

# Das Rollo Gebhard- Weltumsegler-Spiel

Logbuch  
mit  
Spielanleitung

EDITION  MARITIM

# Vorwort

Spielerisch um die Welt segeln, zu Hause am Tisch, in drei Stunden? Mit meiner Lebensgefährtin Angelika Zilcher war ich bei meiner dritten Weltumseglung von April 1983 bis März 1985 und nach einer zweijährigen Unterbrechung von Mai 1987 bis Mai 1991 fast sechs Jahre unterwegs. Es war eine abenteuerliche Reise: Stürme und Flaute, Entbehrungen und Gefahren, aber auch unvergeßlich schöne Stunden auf den Ozeanen. Begegnungen mit fremden Kulturen, mit Naturvölkern auf den entlegensten Inseln und das Leben mit und in der Natur sind Erfahrungen, die alle Mühen und Ängste vergessen lassen.

Wenn Sie mein Weltumsegler-Spiel spielen, werden Sie mit ein wenig Phantasie unsere Reise nacherleben. Auf jeden Fall werden Sie feststellen, daß nicht immer der kürzeste Weg am schnellsten zum Ziel führt, daß Sie mit Ihren finanziellen Mitteln sorgfältig umgehen müssen und daß vor allem Geduld, Ausdauer und auch Glück die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Weltumseglung sind. Überall lauern Gefahren aber auch freudige Überraschungen auf Sie!

Nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit diesem spannenden und sehr unterhaltsamen Spiel.

Ihr Rollo Gebhard

---

## Impressum

Das Rollo Gebhard-Weltumsegler-Spiel  
Spielidee: Hermann Fröschl, München

© Edition Maritim GmbH  
Stubbenhuk 10  
2000 Hamburg 11

Karton und Spielbrett: Buchholz/Hinsch/Hensinger, Hamburg  
Foto: Rollo Gebhard, München  
Satz: Grafisches Zentrum Hess und Heinrich Grandt, Hamburg  
Lithographie: O. R. T., Hamburg  
Herstellung: Ludwig Scheer, Marktheidenfeld

Titelfoto zeigt: Rollo Gebhard und „Solveig IV“

Printed in Germany 1992

Dieses Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung/Verarbeitung in elektronischen Systemen.

# Spielregeln

## Spielmaterial

1 Spielbrett	Spielgeld in der Stückelung:
4 Spielsteine (= Yachten)	100 x DM-50-Scheine
2 Würfel	100 x DM-100-Scheine
120 Frage- und Ereigniskarten	50 x DM-500-Scheine
132 Treibstoffkarten	80 x DM-1000-Scheine
1 Logbuch mit Spielanleitung	

## Start und Ziel

Sie starten in Lübeck. Jeder Mitspieler erhält für seine Bordkasse 20 000 DM (in der Stückelung 12 x 1000 DM, 10 x 500 DM, 20 x 100 DM, 20 x 50 DM), DM 40 000 bleiben im Spielvorrat. Ein Spieler hält die Kasse. Jeder Spieler kann bis zu 25 Treibstoffkarten kaufen und erhält für seine Yacht einen Liegeplatz. Ziel ist der Hafen Emden. Wer als Erster diesen Hafen erreicht, hat das Spiel gewonnen.

## Segeln und motoren

Die Segelstrecke wird durch die zwei Würfel vorgegeben. Jeder einzelne Wurf gibt die Strecke an, die Sie unter Segeln in einer beliebigen Richtung auf den Spielfeldern zurücklegen können. Mit welchem Würfel Sie zuerst ziehen, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen. Sie können in jede Richtung, auch schräg und zurück, ziehen.

*Beispiel: Sie würfeln eine 6 und eine 2.*

*Sie ziehen zuerst 6 Felder nach West und dann 2 Felder nach Nordwest oder zuerst 2 Felder nach Südost und dann 6 Felder nach Süd. Sie können auch die gleiche Strecke wieder zurückziehen, also 6 Felder vor und 2 Felder zurück oder 2 Felder vor und dann 6 Felder zurück.*

Ein Richtungswechsel innerhalb einer Würfelzahl ist nicht zulässig. Wenn Sie die gewürfelte Strecke nicht segeln können, müssen Sie entweder auf den Zug verzichten, oder Sie können motoren. Sie können jederzeit auch auf die Ausführung eines Zuges verzichten.

*Beispiel: Sie würfeln eine 1 und eine 4.*

*Sie ziehen nur die 1 oder nur die 4 oder keine der beiden Zahlen.*

Jedes Würfelergebnis, das die Segelstrecke vorgibt, kann auch unter Motor gefahren werden. Für jeden Wurf können Sie aber nur 1 Feld motoren, ganz gleich, welche Zahl Sie gewürfelt haben. Pro Runde können Sie also nur 2 Felder motoren. Für jedes Feld, das Sie motoren, müssen Sie eine Treibstoffkarte abgeben.

Motoren können Sie ebenfalls in jede beliebige Richtung. Besonders Hafeneinfahrten und enge Passagen sind oft schwer unter Segeln (mit den gewürfelten Zahlen) zu befahren, so daß Sie unter Maschine schneller zum Ziel kommen.

*Beispiel: Sie würfeln eine 4 und eine 5.*

*Sie segeln 4 Felder und für die 5 motoren Sie ein Feld oder Sie motoren für die 4 ein Feld und segeln die 5 oder Sie motoren für beide Würfel je ein Feld.*

Sie können Ihren Kurs nur auf freien Feldern absetzen. Liegt eine Insel, Eis oder eine Yacht Ihrer Mitspieler auf dem Kurs, können Sie nicht darüber hinwegfahren. Ein Feld, das bereits besetzt ist, können Sie nicht anlaufen.

Auch innerhalb der Häfen können Sie nicht von einem zum anderen Liegeplatz fahren oder über andere Liegeplätze, auch wenn Sie nicht besetzt sind, hinwegfahren. Einen Hafen müssen Sie immer von dem Liegeplatz aus verlassen, auf dem Sie angekommen sind.

## Felder mit Ziffern von 1 bis 5

Diese Felder stellen stürmische Gebiete dar. Sie erschweren das Segeln und das Motoren. Die Ziffer auf dem Feld ist von der gewürfelten Zahl abzuziehen. Um 1 Feld zu motoren, müssen Sie

1 Treibstoffkarte plus die Anzahl von Treibstoffeinheiten, die das Feld zeigt, auf dem Sie sich befinden, abgeben.

*Beispiel: Sie stehen auf einem Feld mit einer 4.*

*Sie würfeln eine 3 und eine 5: Sie können mit der 5 nur ein Feld ziehen. Zeigt das neue Feld eine 2, können Sie anschließend mit der gewürfelten 3 wieder ein Feld ziehen.*

*Sie würfeln eine 2 und eine 4: Unter Segeln können Sie das 4er Feld nicht verlassen. Sie setzen 5 Treibstoffeinheiten ein und kommen ein Feld weiter auf das Feld mit der 2. Nun verwenden Sie die gewürfelte 4, um weitere 2 Felder zu segeln.*

*Sie würfeln eine 2 und eine 1: Segeln ist nicht möglich. Mit 5 Treibstoffeinheiten verlassen Sie das 4er Feld, gehen auf das 2er Feld und setzen noch einmal 3 Treibstoffeinheiten ein, um ein weiteres Feld voranzukommen.*

*Wie immer, können Sie auch nur einen Zug ausführen oder auf beide verzichten.*

### **Anlaufen von Liegeplätzen** (blau umrandet mit blauem Punkt)

Jeder auf dem Spielbrett vorhandene Hafen **muß** angelaufen werden. Die Liegeplätze müssen genau getroffen werden. Sind alle Liegeplätze bereits belegt, können Sie vor dem Hafen kreuzen oder liegen bleiben. Sie können auch den nächsten Hafen anlaufen, müssen dann aber nochmals zum ausgelassenen Hafen zurück.

*Beispiel: Sie liegen 2 Felder vor einem Liegeplatz und würfeln eine 3 und eine 5. Unter Segeln können Sie den Liegeplatz nicht direkt anlaufen. Sie können jedoch jeden Würfel durch eine Treibstoffeinheit ersetzen und den Liegeplatz durch Motoren erreichen.*

*Erfahrene Weltumsegler versuchen natürlich, den vorhandenen Wind maximal zu nutzen und so wenig wie möglich zu motoren, um die Bordkasse zu schonen. Sie werden mit der 3 drei Felder wegsegeln, um dann mit der 5 den Liegeplatz genau zu erreichen. Oft können bei solchen Manövern auch Felder mit Zahlen nützlich sein. Ihren Kombinationsmöglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt.*

Sobald Sie im Hafen sind, müssen Sie sofort alle Gebühren bezahlen. Sie können Treibstoff nachkaufen, Reparaturen ausführen oder auch bei einem längeren Aufenthalt Geld verdienen. Der Hafen ist dann wieder zu verlassen. Liegeplätze dürfen nicht mutwillig blockiert werden. Ab Seite 5 finden Sie in diesem Logbuch dafür alle Angaben.

*Achtung: Die Liegeplatzgebühr ist immer sofort zu bezahlen. Sollten Sie das Geld dafür nicht mehr haben, **scheiden Sie aus dem Spiel aus.***

*Wenn Sie noch Treibstoff haben, können Sie den Liegeplatz auch mit Treibstoff bezahlen, wobei die Hafenverwaltung nur die Hälfte des örtlichen Preises pro Treibstoffeinheit bezahlt. Vielleicht bietet ein Mitspieler mehr?*

### **Ereignisfelder** (rot umrandet)

Sobald Sie ein Ereignisfeld erreichen, müssen Sie eine Ereigniskarte ziehen und die darauf angegebene Anweisung ausführen. Ziehen Sie eine Fragekarte, dürfen Sie bei richtiger Beantwortung noch einmal mit einem Würfel würfeln. Die Antworten zu diesen Fragen finden Sie auf Seite 8 in diesem Logbuch.

*Achtung: Erreichen Sie mit dem ersten Zug das Ereignisfeld, verfällt der zweite Zug! Dennoch sind Ereignisfelder besonders in stürmischen Gebieten sehr interessant, weil sie keine Zahlen enthalten, die abgezogen werden müssen.*

### **Logbuchfelder** (violett schraffiert)

Die Ereignisse auf den Logbuchfeldern sind in diesem Logbuch ab Seite 6 beschrieben. Die darin enthaltenen Anweisungen sind sofort auszuführen.

*Achtung: Auch hier verfällt der zweite Zug, wenn Sie mit dem ersten ein Logbuchfeld erreichen.*

# Beschreibung aller Häfen

- Lübeck: Starthafen  
*Sie haben Ihr Boot voll ausgerüstet. Genügend Proviant ist an Bord. In der Bordkasse sind 20 000 DM.*  
Sie können Treibstoff kaufen. Die Einheit (jede Karte) kostet 200 DM. Maximal können Sie 25 Treibstoffeinheiten an Bord nehmen.
- Reykjavik: Haupt- und Hafenstadt auf Island  
Bezahlen Sie 200 DM Liegeplatzgebühr.  
Treibstoff kostet 250 DM pro Einheit.  
Für Fotoarbeiten erhalten sie 1000 DM, wenn Sie eine Runde aussetzen.
- St. John's: Naturhafen auf Neufundland  
Bezahlen Sie 200 DM Liegeplatzgebühr.  
Ergänzen Sie Ihren Proviant für 2000 DM.  
Treibstoff kostet 250 DM pro Einheit.  
*Schwere Stürme vor Grönland haben die Selbststeueranlage, den Satellitennavigator und die Windmeßanlage stark beschädigt. Der Herd wurde aus seiner Aufhängung gerissen, die Heizung ist ausgefallen.*  
Für Reparaturen müssen Sie 2000 DM bezahlen oder 3 Runden aussetzen und die Arbeiten selbst erledigen.
- Cristóbal: Hafenstadt an der Einfahrt zum Panamakanal  
Liegeplatz im Yachthafen 150 DM.  
Ergänzen Sie Ihren Proviant für 2500 DM.  
Für die Kanaldurchfahrt und eine Panama-Flagge müssen Sie 1000 DM bezahlen.  
Die Treibstoffeinheit kostet 300 DM.  
*Das Unterwasserschiff muß neu gestrichen werden.*  
Diese Arbeit kostet 2500 DM oder Sie setzen 3 Runden aus und machen es selbst.
- Wreck Bay: San Cristóbal (Galapagos-Inseln)  
Bezahlen Sie für die Aufenthaltsgenehmigung 1000 DM.  
Der Treibstoff kostet 400 DM.  
Sie können eine Fotoreportage für eine Illustrierte machen und 2000 DM verdienen (2 Runden aussetzen).
- Hanga Roa: Dorf auf der Osterinsel  
Sie ankern vor dem Dorf, deshalb keine Liegeplatzgebühr.  
Treibstoff ist auf der Insel nicht erhältlich.  
Sie arbeiten an Ihrem Buch und machen dafür auch Fotos von den Steinkolossen (2 Runden aussetzen). Dafür erhalten Sie 3000 DM. Sie können auch sofort weitersegeln.
- Bounty Bay: Pitcairn  
Die Nachkommen der Meuterer holen Sie von Ihrem Ankerplatz ab und bringen Sie mit einem Brandungsboot an Land.  
Als Dankeschön kaufen Sie dafür Schnitzereien und Briefmarken für 500 DM.

- Papeete:** Hauptstadt von Tahiti (Französisch-Polynesien)  
 Sie machen an der Uferpromenade in Papeete fest.  
 Liegegebühr an diesem herrlichen Platz 600 DM.  
 Ergänzen Sie Ihren Proviant für 3400 DM (Tahiti ist sehr teuer!).  
 Die Treibstoffeinheit kostet 350 DM.  
 Wenn Sie Geld benötigen, können Sie sich 4000 DM von zu Hause überweisen lassen, müssen aber auf das Geld warten (3 Runden aussetzen).
- Apia:** Hauptstadt von West-Samoa auf der Insel Upolu  
 Zahlen Sie 200 DM Liegeplatzgebühr.  
 Der Treibstoff kostet 300 DM pro Einheit.  
*Wegen des starken Bewuchses in den Tropen benötigen Sie einen neuen Unterwasseranstrich.*  
 Zahlen Sie 3000 DM oder segeln Sie mit geringerer Geschwindigkeit (bis Cairns, Australien nur mit einem Würfel) weiter.  
 1000 DM können Sie mit einem Vortrag auf einem Kreuzfahrtschiff verdienen (1 Runde aussetzen).
- Suva:** Hauptstadt der Fidschi-Inseln auf der Hauptinsel Viti Levu  
*Revolution auf Fidschi. Sie ankern eine Nacht im Hafen von Suva vor dem Yachtclub. Dann finden Sie einen Liegeplatz in der Bay of Islands.*  
 Keine Liegeplatzgebühr.  
 Wegen der Unruhen gibt es Treibstoff für 500 DM nur auf dem Schwarzmarkt.  
 Pro Runde (beliebig oft) können Sie 500 DM verdienen, wenn Sie Berichte über den Bürgerkrieg an deutsche Zeitungen schicken.
- Honiara:** Guadalcanal (Salomon-Inseln)  
 Zahlen Sie 200 DM Liegeplatzgebühren.  
 Ihren Proviant ergänzen Sie für 1000 DM.  
 Der Treibstoff kostet 350 DM.
- Cairns:** Australien  
 Der Liegeplatz kostet 200 DM.  
 Treibstoff können Sie für 250 DM kaufen.  
*Von Cairns aus wollen Sie nonstop nach Emden segeln. Sie werden ca. 6 Monate für diese Reise um die halbe Welt benötigen.*  
 Deshalb kaufen Sie für 3500 DM Proviant und lassen Ihr Boot für 2000 DM überholen. Geld können Sie mit Filmaufnahmen für Ihre Fernseh-Serie verdienen (für jede Runde, die Sie aussetzen, bekommen Sie 800 DM).

## Logbuchfelder

- Vor Grönland:** Drei Tage stecken Sie in einem schrecklichen Sturm mit Windstärke 10 und 11. Ein Riesenbrecher packt Ihr Boot und stellt es auf den Kopf. Vier Tonnen Ausrüstung fliegen durch die Yacht – das totale Chaos. Mit Erleichterung stellen Sie fest, daß beide Masten noch stehen. Das Boot hat aber schwere Schäden. Die nächsten 14 Tage und Nächte kämpfen Sie sich nach St. John's durch.  
*Nur 1 Würfel bis St. John's.*

- Vor Neufundland: Dichte Nebelbänke vor der Küste. Sie können tagelang keine Position bestimmen, da das Satelliten-Navigationsgerät im Sturm vor Grönland ausgefallen ist. Sie werden von der Strömung abgetrieben.  
*2 Felder nach Osten. Das gilt auch, wenn Sie nach dem Auslaufen von St. John's in dieses Gebiet kommen.*
- Bermuda-Dreieck: Sie stecken in großen Feldern von Sargasso-Kraut. Auch wegen des Golfstroms kommen Sie nur schwer voran.  
*Nächste Runde nur 1 Würfel.*
- Karibik: Windstärke 5 bis 6. Sie machen eine tolle Fahrt.  
*2 Felder nach Südost.*
- Vor Galapagos: Sie werden von einem chilenischen Marineboot gestoppt. Man wirft Ihnen die Verletzung eines militärischen Sperrgebietes vor.  
*1 Runde aussetzen oder 1000 DM Schmiergeld bezahlen.*
- Nördlich der Osterinsel: Endlose Flaute! Seit 10 Tagen dümpeln Sie in der ölglaten, grauen See.  
*Nur 1 Würfel bis zur Osterinsel.*
- Zwischen Tahiti und Samoa: Herrlicher Passat mit Stärke 6. Sie machen 8 Knoten und kommen schnell voran.  
*Mit einem Würfel nochmals würfeln.*
- Torres-Straße: Unzählige Korallenriffe machen Ihnen das Leben schwer. Sie müssen höflich aufpassen, um nicht auf Grund zu laufen. Mit Zickzackkurs geht es langsam voran.  
*Nächste Runde nur 1 Würfel.*
- Indischer Ozean: Starke Gegenströmung und rauhe See. Sie werden nach Norden abgetrieben.  
*1 Würfel und gewürfelte Zahl nach Norden.*
- Vor Kapstadt: Durch die Stürme am Kap schwere Schäden. Da Sie die Nonstop-Fahrt nicht unterbrechen wollen, reparieren Sie alles mit Bordmitteln und lassen währenddessen das Boot treiben.  
*2 Runden aussetzen.*
- Äquator: Flaute! Wegen der großen Hitze können Sie immer nur ein kurzes Stück motoren, sonst wird es in der Kajüte zu heiß. Bei der kleinsten Brise setzen Sie Segel, um wenigstens ein wenig voranzukommen.  
*Pro Runde können Sie nur 1 Feld motoren (Treibstoffkarte abgeben) oder mit gewürfelten 6ern 1 Feld ziehen.*

## Und noch ein paar Tips vom Autor dieses Spiels

Achten Sie darauf, daß Sie immer Geld in der Bordkasse haben. Auch auf Ereignisfeldern können Zahlungen anfallen. Wenn Sie nicht zahlen können, scheiden Sie aus und können den Rest Ihres Lebens auf einer einsamen Insel verbringen ...

Das Spiel ist für 2 – 4 Personen ausgelegt. Es können jedoch bis zu 8 Teilnehmer mitspielen, wenn sich immer 2 als Team zusammenschließen. Vor allem wenn Sie mit Kindern spielen, empfehle ich, Teams zu bilden, da viele taktische Varianten für kleinere Kinder allein nur schwer zu erkennen sind.

Wenn Sie nach einigen Spielabenden schon ein erfahrener Seemann sind und das Spiel etwas schwieriger werden soll, können Sie festlegen, daß der 1. Zug mit dem roten und der 2. Zug mit dem blauen Würfel ausgeführt werden muß. Sie können auch vereinbaren, daß der 2. Würfel erst geworfen wird, wenn der 1. bereits gezogen ist.

Wenn Sie einmal nicht soviel Zeit haben, machen Sie nur eine Atlantiküberquerung von Lübeck bis St. John's oder in die Karibik mit einer Bordkasse von 6000 DM. Auch nur ein Südseetrip von Panama bis Cairns mit einer Bordkasse von 12000 DM macht viel Spaß. Für ganz Sportliche empfehle ich die Nonstop-Fahrt von Cairns bis Emden. Dazu brauchen Sie fast gar kein Geld. Nur ein bißchen Treibstoff sollten Sie an Bord haben.

Besonders Ehrgeizige wollen ganz auf den Motor verzichten und nur mit dem Wind um die Welt segeln. Auch das ist möglich. Mit etwas Würfelglück geht es sogar ganz gut. Sie müssen sich auch in keinem Hafen lange aufhalten, da die Bordkasse für die Weltumsegelung reicht, wenn man die eine oder andere Reparatur selbst durchführt. Trotzdem empfehle ich, nicht ganz auf Treibstoff zu verzichten. Die richtige Taktik entscheidet über den Erfolg – und die müssen Sie selbst herausfinden.

*Übrigens: Alle Ereignisse auf den Ereignis- und Logbuchfeldern hat Rollo Gebhard auf seiner Weltumsegelung tatsächlich erlebt.*

*Alle Abenteurer können Sie in seinen Büchern „Leinen los – wir segeln um die Welt“ (Lübeck bis Tahiti), „Mein Pazifik“ (Südsee und Alaska) und „Rolling home“ (Nonstop-Fahrt Cairns bis Emden) nachlesen.*

## Antworten zu allen Fragekarten

- |   |  |
|---|--|
| ① Miquelon und St. Pierre   | ②⑤ Rapa Nui  |
| ② Intracoastal Waterway   | ②⑥ Bounty Bay  |
| ③ Cuna-Indianer   | ②⑦ Christian Fletcher und William Bligh  |
| ④ Wreck Bay oder Wrack-Bucht  | ②⑧ Die Bibel, die Heiratsurkunde von Kapt. Bligh und der Anker der HMS „Bounty“  |
| ⑤ Der Äquator   | ②⑨ In das Spergebiet um das Mururoa-Atoll, wo die französischen Atombombenversuche stattfanden   |
| ⑥ Pitcairn  | ③⑩ Vanuatu   |
| ⑦ Charles Darwin  | ③⑪ 75 qm   |
| ⑧ Moais   | ③⑫ Großsegel, Genua, Fock I, Fock II, Besan und zusätzlich zwei Passatsegel, ein 4/5-Großsegel u. ein Besanstagesegel  |
| ⑨ Kap Farvel  | ③⑬ Graf Luckner mit seinem „Seeadler“ auf Mauihaa  |
| ⑩ Der Nordhimmel  | ③⑭ Samoa   |
| ⑪ Im Südatlantik  | ③⑮ Savai'i und Upolu   |
| ⑫ Pantry. Wenn Sie sich in einem separaten Raum befindet: Kombüse   | ③⑯ Apia  |
| ⑬ Die Polynesier  | ③⑰ Fidschi-Inseln  |
| ⑭ Sie drehen gegen den Uhrzeigersinn  | ③⑱ Viti Levu und Suva  |
| ⑮ Logbuch   | ③⑲ Auf den Salomon-Inseln  |
| ⑯ Die Strecke, die ein Schiff in 24 Stunden zwischen einem Mittagsbesteck und dem darauffolgenden (von 12 Uhr mittags bis 12 Uhr mittags) zurücklegt. | ④① 6000 Seemeilen von den Salomon-Inseln nach Sitka in Alaska (25. 5. bis 21. 7. 1988) und 16 000 Seemeilen von Cairns/Australien nach Emden (30. 10. 90 bis 4. 5. 1991) |
| ⑰ Ca. 60 verschiedene Arten   | ④② Im Deutschen Schiffahrtsmuseum in Bremerhaven   |
| ⑱ Dreimal das Wort MAYDAY   | ④③ Angelika Zilcher  |
| ⑲ „Leinen los – wir segeln um die Welt“, „Mein Pazifik“ und „Rolling home“  | ④④ Ca. 250000 km od. 140000 Seemeilen  |
| ⑳ Zwischen 30° Nord und 30° Süd   | ④⑤ St. Maarten bzw. St. Martin   |
| ㉑ Australien und Neuseeland   |  |
| ㉒ Keinen  |  |
| ㉓ Die Bücher von Thor Heyerdahl   |  |
| ㉔ Am Ostermorgen des Jahres 1722 sichtete der niederländische Kapitän Jakob Roggeveen die Insel   |  |