

Irja 
Altsteinzeit - Nomade/in

Ria 
Jungsteinzeit - Dorfbewohner/in

Urk 
Altsteinzeit - Nomade/in

Du bist Irja – eine junge, ängstliche Mutter. Deinem Kind geht es nicht gut. Du bist das ewige Herumziehen leid. Am liebsten würdest du bei den Leuten im Dorf bleiben. Ob sie dich aufnehmen?

Du bist dafür, dass sich deine Horde dem Dorf anschließt.

Überlege dir Argumente dafür.

Du bist Ria – eine ungeduldige, aufbrausende Bäuerin mit Ziegen und einer Kuh. Die Altsteinzeitleute ärgern dich! Wer weiß, was sie vorhaben. Dir ist schon einmal ein Tier gestohlen worden. Mit den „Herumtreibern“ gibt's doch nur Ärger.

Du bist gegen die Aufnahme.

Sammle Argumente, die gegen die Aufnahme sprechen.

Du bist Urk – ein junger Mann, der immer auf Abenteuer aus ist. Du willst dir noch einen Namen als großer Jäger machen. Das Leben in einem Dorf findest du langweilig. Du willst dich frei fühlen. Du willst trotzdem bei deiner Horde bleiben.

Du bist gegen das Anschließen deiner Horde an das Dorf.

Du drängst sie dazu weiterzuziehen. Überlege dir dafür Argumente!

Spado ★★

Jungsteinzeit - Dorfbewohner/in

Godu ★★★

Alteinzeit - Nomade/in

Winda ★

Jungsteinzeit - Dorfbewohner/in

Du bist Spado – ein misstrauischer Dorfältester, der sich vor allen Neuerungen fürchtet. Du findest, es soll alles bleiben, wie es ist. Neue sind nicht erwünscht. Wenn die Nomaden (=die herumwandernden) bleiben wollen, sollen sie die schlechten Äcker am Berg bekommen und stets die Hälfte ihrer Ernte an die Dorfgemeinschaft abgeben.

Überlege dir, ob du für oder gegen die Aufnahme bist.

Sammele für die Aufnahme und gegen die Aufnahme Argumente.

Du bist Godu – der Schamane (=Heiler/Geistlicher) der Gruppe. Du spürst, dass eine wichtige Entscheidung bevorsteht. Du versuchst, in Gesprächen mit allen eine gute Lösung für deine Gruppe zu finden. Vor allem willst du einen Kampf zwischen den Gruppen vermeiden.

Du bist der Vermittler zwischen den Gruppen.

Überlege, welche Argumente die beiden Gruppen haben könnten und versuche eine Lösung für alle zu finden.

Dafür bekommst du alle anderen Karten.

Du bist Winda – eine freundliche, offene Weberin. Du findest, neue Kräfte könnten dem Dorf gut tun. Im vergangenen Winter sind einige Bewohner gestorben. Warum sollen neue Ansiedler dem Dorf nicht helfen.

Die Ansichten der Gegner der Aufnahme findest du schlecht und schädlich für die Gemeinschaft.

Überlege dir Argumente, die für eine Aufnahme der Neuen sprechen.

Noma ★★

Alteinzeit - Nomade/in

Du bist Noma - eine nach Lösungen suchende Sammlerin der Gruppe. Du siehst, dass das Umherwandern dauerhaft keine Lösung sein kann, weißt aber gleichzeitig, dass Dorfbewohner auch feindlich gesinnt sein können und bist vorsichtig.

Überlege dir, ob du für oder gegen die Aufnahme bist.

Sammele für die Aufnahme und gegen die Aufnahme Argumente.