

# Spielbeschreibung

<b>1</b>	<b>Generelles</b> .....	<b>1</b>
1.1	Gruppeneinteilung .....	1
1.2	Ziel.....	1
1.3	Posten.....	1
<b>2</b>	<b>Spielprinzip</b> .....	<b>2</b>
2.1	Der Versammlungsplatz.....	3
2.1.1	Karte.....	3
2.1.2	Truppenverschiebungen .....	5
2.1.3	Kampfsystem .....	5
2.1.4	Berichtesystem .....	6
2.1.5	Tannenzapfen .....	6

## 1 Generelles

Das Spielprinzip ist in groben Zügen dem Onlinegame „Die Stämme“ nachempfunden.  
[www.die-staemme.de](http://www.die-staemme.de)

### 1.1 Gruppeneinteilung

12er Gruppen (6 Gruppen je eine andere Farbe: Gelb, Rot, Blau, Grün, Weiss und Schwarz)

### 1.2 Ziel

Möglichst viel Macht (imaginäre Einheit) anzusammeln: wer am Schluss des Spiels am meisten Macht hat (bekommt den Tonkrug; war im SoLa spezieller Fall) und hat somit das Spiel gewonnen

- 1 Tannenzapfen mit Markierung = 1 Macht
- 1 Dorf in Besitz = 20 Macht
- 1 Schamane (Feuer am Gruppenplatz) = 70 Macht

### 1.3 Posten

- Basis der einzelnen Gruppe (Ausgangspunkt der Gruppen; im Wald)

- 1 Versammlungsplatz (Durchführung der einzelnen Spielaktionen: Beim Hauptzelt)
- 1 Waffenschmiede (Ausbildung der Soldaten; im Wald)
- 1 Händler (Kauf von Gegenständen; im Wald)
- 3 Sammler (mobile Leiter; im Wald)

## 2 Spielprinzip

- Jede Gruppe bekommt je einen *Gruppenplatz* zugewiesen
- Bei Spielbeginn muss die Gruppe zuerst mit dem bereitgelegten Mat. Einen *Zer First* aufbauen (Das ist der *Speicher* und ist nötig, damit Rohstoffe gelagert werden können)
- Um zusätzlich Macht zu verdienen (und das Nachtflair zu steigern) kann fakultativ ein *Feuer (Schamane)* am Gruppenplatz errichtet werden (und muss bis zum Schluss des Spieles brennen) nachdem beim Händler die benötigten Materialien gekauft wurden. (Holz selber sammeln)
- Für alle folgenden Spielzüge wird *Getreide* (in Wahrheit Getreidespreu) als Grundrohstoff benötigt
- Jede Gruppe hat *6 kleine Becher* mit denen sie bei den frei im Gelände verteilten Sammlern Getreidespreu gratis holen können. (max. 1 Becher pro Person)
- Dieses wird am Gruppenplatz im Kochkessel gelagert
- Jede Gruppe hat *2 Räuber* die mit je einem *Jutensackgewändli* und einem *Knuspersäckli* ausgerüstet werden: Durch 3maliges auf den Rücken schlagen können sie Getreidetransporte von anderen Spielern überfallen (gestohlenes Spreu wird im Knistersäckli gesammelt bis er voll ist)
- Räuber können keine gegnerischen Räuber überfallen und dürfen keine Truppenkärtchen oder Gegenstände stehlen; also ausschliesslich Getreide
- Mit den gesammelten Rohstoffen können nützliche Dinge gekauft werden indem der Kochkessel zum Händler bzw. getragen wird. (TIPP: Räuber können nicht beklaut werden!!!)
- Während der Kochkessel unterwegs ist, werden die unterdessen gesammelten Rohstoffe einfach auf die vorhandene Blache geschüttet und nachher umgeleert.
- Folgende Dinge können beim *Händler* gekauft werden:

Gegenstand	Bedeutung	Preis
------------	-----------	-------

Jutensack & Knistersack	Räubergewand	25 kleine Becher
Zusätzlicher Becher	Transport	20 kleine Becher
Zeitung, Streichhölzer	Feuer/Schamane	6 kleine Becher

- Folgende Dinge könne beim *Waffenschmied* gekauft werden:

Gegenstand	Bedeutung	Preis
Truppenkärtchen	Keulenkrieger	2 kleine Becher

- Diese Truppenkärtchen müssen zum *Versammlungsplatz* gebracht wo sie der jeweiligen Gruppe gutgeschrieben werden.

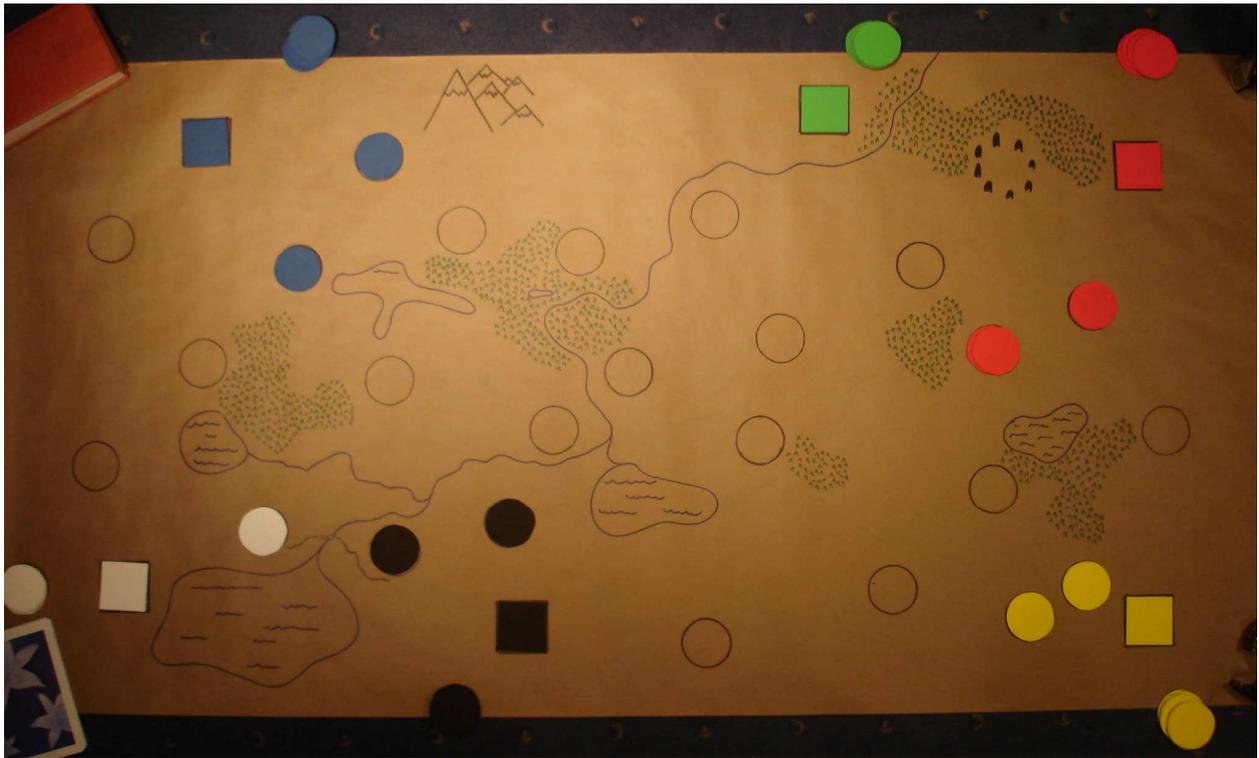
## 2.1 Der Versammlungsplatz

Beim Versammlungsplatz werden die eigentlichen Spielzüge durchgeführt; Hier werden...

- Truppenbewegungen durchgeführt
- Truppen verwaltet
- Macht gutgeschrieben
- Dörfer erobert und verloren

### 2.1.1 Karte

Auf einer Fantasiekarte gibt es zu beginn des Spieles jede Menge verlassener Dörfer.



- Leere Kreise stellen verlassene Dörfer dar (leere Dörfer)
- Farbige Kreise sind Dörfer, die von einem der 6 Gruppen in Besitz genommen wurde
- Farbige Quadrate stellen die Heimdörfer der einzelnen Gruppen dar: sie sind unangreifbar

### 2.1.2 Truppenverschiebungen

- Truppenverschiebungen erfolgen durch Anweisungen an den Betreuer des Versammlungsplatzes  
*Beispiel:* „Ich möchte gerne 5 Keulenkrieger vom Hauptdorf nach Dorf 3 verschieben“
- Truppenverschiebungen sind sofort gültig (keinen geografischen Zusammenhang mit der Karte)
- Es dürfen immer nur höchstens 3 Truppenverschiebungen vorgenommen werden.
  - Wenn man Keulenkrieger in ein eigenes Dorf schickt verteidigen sie es
  - Wenn man Keulenkrieger in ein gegnerisches/verlassenes Dorf schickt, greifen sie es an.
- Zwei Mitglieder einer Gruppe dürfen nicht gleichzeitig in der Warteschlange stehen und für ihre Gruppe zweimal 3 Spielzüge ausführen  
*Beispiel:* Erst Wenn Spieler A von Gruppe Rot seine 3 Spielzüge durchgeführt hat, darf Spieler B von Gruppe Rot wieder hinten an der Warteschlange anstehen.
- Man darf auch zu zweit dritt u.s.w. einer Gruppe in der Reihe eintreten, es dürfen aber dennoch nur 3 Züge durchgeführt werden
- **TIPP: feindliche Aktionen können evt. durch abhören vorhergesehen werden!!!**

### 2.1.3 Kampfsystem

- Verlassene Dörfer sind verlassen und daher leer (keine Truppen stehen darin)
- Um ein Dorf zu erobern muss es von mind. 5 Keulenkriegern besetzt werden
  - Ein verlassenes Dorf kann also mit 5 Keulenkriegern eingenommen werden
- Wenn man ein gegnerisches Dorf angreift stehen darin verteidigende Keulenkrieger (mind. 5 weil dies das Minimum ist um ein Dorf sein Eigen nennen zu können). Es ist aber ungewiss wie viele Keulenkrieger im gegnerischen Dorf stehen weil man ja auch mehr als 5 zur Verteidigung in ein Dorf schicken kann.
- Ein Angreifender Keulenkrieger tötet immer einen Verteidigenden Keulenkrieger  
*Beispiel 1:* 12 Keulenkrieger der Gruppe Rot greifen ein Dorf der Gruppe Blau an.  
Darin stehen 20 Keulenkrieger, was Gruppe Rot aber nicht weiss → Es

sterben alle 12 Keulenkrieger der Gruppe Rot und sie wissen nicht wie viele Keulenkrieger noch im Dorf der Gruppe Blau stehen weil keiner zurückgekehrt ist um zu berichten. Von den Keulenkriegern der Gruppe blau sterben aber auch 12 Keulenkrieger was Gruppe Rot aber nie erfährt.

- Ein gegnerisches Dorf kann eingenommen werden, indem nach einem Kampf noch mind. 5 Angreifende Keulenkrieger leben

*Beispiel 2:* 12 Keulenkrieger der Gruppe Rot greifen ein Dorf der Gruppe Blau mit 5 Keulenkriegern an → 5 Keulenkrieger der Gruppe Rot sterben und 5 Keulenkrieger der Gruppe Blau sterben → Das Dorf wird von Gruppe Rot eingenommen und von den verbleibenden 7 Roten Keulenkriegern besetzt. Gruppe Blau erfährt dabei nicht wie viele Keulenkrieger angegriffen haben weil keine Verteidiger mehr übrig sind um dies zu berichten.

- Falls weder beim Angreifer noch beim Verteidiger 5 Keulenkrieger übrig bleiben kehren die 0-4 restlichen Truppen zum Hauptdorf zurück und das Dorf wird wieder zu einem verlassenem.
- **Für die TN reicht im Grunde genommen die Angabe: Ein Angreifer besiegt ein Verteidiger; es müssen mind. 5 überleben um das Dorf einzunehmen!**

#### 2.1.4 Berichtesystem



Jede Gruppe hat einen eigenen Bereich beim Versammlungsplatz. Durch verschiedene Blätter die je nach Situation ausgehängt werden sehen sie immer, was passiert ist. Die Blätter sind im Grunde genommen selbsterklärend.

Durch ein Formular beim Versammlungsplatz sehen sie immer wo welche Truppen verloren gegangen sind und in welchem Dorf sie noch wie viele haben.

#### 2.1.5 Tannenzapfen

Im Wald sind Tannenzapfen mit Bündeli verteilt. Diese können gesammelt und zum Versammlungsplatz gebracht werden wo sie gegen Macht eingetauscht werden können welche der Gruppe gutgeschrieben wird.