



## Geländespiel: Der Winter naht

### 1. Spielidee

Wir befinden uns im Nordamerika des 19. Jahrhunderts. Da der Winter kurz bevorsteht, haben die Indianerstämme nur noch wenig Zeit, ihre Wintervorräte zu bekommen. Die Vorräte erwerben sie durch Tauschhandel mit den Fellen gejagter Tiere. Zum Tauschhandel ziehen die Indianer zu den weißen Händlern ins Fort Michigan. Nur wer vor Wintereinbruch genügend Vorräte eingelagert hat, überlebt den oft sehr strengen und langen Winter ...

### 2. Spielfeld

Für den Ablauf des Spieles werden folgende Spielbereiche gekennzeichnet:

- Jagdgebiet (vorzugsweise ein Waldstück)
- Lagerplatz für jeden Indianerstamm; das Lager gliedert sich in folgende Bereiche: Vorratszelt (für die Vorräte), Gerbplatz (für die Felle), Lagerstelle (Feuerplatz)
- Fort Michigan

Die Abstände zwischen den einzelnen Spielbereichen legt der oberste Häuptling (Spilleiter) fest.

### 3. Indianerstämme

Es werden einige Gruppen (Indianerstämme) gebildet, die Stämme noch farblich im Gesicht gekennzeichnet (Wasserfarbe). Jeder Stamm wählt einen Häuptling aus seiner Mitte. Alle anderen Indianer sind Krieger bzw. Jäger.

### 4. Spielablauf

Vor Spielbeginn wird eine Spielzeit festgelegt (denn der „Winter naht“). Das Spiel gliedert sich in folgende Abschnitte:

#### a) Jagd

Jeweils drei Krieger eines Stammes gehen zur Jagd. Zum Jagdgebiet führt ihr Weg durch eine schmale Schlucht (z. B. zwischen zwei Bäumen hindurch). Nur durch diese Schlucht kann das Jagdgebiet erreicht werden! Hier sitzt ein weiser, alter Krieger (= Mitarbeiter), der bei der Ankunft aus dem Jagdgebiet die Krieger kontrolliert, ob auch jeder ein erlegtes Tier bei sich hat. Nur wenn jeder Krieger eines Stammes ein Tier bei sich hat, dürfen die Krieger zu ihrem Lager zurückgehen. Grundsätzlich gilt, dass die Jäger eines Stammes gemeinsam zum Jagdgebiet kommen und auch gemeinsam zum Lager zurückkehren - alleine wäre der Weg viel zu gefährlich. Gejagt wird nur während gewisser Jagdzeiten. Im Gegensatz dazu gibt es Schonzeiten, in denen zwei Mitarbeiter neue Tiere im Jagdgebiet „aussetzen“. Sowohl die Jagdzeiten als auch die Schonzeiten werden vom obersten Häuptling (Spilleiter) durch ein Signal bekannt gegeben (z. B. Trillerpfeife). Während der Schonzeiten sind alle Krieger und Jäger in ihrem Lager.

Das Aussetzen der Tiere geschieht durch Auslegen von Zetteln, die jeweils mit einem Tierbild versehen sind. Durch das Auslegen der Zettel kann das Spiel in gewissen Grenzen gesteuert werden.

#### b) Felle gerben

Da in Fort Michigan nur gegerbte Felle eingetauscht werden können, müssen die Indianer dies natürlich vorher in ihrem Lager am Gerbplatz machen. Dazu müssen zwei Krieger die erbeuteten Tiere (Zettel mit Tieraufdruck) an den Außenkonturen sauber ausschneiden.

#### c) Handel

Die gegerbten Felle werden vom Häuptling nach Fort Michigan gebracht und dort in Wintervorräte eingetauscht. Er darf zum Schutz einen Krieger mitnehmen. Als Vorräte werden vier verschiedenfarbige Blätter mit



Aufdruck eines Warennamens genutzt.

Da der Winter bekanntlicherweise bald naht, steigen die Preise im Laufe der Zeit ständig an! Jeweils nach 10 Minuten werden die Preise erhöht (s. Preisliste).

Nach erfolgreichem Handel kehrt der Häuptling zu seinem Lagerplatz zurück.

Die Felle haben während der gesamten Spielzeit gleichbleibende Werte. Die Werte stehen auch auf der Preisliste.

## 6. Spielende

Wenn der Winter eingebrochen ist (= Spielzeit ist abgelaufen).

## 7. Wertung

Grundsätzlich zählen nur die erworbenen Vorräte! Jede Karte wird mit ihrem Anfangswert gezählt. Für eine Warenserie gibt es allerdings die doppelte Punktezah! Eine Serie besteht zusammen aus jeweils einer Vorratskarte jeder Farbe (man lebt ja auch nicht von nur einem Lebensmittel).

## 8. Materialliste

- Blätter mit Tiersymbolen in ausreichender Menge
- Warenkarten in verschiedenen Farben
- Scheren (pro Stamm zwei)
- pro Stamm einen großen Eimer (für Papierschnipsel)
- Farben zur Kennzeichnung der Indianerstämme (Wasserfarben + Pinsel)
- Warenwertliste mit Angabe der Preisänderungen und Angabe der Fellwerte

## 9. Fellwertliste

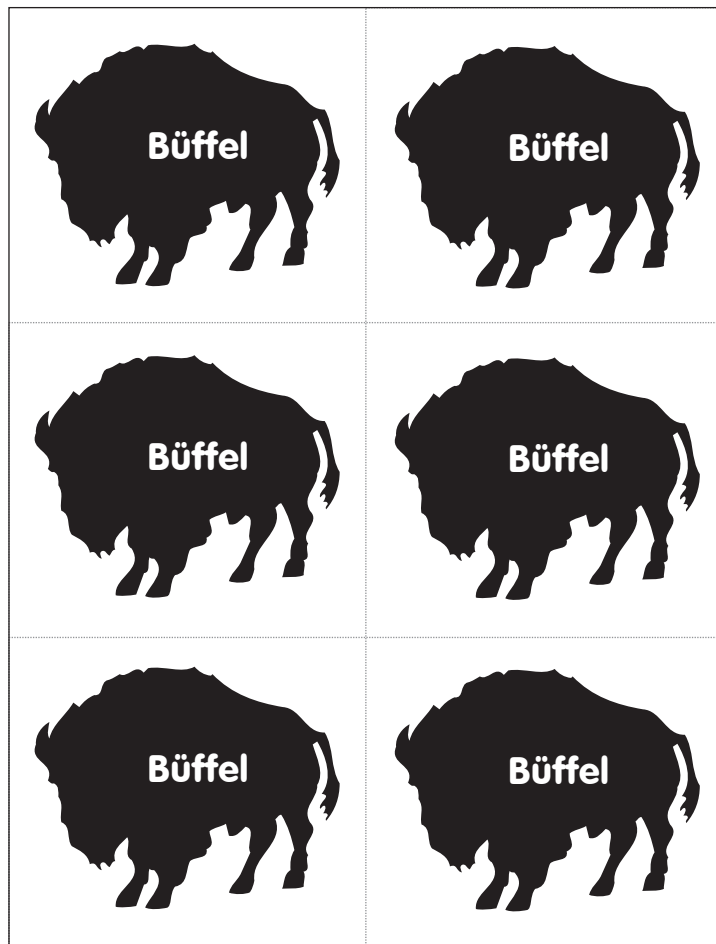
- a) Büffel: 5 Punkte
- b) Bär: 4 Punkte
- c) Wolf: 3 Punkte
- d) Fuchs: 2 Punkte

Achim Kepper, Ennepetal

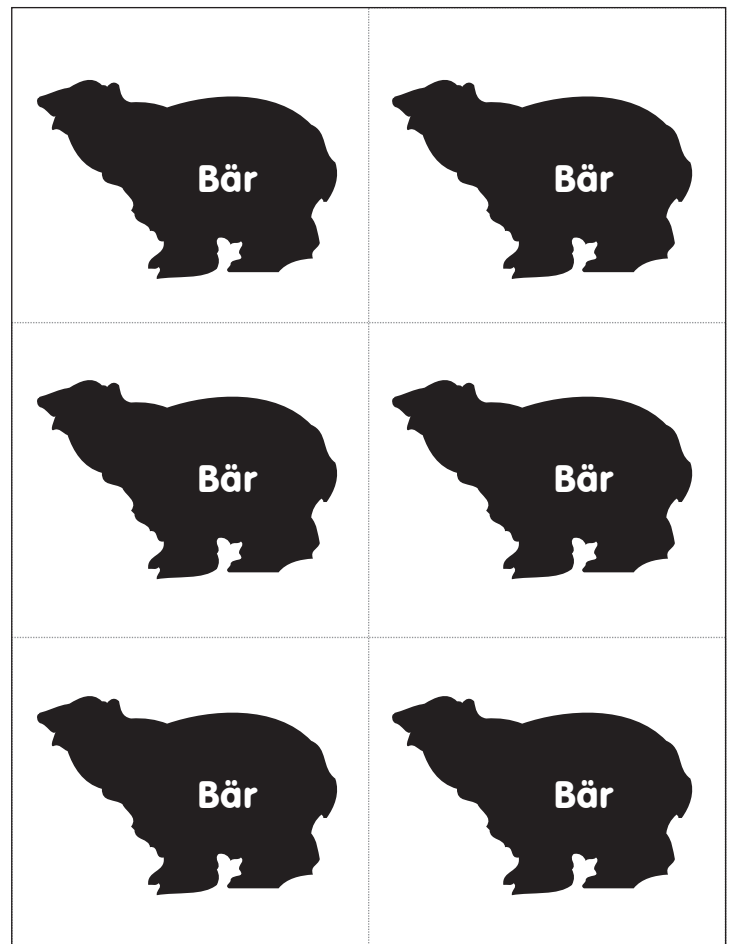
s. Vorlage 11-2/01  
bis Vorlage 14-2/01  
s. Vorlage 15-2/01

s. Vorlage 7-2/01  
bis Vorlage 10-2/01  
s. Vorlage 11-2/01  
bis Vorlage 14-2/01

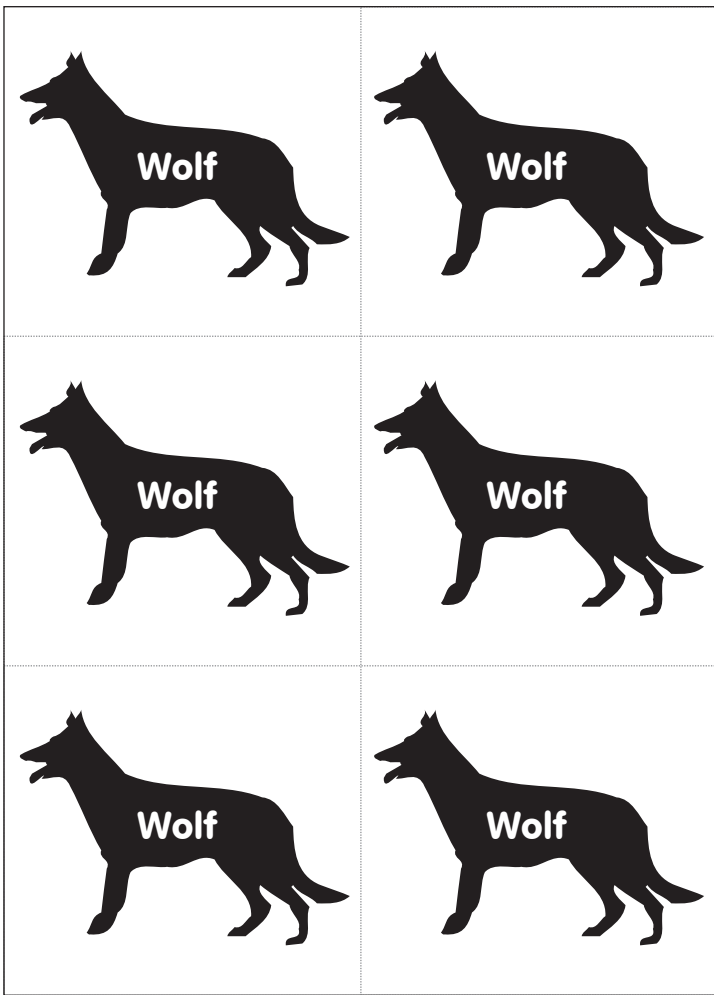
s. Vorlage 15-2/01



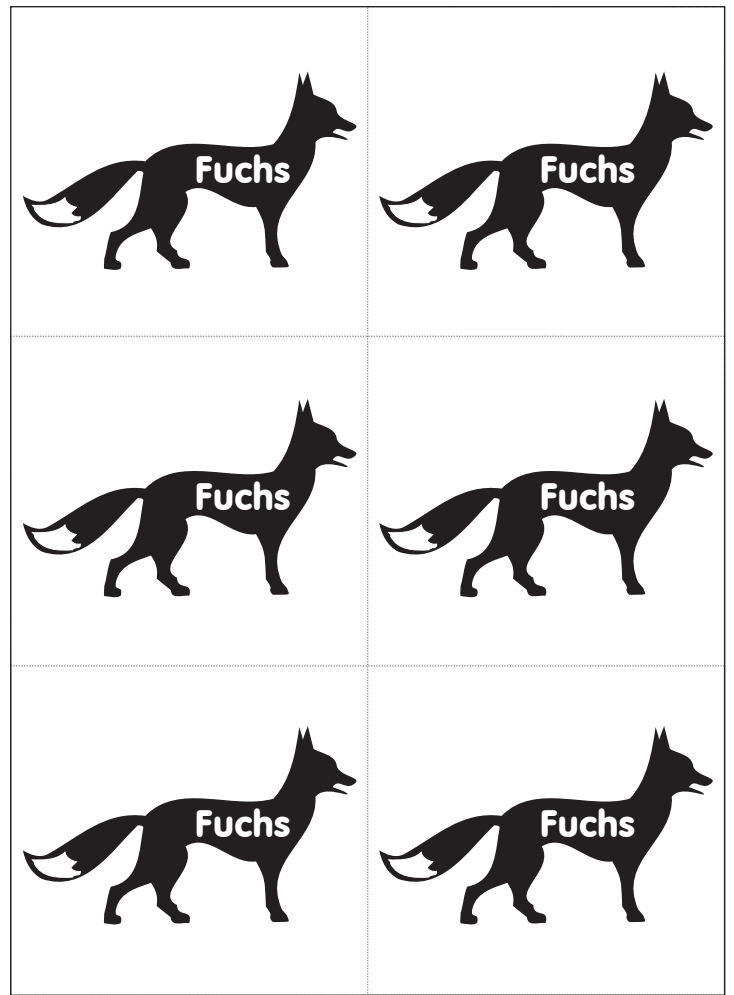
Vorlage 7-2/01



Vorlage 7-2/01



Vorlage 9-2/01



Vorlage 10-2/01

<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>
<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>
<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>
<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>
<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>
<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>
<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>
<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>	<b>Werkzeug</b>

Vorlage 11-2/01

<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>
<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>
<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>
<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>
<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>
<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>
<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>
<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>	<b>Grund-nahrung</b>

Vorlage 12-2/01

Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze
Gewürze	Gewürze	Gewürze

Vorlage 13-2/01

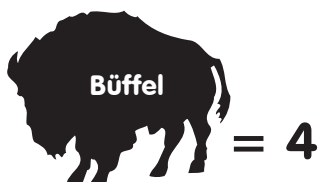
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken
Woldecken	Woldecken	Woldecken

Vorlage 14-2/01

# PREISLISTE FORT MICHIGAN

Waren/-preis	Startpreis	nach 10 Min.	nach 20 Min.	nach 30 Min.	nach 40 Min.	nach 50 Min.	nach 60 Min.
Grundnahrung	4	5	6	7	8	9	10
Werkzeug	3	4	5	6	7	8	9
Woldecken	2	3	4	5	6	7	8
Gewürze	1	2	3	4	5	6	7

## Ankaufswert der Felle:



Vorlage 15-2/01