

Bernd Brunnhofer

STONE AGE

Jubiläumsedition



2-4 Spieler
ab 10 Jahren
60-90 Minuten

Spielaufbau und Material

Diese Version von **Stone Age** beinhaltet eine Winter- und eine Sommerversion. Wir beschreiben den Spielaufbau hier für die **Winterversion**.

Der Aufbau und die Regeln für die Sommerversion sind identisch. Du musst nur die Rückseiten der einzelnen Spielmaterialien (*Spielplan, Tableaus und Gebäude*) verwenden. Mehr zu den Unterschieden der Versionen findest du auf Seite 4.



12 Der jüngste Spieler nimmt sich die Startspielerfigur. Nun kann das Spiel beginnen.



11 Die übrigen **5 Personen jeder Farbe** legst du mit den **7 Würfeln** und dem **Leder-Würfelbecher** neben dem Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit.

10 Wähle eine Spielerfarbe.

a Stelle eine Person auf die **0 der Zählleiste**.



b Stelle eine Person auf die **0 der Ackerleiste**.



Lege ein **Spielertableau** vor dir ab. Stelle dann **5 Personen in deiner Farbe** auf das Tableau.

Außerdem nimmst du dir **12 Nahrung** vom Jagdfeld und legst diese vor dir ab.

Deine Mitspieler tun es dir gleich.



Das Spielertableau - Wo ist was?

Ablageplätze für Werkzeuge

Übersicht für Nahrung und Rohstoffe sowie deren Punktwerte.



Ablageplatz für Zivilisationskarten und Übersicht der Schlusswertung

Ablageplätze für Gebäude

1 Lege den Spielplan in der Mitte des Tisches aus.

2 Lege die **63 Nahrungsplättchen** nach Werten getrennt und in Stapeln auf das Jagdfeld.





3 Lege die **30 Rohstoffe Holz** auf den Wald.



4 Lege die **20 Rohstoffe Lehm** auf die Lehmgrube.



5 Lege die **15 Rohstoffe Stein** auf den Steinbruch.



6 Lege die **15 Rohstoffe Gold** auf den Fluss.



7 Trenne die **24 Werkzeuge** nach 1er-/2er- und 3er-/4er-Plättchen. Lege sie dann in 2 Stapeln auf die Felder beim Werkzeugmacher.



Hinweis: Die **4 Iglus** benötigst du nur, wenn du mit der Mini-Erweiterung „Die Iglus“ spielst, siehe Seite 12.



9 Mische die **28 Gebäude**. Bilde dann 4 Stapel mit je **7 Gebäuden**. Lege nun so viele Stapel wie Personen mitspielen auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans. Achte darauf, dass dabei die Witnerseite nach oben zeigt. (Vorder- und Rückseite zeigt das gleiche Gebäude.)



4 Spieler: 4 Stapel
3 Spieler: 3 Stapel
2 Spieler: 2 Stapel

Übrige Stapel legst du unbesehen in die Schachtel zurück.

8 Mische die **36 Zivilisationskarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Lege nun die obersten 4 Zivilisationskarten **offen** von rechts beginnend auf die 4 dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.

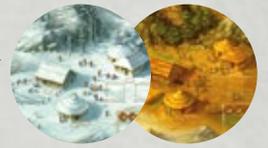


Hinweis: Die **4 „wilden Tiere“-Karten** benötigst du nur, wenn du mit der Mini-Erweiterung „Die wilden Tiere“ spielst, siehe hierzu die Seiten 11 und 12.



Allgemeine Einführung

Die dir hier vorliegende Ausgabe von **Stone Age** ist anlässlich des **10-jährigen Jubiläums** entstanden. Wie bereits im Aufbau kurz angesprochen enthält diese Ausgabe 2 Versionen: die **Winter-** und die **Sommerversion**.



Wenn du **Stone Age** schon kennst, kannst du wie gewohnt auch im Winter spielen. Auf Seite 11 findest du die Regeln zu der Variante: „**Der Winter ist hart**“.

Außerdem kannst du noch die 2 Mini-Erweiterung „**Die wilden Tiere**“ und „**Die Iglus**“ hinzufügen. Die Regeln dazu findest du auf den Seiten 11 und 12. Die Variante und die beiden Mini-Erweiterungen sind nur im Winter spielbar.

Jedes Zeitalter hat seine besonderen Herausforderungen. Die Steinzeit ist geprägt vom beginnenden Ackerbau, vom Abbau nützlicher Rohstoffe und vom Hüttenbau. Der Handel kommt in Schwung und ein zivilisatorischer Fortschritt reiht sich an den anderen. Aber auch traditionelle Fähigkeiten wie geschicktes Jagen sind gefragt, um den Stamm ernähren zu können.

Die Aufgabe der Spieler ist es nun, all diese Herausforderungen zu meistern. Es gibt viele Wege zum Ziel. So kann jeder sein Ziel auf eigenen Wegen erreichen.

Finde deinen Weg! Aber erst am Ende wird sich herausstellen, ob es der richtige war.

Rundenablauf

Jede Runde ist in **3 Phasen** unterteilt. Du handelst jede Phase nacheinander ab und musst dies in der folgenden Reihenfolge machen:

1. Du setzt deine Personen nach und nach ein.
2. Du führst Aktionen aus.
3. Du ernährst dein Volk.

1. Du setzt deine Personen nach und nach ein.

Du bist Startspieler und beginnst die Runde. Du musst **eine** oder **mehrere Personen** auf **genau 1 Ort deiner Wahl** setzen.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Auch er muss **eine** oder **mehrere Personen** auf **genau 1 Ort seiner Wahl** setzen. Dies geht solange reihum bis ihr alle eure Personen von euren Tableaus auf den Spielplan gesetzt habt.



Beachte: Du musst immer **mindestens 1 Person** setzen, solange du noch Personen setzen kannst. Passen ist nicht erlaubt.

DIE EINZELNEN ORTE IM ÜBERBLICK

Die Anzahl der Ringe  gibt an, wie viele Personen höchstens an einem Ort gesetzt werden können, bis er belegt ist. (Ausnahme: Jagd). Sobald ein Ort belegt ist, kann keiner mehr Personen dorthin setzen. Wie viele freie Plätze ein Ort hat, haben wir bei der Erklärung auf der nächsten Seite immer in Klammern dahinter gesetzt.

Achtung: Hast du dich für einen Ort entschieden, kannst du zu einem späteren Zeitpunkt in der Runde **keine** weiteren Personen auf denselben Ort setzen. Auch dann nicht, wenn dieser noch freie Plätze bietet.

Welche Orte gibt es?

JAGD



DAS DORF besteht aus den Orten **Werkzeugmacher**, **Hütte** und **Acker**.

GEBÄUDE



ROHSTOFFE: Holz, Lehm, Stein und Gold



ZIVILISATIONSKARTEN

DAS DORF



WERKZEUGMACHER (1 freier Platz)

Willst du zum Werkzeugmacher, musst du **genau 1 Person** einsetzen.

Beispiel: **Du** setzt 1 Person zum Werkzeugmacher, damit sind alle Plätze belegt. Der Ort ist voll.



HÜTTE (2 freie Plätze)

Willst du zur Hütte, musst du **genau 2 Personen** gleichzeitig einsetzen.

Beispiel: **Du** setzt 2 Personen vor die Hütte, damit sind alle Plätze belegt. Der Ort ist voll.



ACKER/VIEHZUCHT (1 freier Platz)

(Im Winter wird anstelle des Ackers Viehzucht betrieben. Der Einfachheit halber nennen wir es weiterhin Acker.)

Willst du zum Acker, musst du **genau 1 Person** einsetzen.

Beispiel: **Du** setzt 1 Person auf den Acker, damit sind alle Plätze belegt. Der Ort ist voll.



JAGD (beliebig viele freie Plätze)

Das Jagdfeld ist der einzige Ort bei dem keine einzelnen Ringe abgebildet sind. Hier darfst du so viele Personen einsetzen wie du möchtest. Das Jagdfeld dürfen **mehrere Spieler** in derselben Runde nutzen.

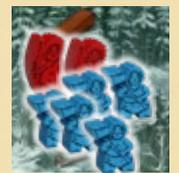
Beispiel: **Du** setzt 4 Personen zur Jagd. **Grün** setzt in einem späteren Zug 2 Personen zur Jagd. Dieser Ort ist niemals voll.



ROHSTOFFE (jeweils 7 freie Plätze)

Es gibt 4 Orte für Rohstoffe: Wald (Holz), Lehmgrube (Lehm), Steinbruch (Stein) und Fluss (Gold). Du betrachtest alle Orte unabhängig voneinander. Sie funktionieren alle identisch.

Beispiel: **Du** setzt 2 Personen in den Wald. **Blau** setzt 5 Personen in den Wald. Damit ist dieser Ort voll.



Jeden dieser Orte dürfen mehrere Spieler in derselben Runde nutzen (Ausnahme: 2-Personenspiel, siehe Seite 10).

An jedem dieser Orte dürfen **insgesamt bis zu 7 Personen** eingesetzt werden.



ZIVILISATIONSKARTEN

(jeweils 1 freier Platz)

Auf jede ausliegende Zivilisationskarte darfst du **genau 1 Person** einsetzen.

Beispiel: **Du** setzt 1 Person auf eine Zivilisationskarte. Diese Karte ist dadurch von dir besetzt und somit voll.



Jede Karte wird als eigener Ort betrachtet. Das heißt, du kannst innerhalb eines Zuges immer nur 1 Karte besetzen.

Später in der Runde darfst du oder deine Mitspieler auf weitere unbesetzte Karten jeweils 1 Person setzen.

Die Zivilisationskarten kannst du in einer Reihenfolge deiner Wahl besetzen.



GEBÄUDE

(jeweils 1 freier Platz)

Auf jedes ausliegende Gebäude darfst du **genau**

Beispiel: **Du** setzt 1 Person auf 1 Gebäude. Dieses Gebäude ist damit voll.



1 Person einsetzen. Jedes Gebäude wird als eigener Ort betrachtet. Das heißt, du kannst innerhalb eines Zuges immer nur 1 Gebäude besetzen. Später in der Runde kannst du oder deine Mitspieler auf weitere unbesetzte Gebäude jeweils 1 Person setzen.

Die Gebäude kannst du in einer Reihenfolge deiner Wahl besetzen.

Beispiel für eine Setzrunde:



Du setzt 1 Person auf diese Zivilisationskarte.



Blau setzt 5 Personen zur Jagd.



Grün setzt 2 Personen vor die Hütte.



Gelb setzt 1 Person auf dieses Gebäude.

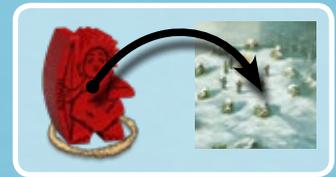
Hinweis: Die einzelnen Orte bieten unterschiedlich viele Plätze für Personen. Es kommt oft vor, dass ihr mit dem Einsetzen der Personen unterschiedlich schnell fertig seid. Hast du keine Personen mehr übrig, wirst du in der Runde übersprungen.

Ende der Phase 1: Wenn keiner von euch mehr Personen einsetzen kann oder darf (*nachsetzen ist nicht erlaubt*), endet Phase 1. Dann beginnst du mit „2. Du führst Aktionen aus“.

2. Du führst Aktionen aus.

Du als Startspieler beginnst. Du handelst **alle deine Personen** an den verschiedenen Orten nacheinander ab. Erst danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Du kannst die **Reihenfolge**, in denen du die einzelnen Orte abhandelst, **frei wählen**. Personen, die du abgehandelt hast, stellst du auf dein Tableau zurück. Auf diese Weise hast du am Ende deines Zugs wieder alle deine Figuren auf deinem Tableau.



WELCHE AKTIONEN KANNST DU AN DEN VERSCHIEDENEN ORTEN DURCHFÜHREN?



WERKZEUGMACHER

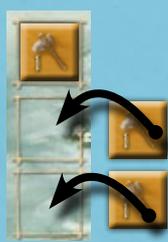
Hier nimmst du dir **1 Werkzeug**. Dieses bleibt dir dauerhaft, über das gesamte Spiel erhalten.

Werkzeuge helfen dir deinen Würfelwurf anzupassen (*würfeln musst du bei den Aktionen **Jagd** und **Rohstoffe**, siehe dazu Seite 7 und bei einigen Zivilisationskarten, siehe Seite 1 des Übersichtsblatts*).

Du hast noch kein Werkzeug?

Dann nimmst du dir ein **1er-Werkzeug** vom Spielplan und legst es, mit der **Zahl 1** nach oben, auf eines der Ablagefelder auf deinem Tableau.

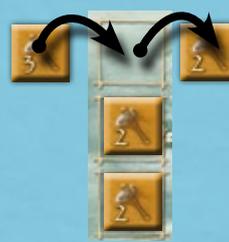
Du hast bereits mindestens 1 Werkzeug?



Für dein 2. oder 3. Werkzeug nimmst du dir jeweils wieder ein 1er-Werkzeug vom Spielplan und legst dieses auf ein noch freies Ablagefeld auf deinem Tableau.



Nimmst du dir dein 4. bis 6. Werkzeug, drehst du die 1er-Werkzeuge jeweils um.



Für dein 7. bis 9. Werkzeug nimmst du dir jeweils ein 3er-Werkzeug vom Spielplan und ersetzt die 2er-Werkzeuge damit.

Ab dem 10. Werkzeug drehst du die 3er-Werkzeuge jeweils um.

Dadurch erhältst du 4er-Werkzeuge.



HÜTTE

Hier kannst du dein Volk um **1 Person** erweitern. Du nimmst dir dazu 1 Person in deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und stellst diese auf dein Tableau.

Du hast damit für alle folgenden Runden eine Person mehr zur Verfügung.



ACKER/VIEHZUCHT

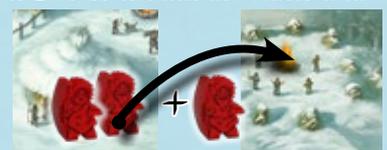
Hier betreibst du Ackerbau bzw. Viehzucht und kannst dir dauerhafte Nahrung beschaffen. Dazu rückst du deine Figur auf der **Ackerleiste um 1 Feld** nach oben.

Am Ende jeder Runde bekommst du entsprechend deines Wertes auf der Ackerleiste Nahrung. (*Mehr dazu im Abschnitt „3. Du ernährst dein Volk“, Seite 8.*)

Beispiel: Du nimmst dir dein erstes Werkzeug.



Beispiel: Du nimmst deine 2 Personen aus der Hütte und 1 rote Person aus dem allgemeinen Vorrat. Du stellst alle 3 Personen zurück auf dein Tableau.





JAGD – NAHRUNG BESCHAFFEN

Hier bekommst du Nahrung.

Du nimmst dir für **jede deiner Personen**, die du bei der Jagd eingesetzt hast, **1 Würfel** und würfelst. Du kannst deinem Würfelwurf danach beliebig viele Werkzeuge hinzufügen (*mehr dazu im Werkzeugkasten weiter unten*).

Für jeweils 2 Würfelaugen der geworfenen Summe nimmst du dir 1 Nahrung.

Nahrung benötigst du um deine Personen zu ernähren, *mehr dazu unter „3. Du ernährst dein Volk“, Seite 8.*

Du darfst beliebig viel Nahrung sammeln.

Beispiel: Du würfelst mit 5 Würfeln (5 Personen) die Summe 14. Du nimmst dir 7 Nahrung vom Spielplan.



ROHSTOFFE – WALD, LEHMGRUBE, STEINBRUCH UND FLUSS

An diesen 4 Orten kannst du dir die Rohstoffe Holz , Lehm , Stein  und Gold  beschaffen.

Du nimmst dir für **jede deiner Personen**, die sich auf dem Ort befinden **1 Würfel** und würfelst. Die Aktion **Rohstoffe** funktioniert auf die gleiche Weise wie die Aktion **Jagd** - die Werte und Erträge sind jedoch verschieden:



Wald: Für jeweils 3 Würfelaugen nimmst du dir **1 Holz** aus dem Vorrat.



Lehmgrube: Für jeweils 4 Würfelaugen nimmst du dir **1 Lehm** aus dem Vorrat.



Steinbruch: Für jeweils 5 Würfelaugen nimmst du dir **1 Stein** aus dem Vorrat.



Fluss: Für jeweils 6 Würfelaugen nimmst du dir **1 Gold** aus dem Vorrat.

Du darfst beliebig viele Rohstoffe sammeln.

Rohstoffe sind unbegrenzt. In dem seltenen Fall, dass ein Rohstoff ausgeht, behilf dir bitte mit anderen Mitteln (*Bsp. Zahnstocher, Kieselsteine oder Goldbarren*).



Beispiel: Du würfelst mit 3 Würfeln (3 Personen) im Wald die Summe 10. Du nimmst dir 3 Holz vom Spielplan.



Beispiel: Du würfelst mit 2 Würfeln (2 Personen) im Fluss die Summe 5. Du hast weniger als 6, daher erhältst du kein Gold.



WERKZEUGKASTEN – Mit Werkzeug kannst du deinen Würfelwurf erhöhen.

Du kannst:

- jedes Werkzeug nur **1-mal pro Runde** verwenden.
- jedes Werkzeug nur **vollständig** verwenden. Du kannst dir keinen Teil für einen späteren Würfelwurf aufheben.
- beliebig viele Werkzeuge zu **1 Würfelwurf** hinzuzählen.
- ein Werkzeug immer nur **zusammen** mit einer oder mehreren deiner **Personen** verwenden.



Um anzuzeigen, dass du ein Werkzeug diese Runde bereits genutzt hast, drehst du es um 90°. (*Am Anfang der nächsten Runde musst du es wieder zurückdrehen, um es erneut verwenden zu können.*)

Beispiel Jagd: Du würfelst mit 2 Würfeln (2 Personen) die Summe 5. Du verwendest ein 1er- und ein 2er-Werkzeug. Damit hast du die Summe 8 und nimmst dir 4 Nahrung vom Spielplan.



Beispiel Rohstoffe: Du würfelst mit 2 Würfeln (2 Personen) in der Lehmgrube die Summe 8. Du verwendest zwei 2er-Werkzeuge. Du hast damit eine Summe von 12 und nimmst dir 3 Lehm vom Spielplan.



ZIVILISATIONSKARTEN – SOFORTIGE ERTRÄGE UND PUNKTE FÜR DIE SCHLUSSWERTUNG

Auf den Ablagefeldern jeder Karte findest du dieses Symbol: . Es bedeutet: **1 Rohstoff deiner Wahl** abgeben.

Wichtig: Nahrung ist **kein Rohstoff!**

Die Karte auf dem ersten Kartenfeld rechts kostet also 1 Rohstoff, die zweite links daneben 2 Rohstoffe usw.



Du musst die angegebene Anzahl Rohstoffe auf den Spielplan zurücklegen, um die Karte zu dir nehmen zu dürfen. Du darfst frei wählen, welche Rohstoffe bzw. welche Kombination du zum Kauf der Karte verwendest.

Karten, die du dir nimmst, legst du verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz auf deinem Tableau. Du kannst dir deine Karten jederzeit ansehen.

Was die einzelnen Zivilisationskarten einbringen, findest du auf dem *Übersichtsblatt*.

Kannst oder willst du die Rohstoffe für die Karte nicht bezahlen, nimmst du deine Person zurück und die Karte bleibt für die nächste Runde liegen.

Beispiel: Du willst diese Zivilisationskarte erwerben. Du legst 2 Holz zurück auf den Spielplan. Anschließend legst du die Karte verdeckt auf dein Tableau.



GEBÄUDE – PUNKTE WÄHREND DES SPIELS

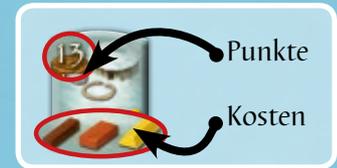
Auf jedem Gebäude sind die Kosten in Rohstoffen abgebildet. Du musst die passenden Rohstoffe abgeben und auf den Spielplan zurücklegen, um ein Gebäude zu erwerben. Anschließend bekommst du Punkte für das Gebäude. Du rückst deine Figur auf der Zählleiste um so viele Felder nach vorne, wie auf dem Gebäude angegeben sind.

Es gibt unterschiedliche Gebäude. Eine Beschreibung findest du auf dem *Übersichtsblatt Seite 2*.

Gebäude, die du erwirbst, legst du auf eines der Ablagefelder für Gebäude auf deinem Tableau. Erwirbst du mehr als 5 Gebäude stapelst du diese auf den Ablagefeldern.

Nachdem du das Gebäude zu dir genommen hast, liegt ein neues Gebäude für die nächste Runde offen aus. Ist dies nicht der Fall, ist mindestens 1 Stapel aufgebraucht und das Spiel endet, *siehe Spielende, Seite 9*.

Kannst oder willst du die Rohstoffe für das Gebäude nicht bezahlen, nimmst du deine Person zurück und das Gebäude bleibt für die nächste Runde liegen.



Beispiel: Du willst dieses Gebäude erwerben. Du legst 1 Lehm und 2 Stein zurück auf den Spielplan. Du ziehst deine Figur auf der Zählleiste um 14 Felder weiter. Danach legst du das Gebäude auf eines der Ablagefelder auf deinem Tableau ab.



3. Du ernährst dein Volk.

Sobald ihr alle eure Personen wieder auf euren Tableaus habt, beginnt Phase 3. Alle Personen, die du auf deinem Tableau hast bilden dein Volk. Du musst dein Volk in dieser Phase ernähren. **Jede Person** benötigt pro Runde **1 Nahrung**.

ACKERLEISTE

Als Erstes nimmst du dir Nahrung aus dem Vorrat. Deine Figur auf der Ackerleiste gibt an, wie viel Nahrung du dir nun aus dem Vorrat nimmst.

Anschließend musst du **für jede eigene Person** auf deinem Tableau **1 Nahrung** in den Vorrat zurücklegen. Hast du dies gemacht ist dein Volk für diese Runde ernährt.

DU HAST NICHT GENUG NAHRUNG

Hast du nicht genug Nahrung, um deine Personen zu ernähren, musst du zunächst **all** deine verbliebene Nahrung in den Vorrat zurücklegen.

Dann darfst du die **fehlende Nahrung** mit **Rohstoffen deiner Wahl** ersetzen.

Dabei gilt: **jeder Rohstoff**, den du auf den Spielplan zurücklegst, ersetzt **1 Nahrung**.

Gibst du genügend Rohstoffe zurück, ist dein Volk für diese Runde ernährt.

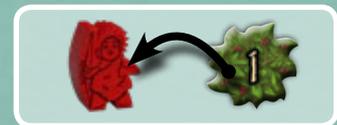
Hungern

Kannst oder **willst** du deine Rohstoffe nicht zu Nahrung machen, musst du sofort **10 Felder** auf der Zählleiste zurückgehen. Du kannst dadurch auch in den negativen Bereich rutschen. All deine Nahrung verlierst du dennoch.

Ernährst du mindestens 1 Person nicht über Nahrung oder Rohstoffe, musst du immer die 10 Felder zurückgehen, unabhängig davon, wie viele Personen du mit deiner Nahrung und Rohstoffen ernähren könntest.

Bist du auf der Zählleiste die 10 Felder zurückgegangen, dann gilt dein Volk für diese Runde als ernährt.

Wenn ihr alle eure Personen ernährt habt, ist die Runde zu Ende.

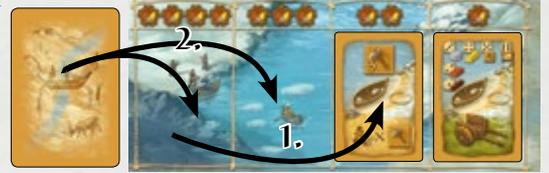


Eine neue Runde



- Du gibst den **Startspieler** an deinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist dann neuer Startspieler.
- Die verbleibenden **Zivilisationskarten** rückst du nach rechts auf freie Felder. Die nun freien Felder füllst du mit neuen offenen Zivilisationskarten vom verdeckten Stapel nach.
- Ihr dreht alle benutzten **Werkzeuge** wieder in ihre Ausgangsposition.
- Dann beginnt ihr wieder mit **Phase 1: Du setzt deine Personen nach und nach ein**, ab Seite 4.

Beispiel: In der Runde wurden die 2. und 3. Karte gekauft. Die 1. Karte bleibt liegen, die 4. Karte rückst du nach rechts. Dann füllst du 2 neue Karten vom Stapel nach.



Spielende

Das Spiel kann auf **2 Arten** enden:

1. **Der Stapel der Zivilisationskarten ist aufgebraucht.** Du kannst am Anfang der Runde nicht mehr auf 4 offene Karten ergänzen. Ihr spielt **keine** weitere Runde, sondern geht direkt zur **Schlusswertung** über.
2. **Mindestens 1 Gebäudestapel ist leer.** In diesem Fall wird die laufende Runde, einschließlich **3. Du ernährst dein Volk**, noch zu Ende gespielt. Dann folgt die **Schlusswertung**.

Schlusswertung und Sieger

In der Schlusswertung bekommst du Punkte für deine Zivilisationskarten. (Eine genaue Beschreibung der Zivilisationskarten findest du auf dem **Übersichtsblatt**.) Nun ist nur der untere Teil einer Karte wichtig.

Zunächst nimmst du dir für **jeden** auf deinem Tableau übrigen **Rohstoff** (🟫, 🟪, 🟩, 🟨) **1 Punkt**.

ZIVILISATIONSKARTEN MIT GRÜNEM HINTERGRUND

Es gibt 16 Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund, auf denen **8 verschiedene Kultursymbole** abgebildet sind. Jedes Kultursymbol gibt es 2-mal.



Für unterschiedliche Kultursymbole bekommst du Punkte. Du zählst die verschiedenen Kultursymbole zusammen und multiplizierst die Anzahl mit sich selbst. Dann rückst du deine Figur auf der Zählleiste um so viele Felder weiter. Hast du ein oder mehrere Kultursymbole doppelt, fängst du eine neue Reihe an und bekommst dafür ebenfalls Punkte.

Beispiel: Du hast insgesamt 6 Zivilisationskarten mit Kultursymbolen. Davon sind 5 mit unterschiedlichen Kultursymbolen. Du rückst deine Figur auf der Zählleiste um 25 Felder weiter ($5 \times 5 = 25$ Punkte). Für dein doppeltes Kultursymbol rückst du deine Figur um ein weiteres Feld weiter ($1 \times 1 = 1$ Punkt).



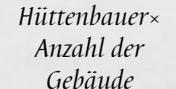
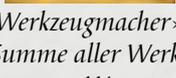
ZIVILISATIONSKARTEN MIT SANDFARBENEM HINTERGRUND

Es gibt 20 Zivilisationskarten mit sandfarbenem Hintergrund. Diese sind in **4 verschiedene Typen** unterteilt, von jedem Typ gibt es jeweils 5 Zivilisationskarten.



Auf einer Zivilisationskarte mit sandfarbenem Hintergrund sind unterschiedlich viele Personen eines Typs (**Bauer, Hüttbauer, Schamane oder Werkzeugmacher**) abgebildet. Außerdem findest entsprechend des Typs ein Spielelement (**Ackerleiste, Gebäude, Person oder Werkzeug**) auf jeder Karte.

Du zählst die Anzahl Personen eines Typs zusammen und multiplizierst sie mit dem Wert bzw. der Anzahl des entsprechenden Spielelements. So viele Felder ziehst du deine Figur auf der Zählleiste weiter.

| | |
|---|---|
|  ×  |  ×  |
| Bauer × Position auf der Ackerleiste | Hüttbauer × Anzahl der Gebäude |
|  ×  |  ×  |
| Schamane × Anzahl der Person | Werkzeugmacher × Summe aller Werk- zeug-Werte |

Beispiel: Du zählst die Anzahl deiner **Bauern** (5) zusammen und multiplizierst sie mit deinem Wert auf der **Ackerleiste** (7): $5 \times 7 = 35$. Du ziehst deine Figur 35 Felder weiter.



Beispiel: Du zählst die Anzahl deiner **Hüttenbauer** (6) zusammen und multiplizierst sie mit der Anzahl deiner **Gebäude** (6): $6 \times 6 = 36$. Du ziehst deine Figur 36 Felder weiter.

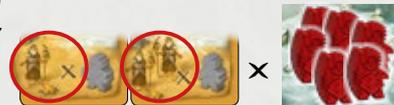


Beispiel: Du zählst die Anzahl deiner **Werkzeugmacher** (3) zusammen und multiplizierst sie mit der Anzahl **Werkzeuge** (3): $3 \times 3 = 9$. Du ziehst deine Figur 9 Felder weiter.



Beispiel: Du zählst die Anzahl deiner **Schamanen** (3) zusammen und multiplizierst sie mit der Anzahl deiner **Personen** (6): $3 \times 6 = 18$.

Du ziehst deine Figur 18 Felder weiter.



SIEGER

Derjenige, dessen Figur auf der Zählleiste am weitesten vorne steht, hat die meisten Punkte ergattert und gewinnt das Spiel.

GLEICHSTAND

Haben 2 oder mehr von euch gleich viele Punkte, gewinnt derjenige, der in Summe mehr Nahrungserträge, Werkzeuge und Personen hat.

Herrscht dann immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Änderungen bei 3 und 2 Spielern

Folgende Änderungen gibt es:

3 SPIELER

- Ihr dürft nur **2 Orte im Dorf** (Werkzeugmacher, Hütte oder Acker) besetzen. Sind 2 der Orte besetzt darfst du auf dem 3. Ort diese Runde also nicht mehr einsetzen.
- Auf den **Orten Rohstoffe** (Wald, Lehmgrube, Steinbruch oder Fluss) dürfen **jeweils** nur **zwei von euch** Personen einsetzen. *Haben z.B. 2 deiner Mitspieler Personen im Wald eingesetzt, darfst du keine Person mehr dort einsetzen, auch wenn dort noch freie Plätze sind.*

2 SPIELER

- Ihr dürft nur **2 Orte im Dorf** (Werkzeugmacher, Hütte und Acker) besetzen. Sind 2 der Orte besetzt darfst du auf dem 3. Ort diese Runde also nicht mehr einsetzen.
- Auf den **Orten Rohstoffe** (Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss) darf **jeweils** nur **einer von euch** Personen einsetzen. *Hat z.B. dein Mitspieler bereits Personen im Steinbruch, darfst du keine Person mehr dort einsetzen, auch wenn dort noch freie Plätze sind.*

Taktische Tipps

- Vernachlässige nicht die Zivilisationskarten! Neben dem sofortigen Gewinn an Rohstoffen, Nahrung usw. können sie am Ende des Spiels enorm viele Punkte einbringen. Weitere Personen, ständige Nahrung und Werkzeuge sind wertvoll, da sie für das restliche Spiel zur Verfügung stehen. Aber auch eine Zivilisationskarte, die nur 1 Rohstoff kostet, ist ihren Preis **immer** wert.
- Sammele die Zivilisationskarten gezielt im Hinblick auf die Schlusswertung. Eine breite Streuung verfehlt meist ihre Wirkung. *Hast du dir in einer Partie z.B. vorgenommen, mit möglichst vielen Personen zu spielen, musst du diese auch ernähren. Sollte deine Strategie aufgehen, wirst du am Schluss viele Personen und deine Figur auf der Ackerleiste weit oben haben. Für die Zivilisationskarten bedeutet das, von Beginn an bevorzugt Karten mit Schamanen (Bonus für Personen) und Bauern (Bonus für Ackerleiste) zu sammeln. Entsprechendes gilt natürlich auch für andere Strategien.*
- Scheue dich nicht, anderen Mitspielern den Zugang zu „billigen“ Rohstoffen zu blockieren, damit diese gezwungen sind, ihre Karten mit wertvolleren Rohstoffen zu bezahlen.
- Wickle deinen Zug sorgfältig ab. Überlege dir gut in welcher Reihenfolge du welche Aktionen ausführen willst. *Hast du z.B. eine Person auf einer Zivilisationskarte, die dir ein Einmal-Werkzeug (siehe Übersichtsblatt Seite 2) bringt, so solltest du dir diese Karte holen, bevor du z.B. deine Personen im Steinbruch abwickelst. Dafür könntest du das Einmal-Werkzeug vielleicht gut gebrauchen.*
- Blockiere ruhig auch mal ein Gebäude, wenn der Gebäudestapel zu Ende geht. Hast du kein Interesse daran, dass das Spiel schnell endet, setze eine deiner Personen auf das entsprechende Gebäude. Du musst das Gebäude nicht bauen und es wird unter Umständen eine zusätzliche Runde gespielt.

Variante - Der Winter ist hart.

GEBÄUDE MÜSSEN ISOLIERT WERDEN

Auf den Winter-Gebäuden mit vorgegebenen Rohstoffen (Übersichtsblatt Seite 2) ist ein „+“ abgebildet. Baust du ein solches Gebäude, darfst du optional **1 Stein** von deinem Tableau zusätzlich abgeben und dir dafür weitere **5 Punkte** nehmen.

Beispiel: Du möchtest dieses Gebäude erwerben. Du gibst 1 Holz , 1 Lehm , und 1 Gold  ab, dafür nimmst du dir 13 Punkte. Zusätzlich gibst du 1 Stein  ab und nimmst dir dafür 5 Punkte. Insgesamt also 18 Punkte (13 +5).



GOLD HANDELN IST IM WINTER VIEL WERT
Erwirbst du eine Zivilisationskarte darfst du optional **1 Gold** von deinem Tableau zusätzlich abgeben und dir dafür **6 Punkte** nehmen. Auf welchem Feld die Zivilisationskarte liegt, die du erwerben willst, spielt keine Rolle. Du darfst immer 1 Gold zusätzlich abgeben.



Beispiel: Du möchtest diese Zivilisationskarte erwerben. Du gibst dafür 2 Holz  ab. Zusätzlich gibst du 1 Gold  ab. Du nimmst die Karte zu dir und rückst deine Figur auf der Zählleiste um 6 Felder weiter.



Mini-Erweiterung - Die wilden Tiere

Beim **Spielaufbau** legst du wie gewohnt die obersten 4 Zivilisationskarten vom verdeckten Kartenstapel aus (siehe Punkt 8, Seite 3). Anschließend nimmst du die **4 wilden Tiere-Karten** (Eisbär, Wildschwein, Wolf, Raubvogel) und mischst sie in den verbleibenden verdeckten Kartenstapel ein. (In der ersten Runde liegt also niemals ein wildes Tier aus).



IHR DECKT EIN WILDES TIER AUF - Was passiert?

Wenn du beim Nachlegen der Zivilisationskarten am Anfang der Runde (siehe **Eine neue Runde**, Seite 9) ein wildes Tier aufdeckst, dann legst du dieses für alle sichtbar neben den Spielplan.

Danach legst du wie gewohnt weitere Zivilisationskarten nach, bis wieder 4 Zivilisationskarten in der Auslage liegen. Das wilde Tier bedroht nun **mindestens eine Runde** euer Dorf.

Beispiel: Du deckst das wilde Tier auf und legst es neben den Spielplan. Danach legst du wie gewohnt auf 4 Karten nach.



Beachte: Liegt ein wildes Tier aus, ist es solange aktiv bis es in die Flucht geschlagen wird.

Jedes aktive wilde Tier gibt auf **Würfelaktionen** einen Malus.

Führst du eine Aktion aus, die Würfel benötigt (**Jagd, Rohstoffe** und bei einigen Zivilisationskarten), musst du von der erwürfelten **Summe** einen bestimmten Wert abziehen. Der Wert unterscheidet sich je nach wilden Tier. Es gibt wilde Tiere mit den Werten -1, -2 und -3.

Danach nimmst du dir entsprechend der neuen Summe, wie gewohnt, deinen Ertrag.

Beispiel: Du würfdest mit 3 Würfeln (3 Personen) für die Jagd die Summe 9. Da dieses wilde Tier (Wildschwein) aktiv ist, musst du 2 von der Summe abziehen. Du hast nun noch eine Summe von 7 und nimmst dir 3 Nahrung.



WIE KANN EIN WILDES TIER IN DIE FLUCHT GESCHLAGEN WERDEN?

Um ein wildes Tier in die Flucht zu schlagen müssen insgesamt so viele **Personen wie teilnehmende Spieler** zum wilden Tier gesetzt werden. In einem 4er-Spiel müssen also insgesamt 4 Personen in einem 3er-Spiel 3 Personen und in einem 2er-Spiel 2 Personen zum wilden Tier gesetzt werden.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

1. Du setzt deine Personen nach und nach ein.

Wenn du am Zug bist, kannst du als deine Aktion **1 deiner Personen** auf einen der Ringe des wilden Tieres setzen. Dannach ist wie üblich der nächste Spieler am Zug.

Achtung: Zu einem wilden Tier darfst du in einem späteren Spielzug eine weitere Person dazusetzen!

Wenn du wieder am Zug bist und das wilde Tier hat noch freie Plätze, kannst du erneut 1 Person dorthin setzen.

2. Du führst Aktionen aus.

Du machst wie gewohnt deine Aktionen an den einzelnen Orten. Personen, die du zum wilden Tier gesetzt hast, bekommst du erst zurück, wenn das wilde Tier in die Flucht geschlagen wurde. Diese kannst du nicht vorher zurücknehmen.

Nachdem alle Spieler alle ihre Aktionen durchgeführt und ihre Personen zurück auf ihren Tableaus haben, kontrollierst du, ob genügend Personen zum wilden Tier gesetzt wurden.

Sind noch **freie Plätze**, wird das wilde Tier **nicht** in die Flucht geschlagen. Das heißt, dass das wilde Tier liegen und aktiv bleibt. Es kann in der nächsten Runde in die Flucht geschlagen werden. Alle Personen, die sich beim wilden Tier befinden, **verbleiben dort**.

Die Belohnung für ein geflohenes wildes Tier

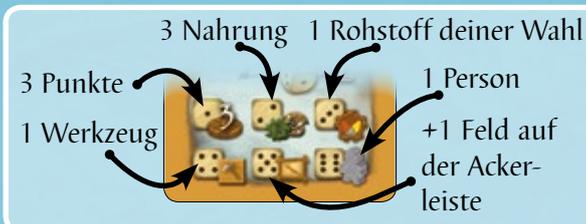
Sind alle Plätze belegt, wird das wilde Tier nun in die Flucht geschlagen und alle Beteiligten bekommen eine Belohnung.

Du nimmst dir so viele Würfel, wie du Personen zum wilden Tier gesetzt hast und würfelst. Du nimmst dir dann die dem Würfel-ergebnis zugeordnete Belohnung. Deine Mitspieler tun es dir gleich.

Du darfst immer anstelle der zugeordneten Belohnung, so tun als hättest du eine 1 gewürfelt und dir dann die entsprechende Belohnung  (3 Punkte) nehmen.

Achtung: Du darfst den Wurf nicht mit Werkzeug verändern!

Danach legst du das wilde Tier in die Schachtel.



Beispiel: Das wilde Tier wird in die Flucht geschlagen. Folgende Personen wurden dorthin gesetzt: **Du** hast 2 Personen und würfelst: . Du nimmst dir 3 Nahrung  und 1 Werkzeug . **Blau** hat 1 Person und würfelt: . Er zieht seine Figur auf der Zählleiste um 3 Felder  weiter. **Grün** hat 1 Person und würfelt: . Er nimmt sich einen Rohstoff seiner Wahl . **Gelb** hat keine Person und bekommt daher keine Belohnung.

3. Du ernährst dein Volk.

Wenn ein wildes Tier in die nächste Runde mitgenommen wird, musst du die Personen, die beim wilden Tier verbleiben, **nicht** ernähren.

EINE NEUE RUNDE: EIN 2. WILDES TIER WIRD AUFGEDECKT – Was passiert?

Deckst du beim Nachlegen der Zivilisationskarten ein wildes Tier auf, obwohl bereits eines ausliegt, dann legst du das neue wilde Tier unter das bereits Ausliegende. Es muss dann zunächst das erste wilde Tier in die Flucht geschlagen werden. Erst, wenn dieses am Ende der Runde flieht, legst du es wie gewohnt in die Schachtel zurück.

In der neuen Runde liegt dann erneut ein wildes Tier aus.

Es kann immer **nur 1 wildes Tier aktiv** sein. Der Malus eines wilden Tieres kann nie mehr als 3 Würfelaußen sein.

Mini-Erweiterung – Die Iglus

Beim **Spielaufbau** legst du die **4 Iglus** offen neben dem Spielplan bereit.

Iglus behandelst du wie **Gebäude mit vorgegebenen Rohstoffen** (Übersichtsblatt Seite 2).

Die Iglus sind neue, besondere Gebäude.

Jedes Iglu bietet Platz für genau **1 Person**. Beim Ausführen der Aktionen musst du die angegebenen Kosten in Rohstoffen von deinem Tableau auf den Spielplan zurücklegen. Anschließend legst du das Iglu zu dir und rückst deine Figur auf der Zählleiste um so viele Felder weiter wie das Iglu angibt.



SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Durch den Erwerb des letzten Iglus wird das Spielende **nicht** ausgelöst.

Die Iglus zählen in der Schlusswertung **nicht** als Multiplikator für die Hüttenbauer auf deinen Zivilisationskarten mit sandfarbenem Hintergrund (siehe auf den Seiten 9 und 10 und dem Übersichtsblatt Seite 2).



© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH

Regellektorat: Gregor Abraham

Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an:

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

Einen Ersatzteilservice, tolle Mini-Erweiterungen und vieles mehr, findet ihr auf: www.cundco.de

info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de