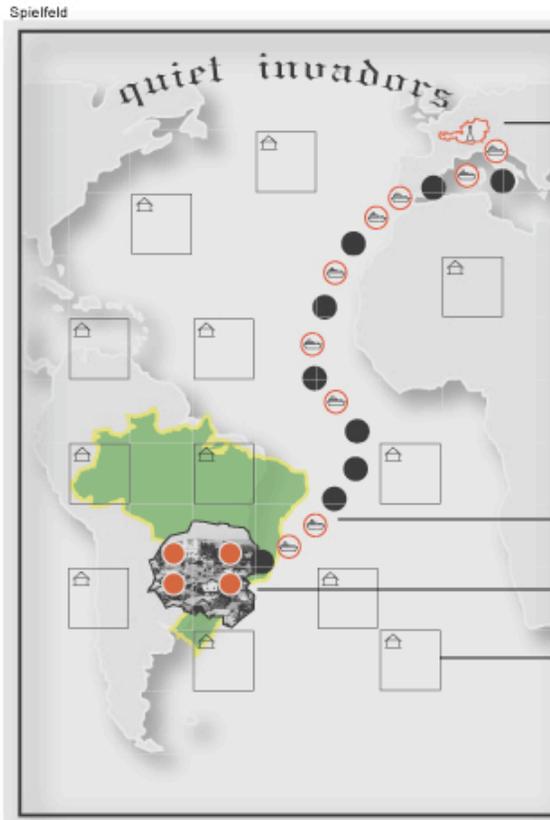


## Suspekte Dokumentation



Die Gründung der heute 5000 Einwohner zählenden Gemeinde Treze Tílias im Süden Brasiliens ist zurück zu führen auf ein Siedlungsunternehmen des österreichischen Landwirtschaftsministers a. D. Andreas Thaler im Jahre 1933. Als "österreichische Kolonie Dreizehnlinden in Brasilien" war das Ziel des Unternehmens, "dem bäuerlichen Nachwuchs Österreichs, der in der alten Heimat unter den heutigen Verhältnissen nicht imstande ist, sich eine selbständige Existenz zu schaffen, eine neue Heimat zu bieten, die es ihm ermöglicht, auf eigenem Grund und Boden sein Fortkommen zu finden und eine Familie zu gründen".

Nebenbei waren bei der Auswahl der Teilnehmer bestimmte Kriterien ausschlaggebend, das Unternehmen hatte somit auch kulturmissionarischen Charakter.

Auch heute, 71 Jahre nach der Ankunft der ersten Immigranten, gilt die Pflege der Tradition der "alten Heimat" als Hauptanliegen der Gemeindeführung, was sich beispielsweise in der Erlassung eines Gesetzes widerspiegelt, demzufolge Gebäude ausschließlich im typischen Tiroler Baustil errichtet werden dürfen. Jährlich wird zu Ehren der Leistungen der ersten Immigranten das "Tirolerfest" gefeiert, welches mittlerweile eine landesweit bekannte touristische Attraktion darstellt.

## Spielanleitung:

### 1. Startaufstellung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und erhält in der entsprechenden Farbe 20 Hüttenfiguren. Die Figuren werden am Spielfeld in Österreich aufgestellt. Es beginnt der älteste Spieler.



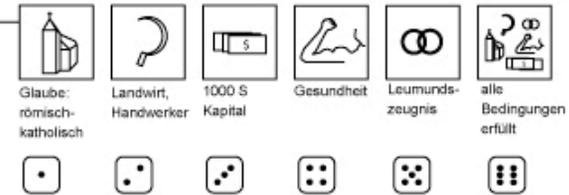
### 2. Die Identitätsbestimmung

Die Spieler ziehen der Reihe nach eine Identitätskarte.



### 3. Startbedingungen

Der Reihe nach wird nun um die Erfüllung der hier angeführten Kriterien unter den angegebenen Bedingungen gewürfelt und die entsprechenden Eigenschaftskarten werden gesammelt. Wer alle Aufnahmekriterien erfüllt darf nach der nächsten Runde weiter zum nächsten Spielabschnitt.



### 4. Die Überfahrt

In diesem Spielabschnitt gelten nur die Augenzahlen von 1 bis 3, würfelt man eine andere Zahl, muss man aussetzen. Wenn auf einem Reisefeld landet zieht eine Reisekarte. Die Anweisungen auf der Karte sind zu befolgen. Der Spieler, der als erster auf einem der roten Felder landet, kann mit der Besiedlung starten.



### 5. Die Besiedlung

Jeder Spieler muss versuchen unter den jetzt gültigen Würfelbedingungen auf ein Besiedlungsfeld zu kommen und eine Besiedlungskarte zu ziehen. Je nach Anweisung auf der Karte dürfen nun die Hütten auf dem gesamten Spielfeld aufgestellt werden. Die Besiedlungsfelder dürfen erst dann besetzt werden, wenn alle anderen Felder besetzt sind. Ein besetztes Feld darf nicht mehr betreten sondern nur übersprungen werden.



Wer als erster alle seine Hütten am Spielfeld verteilt hat, hat gewonnen!