

Muschelkrieg auf Mururoa

Geschichte:

Auf der Südseeinsel Mururoa herrscht ein Wettkampf zwischen den Clans. Jeder von ihnen möchte sich zum Hauptexporteur der beliebten Mururoa-Muscheln und der Mururoa-Aloe aufschwingen. Bei diesem Konkurrenzkampf sind ihnen alle Mittel recht. Auch der Muschelraub bei anderen Clans ist an der Tagesordnung. In den Clans herrscht eine strenge Hierarchie: Die Arbeiterklasse der „Tulus“ sammelt die Muscheln. Die Adelsschicht der „Molos“ arbeiten nicht. Als Krieger rauben sie aber die anderen Clan-Tulus aus. Ein ungeschriebenes Gesetz besagt, dass ein Clan-Mitglied dann geschlagen ist, wenn es seiner Statussymbole beraubt ist.

Ziel:

Das Ziel besteht darin, möglichst viele Muscheln (Schneckenhäuser) und Aloeblätter (Papierschnipsel) zu sammeln und möglichst viele Statussymbole (Wäscheklammern) zu erbeuten.

Material:

ca. 100 Schneckenhäuser
ca. 100 Papierschnipsel
50 grüne Wäscheklammern
20 rote Wäscheklammern
Absperrband

Ausgangslage:

Es werden drei oder mehr Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält ein markiertes Gruppennest am Rand des Spielfelds. Zu Beginn erhält die Gruppe eine rote Wäscheklammer und weitere grüne Wäscheklammern, so dass jedes Gruppenmitglied eine Wäscheklammer besitzt. Es wird auch an zentralem Ort ein Feld für das Handels-Kontor (Leiter) abgesteckt.

Ablauf:

Das Spiel beginnt auf ein Signal hin. Die Tulus (grüne Wäscheklammer) sammeln möglichst viele Gegenstände. Die Molos (rote Wäscheklammer) versuchen, Wäscheklammern zu erbeuten. Mit den Gegenständen können beim Handels-Kontor weitere Wäscheklammern kaufen.

Regeln:

- Wird einem Spieler die (letzte) Wäscheklammer gestohlen, muss er alle gesammelten Gegenstände abgeben.
- Es darf niemand mit den Händen festgehalten werden.
- Ein Tulu kann einem anderen Tulu Wäscheklammern rauben.
- Ein Molo kann einem Tulu oder einem Molo Wäscheklammern rauben.
- Ein Molo kann keine Waren (Muscheln und Aloe) transportieren.
- Raubt ein Molo einen Tulu aus, muss er so lange stehen bleiben, bis ein Tulu des gleichen Clans ihm die Ware abnehmen kommt.
- Die Tulus können beim Handels-Kontor ihre Waren abgeben und sie gegen Statussymbole (Wäscheklammern) eintauschen.
- Ein Tulu kann unbegrenzt viele grüne Wäscheklammern tragen.
- Ein Molo kann unbegrenzt viele rote Wäscheklammern tragen.
- Im Gruppennest können die Wäscheklammern – und damit die Rollen – getauscht werden.
- In den Gruppennestern und dem Handels-Kontor sind die Spieler vor Angriffen geschützt.

Handels-Kontor:

Ein Leiter führt das Handels-Kontor. Hier können Aloe und Muscheln (zu konjunkturell schwankenden Preisen) gegen Statussymbole eingetauscht werden. Die gekauften Statussymbole können wieder im Spiel verwendet werden.