

Planspiel OFZ '96

SCHIFFSBESATZUNG

Kapitän "Svenson"

Du regierst dein Schiff mit eiserner Hand. Dein Auftrag ist es möglichst viele Schätze mit nach Hause zu bringen. Ob du mit den Einheimischen handelst oder sie beraubst ist deine Sache.

Du mißtraust allen anderen, vor allem dem Steuermann.

Ziel: Gewinn machen
Macht über das Schiff zu behalten

Möglichkeiten: Kontakt zu Medizinmann

Ausrüstung: 3 Flaschen Rum
3 Waffenkarten

Schiffsmaat "Piet"

Du bist dem Kapitän treu ergeben. Du willst das Land für die Besiedlung vorbereiten und mußt dafür die Einheimischen unschädlich machen. Der Priester könnte diese Pläne torpedieren, sei vorsichtig !

Ziel: Knechtung der Einheimischen

Möglichkeiten: Versuch möglichst viele Einheimische mit Geschenken o.ä. auf deine Seite zu bringen (Tip: wenn sie uneins sind, kommst du leichter an die Macht)

Ausrüstung: 6 Kronen
2 Waffenkarten
1 Giftkarte

Matrose "Smutje"

Du bist der Schiffskoch. Es geht dir vor allen Dingen um deinen persönlichen Profit. Versuch mit den Einheimischen Handel zu treiben und steck möglichst viel in deine eigene Tasche. Aber laß dich nicht vom Kapitän erwischen !

Ziel: Möglichst viel Gewinn machen

Ausrüstung: 4 Flaschen Rum

Pfarrer "Herrmann"

Du bist der Schiffspfarrer und siehst diese Reise als Chance die Einheimischen zu missionieren. Leider versteht der Kapitän dein Anliegen nicht.

Möglichkeiten: Versuch zusammen mit dem Steuermann die Einheimischen zu erreichen, fangt beim Mediziner an! Hüte dich vor dem Kapitän und dem Guru der Einheimischen.

Steuermann "Weizenstecker"

Du willst die Einheimischen schützen und ihre Kultur erforschen, aber die meisten der Schiffsbesatzung haben andere Ziele. Also mußt du erst das Schiff unter Kontrolle bringen, vielleicht mit Hilfe der Einheimischen

Ziele: Kontrolle über das Schiff
 Freundschaft mit den Einheimischen

Ausrüstung: **2 Waffenkarten**

Schiffsjunge "Bob"

Weil du der Kleinste auf dem Schiff bist und dich niemand ernst nimmt, möchtest du gern Freundschaft mit den Einheimischen schließen und zu ihnen gehören.

Ziel: das Schiff verlassen und zu den Einheimischen übersiedeln

Ausrüstung: **1 Waffenkarte**

DIE EINHEIMISCHEN

Mediziner "Weiße Krähe"

Du siehst in der Ankunft der weißen die Erfüllung einer Prophezeiung und bist der Ansicht, daß ihnen alle dienen sollten. Als erstes versuchst du über Geschenke Kontakt zur Schiffsbesatzung aufzubauen. Hüte dich vor dem Guru !

Möglichkeiten: Handel, Freundschaft schließen

Ausrüstung: **3 goldene Ringe**
 2 Friedenspfeifen
 1 Giftkarte

Töpfer "Form den Klumpen"

Du siehst in der Ankunft der weißen eine Chance die Macht des Häuptlings zu brechen, falls sie dich unterstützen. Vielleicht gelangst du dann an die Macht

Ziel: selber Häuptling werden
Möglichkeiten: Unterstützung bei den Weißen suchen
Ausrüstung: **2 Kronen**
2 Waffenkarten

Krieger "spitze Spitze"

Du glaubst an die Prophezeiung des Medizinmannes und möchtest die Weißen gerne kennenlernen und ihnen dienen

Ziel: Unterstützung der Schiffsbesatzung
Ausrüstung: **2 Waffenkarten**

Häuptling "großer Büffel"

Du siehst durch die Eindringlinge deine Position als Oberhaupt gefährdet und würdest sie gerne vertreiben. Aber dafür müßtest du erst den Medizinmann ausschalten, der das Dorf beeinflusst.

Ziel: Machterhalt
Vertreibung der Eroberer
Ausrüstung: **3 Waffenkarten**
1 Giftkarte
2 Friedenspfeifen

Bodyguard "Kevin"

Du bist die Leibwache des Häuptlings und wirst ihn gegen alle Angriffe schützen. Du scheust keinen Kampf, auch nicht gegen weiße Götter

Ziel: Schutz des Häuptlings
Ausrüstung: **3 Waffenkarten**

Guru "flinker Truthahn"

Du bist zu dem Schluß gekommen, daß die weißen Teufel sind, die man vernichten muß. Du verachtest den Medizinmann der sich anbietet.

Ziel: Vernichtung der Weißen
Möglichkeiten: Suche Unterstützung bei den Eingeborenen
stifte Unfrieden unter den Weißen
Ausrüstung: **3 Giftkarten**







