

# Wilder Westen: Leben der Indianer

---

## Idee:

- Pro Spieler ein Indianerstamm, die sich über verschieden Szenarien weiterentwickeln
- Die Weißen sind als NPCs integriert
- Es gibt 12 Szenarien: Leben der Indianer mit Stammeskriegen, Buffalojagd, Liebesdrama Kontakt mit einzelnen Trappern, den ersten Siedlern, Handel mit dem Dorf, Betrüger, Kavallerie, Eisenbahn, Goldrausch Krieg gegen die Weißen und Niedergang
- Es gibt unterschiedliche Spielpläne auf denen man jeweils ein Jahr spielt. Am Ende müssen alle eigenen Figuren versorgt sein für den Winter Bonuspunkte für kleine Aufträge des Häuptlings
- Die Ressourcenkarten dienen gleichzeitig als Kampfkarten (und gehen dabei auch verloren.)
  - Getreide
  - Fleisch/Fell
  - Stein/ Messer
  - Vogel/Federn/Pfeile
- Kampf: Farbliche Markierung je Sorte: Jede Karte besiegt mindestens eine andere Farbe. (Zoo-Doris-Frank) Jeder wählt 3-5 Karten aus seiner Hand. Als mini Stichspiel werden Punkte vergeben und er Sieger ermittelt.
- Der Stamm kann über das Jahr hinweg wachsen. Die Kinder sind aber erst in der nächsten Partie einsetzbar. (Minimum sind 3 Figuren.)
- Man startet mit 3 Figuren und Jungen aus dem Stamm können durch eine Prüfung zur Aktionsfigur geändert werden.
- Es können sind neutrale Figuren dem Stamm anschliessen. (für das eine Jahr)
- Es gibt auf einem Feld das Stammlager. Dies ist geheim und kann von anderen Stämmen angegriffen werden.
- Über die Partien hinweg gibt es zusätzlich Ressourcekarten, Pferde, Decken, Gewehre
- Ein Kriegspfadtableau zeigt den Stimmungszustand zwischen den Stämmen.
- Einsatz von handys für geheime Zuge pder Missionen
- Das Ende der Partie wird auf zettel oder im Internet protokolliert.
- Es gibt Punkte für bestimmte Ziele, Der Spieler mit dne meisten Punkten gewinnt die PARTieund erhält einen Bonus.
- grosse Stämme haben mehr Möglichkeiten im Kampf und müssen aber auch mehr Nahrung besorgen.
- Die Partie ist nach 16 2-wochen-abschnitten beendet.
- Der Spielplan ist 6mal 6 Felder gross. Während der Partie kommen neue Ressourcen auf den Feldern hinzu.
- Zu Spielbeginn kann jeder frei sein Startfeld wählen. (geheim, dann meist offen)

## Material:

- 12 Spielpläne mit unterschiedlichen Szenarien 6\*6 felder
- pro spieler 1 Zelt, 6 Krieger, 6 Stammesfiguren,
- neutrale Figuren (schwarz), Siedler, Cowboy, Kavallerie, Pferde, Eisenbahn

- Ressourcenkarten: Standardkarten, Extraressourcen nach Szenario
  - Getreide
  - Stein
  - Metall
  - Fleisch / Fell

später: \* Pferde \* Decken \* Glasperlen \* Feuerwasser \* Gewehre \* Gold

## Runde

- aktiver Spieler würfelt mit 2 Würfeln und legt diese als Kreuz an den Spielfeldrand.
  - 2 mögliche Kreuzungspunkte, Spieler sucht einen aus mit grosser Aktivität
  - Nachbarmfelder mit geringer Aktivität: wird aktiv, wenn dort eine Ressource liegt +1/+2 dazu
- anderen Spieler planen geheim die Bewegung einer ihrer Figuren.
- aktiver Spieler bewegt alle eigenen Figuren
- andere Spieler ziehen ihre geplante Figur
- aktiver Spieler kann für jede seiner Figuren eine Aktion ausführen.
  - 1 Ressource einsammeln. (max 2 im Besitz)
  - 1 Konflikt mit anderer Figur im gleichen Feld. (Dilemma Kampf oder nicht)
  - Kampf: (beide wählen Kampf)
    - gegen Übermacht mehrere andere Spieler verliert man.
    - Messer zählt wie zusätzliche Figur
    - dritter Spieler nicht beteiligt.
    - Sieger gewinnt einen Kampfmarker
  - Hinterhalt: (nur einer wählt Kampf)
    - dieser gewinnt eine Ressource vom Verlierer, und verliert einen Freundschaftsmarker
  - Handel: (keiner kämpft)
    - aktiver Spieler gewinnt Freundschaftsmarker
- Ressourcen müssen ins Lager zurückgebracht werden. Dort zählen sie als Winternahrung

## Spielende

- Nach 10 Runden ist Winter und die Endabrechnung beginnt.
- Minimum aus Anzahl Figuren und Nahrung sind Siegpunkte
- Minimum an Kampf und Freundschaftspunkten sind Siegpunkte.

## Figurtypen

- Krieger
  - kann kämpfen oder handeln
  - kann Bison und Messer abholen
- Sammler
  - kann nur handeln
  - kann Pflanzen und Adlerfeder abholen
  - mit Adlerfeder wird aus dem Sammler ein Krieger
- Lager

- im Lager kann man 2 Nahrung eintauschen gegen einen neuen Sammler

## Felder

Die Felder haben bestimmte Eigenschaften

- Berg: kann nicht betreten werden
- Ressourcen können vorgedruckt sein
  - Pflanzen (1 Nahrung nur von sammler) (Bei Aktivierung wird hier ein Marker abgelegt)
  - Bison (1 Nahrung nur von Krieger) (Die Herde wandert bei Aktivierung um ein Felder weiter und es kommt ein neuer Bison hinzu. Nur ein Bison pro Feld)
  - Stein / Metall (1 Werkzeug 1 Waffe von Krieger)
  - Adler im Berg (verwandelt sammler in Krieger, für eine Waffe)
  -

Für 3 Nahrung kann ich einen neuen Sammler bekommen. Krieger können den gegnerischen Stamm angreifen und ein Squaw entführen (1 Ehre) oder Ressourcen plündern

## Beziehungstableau

Ein Tableau beschreibt die Beziehung zwischen den Stämmen. Angriff auf den Stamm, führt zum Konflikt. Angriff zwischen den Kriegern ist kein Problem und gibt nur Ehre

## Spielende

Sobald alle Marker auf dem Spielplan liegen, kann der Winter kommen und die Indianer ziehen ins Winterlager. Pro eigene Figur muss man eine Nahrung haben, sonst gibt es Minuspunkte und eine Figur stirbt. Pro erlangte Ehre gibt es eine Punkt. Der stamm mit der grössten EHre gewinnt eine Häuptlingsfeder.

## Szenario

Das vollständige Spiel geht über mind. 12 Partien = Jahre. Jeder Stamm hat ein Tableau, auf dem die Ergebnisse der Partie eingetragen werden.

Szenario 1: Die Prärie (Büffeljagd ,Stammesfehden, und die Entdeckung des Pferdes)

Szenario 2: Die Trapper (neutrale Figuren, die Büffel jagen und sich dem Stamm anschliessen können. )