

Vom Totempfahl zum Wasserfall ...

für 3 bis 6 Spieler

Die ewigen Jagdgründe sind zur Zeit geschlossen, das vergrabene Kriegsbeil ist nicht aufzufinden, die Büffelherden haben sich Schonzeit verordnet und die Bleichgesichter trinken ihr Feuerwasser zum Glück selbst. Da besinnen sich die roten Brüder auf andere Vergnügungen, und weil Manitou gerade besonders viel Wasser den alten Canyon herunterfließen läßt, stürzen sich die jungen Krieger zu einer aufregenden Wettfahrt in ihre Kanus.

Übrigens: CANYON ist eine überarbeitete Neuauflage des 1972 in den USA erschienenen Spieleklassikers BID & BLUFF.

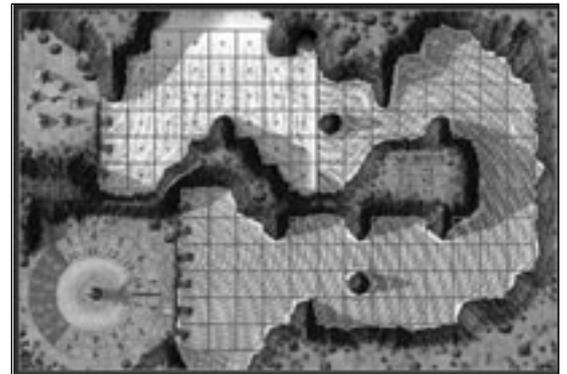
Das Spielmaterial



30 Tempo-Karten
(6 Sätze mit Werten von 0 bis 4)



50 Spielkarten
(5 Farben mit Werten von 1 bis 10)



Ein Spielplan



6 Spielsteine als
Indianer-Kanus



1 schwarzer Stein für
den Rundenanzeiger

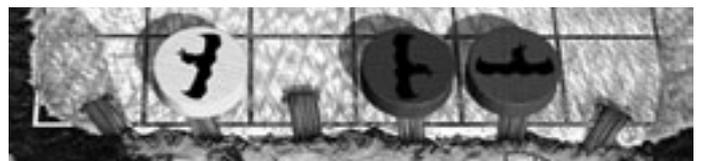
Vorbereitungen

- Jeder Spieler wählt einen Spielstein und erhält die dazu farblich passenden fünf Tempo-Karten (= Farbe der großen Zahl).
- Die 50 Spielkarten werden gemischt, und jeder Spieler zieht eine Karte. Wer die höchste Karte zieht, wird zum Geber der ersten Runde. Der Spieler links vom Geber wird der erste Startspieler. In den folgenden Runden wechseln Geber und Startspieler jeweils im Uhrzeigersinn.
- Der schwarze Stein wird in das Feld "1." über dem

Pfeil des Rundenanzeigers am Start gesetzt.



- Beginnend beim Startspieler und danach im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler seinen Kanu-Stein auf ein beliebiges der sechs Startfelder.



Spielziel und Spielablauf

Die Wettfahrt durch den Canyon gewinnt natürlich das Kanu, das als erstes einen der drei Landungsstege am Indianerdorf erreicht. CANYON wird dabei über mehrere Runden mit jeweils fünf schnellen Phasen gespielt:

- » Phase 1: Spielkarten verteilen
- » Phase 2: Tempo vorgeben
- » Phase 3: Das Kartenspiel
- » Phase 4: Bewegen der Kanus
- » Phase 5: Anzeigestein versetzen

Phase 1: Spielkarten verteilen

Der Geber mischt alle 50 Spielkarten und teilt an jeden Spieler die durch den Anzeigestein vorgegebene Anzahl Karten aus. In der ersten Runde sind es 8 Karten für jeden Mitspieler. Schließlich deckt der

Geber die oberste Karte vom Reststapel auf. Diese Karte gibt den **Trumpf**, die stärkste Farbe für die laufende Runde, an. Überzählige Karten werden für diese Runde nicht mehr benötigt.

Phase 2: Tempo vorgeben

Nachdem alle Spieler ihre Karten auf die Hand genommen haben, entscheidet sich jeder, wieviel **Stiche** (siehe Phase 3) er in dieser Runde gewinnen will. Beginnend mit dem Startspieler decken die Spieler der Reihe nach ihre entsprechende Tempo-Karte auf. Für den Rest der Runde zeigen die aufgedeckten Karten an, welches Tempo es für jeden zu erreichen gilt, d.h. wieviel Stiche jeder erspielen will.

Beispiel: *Anja will mit ihrem Blatt in dieser Runde 2 Stiche machen. Deshalb legt sie ihre Tempo-Karte mit der 2 offen vor sich auf den Tisch.*

Die Summe der aufgedeckten Tempo-Karten muß nicht mit der Anzahl der möglichen Stiche der laufenden Runde übereinstimmen.

Ein eher seltenes Tempo von 5 oder höher wird mit zwei Tempo-Karten angezeigt (z.B. $4 + 2 = 6$).



Phase 3: Das Kartenspiel

Haben alle Spieler ihre Tempo-Karte aufgedeckt, beginnt das eigentliche Kartenspiel.

Der jeweilige Startspieler spielt die erste Karte aus. Im Uhrzeigersinn muß jeder Spieler ebenfalls eine Karte spielen. Dabei muß die zuerst gespielte Farbe "bedient" werden. Wurde zum Beispiel Blau (Paddel) als erste Karte gespielt, muß jeder Spieler ebenfalls eine blaue Karte spielen. Wer keine Karte in der geforderten Farbe besitzt, darf eine beliebige andere Farbe oder die Trumpffarbe ausspielen.

Hat jeder Spieler eine Karte gelegt, wird ermittelt, wer diesen **Stich** gewinnt. Wurden nur Karten der geforderten Farbe gespielt (z.B. nur Blau), erhält der Spieler den Stich, der die höchste Karte gelegt hat. Wurden jedoch eine oder mehrere Trumpfkarten gespielt, gewinnt die höchste Trumpfkarte den Stich. Eine Karte in einer anderen Farbe als der zuerst gespielten oder der Trumpffarbe kann niemals einen Stich gewinnen.

Wer einen Stich gewinnt, legt alle Karten dieses Stiches als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch. Bei mehreren gewonnenen Stichen werden die Karten so gestapelt, daß jeder Mitspieler jederzeit die Anzahl der gewonnenen Stiche erkennen kann.



Wer einen Stich gewonnen hat, spielt auch die erste Karte zum nächsten Stich auf.

Beispiel für einen Stich: *Grün ist Trumpf, Anja beginnt und spielt eine blaue 7 aus. Bernd bedient mit der blauen 8 und Carola bedient mit der blauen 3. Dirk spielt eine rote 9. Da Bernd die höchste Karte in der angespielten Farbe gelegt hat, und auch kein Trumpf gespielt wurde, gewinnt Bernd den Stich. Bernd spielt dann die erste Karte für den nächsten Stich auf.*

Phase 4: Bewegen der Kanus

Sind die Stiche einer Runde vergeben, werden die Kanus gesetzt. Der Startspieler zieht immer zuerst. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Geber setzt sein Kanu als letzter.

Grundsätzlich zieht ein Spieler sein Kanu so viele Felder weit, wie er Stiche gewonnen hat. Wer zum Beispiel 3 Stiche erspielt hat, zieht sein Boot auch 3 Felder weiter.

Hat ein Spieler genauso viele Stiche gewonnen, wie seine Tempo-Karte anzeigt so erhält er einen Bonus. Je höher das gewählte Tempo war, umso höher fällt der Bonus aus (vgl. die Bonustabelle auf dem Spielplan):

- Wer 0 Stiche angezeigt und erreicht hat, zieht 1 Feld zusätzlich.
- Wer 1 Stich angezeigt und erreicht hat, zieht

2 Felder zusätzlich.

- Wer 2 oder mehr Stiche angezeigt und genau erreicht hat, zieht 3 Felder zusätzlich.

Beispiele:

Anja hat 2 Stiche angezeigt, gewinnt aber 3. Sie erhält keinen Bonus und zieht drei Felder vor. Bernd hat 1 Stich angezeigt und erreicht. Er zieht 3 Felder (1 Feld für den Stich und 2 für den Bonus). Carola hat 0 Stiche angezeigt und auch keinen erspielt. Sie zieht 1 Feld Bonus vor. Dirk hat 4 Stiche angezeigt, aber nur 2 erreicht. Er zieht 2 Felder vor.

Man darf ein Kanu in jede Richtung (vorwärts, seitwärts, rückwärts, diagonal) ziehen. Die Kanus müssen aber "optimal" gesetzt werden, d.h. sich am Ende ihrer Bewegung soweit wie möglich dem Ziel genähert haben.

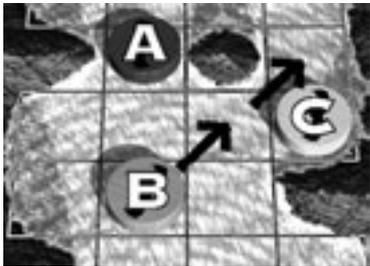
Kein Spielfeld darf in einem Zug zweimal befahren werden. Man darf auch nicht auf Bewegungspunkte verzichten. Andere Spielsteine dürfen nicht übersprungen werden.

Auf jedem Feld darf immer nur ein Kanu stehen.

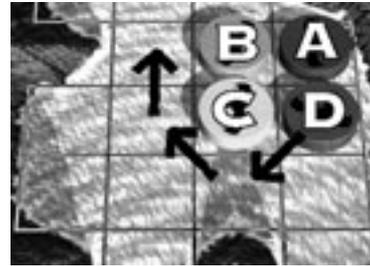
Nur wenn der Weg vollständig blockiert ist, müssen überzählige Bewegungspunkte verfallen.

Nur Felder mit überwiegend Wasser können genutzt werden. Auf Berge oder Inseln darf nicht gezogen werden.

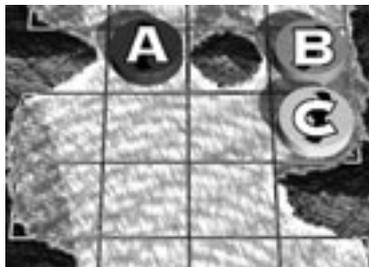
Beispiele für die Bewegung



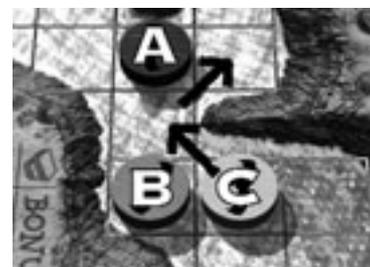
Bernd (B) muß 2 Felder weit setzen und ist an der Reihe. Er muß diagonal neben die Insel ziehen und blockiert dadurch Carola (C), die nach ihm am Zuge wäre.



Dirk (D) muß 3 Felder weit setzen und ist an der Reihe. Obwohl blockiert, kann er setzen und muß erst zurück, bevor er nach vorne ziehen kann. Er landet dann neben Bernd.



Carola (C) muß 3 Felder weit setzen und ist an der Reihe. Da aber ein Berg, Anja (A), die Insel und Bernd (B) die komplette Reihe vor ihr blockieren, kann Carola nicht ziehen.



Carola (C) muß 2 Felder weit setzen. Sie würde gerne im Engpaß stehenbleiben und die folgenden Spieler blockieren, muß aber ihre Bewegungspunkte "optimal" nutzen und landet so neben Anja.

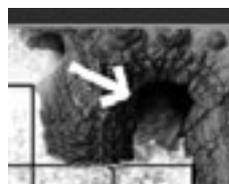
Strömung und Wasserfall

Vor dem Ziel haben die Kanus mit der Strömung zu kämpfen. Deshalb gelten auf den durch Pfeile markierten Feldern der letzten 7 Reihen besondere Regeln für die Bewegung.

Wer sein Kanu von einem normalen Feld in die Strömung hineinzieht, bewegt sich ganz normal. Wer seine Bewegung aber auf einem Strömungsfeld (mit Pfeil) beginnt, darf nur ziehen, wenn er sein aufgedecktes Tempo genau erreicht hat. Jetzt wird aber nicht mehr die Anzahl der gewonnenen Stiche gezogen, sondern nur noch der entsprechende Bonus-Wert.

Wer auf einem Strömungsfeld steht und sein Tempo nicht exakt erreicht, wird um ein Feld in Pfeilrichtung abgetrieben. Steht auf dem Nachbarfeld in Pfeilrichtung das Kanu eines Mitspielers, so wird dieses ebenfalls abgetrieben. Es ist möglich, daß ein abtreibendes Kanu gleich mehrere andere Kanus in Richtung Wasserfall vor sich her treibt.

Wird ein Kanu einmal in den Wasserfall getrieben, dann retten sich die erfahrenen Indianer schnell ans Ufer, müssen den Weg durch die Höhle nehmen und



starten in der nächsten Runde wieder vom dortigen Steg aus ins Rennen.

Der Steg der Höhle ist im übrigen das einzige Spielfeld, auf dem mehr als ein Kanu stehen darf.

Beispiele für die Strömung:

Anja hat 2 angezeigt und auch erreicht. Sie zieht den Bonus von 3 Feldern.

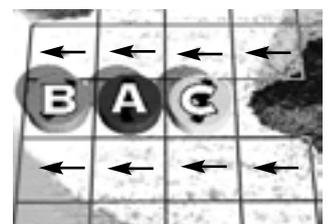
Bernd hat 0 angezeigt und erreicht. Er zieht den Bonus von 1 Feld.

Carola hat 2 angezeigt, aber 4 Stiche erreicht. Sie zieht gar nicht vorwärts, sondern treibt 1 Feld in Pfeilrichtung.

Dirk hat 4 angezeigt und erreicht. Er zieht den Bonus von 3 Feldern.

Bernd (B) und Anja (A) haben im Strömungsbereich ihre Kanus bereits gezogen.

Nun ist Carola (C) am Zug. Leider hat sie ihr Tempo nicht erreicht und muß mit der Strömung treiben. Dabei schiebt sie Anja und Bernd vor sich her. Bernd gerät sogar in den Wasserfall und kommt an der Höhle wieder ins Spiel.



Phase 5: Anzeigestein versetzen

Wurden alle Kanus bewegt, wird der Anzeigestein um ein Feld zur nächsten Runde weitergeschoben. Dadurch reduziert sich die Anzahl der Spielkarten im Laufe des Spieles für jeden Spieler bis auf eine und steigt dann wieder an.

Der letzte Startspieler wird zum neuen Geber, mischt die Spielkarten und verteilt sie wieder entsprechend dem Anzeigestein. Der Spieler links vom neuen Geber wird zum neuen Startspieler und spielt die erste Karte der neuen Runde aus. Dauert das Spiel einmal länger als vierzehn Runden, wird das Spiel mit der Runde 1 fortgesetzt.

Obwohl die Runden mit nur einer oder zwei Karten für jeden Spieler ihren besonderen Reiz haben, ist der Glücksfaktor hier ziemlich hoch. Wer das Glück etwas reduzieren möchte, überspringt einfach die dunkel hervorgehobenen Runden 6, 7, 8 und 9 und spielt mit Runde 10 weiter.



Spielende und Sieg

Wer als erster einen der drei Landungsstege des Indianerlagers erreicht, gewinnt das Spiel. Erreichen in einer Runde mehrere Kanus das Ziel, gewinnt der

Spieler, dessen Kanu die meisten Bewegungspunkte übrig hatte. Bei einem erneuten Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem höchsten letzten Tempo.



Autor: Frederick A. Herschler
Comic: Sascha Krämer
Entwicklung und Produktion: Grünspan-Spiele

Grafik: Franz Vohwinkel
© 1997 ABACUSSPIELE Verlags KG
63303 Dreieich, Germany
Alle Rechte vorbehalten.

