

CHEROKEE



Game design: Frédéric Moyersoén

Players : 2 - 4 Age : 10 and up

Duration : 30 minutes

GAME COMPONENTS

Rules of play

106 cards

• 6 Clans

• 72 Members

• 28 Feathers



GAME IDEA

After the death of chief Yonaguska, the Cherokee tribe gather together in order to designate a new leader. All clans (the Birds, the Blue, the Wild Potato, the Deer, the Wolf and the Long Hair) compete*. As usual by the Indians, the old and wise members have the most influence (represented by their feathers). However at the top of the hierarchy, they are also vulnerable due to their high age. Young guys are very competitive and will try to move upwards, tackling their opponents.

Which clan will gather the most feathers and can nominate the new leader?

Historical note: there were 7 clans, not 6. The Paint clan is not represented in the game.

<http://www.georgiatribeofeasterncherokee.com/cherokeec clans.htm>

OBJECTIVE

Try to occupy the most and highest positions in the hierarchy with your clan members.

CLANS

There are 6 clans, composed of men and woman. Each sex is represented by 6 cards. The value of the men range from 4 to 9 and the woman from 3 to 8. While men are stronger, women make the difference in case of ties.

PREPARATION

Shuffle the Clan cards and distribute facedown one card to each player. Each player may look secretly at his card, but keeps it facedown in front of him. You do not need the left-over Clan cards so put them face down in the box.

Shuffle the Member cards and form a hierarchy

pyramid, according to the scheme below. There are 8 levels and the base contains 8 cards.

Distribute the remaining Member cards facedown and equally to all players. These cards form their Hand cards.



GAME SEQUENCE

One player, selected randomly, starts the game.

In your turn, you chase away a member from the pyramid. Any gap is filled by one successor. Finally, you add one card from your hand in the last gap at the base of the pyramid.

The game continues in clockwise order till the end.

CHASING AWAY

To chase away a member from the pyramid, you select an adjacent member from a different clan (not necessarily yours) with a higher value (see number on cards).

You can only attack sideways or upwards, never downwards.



Ex.: The blue man can attack in 3 directions.

COMBINED ATTACK

You can combine the values of 2 or more members from the same clan if they are all adjacent to the same target.

The defender (= target of an attack) can never combine his value with an adjacent member.

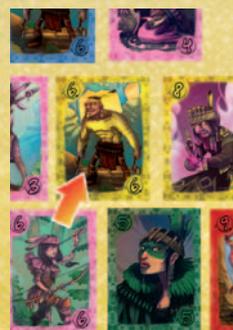


Ex.: The yellow members combine their points to attack the red man.

AGE

Members which are higher on the pyramid, are older and weaker than members, which are lower. Their value is decreased by one when attacked from below.

This is also the case when attacked from below and sideways (combined attack).



Ex.: The value of the yellow man is decreased to 5 when attacked by the lower pink woman.

EFFECT OF ATTACK

Discard the chased away member card on a Discard stack and move the attacker on the empty space. If there are several attackers, select the attacker with the highest value. If they have equal values, select the woman.

FILLING THE GAPS

The new empty space is now taken by one of the successors. The successor with the highest value of both candidates is moved towards the empty space.

Continue in this way until the base of the pyramid. In case of equal values, women go first.

Additionally, in case of 2 members of the same sex, select one member, who fills the gap.

To fill the last gap at the base of the pyramid, you select one card from your hand and place it on the empty spot.



Ex.: The blue man has a higher value than the green woman. He moves upwards and fills the gap.



Ex: The 2 successors have the same value. The red woman has an advantage over the pink man and fills the gap.

END OF THE GAME

When all hand cards have been played, the game is finished.

Sort the Feather cards from 7 to 1 and distribute them in the following way:

- top place:
- second row
- third row
- And so on.

Note that the base row yields no points at all.

Each player reveals his Clan card. According to his position each member yields victory points, represented by a number of feathers.

Each player makes the sum of his points. The player with the most points wins the game.

In case of ties the player with the most women in the hierarchy wins the game.

HINT

Focus your attention on the attacks of the other players. Once you discovered the secret clan of your opponents, you have a great advantage.

VARIATION

Instead of playing with a secret clan (color), players place their Clan card face-up on the table. Two neutral Clan cards are also placed visible on the table (with 3 players, one neutral Clan card remains facedown and with 2 players 2 neutral Clan cards remain facedown).

The player can only attack with their own clan members and with those from the 2 visible neutral clans.

The other rules remain identical.

Translation: Frédéric Moyersoén and Jeroen Hollander

Illustrations: Loïc Billau



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com



CHEROKEE



Game design: Frédéric Moyersoén

Spieler: 2-4 Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten

SPIELMATERIAL

Spielregeln

106 Karten

• 6 Klane

• 72 Mitglieder

• 28 Federn



SPIELIDEE

Nach dem Tod Häuptling Yonaguskas versammeln sich alle Cherokee, um einen neuen Anführer zu bestimmen. Dabei treten die verschiedenen Klane des Stammes gegeneinander an: Vogelklan, Blauer Klan, Wildkartoffel-Klan, Hirschklan, Wolfklan, Langhaar-Klan*.

Wie bei Indianerstämmen üblich, haben die ältesten und weisesten Stammesmitglieder (erkennbar an der Anzahl ihrer Federn) den größten Einfluss. Doch obwohl in der Hierarchie ganz oben, sind sie durch ihr Alter auch angreifbar. Ehrgeizige, junge Kerle drängen an die Spitze, darauf bedacht, Konkurrenten zu verdrängen.

Welcher Klan wird die meisten Federn erringen und den neuen Häuptling stellen?

* Historische Anmerkung: Eigentlich gab es 7 Klane. Der Farbenklan wurde aus spieltechnischen Gründen ausgelassen. Info: <http://www.georgiatribeofeasterncherokee.com/cherokeec clans.htm>

SPIELZIEL

Möglichst viele der eigenen Stammesmitglieder möglichst hoch in der Hierarchie zu platzieren.

KLANE

Es gibt 6 Klane, bestehend aus Männern und Frauen. Jedes Geschlecht ist mit je 6 Karten vertreten. Die Werte der Männer liegen bei 4 bis 9, die der Frauen bei 3 bis 8. Während Männer im Schnitt stärker sind, haben die Frauen einen Vorteil bei Unentschieden.

VORBEREITUNG

Die Klankarten mischen und eine Karte verdeckt an jeden Spieler ausgeben. Jeder Spieler kann

seine Karte ansehen, legt sie danach aber wieder verdeckt vor sich ab. Die übrigen Klankarten verdeckt beiseite legen - sie werden für das Spiel nicht benötigt.

Die Mitglieder-Karten mischen und eine Hierarchie-Pyramide gemäß der Abbildung



auslegen. Sie hat 8 Ebenen bei einer Basis von 8 Karten.

Alle übrigen Mitglieder-Karten reihum verdeckt an die Spieler. Diese sind die Handkarten jedes Spielers.

SPIELVERLAUF

Ein zufällig bestimmter Spieler beginnt.

Ein Spieler am Zug verjagt stets ein Mitglied aus der Pyramide. Entstandene Lücken werden durch nachrückende Mitglieder ausgefüllt. Schließlich füllt der Spieler die letzte Lücke an der Basis der Pyramide mit einer seiner Handkarten aus.

Dies wird im Uhrzeigersinn solange weitergeführt, bis das Spiel zu Ende ist.

VERJAGEN

Um ein Mitglied aus der Pyramide zu verjagen, wählt man ein benachbartes Mitglied eines anderen Klans (nicht unbedingt des eigenen)

mit einem höheren Wert (gemäß der Zahlen auf den Karten) zum Angriff aus.

Mitglieder können nur zur Seite oder nach oben angreifen, niemals abwärts.



Beispiel: Der blaue Mann kann in 3 Richtungen angreifen.

GEMEINSAMER ANGRIFF

Die Werte von 2 oder mehr Mitgliedern desselben Klans können kombiniert werden, solange sie zur selben angegriffenen Karte benachbart sind.

Der Verteidiger (= angegriffene Karte) kann dies seinerseits nicht tun, sein Wert zählt stets alleine.



Beispiel: Die gelben Mitglieder kombinieren ihre Werte, um den roten Mann anzugreifen.

ALTER

Höher in der Pyramide stehende Mitglieder sind älter und daher schwächer als tiefer stehende Mitglieder. Ihr Wert wird daher um eins reduziert, wenn sie von unten angegriffen werden.

Dies gilt auch, wenn sie gleichzeitig von unten und seitlich angegriffen werden (gemeinsamer Angriff).



Beispiel: Der Wert des gelben Mannes wird auf 5 reduziert, wenn er von der unter ihm stehenden rosaroten Frau angegriffen wird.

FOLGE EINES ANGRIFFS

Das verjagte Mitglied wird auf einen Ablagestapel gelegt und der Angreifer auf den frei gewordenen Platz. Bei mehreren Angreifern belegt derjenige mit dem höchsten Wert den freien Platz. Haben zwei Angreifer denselben Wert, setzt sich die Frau durch.

AUFFÜLLEN DER LÜCKEN

Der neu entstandene freie Platz wird nun von einem der beiden Nachrücker darunter besetzt, und zwar von dem Mitglied mit dem höheren Wert.

Dies wird so lange weiter durchgeführt, bis die Basis der Pyramide erreicht ist.

Bei gleich hohen Werten setzen sich stets die Frauen durch.

Bei zusätzlich gleichem Geschlecht wählt der Spieler das aufsteigende Mitglied aus.

Um die letzte Lücke an der Basis aufzufüllen, wählt der Spieler eine Handkarte und legt sie auf den freien Platz.



Beispiel: Der blaue Mann hat einen höheren Wert als die grüne Frau. Er rückt auf und füllt die Lücke.



Die beiden Nachrücker haben denselben Wert. Die rote Frau setzt sich durch und füllt die Lücke.

SPIELENDE

Sind alle Handkarten ausgespielt, endet das Spiel. Die Feder-Karten werden von 7 bis 1 sortiert und wie folgt verteilt:

- Spitzenplatz:
- Platz in der zweiten Reihe:
- Platz in der dritten Reihe:
- Undsowweiter.

Mitglieder in der Basis-Reihe erhalten keinerlei Punkte.

Die Spieler decken nun ihre Klankarten auf. Entsprechend ihrer Position erhalten die Mitglieder Siegpunkte in Form von Federn.

Jeder Spieler addiert seine erhaltenen Punkte. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Unentschieden gewinnt derjenige Spieler mit den meisten Frauen in der Hierarchie-Pyramide.



HINWEIS

Es ist wichtig, die Angriffe der Mitspieler zu beobachten. Hat man erstmal den geheimen Klan eines Mitspielers herausgefunden, hat man einen großen Vorteil.

VARIANTE

Statt die Klane (Farben) geheim zu halten, legen die Spieler ihre Klankarten offen vor sich ab. Zwei neutrale Klane werden ebenfalls aufgedeckt (bei 3 Spielern bleibt 1 Klankarte verdeckt, bei 2 Spielern 2 Klankarten).

Der Spieler am Zug darf nur mit Mitgliedern des eigenen oder eines der aufgedeckten Klane angreifen.

Alle anderen Regeln bleiben identisch.

Deutsche Regel: Daniel Danzer und Jeroen Hollander

Grafikdesign: Loic Billau



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com