opnieuw gelegd.



De vederomruilkaart

De vederkaart, die het huidige doelveld bepaalt, wordt voor een nieuwe vederkaart omgeruild.



De draai-je-om-kaart

De indiaan wordt omge-draaid en kijkt in de tegenover-gestelde richting.



De suisende-windkaart

De indiaan suist exact drie kaarten naar voren.



De hääààlkaart

De beurt is onmid-dellijk voorbij.

Spelvoorbereiding:

- Schud de indianenkaarten en leg ze omgekeerd in het midden van het speelveld neer.
- Schud eveneens de plaatskaarten en leg ze in een rond parcours rondom de indianenkaarten.
- Zet de indiaan op een willekeurige plaatskaart. Hij moet er zodanig op worden gezet, dat hij zo meteen klokgewijs over de plaatskaarten verzet kan worden.
- Schud ook de vederkaarten en leg ze op een omgekeerde stapel naast het ronde parcours.



Spelverloop:

Er wordt klokgewijs om beurten gespeeld. Degene die het stilst rondom de tafel kan sluipen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste indiaan en draait alle zeven indianenkaarten om.

Bekijk de kaarten

gedurende tien seconden en probeer goed te onthouden welke kaart waar ligt. Daarna worden ze weer omgekeerd.

De startspeler draait de bovenste vederkaart om en legt hem naast de plaatskaart waarop dezelfde afbeelding staat. Dit is de plaatskaart waar de indiaan uiteindelijk moet belanden.

- **Staat de indiaan al op deze plaatskaart?** Heb jij even flinke indianenbof! Je krijgt de vederkaart en legt hem voor je neer. De volgende speler is aan de beurt en pakt een nieuwe vederkaart.
- **Staat de indiaan niet op de bijbehorende plaatskaart?** Draai een indianenkaart uit het midden om. Wat er nu gebeurt, wordt bepaald door de betekenis van de kaarten (zie blz. 19/20).

Daarbij geldt: Je mag meerdere indianenkaarten achter elkaar omdraaien. Je beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt wanneer:

- **je geen indianenkaart meer wilt omdraaien!** Keer alle omgedraaide indianenkaarten om. De vederkaart blijft liggen.
- **je de hääààlkaart hebt omgedraaid!** Keer alle omgedraaide indianenkaarten om. De vederkaart blijft liggen.
- **je de blaaskaart hebt omgedraaid!** Pak alle indianenkaarten en schud ze. Leg ze open neer. Ieder-een heeft opnieuw tien seconden de tijd om de plek van alle kaarten te onthouden. Vervolgens worden de kaarten opnieuw omgekeerd. Leg de vederkaart onderop de stapel vederkaarten.
 - **je de indiaan precies op de gezochte plaatskaart kan zetten!** Goed zo! Je pakt de vederkaart en legt hem voor je neer. De indianenkaarten worden omgekeerd en de volgende speler pakt een nieuwe vederkaart.

Belangrijk:

- Voer altijd eerst de handeling van de zojuist omgedraaide kaart uit, voordat je de volgende kaart omdraait.
- De indiaan kijkt altijd in de richting waarin hij wordt verzet. Hij mag alleen worden omgekeerd als je de "Draai-je-om-kaart" hebt omgedraaid.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, wanneer één van de spelers als eerste drie vederkaarten verzameld heeft en zodoende het spel wint. Deze speler wordt volgens traditionele indianenwet tot opperhoofd "Kleine Veder" benoemd.

Variant voor kleine opperhoofden

- De blaaskaart wordt terzijde gelegd. Daardoor blijven de indianenkaarten gedurende het gehele spel op dezelfde plek liggen.
 - Om de mogelijke speelzetten beter in te kunnen schatten,

kunnen de india-
nenkaarten in eerste instantie
gedurende de hele partij open blijven
liggen. Als een van de spelers een handeling heeft
uitgevoerd, dan keert hij de bijbehorende kaart om
zodat ze verdekt is. De volgende speler draait alle kaarten
weer om, voordat hij met zijn speelbeurt begint.

Variant voor grotere opperhoofden

Aan het begin van het spel en bij de blaaskaart moegen de india-
nenkaarten niet bekeken worden.