

Aktionsfelder



1

Du hast das Dorf erreicht. Es ist zeitig am Morgen und die Frauen melken gerade die Kühe. Sie laden dich zum Essen ein. 1x Aussetzen



2

Rinderraub hat eine lange Tradition bei den Toposa. Die Rinder werden immer nur von Menschen eines anderen Stammes gestohlen. Früher geschahen die Überfälle mit einfachen Waffen wie Keulen und Pfeil und Bogen. Heute jedoch besitzen die Männer automatische Gewehre und es gibt oft Tote. Du musst dich verstecken, bis der Überfall vorüber ist.

5 Felder zurück und 1x Aussetzen



3

Die Toposa feiern ein großes Fest. Deshalb haben sie ihren Schmuck angelegt. Zu Ehren des Festes wird bei einem Bullen mit einem Pfeil die Halsvene angeschlitzt und etwas Blut aufgefangen, das dann getrunken wird. Du wirst zu diesem Fest eingeladen.

1x Aussetzen

Du triffst zwei Frauen, die gerade auf dem Weg zum Rinder-Camp sind. In solchen Rinder-Camps leben die Toposa mit ihren Tieren in der Trockenzeit. Die



4

Camps sind oft weit weg von den eigentlichen Dörfern aber in der Nähe von Wasserstellen. Zwischen den Dörfern und den Camps findet ein reger Austausch statt. Immer wieder gehen Frauen und Kinder vom Dorf zum Camp und zurück. Da du mit den Frauen redest, um Neues zu erfahren, verlierst du Zeit.

1x Aussetzen



5

Am Fluss triffst du Männer, die ihre Tiere tränken. Es ist Trockenzeit, die Männer müssen tiefe Löcher in das Flussbett graben, um Wasser zu finden. Mit Kalebassen füllen sie den ausgehöhlten Baumstamm mit Wasser und lassen die Tiere trinken. Du nimmst dir die Zeit, um ihnen zu helfen

1x Aussetzen



6

Auf einem Stein in der Sonne sitzt eine wunderschöne Eidechse. Während du sie beobachtest, verrinnt die Zeit. 1x Aussetzen



7

Es ist Mittag. Du hattest Glück und konntest bei einer Familie, die mit ihren Rindern vorbeikamen etwas Milch trinken. Jetzt bist du gestärkt und kommst gut voran.
5 Felder vor



8

Es ist Mittag und draußen ist es sehr heiß. Du nimmst das Angebot der Familie an und ruhst dich ein wenig aus.
1x Aussetzen



9

Es ist Trockenzeit und alle Menschen aus diesem Dorf sind im Rinder-Camp. Schnell kannst du weitergehen.
Noch 1x würfeln



10

Du nimmst deinen kleinen selbst geschnitzten Schemel und legst dich unter einen Baum zum Ausruhen.
1x Aussetzen



11

Es ist Erntezeit und die Hirse auf den Feldern ist reif. Du hilfst im Dorf eines Bruders deines Vaters beim Einbringen der Ernte
1x Aussetzen



12

Du triffst einen Krieger, der auf dem Weg in sein Dorf ist. Mit ihm kannst du gut mitgehen.
Noch 1x würfeln



13

Du siehst eine Ziege, die einem Jungen weggelaufen ist und rennst ihr hinterher, um sie wieder einzufangen.
3 Felder vorwärts



14

Du triffst eine Frau mit zwei Jungen. Der eine Junge hat sich verletzt und sie können nicht weiterlaufen. Du hilfst ihnen und holst aus ihrem Dorf, das in der Nähe ist, Hilfe.
12 Felder vorwärts



15

Die Wasserstelle ist versiegt. In der Ferne siehst du die Rinderherde deines Bruders, wie sie zu einer anderen Wasserstelle zieht. Du beeilst dich, um sie einzuholen.
Noch 1x würfeln



16

Ein Mann treibt seine Tiere zum Markt, um sie dort zu verkaufen. Da er allein ist, hilfst du ihm.
Noch 1x würfeln