

Spielregeln „Poncahontas“ (1470)

Ziel: Zunächst baut man das Spielfeld auf und plaziert den Baum und den Wasserfall. Auf dem Fluß liegen sieben der acht Flußkärtchen nebeneinander, die gemischten Baumplättchen befinden sich in der Halterung des Baumes. Die Indianerkärtchen werden gut gemischt auf die Felder des Dorfes gelegt, während die Siedler-Chips vor die Anlegestelle des Schiffes kommen. Die vier großen Chips mit dem Konterfei John Smiths kommen wie der Spezialwürfel neben das Spielfeld. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die er auf ein beliebiges Feld des Indianerdorfes stellt.

Zunächst suchen die Spieler ihre Weggefährten Meeko und Flit. Man würfelt und zieht im Dorf in eine beliebige Richtung. Landet man auf einem besetzten Feld, rückt man bis zum nächsten freien Feld weiter. Anschließend deckt man das Plättchen unter der Figur auf. Ist es einer der Freunde, darf man ihn an sich nehmen, sofern man ihn nicht bereits hat. Beim Häuptling darf man erneut würfeln und ziehen, bei dem Indianer darf man einem anderen Spieler ein Tier stehlen und vor sich ablegen. Ein Wigwam oder das Leder haben keine Bedeutung.

Besitzt man die beiden Tierplättchen, zieht man zur Weide. Vor der Weide sind drei markierte Felder. Landet die Spielfigur auf einer dieser Markierungen, darf sich der Spieler den obersten Chip aus der Halterung nehmen. Man kann den Baum auch ohne Probleme stehen lassen und sich gleich auf den weiteren Weg zum Wasserfall machen. Die Baumchips helfen dem Spieler, seine nächste Aufgabe zu lösen. Pocahontas muß nun John Smith treffen. Dies geschieht, wenn der Spieler eine 6 würfelt. Anstatt zu ziehen, nimmt er sich dann einen der John Smith-Chips. Hat man der Weide vorher einen Besuch abgestattet, kann man unter Umständen ein Schiff gezogen haben. Jedes Schiffskärtchen verringert die Würfelzahl, die zum Finden von John Smith benötigt wird. Eine Eule gibt dem Spieler die Möglichkeit, ein zweites Mal zu würfeln, ein Kanu schützt vor dem Wasserfall.

Vor dem Felsen mit dem Wasserfall ist solange Schluß, bis man John gefunden hat. Anschließend kann man die Felsen erklimmen und sich auf den Fluß wagen. Hier kommen nun beide Würfel zum Zug. Befindet sich eine Figur auf dem Fluß, so wird mit beiden Würfeln geworfen, wenn der Spieler an der Reihe ist. Würfelt er einen Wasserfall, so zieht die Figur nicht und bleibt auf dem Wasserplättchen stehen. Statt dessen nimmt man das überzählige Wasserplättchen und schiebt es von hinten in den Fluß, bis vorne ein Plättchen den Wasserfall hinunterfällt. Dies wiederholt man entsprechend der Augenzahl auf dem anderen Würfel. Fällt eine Figur den Wasserfall hinunter, so muß sie vom Ufer aus wieder in Richtung Felsen gehen. Besitzt man ein Kanu-Plättchen, kann man es einsetzen, wenn die eigene Pocahontas hinunterstürzen würde. Man wirft dann den Spezialwürfel ein zweites Mal. Zeigt der Würfel nichts an, kann man seine Figur auf dem Fluß entlang laufen lassen und später am Ende verlassen.

Danach geht es direkt zum Schiff. Da auf den letzten Feldern jedoch wieder Plättchen liegen, die man umdrehen muß, kann noch einiges passieren. Normale Seeleute machen nichts, Percy läßt den Spieler jedoch eine Runde aussetzen. Deckt man gar den Bösewicht John Ratcliffe auf, so ist der Weg blockiert und man muß ein Feld zurückgehen. Danach kann man erst mit einer 1 weiterkommen.

Spielende:

Sobald ein Spieler das letzte Feld mit Pocahontas überschreitet, endet das Spiel.