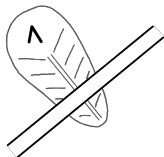


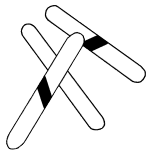


Indianische

Spiele



Inhalt



1. Ratespiele

- Schnur-/Knotenspiel
- Federspiel
- Spielknöchelchen
- Gerade-und-Ungerade Spiel

2. Würfelspiele

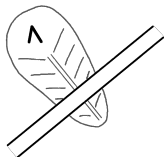
- Stäbchenspiel
- Stabwürfel
- Farben würfeln
- Pflaumenkernspiel

3. Brettspiele

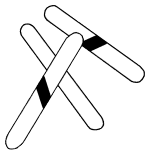
- Mensch-ärgere-dich- nicht im Kreis (Sêt dîlth)
- Über Flüsse und Täler
- Gefangene machen
- Wettstreit der Pferde

4. Strategie-/ Geschicklichkeitsspiele

- Mikado (Augenmaß)
- Stapelspiel
- Hölzchenspiel
- Ring & Nadel-Spiel



Inhalt

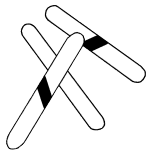
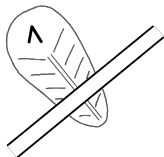


5. Sonstige

- Geschichten erzählen
- Indianerbilder- Rätselspiel
- Zählstäbe

6. Gesellschaftsspiele

- Lagerspiel
- Die Goldgräber



Titel: Indianische Spiele

Autor: Uwe Hetzel

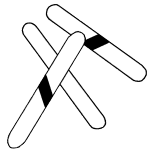
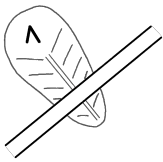
Die Ausführungen der Spielideen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht vervielfältigt werden.

Dieses Buch stellt lediglich eine Spielzusammenstellung dar und ist nur für den privaten Gebrauch bestimmt.

Alle Spielideen der Kapitel 1 bis 5 stammen von externen Quellen, wie dem Buch Indianer-Spiele von Ruben Philipp Wickenhäuser erschienen beim Verlag an der Ruhr. Die Spiele des Kapitel 6 stammen nicht von externen Quellen und sind Eigentum des Autors.

Alle Bilder entstammen eigenen Quellen und können von derzeitigen Spielversionen abweichen.

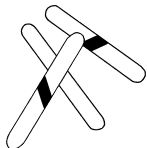
Copyright: Uwe Hetzel



1. Ratespiele



Schnur-/Knotenspiel



Informationen:

Anspruch: Geschicklichkeit, Intuition

Herkunft: Südwesten

Ursprünglich: Jungen oder Mädchen, 7-18 Jahre

Hintergrund: Ratespiele waren beliebt; für schlechtes Wetter

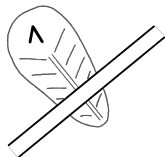
Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

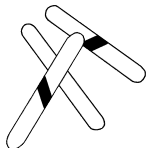
Material: 1 Schnur

Anleitung: Ein Spieler nimmt die Schnur hinter seinen Rücken und macht Knoten in das Seil, diese können auch nur vorgetäuscht werden. Die anderen dürfen dann raten, wie viel Knoten in die Schnur gemacht wurden. Die Schnur wird danach entweder an den Nächsten gegeben oder an den, der richtig geraten hat.





Federspiel



Informationen:

Anspruch: Glück, Geschicklichkeit, Intuition

Herkunft: unbekannt

Ursprünglich: unbekannt

Hintergrund: Glücks-/Ratespiele waren beliebt;
für schlechtes Wetter

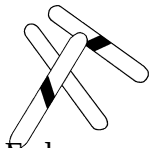
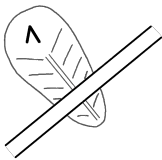
Spiel:

Teilnehmer: 2-4 Spieler

Material: Kopfbänder, Federn

Anleitung: Die Federn werden auf einen Stapel gelegt, jeder bekommt ein Kopfband und drei Leben. Das Band bindet man um den Kopf. Nun nimmt jeder eine Feder und steckt sie so an sein Kopfband, dass er die Zahl darauf nicht sieht. Jetzt wird der Reihe nach geraten, wie hoch die Summe aller Federn wäre. Dabei kann man die Summe nur erhöhen. Sofern einer glaubt



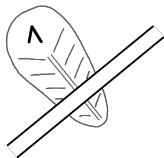


der Betrag sei zu hoch, beendet er die Runde. Daraufhin werden alle Federn offen hingelegt. Falls die Summe nun darüber war, verliert der Spieler, der vor ihm war, ein Leben, wenn nicht, dann verliert der, der die Runde beendete, ein Leben.

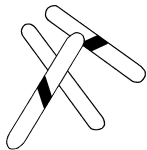


Im Spiel gibt es zusätzlich Sonderfedern:

- bunte 0 : nach der Runde alle Federn neu mischen
- 2x : den Wert aller grünen Federn verdoppeln
- max. = 0 : Die Feder mit dem höchsten Wert ist null
- ? : Nach Ende der Runde wird die nächste Feder aufgedeckt → diese zählt



Spielknöchelchen



Informationen:

Anspruch: Geschicklichkeit, Intuition

Herkunft: unbekannt

Ursprünglich: unbekannt

Hintergrund: Ratespiele waren beliebt; für schlechtes Wetter

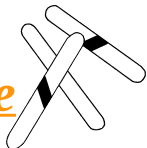
Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

Material: 2 Holzscheiben

Anleitung: Ein Spieler nimmt die Holzscheiben in die Hand hinter den Rücken und vertauscht diese, wie er möchte. Dabei gilt: Nur ein Plättchen pro Hand. Dann dürfen die Mitspieler raten, in welcher Hand sich welches Plättchen befindet. Wenn die Antworten falsch waren, ist der Spieler nochmal dran. Wenn aber ein Spieler richtig lag, so ist dieser als Nächstes dran.





Gerade-und-Ungerade Spiel

Informationen:

Anspruch: Glück, (Strategie)

Herkunft: unbekannt

Ursprünglich: unbekannt

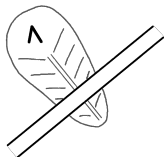
Hintergrund: Spiel für schlechtes Wetter,
erlernen der Zahlen

Spiel:

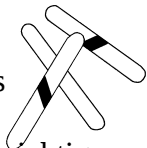
Teilnehmer: mind. 2 Spieler

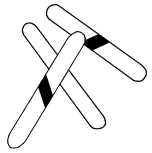
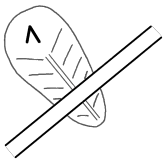
Material: 11 Hölzchen

Anleitung: Die Spieler sitzen oder stehen sich gegenüber. Ein Spieler nimmt alle Stäbchen in eine Hand und anschließend hinter seinen Rücken. Dann verteilt er die Stäbchen auf seine beiden Hände. Danach hält er seinen Gegenspielern beide Fäuste mit den Stäbchen entgegen und diese dürfen raten, in welcher Hand sich die gerade oder ungerade Anzahl von Stäbchen

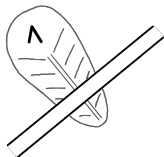


befindet. Anschließend muss der Spieler seine Hand öffnen. Die Spieler, welche richtig lagen, bekommen einen Punkt und der nächste Spieler bekommt die Stäbchen zum weiter spielen.

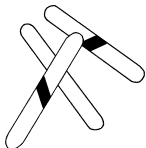




2. Würfelspiele



Stäbchenspiel



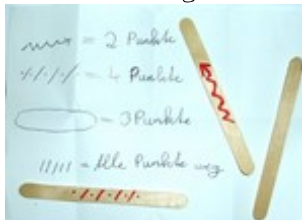
Informationen:

Anspruch: Glück

Herkunft: unbekannt

Ursprünglich: unbekannt

Hintergrund: Glücksspiele zum Zeitvertreib;
sehr beliebt; für schlechtes Wetter



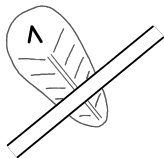
Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

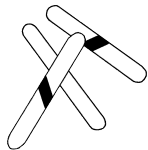
Material: 3 Stäbchen

Anleitung: Die Stäbe werden mit den Enden nach unten zu Boden geworfen und anschließend die Punkte zusammengezählt. Danach werden die Stäbchen weitergereicht. Gewinner ist derjenige, der ein bestimmtes Ziel erreicht, zum Beispiel 20 Punkte.

| | |
|--|-------------------|
| | = 2 Punkte |
| | = 4 Punkte |
| | = 3 Punkte |
| | = Alle Punkte weg |



Stabwürfel



Informationen:

Anspruch: Glück

Herkunft: Cree

Ursprünglich: Männer und Frauen, ab 15 Jahre

Hintergrund: Glücksspiele zum Zeitvertreib;
sehr beliebt; für schlechtes Wetter

Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

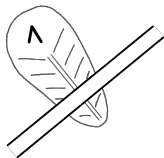
Material: 4 Würfelstäbe

Anleitung: Man wirft die Stäbe mit den Enden nach unten zu Boden und wertet dann nach ihrer Lage aus:

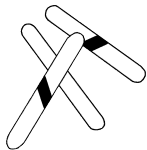
- 3 leere Seiten & 1 Band = 6 P
- 2 leere Seiten & 2 Bänder = 24 P
- 1 Kreuz Seite & 3 Leere = 14 P
- 2 Kreuz Seiten & 2 Leere = 56 P
- 3 bemalte ohne 14 Kreuze = 14 P
- 4 bemalte Seiten = Sieg

Man spielt so lange, bis einer ein bestimmtes Ziel erreicht hat.(150P)





Farben würfeln (Pagessan)



Informationen:

Anspruch: Glück

Herkunft: Wisconsin

Ursprünglich: Männer und Frauen, ab 15 Jahre

Hintergrund: Glücksspiele zum Zeitvertreib;
sehr beliebt; für schlechtes Wetter

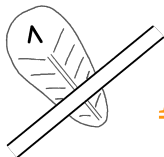
Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

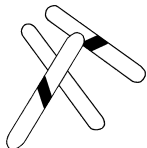
Material: Würfel, 1 Papierschachtel

Anleitung: Es wird reih um gewürfelt. Dazu werden die Würfel in der Hand geschüttelt und anschließend in die Luft geworfen, sodass sie in eine Papierschachtel fallen sollen. Der Spieler, der mehr Steine mit der schwarzen Seite in einer Runde gewürfelt, erhält fünf Punkte; mit vierzig Punkten ist ein Spiel beendet.





Pflaumenkernspiel



Informationen:

Anspruch: Glück

Herkunft: Algonquin

Ursprünglich: unbekannt

Hintergrund: Glücksspiele waren beliebt; Spiel für schlechtes Wetter

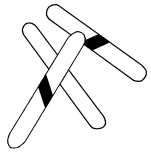
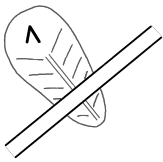
Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

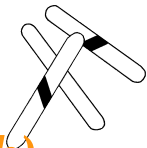
Material: 8 Kerne, 1 Schachtel

Anleitung: Die Scheiben werden in der Schachtel geschüttelt und auf den Tisch geworfen. Die Scheiben werden zusammengezählt und dann wird alles an den Nächsten weitergegeben. Beendet wird, sofern ein bestimmtes Ziel (z.B. 10 Punkte) erreicht ist.





3. Brettspiele



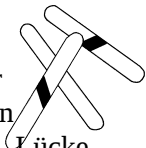
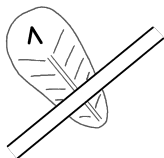
Mensch-ärgere-dich- nicht im Kreis (Sêt dîlth)

Informationen:

- Anspruch: Glück, Strategie
Herkunft: White Mountain Apache
Ursprünglich: Frauen, ab 15 Jahre
Hintergrund: Unterhaltungsspiel zum Zeitvertreib; für schlechtes Wetter

Spiel:

- Teilnehmer: mind. 2 Spieler
Material: Spielfeld, Spielfiguren,
3 Würfelstäbe, 8 Rundenstäbe
Anleitung: Das Spielfeld ist rund und besitzt 40 Steine, die alle zehn eine Lücke besitzen. Eine Lücke ist der Start. Gewürfelt wird reihum. Dabei geht der erste Spieler rechts um den Kreis, der nächste links herum, der nächste wieder rechts herum, usw. Ein Spieler bewegt seine Figur um die Zahl an Steinen weiter, die sein Wurf ergab. Er legt seine Figur direkt hinter den letzten gezählten Stein. Geschieht es



nun, dass ein Spieler mit seiner Figur in eine der Lücken kommt, darf er zur nächsten Lücke springen. Kommt die Figur eines Spielers auf der eines anderen zu liegen, so wird die andere Figur „hinausgeworfen“ und diese muss ganz von vorne beim Start anfangen. Gewonnen hat der Spieler, der es als Erster schafft, drei Runden (ohne hinausgeworfen zu werden) zu vollenden. Für jede Runde bekommt ein Spieler ein Rundenstab, den er wieder abgeben muss, wenn er hinausgeworfen wird. Die Würfelstäbe sind auf einer Seite mit zwei schrägen Strichen markiert. Sie werden wie bei Stabwürfel geworfen. Die Wertung ist folgendermaßen:

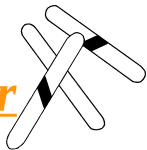


- eine Markierung oben = 1 Steine
- zwei Markierungen oben = 2 S
- alle Markierungen oben = 4 S
- alle Markierungen unten = 7 S

Ein Spieler der sieben Punkte „würfelt“, darf noch einen Wurf machen.



Über Flüsse und Täler (Zohn ahl)



Informationen:

Anspruch: Glück, Strategie

Herkunft: Kiowa

Ursprünglich: Frauen, ab 12 Jahre

Hintergrund: Unterhaltungsspiel zum Zeitvertreib; für schlechtes Wetter

Spiel:

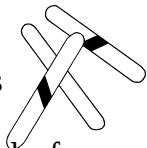
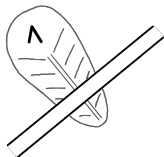
Teilnehmer: mind. 2 Spieler

Material: 4 Würfelstäbe, Spielplan,
Spielfiguren, Zählstäbe

Anleitung: Gewürfelt wird wie beim Stabwürfel. Die Wertung ist folgendermaßen:

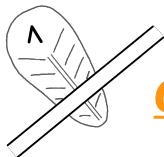
- eine Markierung oben = 1 S
- zwei Markierungen oben = 2 S
- drei Markierungen oben = 3 S
- alle Markierungen oben = 5 S
- alle Markierungen unten = 8 S

Bei 5 und 8 Punkten darf der Spieler noch einmal würfeln.

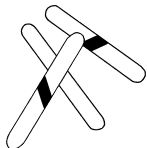


Gestartet wird im Südfluss und gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Die Spieler laufen abwechselnd in die eine Richtung und in die andere. Ein Spieler bewegt seine Figur um die Zahl an Felder weiter, die sein Wurf ergab. Er legt seine Figur direkt hinter das letzte gezählte Feld. Sobald ein Spieler im Süd- oder Nordfluss landet, muss er einen Zählstab abgeben und beim Startpunkt neu beginnen. Wenn ein Spieler auf ein besetztes Feld kommt, wird der andere geschlagen und muss beim Startpunkt neu beginnen. Wer denn Südfluss erreicht, bekommt ein Zählstab und darf ohne Aufenthalt weiter. Wer alle Zählstäbe gewonnen hat, der hat das gesamte Spiel gewonnen. Es könnte aber auch schon vorher abgebrochen werden und dann ist derjenige der Sieger, der die meisten Zählstäbe besitzt.





Gefangene machen (Bool-ik)

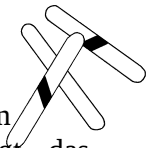
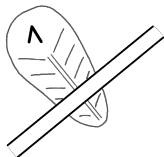


Informationen:

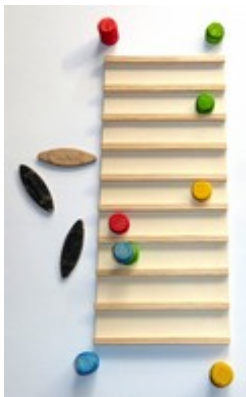
- Anspruch: Glück, Strategie
Herkunft: Kekchi (Maya)
Ursprünglich: unbekannt
Hintergrund: Strategieübung; aztekische Religion beruht auf Opferung von Gefangenen

Spiel:

- Teilnehmer: gerade Anzahl an Spielern
Material: 3 Würfel, Spielfeld, Spielfiguren
Anleitung: Zu Beginn werden die Spieler in zwei Parteien geteilt. Die eine Partei startet vom einen Ende des Spielfelds, die andere vom Anderen. Jeder Spieler hat fünf Spielfiguren. Der erste Spieler würfelt und darf seine Figur entlang der Felder in Richtung des Gegners bewegen. Danach ist ein Gegenspieler dran. So geht es abwechselnd weiter. Falls ein Spieler das andere Ende des

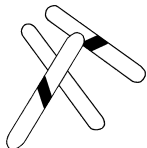


Spielfelds erreicht, beginnt er wieder vom Anfang. Wenn ein Spieler auf ein Feld gelangt, das bereits von einer oder mehreren gegnerischen Figuren besetzt ist, so gelten diese als „gefangen“. Der Fänger versucht jetzt nicht mehr bis zum Ende des Spielfelds zu kommen, sondern er bewegt sich mit seinem Gefangenen schnell zum Startpunkt zurück. Erreicht der Fänger den Anfang, kann er der „Gefangenen“ dort abladen (diese Figuren sind aus dem Spiel) und dann mit seiner eigenen Spielfigur weiterspielen. Allerdings kann der Fänger auch auf dem Rückweg gefangen werden. Ein Spieler dessen Figur gefangen wurde, darf mit einer weiteren von seinen fünf Figuren weiterspielen, wenn er keine Figuren mehr besitzt, so ist er ausgeschieden. Das Spiel geht so weiter, bis eine Partei keine Figuren mehr besitzt.





Wettstreit der Pferde (Ghingskoot)



Informationen:

Anspruch: Glück, Strategie

Herkunft: Papago

Ursprünglich: Männer oder Frauen, ab 18 Jahre

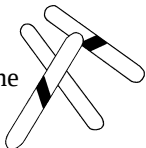
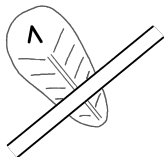
Hintergrund: Strategieübung; Glücksspiele zum Zeitvertreib; für schlechtes Wetter

Spiel:

Teilnehmer: 2 Spieler

Material: 4 Würfelstäbe, Spielfiguren,
Spielplan

Anleitung: Jeder Spieler besitzt zwei Spielfiguren, die „Pferde“. Zunächst beginnt er mit einem „Pferd“. Wenn er mit seinem ersten „Pferd“ das Haus verlässt, darf er sein zweites „Pferd“ nachziehen. Er kann sie abwechselnd oder auch einzeln bewegen. Der Spieler darf beim Verlassen des „Hauses“ wählen, ob er sich rechts oder links wenden will. Er muss diese Richtung jedoch mit dieser Spielfigur bis zum Schluss beibehalten. Das Ziel ist es, mit jeder Figur einmal das Rechteck zu



umkreisen und wieder in das eigene „Haus“ zu gelangen, wo man vor dem geschlagen werden sicher ist.

Um das Pferd ins Ziel zu bringen, muss der Spieler jedoch genau die Punktzahl werfen, die nötig ist, um das Pferd auf das allerletzte (Start- und) Hausfeld zu bekommen. Gewonnen hat der Spieler, der es zuerst schafft, seine beiden Pferde ins Ziel zu bringen. Wenn sich zwei versch. Spielfiguren bei einer kleinen Lücke gegenüberstehen, wird die gegnerische geschmissen. Bei einer großen Lücke gilt dies nicht. Gewürfelt wird mit vier Würfelstäben und wie beim Stabwürfel. Jeder Würfel hat eine eigene Bezeichnung („junger/alter Mann“; „junge/alte Frau“).

Die Wertung:

- 2 bemalte, 2 unbemalte = 1 Felder
- 3 bemalte Seite oben = 2 F
- 3 unbemalte, junge Mann = 3 F
- alle bemalten Seiten oben = 4 F
- 3 unbemalte, alte Frau = 5 F
- alle unbemalten oben = 7 F
- 3 unbemalte, junge Frau = 9 F
- 3 unbemalte, alter Mann = 10 F



Junge Frau



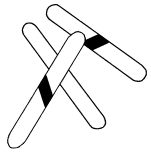
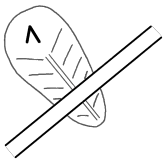
Alte Frau



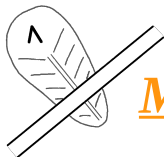
Junger Mann



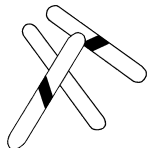
Alter Mann



4. Strategie-/ Geschicklichkeitsspiele



Mikado (Augenmaß)



Informationen:

Anspruch: Glück

Herkunft: Sauk & Fox

Ursprünglich: unbekannt

Hintergrund: Spiel für schlechtes Wetter

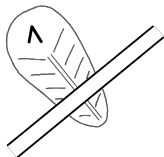
Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

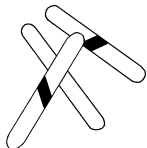
Material: 15 Stäbe

Anleitung: Die Stäbchen werden alle in die Hand genommen und dann fallen gelassen. Nun versuchen die Spieler der Reihe nach die Stäbe zu entfernen, wie beim normalen Mikado. Wer am Ende die meisten Stäbchen hat, gewinnt.





Stapelspiel



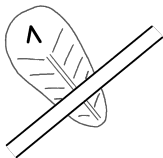
Informationen:

- Anspruch: Gefühl
Herkunft: unbekannt
Ursprünglich: unbekannt
Hintergrund: Spiel für schlechtes Wetter;
Variation von Mikado

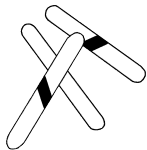


Spiel:

- Teilnehmer: mind. 2 Spieler
Material: Zahnstocher
Anleitung: Die Zahnstocher werden auf alle Spieler gleichmäßig aufgeteilt. Nun legt jeder Spieler der Reihe nach einen Speiß, sodass sich ein Turm ergibt. Sobald der Turm bei einem Mitspieler umfällt oder teilweise einstürzt, bekommt derjenige die heruntergefallenen Speiße. Der Spieler, der als erster keine Zahnstocher mehr besitzt, hat gewonnen.



Hölzchenspiel



Informationen:

Anspruch: Geschicklichkeit

Herkunft: unbekannt

Ursprünglich: unbekannt

Hintergrund: Spiel für schlechtes Wetter

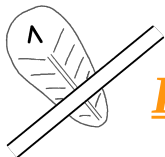
Spiel:

Teilnehmer: 2 Spieler

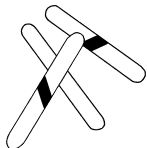
Material: 16 Hölzchen in 2 versch. Farben

Anleitung: Jeder Spieler kann sich eine Farbe aussuchen. Es wird abwechselnd jeweils ein Hölzchen gelegt, wobei jeder versucht als Erster ein Quadrat aus seiner Farbe zu legen. Dabei muss er immer an bereits liegende Hölzchen anlegen.





Ring & Nadel-Spiel



Informationen:

Anspruch: Geschicklichkeit

Herkunft: unbekannt

Ursprünglich: unbekannt

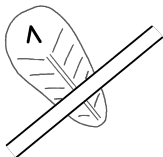
Hintergrund: Spiel für schlechtes Wetter

Spiel:

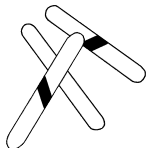
Teilnehmer: mind. 2 Spieler

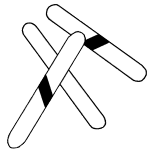
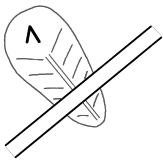
Material: Nadel mit Büffel, Zählstäbe

Anleitung: Der Stab wird am Ende waagrecht gehalten und der Büffel hängt gerade nach unten. Mit einem Schwung versucht der Spieler nun mit dem Holzstab eins der in den Büffel gestanzten Löcher zu treffen. Jeder Spieler hat 2 Versuche, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Hat er getroffen, bekommt er einen Zählstab. Sind die Zählstäbe aufgebraucht, so ist das Spiel



vorbei. Gewinner ist der
mit den meisten Zählstäben.

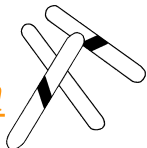




5. Sonstige



Geschichten erzählen



Informationen:

Anspruch: Fantasie, Kombination

Herkunft: unbekannt

Ursprünglich: unbekannt

Hintergrund: Indianer erzählten gerne Geschichten; für schlechtes Wetter

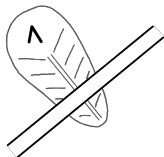
Spiel:

Teilnehmer: mind. 2 Spieler

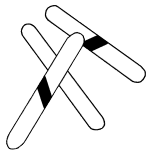
Material: 7 Bildkarten

Anleitung: Die Karten werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Zuerst wird eine Startgeschichte erzählt. Der Reihe nach wird jeweils eine Karte gezogen und das Bild auf der Karte wird an die Anfangsgeschichte durch weitererzählen angegliedert.





Indianerbilder- Rätselspiel



Informationen:

Anspruch: Gedächtnis

Herkunft: Lakota

Ursprünglich: unbekannt

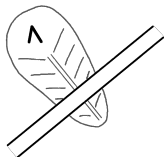
Hintergrund: genau hinschauen und sich Dinge merken

Spiel:

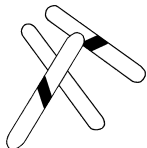
Teilnehmer: mind. 2 Spieler

Material: Bildkarten, Zählstäbe

Anleitung: Die Karten werden zu Beginn alle offen auf dem Tisch aufgebracht. Nun schauen sich alle Spieler die Karten gut an. Nach etwa 1 Minute werden die Karten verdeckt. Der reihe nach zählt jeder Spieler auf, an welche Karten er sich erinnern kann. Für jede richtige bekommt der Spieler einen Zählstab. Nach ein paar Runden hat der Spieler mit den meisten Stäben gewonnen.



Zählstäbe



Informationen:

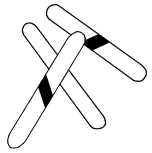
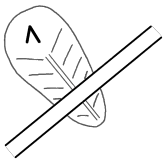
Hintergrund: gerne zum Festhalten der Ergebnisse benutzt

Spiel:

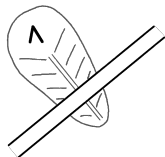
Material: Zählstäbe (20x I; 6x V; 4x X)

Anleitung: Es gibt Zählstäbe mit einem, fünf oder zehn Strichen. Ein Zählstab mit einem Strich entspricht einem Punkt, mit fünf Strichen fünf Punkten und mit zehn Strichen zehn Punkten. Die Zählstäbe können verwendet werden, um Punkte/Gewinne festzuhalten. Es besteht die Möglichkeit, solange zu Spielen bis alle Zählstäbe vergeben sind oder einfach damit die Punkte festzuhalten. Es gibt noch einige andere Verwendungsmöglichkeiten.

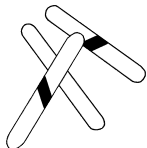




6. Gesellschaftsspiele



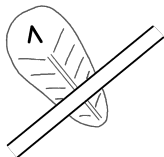
Lagerspiel



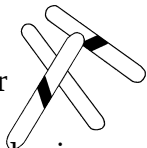
Teilnehmer: mind. 2 Spieler

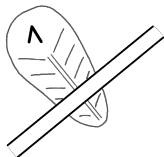
Material: Spielplan, Spielfiguren, 3 Würfel,
Aufgabenkarten, Rundenstäbe

Anleitung: Alle Spieler starten im Tipidorf. Gewürfelt wird reihum. Der jüngste Spieler beginnt und zieht eine Aufgabenkarte. Nun darf er würfeln und den Weg für die jeweilige Aufgabe wählen. Die anderen Spieler verfahren zunächst genau gleich. Wenn ein Spieler das letzte Feld des Weges überschritten hat, so muss er mindestens eine zwei würfeln, um die Aufgabe zu erfüllen. Wenn er seine Aufgabe erfüllt hat, darf er die Summe seines Wurfes gleich weiterziehen und bekommt ein kleines Plättchen. Falls ein Spieler auf dem Rückweg im Fluss landet, verliert er sein kleines

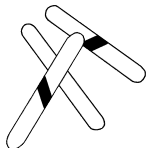


Plättchen und muss wieder dieselbe Aufgabe erneut machen. Wenn ein Spieler wieder im Tipidorf ist, so ist die Aufgabe erfüllt und der Spieler kann seine Aufgabekarte ablegen und das kleine Plättchen behalten. Der Spieler zieht nun eine weitere Aufgabekarte. Der Spieler, der zuerst 3 Aufgaben erfüllt hat, hat gewonnen.



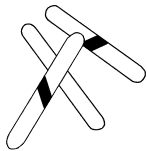
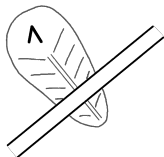


Die Goldgräber



Teilnehmer: mind. 4 Spieler und gerade Anzahl
Material: Spielplan, Spielfiguren, 4 Würfel
und Goldnuggetwürfel

Anleitung: Das Spielfeld besitzt eine Bank und eine Hauptmine. Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine Hälfte sind Goldgräber, die jeweils mit einem Goldnugget in der Hauptmine starten. Die andere Hälfte sind Indianer, die in der Mitte des Feldes starten. Ein Goldgräber beginnt zu würfeln. Eine markierte Seite auf einem Würfel ist ein Feld. Dann ist abwechselnd ein Indianer und ein Goldgräber an der Reihe. Ziel ist es, die Goldnuggets in die Bank zu bringen. Dabei kann man Goldnuggets von anderen Spielern stehlen, indem man im Umkreis von einem Feld vom anderen Spieler zum stehen kommt. Danach darf der Spieler entscheiden, ob er angreifen will oder nicht. Wenn er angreift, kommt



es zu einem Würfelduell zwischen den Beteiligten. Der Spieler mit der größeren Würfelsumme gewinnt **ein** Goldnugget vom Verlierer. Die Goldgräber können jederzeit in den Minen Goldnuggets abbauen, dafür müssen sie in die Mine und dann den Goldnuggetwürfel werfen. Sie bekommen

dann so viele Goldnuggets wie auf dem Würfel zu sehen. Auch ein Indianer kann in den Minen Gold abbauen. Allerdings darf sich kein Goldgräber im Umkreis von 2 Feldern um die Mine befinden. Falls ein Goldgräber die Mine betritt, so wird der Indianer aus der Mine

geworfen und die Nuggets sind weg. Ein Spieler kann maximal 3 Goldnuggets auf einmal transportieren. Ein Spieler kann auch in eine Mine gehen, wenn er schon Goldnuggets besitzt. Falls er aber dann mehr bekäme, wie er transportieren kann, verfallen die Überschüssigen.

