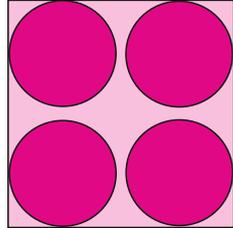
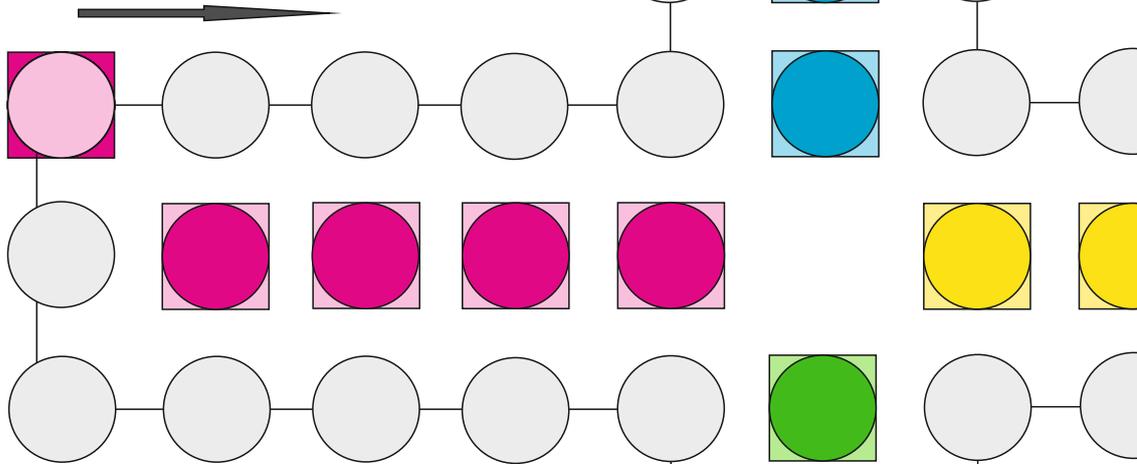


Häuptling ärgere Dich nicht

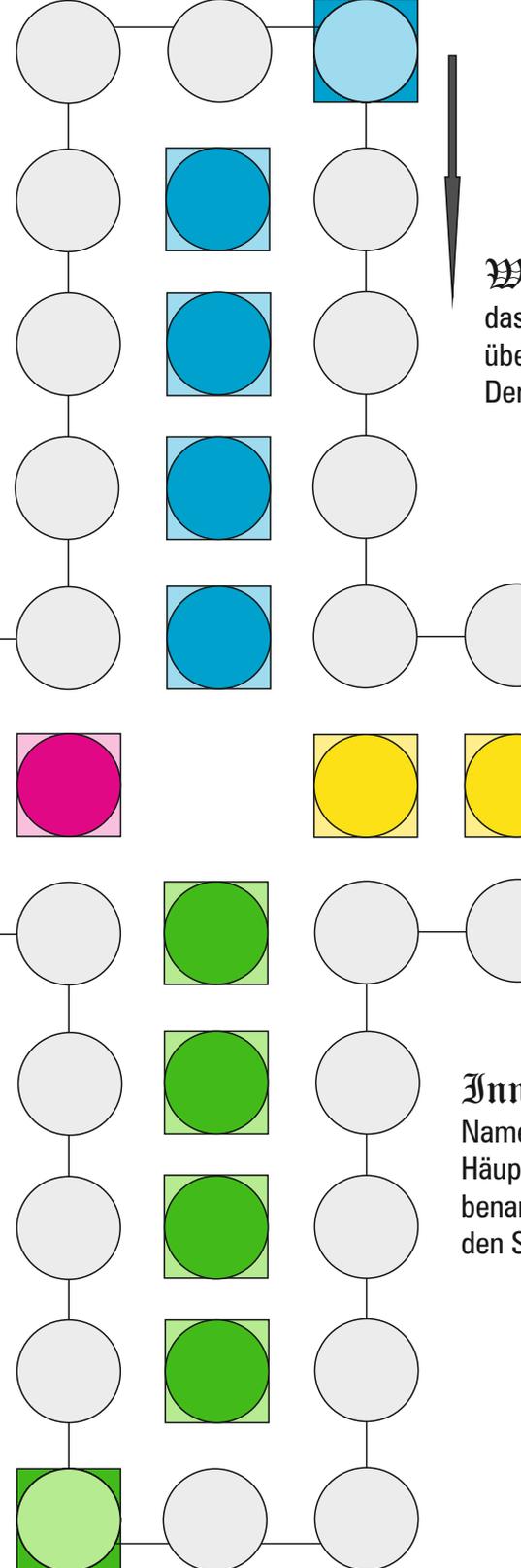
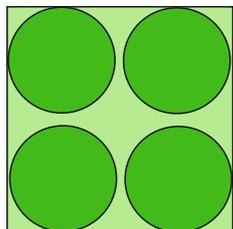
Wer hier oben an der Küste das Sagen hatte, der nannte sich Häuptling. Allerdings gab es nicht nur einen Häuptling, sondern mehrere, die sich gegenseitig Land und Herrschaft streitig machten. Ihre Familien führten Namen, wie tom Brok, Inn- und Kniphausen, Cirksena und Wiemken (Papinga). Zur Festigung ihrer Landesherrschaft, auch Herrlichkeit genannt, errichteten sie an strategischen Stellen Steinhäuser und Burgen. Das Schloss zu Jever gründet auf einer solchen Häuptlingsburg. Im Mittelalter waren Burgen immer wieder Ziel von Angriffen und wechselten deshalb häufig ihre Besitzer.



tom Brok war ein mächtiges ostfriesisches Häuptlingsgeschlecht, ursprünglich aus dem Norderland. Die tom Brok versuchten seit der zweiten Hälfte des 14.



Cirksena war ein aus einer Häuptlingsfamilie hervorgegangenes ostfriesisches Adelsgeschlecht, das ab 1464 als Reichsgrafen und ab 1654 als Reichsfürsten in Ostfriesland regierte. Die Cirksena versuchten immer wieder erfolglos, Maria um ihr Jeverland zu bringen.



W
das
über
Der

Inn
Name
Häup
benar
den S

Ein Spiel für 2 bis 4 Personen, ab 8 Jahren. Spielbrett und Regeln vergleichbar mit **Mensch ärgere Dich nicht**, dem Klassiker unter den Spielen, bei dem das Würfelglück den Spielablauf bestimmt.

Spielziel

Das Ziel des Spieles besteht darin, alle vier Mitglieder der eigenen Häuptlingsfamilie aus dem gemeinsamen Haus raus und sicher in ein eigenes Steinhaus zu bringen. Dazu müssen die Figuren das Spielbrett einmal umrunden. Es wird reihum gewürfelt und gesetzt. Wer zuerst seine vier Steinhäuser besetzt hat, der hat gewonnen.

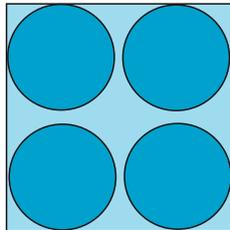
Spielablauf

Die Spielfiguren stehen zu Spielbeginn im gemeinsamen Steinhaus neben ihrem Wappen.

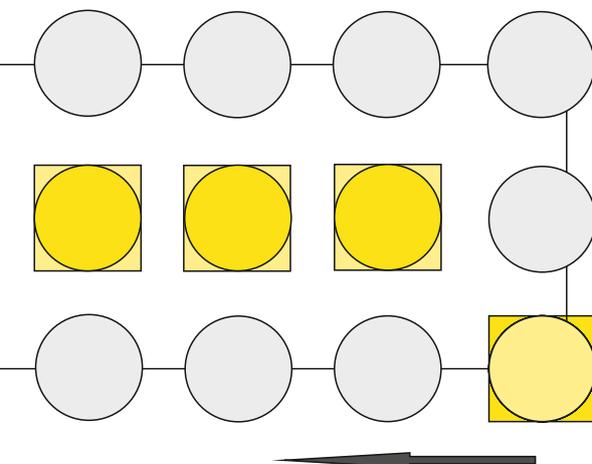
Wer eine Sechs würfelt, kann ein Mitglied der eigenen Familie auf das hellfarbige Startfeld stellen. Der Pfeil gibt die Laufrichtung an. Danach darf noch einmal gewürfelt und vorgerückt werden. Das Startfeld muss so bald wie möglich wieder freigemacht werden. Ist kein Familienmitglied mehr in dem gemeinsamen Haus, so steht es dem Spieler frei, mit einer Figur seiner Wahl sechs Felder vorzurücken. Zudem darf er erneut würfeln und einen weiteren Zug machen.

Kommt beim Umlauf ein Familienmitglied auf ein Feld, das bereits von einem Mitglied einer gegnerischen Familie besetzt ist, gilt die gegnerische Figur als geschlagen und muss wieder ganz zurück in das gemeinsame Haus.

Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Ist das Zielfeld bereits mit einem Mitglied aus der eigenen Familie besetzt, darf der Zug weder ausgeführt noch neu gewürfelt werden, sondern der nächste Spieler kommt an die Reihe. Sind mehrere Mitglieder derselben Familie bereits unterwegs, so kann frei entschieden werden, welche der Spielfiguren gezogen wird. Ein Würfelwurf darf allerdings nicht auf mehrere Familienmitglieder aufgeteilt werden.



Wiemken ist das Häuptlingsgeschlecht, das über Östringen und Rüstringen sowie über Bant und das Wangerland herrschte. Der Vater von Maria von Jever war Edo



Innhausen und Kniphausen ist der Name einer alten friesischen Häuptlingsfamilie, die nach ihren Burgen benannt wurde. Nachfahren leben heute in den Schlössern Gödens und Lütetsburg

