

Michael Tummelhofer

STONE AGE

Das Ziel ist dein Weg



Ston

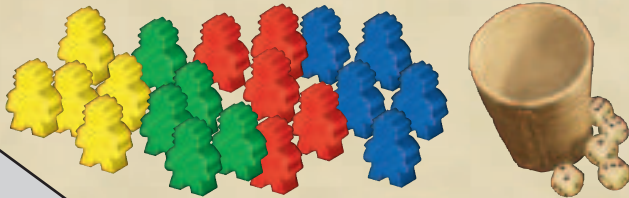
Material:

- 1 Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 68 Rohstoffe aus Holz
- 40 Personen aus Holz
- 8 Marker aus Holz in 2 Größen
- 53 Nahrungsplättchen
- 28 Gebäudeplättchen
- 18 Werkzeugplättchen
- 1 Startspielerfigur
- 36 Zivilisationskarten
- 7 Würfel
- 1 Würfelbecher aus Leder
- 1 Übersichtsblatt

1. Der **Spielplan** wird ausgelegt.

2. Die **Nahrungsplättchen** werden nach Werten getrennt und in Stapeln **auf die Jagdfläche** gelegt.

13. Der jüngste Spieler erhält die **Startspielerfigur** und das Spiel kann nun beginnen, wie ab Seite 4 beschrieben.



12. Die **übrigen Personen** (5 pro Farbe) werden als **allgemeiner Vorrat** neben den Spielplan gelegt, dazu die **7 Würfel** und der **Würfelbecher**.

Ablageplätze für Werkzeuge



Ablageplätze für Gebäude

Ablageplatz für Zivilisationskarten und Übersicht der Schlusswertung

Übersicht der Erträge und Punktwerte der Rohstoffe

11. Jeder Spieler erhält 1 **Spielertableau**. Darauf stellt er **5 Personen** in seiner Farbe und **12 Nahrung**. Das Spielertableau dient als Ablage für die Spielmaterialien und als Übersicht für den Spielablauf und die Schlusswertung.

10. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt **je einen Marker** seiner Farbe auf die Felder 0 der **Nahrungsleiste** (links unten) und der **Zählleiste** (links oben).



eage

2-4 Spieler
ab 10 Jahren
60-90 Minuten

3. Die 20 Rohstoffe **Holz** werden **auf den Wald** gelegt.

4. Die 16 Rohstoffe **Ziegel** werden **auf die Lehmgrube** gelegt.

5. Die 12 Rohstoffe **Stein** werden **auf den Steinbruch** gelegt.

6. Die 10 Rohstoffe **Gold** werden **auf den Fluss** gelegt.

7. Die **Werkzeuge** werden nach 1er/2er und 3er/4er getrennt und **auf die Felder beim Werkzeugmacher** gelegt.

9. Die **Gebäudeplättchen** werden gut gemischt und 4 Stapel zu je 7 Gebäuden gebildet. Bei 4 Spielern werden alle 4 Stapel **auf den Spielplan** gelegt, bei 3 Spielern 3 Stapel und bei 2 Spielern 2 Stapel. Übrige Stapel werden unbesehen in die Schachtel zurück gelegt. Das jeweils oberste **Gebäudeplättchen** jedes Stapels wird **aufgedeckt**.

8. Die **Zivilisationskarten** werden gut gemischt als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die **obersten 4 Karten** (bei jeder Spielerzahl) werden aufgedeckt und, rechts beginnend, **in die 4 Felder** gelegt.

Der allgemeine Ablauf

Jedes Zeitalter hat seine besonderen Herausforderungen. Die Steinzeit ist geprägt vom beginnenden Ackerbau, vom Abbau nützlicher Rohstoffe, 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 und am Ende wird sich herausstellen, ob es der richtige war.

Die Runde


Jede Runde ist in 3 Abschnitte unterteilt, die in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. Die Spieler bringen Zug um Zug ihre Personen auf den Spielplan.
2. Die Spieler handeln mit ihren Personen.
3. Die Spieler ernähren ihre Personen.

1. Die Spieler bringen Zug um Zug ihre Personen auf den Spielplan.



Auf jedem Kreis darf 1 Person stehen.

Der Startspieler beginnt und muss eine oder mehrere seiner Personen auf 1 Ort seiner Wahl einsetzen. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und muss ebenfalls eine oder mehrere seiner Personen auf 1 Ort seiner Wahl einsetzen. Dies geht solange reihum, bis alle Spieler alle ihre Personen auf den Spielplan gesetzt haben. Die Zahl der Ringe  gibt an, wieviele Personen ein Ort aufnehmen kann, ehe er voll ist. Passen ist nicht erlaubt, wenn das Setzen noch möglich ist. „Nachsetzen“ ist nicht erlaubt. Wenn Rot z.B. 4 Personen in den Wald gesetzt hat, kann er später in derselben Runde nicht nochmals Personen in den Wald setzen, auch wenn dieser noch nicht voll sein sollte.

Wieviele Personen können an den einzelnen Orten eingesetzt werden?

Werkzeugmacher
1 Person



Werkzeugmacher

Hier kann **genau 1 Person** eingesetzt werden.

Beispiel: **Blau** setzt 1 Person zum Werkzeugmacher, damit ist der einzige Platz belegt.

Hütte
2 Personen

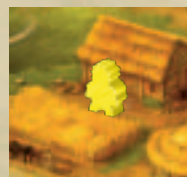


Hütte

Hier können **genau 2 Personen desselben Spielers** eingesetzt werden.

Beispiel: **Grün** stellt 2 Personen vor die Hütte (wenn er die Hütte wählt, muss er 2 Personen einsetzen). Die Hütte ist voll.

Acker
1 Person



Acker

Hier kann **genau 1 Person** eingesetzt werden.

Beispiel: **Gelb** setzt 1 Person auf den Acker, damit ist der einzige Platz belegt.

Jagd
Beliebig viele
Personen



Jagd

Dies ist der einzige Ort, an dem keine Kreise abgebildet sind. Hier kann jeder Spieler beliebig viele Personen einsetzen.

**Rohstoff-
beschaffung**
Bis zu 7 Personen



Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss

Hier können jeweils **insgesamt bis zu 7 Personen** eingesetzt werden.

Beispiel: Im Wald stehen schon 4 Personen von **Rot**. **Gelb** stellt 2 Personen dazu. Nun befinden sich insgesamt 6 Personen dort. **Blau** stellt 1 Person dazu. Nun sind alle 7 Plätze belegt und keine weitere Person darf in dieser Runde in den Wald gestellt werden.



Für **Lehmgrube, Steinbruch** und **Fluss** gilt das Gleiche.



Zivilisationskarten

Auf **jede** Karte kann **genau 1 Person** eingesetzt werden. Die Karten können in beliebiger Reihenfolge besetzt werden.

Beispiel: **Rot** setzt 1 Person auf die 2. Zivilisationskarte. Damit ist diese voll. Die übrigen 3 Zivilisationskarten können von anderen oder dem gleichen Spieler besetzt werden.

**Pro Karte
1 Person**



Gebäude

Auf **jedes** Gebäude kann **genau 1 Person** eingesetzt werden. Die Gebäude können in beliebiger Reihenfolge besetzt werden.

Beispiel: **Gelb** setzt 1 Person auf das 3. Gebäudeplättchen. Damit ist dieses voll. Die übrigen 3 Gebäudeplättchen können von anderen oder dem gleichen Spieler besetzt werden.

**Pro Gebäude
1 Person**

Beispiel einer „Setzrunde“ in folgender Reihenfolge: **Rot** (Startspieler), **Blau**, **Grün**, **Gelb**.

Reihenfolge der Spieler im Uhrzeigersinn.

Wahl der Orte in beliebiger Reihenfolge.



Rot setzt 1 Person auf diese Karte.



Blau setzt 5 Personen in die Jagd



Grün setzt 2 Personen vor die Hütte



Gelb setzt 1 Person auf dieses Gebäude

Da die einzelnen Orte unterschiedlich viele Personen aufnehmen, kommt es oft vor, dass ein oder mehrere Spieler auf ihrem Tableau keine Personen mehr haben, während andere noch weiterhin setzen können.

Kann kein Spieler mehr Personen einsetzen (weil er bereits alle eingesetzt hat oder er an keinem Ort mehr einsetzen kann), beginnt der 2. Abschnitt.

2. Die Spieler handeln mit ihren Personen.

Der Startspieler beginnt. Er handelt mit allen seinen Personen. Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Reihenfolge der Orte, in der ein Spieler mit seinen Personen handelt, bleibt ihm selbst überlassen.

Personen, die abgehandelt sind, stellt der Spieler wieder auf sein Tableau zurück. Auf diese Weise hat er am Ende seiner Runde wieder alle Personen auf seinem Tableau.



Welche Aktionen kann der Spieler auf den einzelnen Orten durchführen?



Werkzeugmacher

Hier erhält der Spieler 1 neues Werkzeug. Hat er noch kein Werkzeug, so nimmt er sich ein 1er-Werkzeug und legt dieses, mit der Zahl 1 nach oben, auf einen der Ablageplätze für Werkzeuge auf seinem Tableau.

1 neues Werkzeug

Danach geht es folgendermaßen weiter:



Als 2. und 3. Werkzeug wird jeweils ein neues 1er-Plättchen auf die noch freien Plätze gelegt.



Vom 4. - 6. Werkzeug werden die 1er-Plättchen umgedreht.



Vom 7. - 9. Werkzeug werden die 2er-Plättchen gegen 3er-Plättchen ausgetauscht. Ab dem 10. Werkzeug werden auch diese umgedreht.

Nutzen: Jedes Werkzeugplättchen kann nur einmal pro Runde zu einem Würfelwurf bei der Jagd oder bei der Rohstoffbeschaffung hinzu gezählt werden. Ein Werkzeugplättchen kann nur vollständig verwendet werden, es kann also nicht ein Teil für einen späteren Würfelwurf aufgehoben werden. Ein Spieler kann beliebig viele seiner Werkzeugplättchen zu einem Würfelwurf hinzuzählen.

Um anzuzeigen, dass ein Werkzeug gebraucht wurde, dreht es der Spieler um 90°.

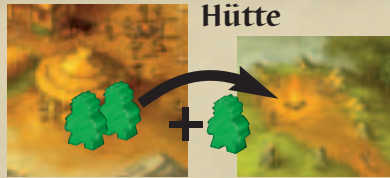
Ein Werkzeug kann nur zusammen mit einer oder mehreren Personen verwendet werden.

Beispiele für den Werkzeuggebrauch siehe Jagd und Rohstoffbeschaffung (auf Seite 6).



Jedes Werkzeugplättchen nur 1x pro Runde im Einsatz.

Hütte
1 weitere Person



Hier kann sich der Spieler 1 zusätzliche Person seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Er hat damit für alle folgenden Runden eine weitere Person zur Verfügung.

Beispiel: Grün hat die Hütte mit 2 Personen besetzt. Er nimmt die 2 Personen aus der Hütte und zusätzlich eine grüne Person aus dem allgemeinen Vorrat und stellt alle 3 Personen auf sein Tableau.

Acker
Erhöhung der ständigen Nahrungserträge durch Ackerbau



Der Spieler stellt seine Person auf sein Tableau zurück und rückt seinen Marker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach oben. Damit erhöht er seine Nahrungserträge, die er am Ende jeder Runde erhält.

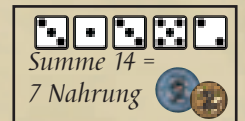
Jagd
Zusätzliche Nahrung durch die Jagd



Jagd – Hier wird gewürfelt.

Der Spieler nimmt für jede seiner Personen, die auf der Jagd sind, 1 Würfel und würfelt. Er zählt alle Würfelaußen zusammen. Danach kann er beliebig viele seiner Werkzeuge dem Wurf hinzufügen. Für jede volle 2 der geworfenen Summe erhält er 1 Nahrung.

Beispiel: Blau nimmt 5 Würfel und erzielt die Summe 14. Er verwendet kein Werkzeug zusätzlich. Er nimmt sich 7 Nahrung



vom Spielplan (7 mal volle 2).

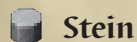
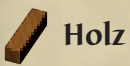
Die Nahrung ist nicht begrenzt

Beispiel: Grün würfelt mit 3 Würfeln und erzielt die Summe 11. Er würde damit 5 Nahrung bekommen. Er besitzt ein 1er-Werkzeug. Er setzt es ein, erhöht damit die Summe auf 12 und erhält 6 Nahrung (6 mal volle 2). Er dreht sein Werkzeug um 90° und hat es für den Rest dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.

Beispiel: Gelb würfelt mit 2 Würfeln eine Summe von 4. **Gelb** hat zwei 1er-Werkzeuge und verwendet beide. Damit erhöht er die Summe auf 6 und erhält 3 Nahrung (3 mal volle 2).

Auf der Jagd holen sich die Spieler zusätzliche Nahrung, da der Ertrag durch die Nahrungsleiste oft nicht ausreicht, ihre Personen zu ernähren (Ernährung: siehe 3. Abschnitt).

Rohstoffbeschaffung



Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss – Hier wird gewürfelt.



An diesen 4 Orten holen sich die Spieler Holz, Ziegel, Stein und Gold. Die Beschaffung dieser Rohstoffe läuft in der gleichen Weise ab wie die Jagd, nur sind die Erträge andere:

- Wald** - für jede volle 3 gibt es 1 Holz aus dem Vorrat.
- Lehmgrube** - für jede volle 4 gibt es 1 Ziegel aus dem Vorrat.
- Steinbruch** - für jede volle 5 gibt es 1 Stein aus dem Vorrat.
- Goldmine** - für jede volle 6 gibt es 1 Gold aus dem Vorrat.



Beispiel: Grün würfelt für seine beiden Personen am Fluss mit 2 Würfeln eine Summe von 5. Er hat sein Werkzeug bereits bei der Jagd eingesetzt und kann es jetzt nicht nochmals verwenden. Er erhält kein Gold, da er keine volle 6 erreicht hat.

Beispiel: Rot würfelt mit 3 Würfeln eine Summe von 7. Er besitzt drei 2er-Werkzeuge und erhöht die Summe auf 13. Dafür erhält er 2 Gold (2 mal volle 6).



Die Rohstoffe sind nicht begrenzt

Die Rohstoffe sind nicht begrenzt. Sollte ein Rohstoff ausgehen, muss man sich mit anderen Materialien (z.B. Streichhölzern) behelfen.

Die Rohstoffe benötigen die Spieler für den Erwerb von Zivilisationskarten und für den Bau von Gebäuden.

Erwerb von Zivilisationskarten



Zivilisationskarten – Sofortige Erträge und Punkte für die Schlusswertung

Der Spieler nimmt die Karte und legt die Anzahl Rohstoffe, die über der Karte angegeben ist, in den Vorrat zurück. Welche Rohstoffe bzw. welche Kombination von Rohstoffen er dazu verwendet, bleibt ihm überlassen (meist wird es Holz oder Ziegel sein, niemals aber darf es Nahrung sein).

Kann oder will der Spieler die Rohstoffe nicht bezahlen, so nimmt er seine Person zurück und lässt die Karte liegen.

Jeder Spieler stapelt seine Karten verdeckt auf dem entsprechenden Ablageplatz seines Tableaus. Er kann sie jederzeit ansehen.

Der Nutzen der Karten wird im Einzelnen auf dem **Übersichtsblatt** beschrieben.

Nutzen → siehe **Übersichtsblatt**



Gebäude – Sie bringen Punkte während des Spiels

Der Spieler nimmt das Gebäude und legt die Anzahl Rohstoffe, die auf dem Gebäude angegeben ist, in den Vorrat zurück. Dann rückt er auf der Zählleiste sofort um die Felderanzahl vor, die auf dem Gebäude angegeben ist. Danach deckt er das nächste Gebäude dieses Stapels auf.

Beispiel: Gelb legt 2 Holz und 1 Ziegel in den Vorrat zurück. Er legt das Gebäude auf sein Tableau und erhält 10 Punkte, die er auf der Zählleiste vorrückt.

Kann oder will der Spieler die Rohstoffe nicht bezahlen, so nimmt er seine Person zurück und lässt das Gebäude liegen.

Es gibt darüber hinaus **8 Gebäude**, bei denen der Spieler die Art der Rohstoffe selbst bestimmen kann, nicht aber die Anzahl. Außerdem gibt es **3 Gebäude**, bei denen der Spieler sowohl die Art als auch die Anzahl der Rohstoffe (max. 7) selbst bestimmen kann. Hat er eines dieser Gebäude genommen, muss er die Felderanzahl (= Punkte) selbst errechnen, um die er auf der Zählleiste vorrückt. Aber keine Angst, die Rechnung ist sehr einfach.

Die unterschiedlichen Gebäude



Die Punkte, die der Spieler erhält.
Die Rohstoffe für den Erwerb des Gebäudes sind vorgegeben.







Die Punkte errechnet der Spieler aus dem Wert der Rohstoffe.
Es müssen genau 4 Rohstoffe bezahlt werden.
Die 4 Rohstoffe müssen von genau 2 verschiedenen Sorten sein. Welche Sorten dies sind, kann der Spieler selbst bestimmen.



Die Punkte errechnet der Spieler aus dem Wert der Rohstoffe.
Es muss mindestens 1 Rohstoff und es dürfen höchstens 7 Rohstoffe bezahlt werden.
Die Anzahl verschiedener Sorten ist dem Spieler freigestellt.



Beispiel: Blau bezahlt mit folgenden Rohstoffen: 3 Stein    und 1 Holz  (also insgesamt 4 Rohstoffe aus 2 Sorten). Aus den verwendeten Rohstoffen ergeben sich 18 Punkte: Jeder der 3 Steine zählt 5 Punkte, das Holz 3 Punkte.

Der Spieler legt ein erworbenes Gebäude auf einen der Ablageplätze für Gebäude auf seinem Tableau. Erwirbt ein Spieler mehr als 5 Gebäude, stapelt er diese auf den Ablageplätzen.

Erwerb von Gebäuden

Gebäude mit vorgegebenen Rohstoffen

Gebäude mit selbst gewählten Rohstoffen

3. Die Spieler ernähren ihre Personen.

Haben alle Spieler alle ihre Personen wieder zurück auf ihrem Tableau, müssen diese ernährt werden. Jede Person verzehrt 1 Nahrung.

Zuerst nimmt sich jeder Spieler Nahrung vom Vorrat entsprechend dem Stand seines Markers auf der Nahrungsleiste. Dann gibt jeder Spieler für jede seiner Personen 1 Nahrung in den Vorrat zurück.



1 Person – 1 Nahrung

Hat ein Spieler nicht genügend Nahrung, um seine Personen zu ernähren, dann muss er zunächst alle Nahrung, die er hat, in den Vorrat zurück geben.

Dann kann er, wenn er will (und kann), den Rest in Form von beliebigen Rohstoffen in den Vorrat zurücklegen. Dabei ersetzt jeder zurückgelegte Rohstoff 1 Nahrung. Damit sind seine Personen auch zufrieden (sie tauschen fiktiv die Rohstoffe gegen Nahrung).

Kann oder will er das nicht, erhält er sofort auf der Zählleiste 10 Punkte Abzug.

Nicht genügend Nahrung

Haben alle Spieler ihre Personen mit Nahrung versorgt, ist die Runde zu Ende.

Neue Runde

Zu Beginn der neuen Runde wandert der Startspielerstein zum nächsten Spieler nach links. Dann werden die verbliebenen Zivilisationskarten nach rechts auf freie Plätze gerückt und die nun freien Plätze mit Karten vom verdeckten Stapel aufgefüllt. Dann drehen die Spieler ihre benutzten Werkzeuge zurück und beginnen wieder mit dem 1. Abschnitt.

Zu Beginn der neuen Runde:

Startspielerwechsel, Karten nachlegen und benutzte Werkzeuge zurück drehen.



Beispiel: In der vergangenen Runde wurde die 2. und die 3. Zivilisationskarte genommen. Die 1. Karte bleibt liegen, die 4. Karte wird nach rechts geschoben. Auf die beiden leeren Orte werden Zivilisationskarten vom verdeckten Stapel nachgelegt.

Spielende

keine Zivilisationskarten mehr
1 Gebäudestapel ist leer

Das Spiel kann auf 2 Arten enden:

Entweder können zu Beginn der Runde die Zivilisationskarten nicht mehr auf 4 offenliegende ergänzt werden. Im diesem Fall wird keine neue Runde begonnen.

Oder mindestens 1 Gebäudestapel ist leer. In diesem Fall wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, d.h. die Personen müssen auch noch ernährt werden.

Dann erfolgt die Schlusswertung.

Schlusswertung und Sieger

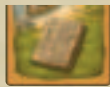
Nehmen Sie vor diesem Abschnitt das Übersichtsblatt für die Zivilisationskarten zur Hand.

Jeder Spieler verfährt nun wie folgt:

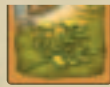
Unterschiedliche Zivilisationskarten mit **grünem Hintergrund** werden mit sich selbst multipliziert.

Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund

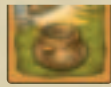
Beispiel: Ein Spieler hat 5 Zivilisationskarten mit unterschiedlichen Kultursymbolen.



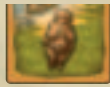
Schrift



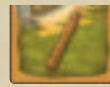
Heilkunst



Töpferei



Kunst



Musik

= 25 Punkte (5x5)

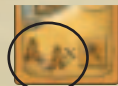
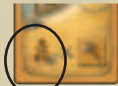
Die Karten mit **sandfarbenem Hintergrund** werden folgendermaßen gewertet:



Die Anzahl Bauern wird mit dem Stand des Markers auf der Nahrungsleiste multipliziert.

5 Bauern x 7 ständige Nahrung = 35 Punkte.

Zivilisationskarten mit sandfarbenem Hintergrund



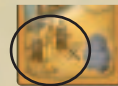
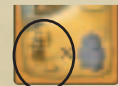
Die Anzahl Werkzeugmacher wird mit dem gesamten Werkzeug multipliziert.

3 Werkzeugmacher x 7 Werkzeuge = 21 Punkte.



Die Anzahl Hüttenbauer wird mit den Gebäuden multipliziert.

7 Hüttenbauer x 6 Gebäude = 42 Punkte.



Die Anzahl Schamanen wird mit den Personen multipliziert.

3 Schamanen x 8 Personen = 24 Punkte.

Jeder Rohstoff, den ein Spieler noch besitzt, ist 1 Punkt wert.

Jede jeweils ermittelte Punktezahl wird sofort auf der Zählleiste markiert.

Der Spieler, dessen Marker auf der Zählleiste am weitesten vorne liegt, ist Sieger.

Bei Gleichstand entscheidet die Summe von Nahrungserträgen, Werkzeugen und Personenanzahl.

2-3 Spieler

Änderungen bei 3 oder 2 Spielern

Bei 3 oder 2 Spielern dürfen nur 2 der Orte Werkzeugmacher, Hütte und Acker besetzt werden. Der dritte Ort bleibt also unbesetzt. Dies kann natürlich in jeder Runde ein anderer Ort sein.

Bei 3 Spielern: Auf die Orte Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss dürfen jeweils nur 2 verschiedene Spieler Personen setzen.

Bei 2 Spielern: Auf die Orte Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss darf jeweils nur 1 Spieler Personen setzen.

Alle übrigen Regeln bleiben gleich.

Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autoren und Verlag bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Hanna & Alex Weiß sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern und ganz besonders auch diesmal bei Dieter Hornung.



© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an:
Hans im Glück Verlag,
Birnauer Str. 15, 80809 München



Die Zivilisationskarten

Sämtliche Karten, die ein Spieler erwirbt, behält er bis zur Schlusswertung auf dem Ablageplatz auf seinem Tableau.



Alle Karten sind zweigeteilt.

Den oberen Teil erhält der Spieler **sofort** bzw. im Lauf des Spiels.

Der untere Teil zählt für die **Schlusswertung**.

Unterer Kartenteil – grüner und sandfarbener Hintergrund für die Schlusswertung



16 Karten mit grünem Hintergrund, davon 8 unterschiedliche Kultursymbole, jedes 2mal

Grüner Hintergrund



Heilkunst



Kunst



Schrift



Töpferei



Sonnenscheibe



Transport



Musik



Weberei

Bei der Schlusswertung zählt jeder Spieler diese Karten zusammen und multipliziert sie mit sich selbst.

Beispiel: Ein Spieler hat 5 Zivilisationskarten mit unterschiedlichen Kultursymbolen = 25 Punkte (5x5)
Zusätzlich hat er die Töpferei nochmals + 1 Punkt (1x1) = 26 Punkte



Schrift



Heilkunst



Töpferei



Kunst



Musik

20 Karten mit sandfarbenem Hintergrund



Sandfarbener Hintergrund: siehe Schlusswertung, Regel Seite 8.

Oberer Kartenteil – Nutzen im Lauf des Spiels

Folgende Karten werden sofort abgewickelt, wenn sie ein Spieler erwirbt:



Würfelleiste (10 Karten)

Der Spieler, der die Karte erwirbt, würfelt sofort mit so vielen Würfeln, wie Spieler teilnehmen. Dann legt er die Würfel um die Karte herum.

Beginnend mit dem Spieler, der die Karte erworben hat, wählt jeder Spieler einen dieser Würfel aus. Er erhält das Entsprechende und entfernt den Würfel. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn usw., bis alle etwas genommen haben.

Der Wurf darf nicht durch den Einsatz von Werkzeugen verändert werden.

Beispiel: **Rot** hat die Karte erworben und würfelt:

Er hat die erste Wahl und entscheidet sich, 1 weiteres Werkzeug zu nehmen. Dann nimmt er den 5er-Würfel weg.

Blau als nächster schiebt seinen Marker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach oben und entfernt den 6er-Würfel.

Grün und **Gelb** nehmen sich jeweils 1 Ziegel.



Nahrung (7 Karten)

Der Spieler nimmt sich sofort die auf der Karte angegebene Menge Nahrung aus dem Vorrat.

Beispiel: Für die abgebildete Karte nimmt sich der Spieler 4 Nahrung aus dem Vorrat.



Rohstoffe (5 Karten)

Der Spieler nimmt sich sofort die auf der Karte abgebildeten Rohstoffe aus dem Vorrat.

Beispiel: Für die abgebildete Karte nimmt sich der Spieler 1 Gold aus dem Vorrat.



Rohstoffe nach Würfelwurf (3 Karten)

Der Spieler würfelt sofort mit 2 Würfeln und erhält, wie bei der Rohstoffbeschaffung, den abgebildeten Rohstoff. Er kann zum Wurf noch ungenutzte Werkzeuge hinzuzählen.

Beispiel: Für die abgebildete Karte würfelt der Spieler mit 2 Würfeln und nimmt sich pro volle 3 ein Holz aus dem Vorrat (genau wie bei der Rohstoffbeschaffung).



Punkte (3 Karten)

Der Spieler rückt sofort seinen Marker auf der Zählleiste um 3 Felder vor.



Neues ständiges Werkzeug (1 Karte)

Der Spieler erhält sofort 1 weiteres Werkzeug (genau wie beim Werkzeugmacher).



Zusätzliche ständige Nahrung (2 Karten)

Der Spieler rückt sofort seinen Marker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach oben (genau wie auf dem Acker).



Zusätzliche Karte, nur für die Schlusswertung (1 Karte)

Der Spieler nimmt die oberste Zivilisationskarte vom verdeckten Stapel. Er sieht sie sich an und legt sie auf seine übrigen Zivilisationskarten. Er kann diese Karte nur für die Schlusswertung nutzen. Der obere Kartenteil wird nicht ausgeführt.

Folgende Karten kann der Spieler sofort oder im Lauf des Spiels nutzen:



Werkzeug zur einmaligen Verwendung (3 Karten)

Der Spieler legt die Karte offen neben sein Tableau. Er kann dieses Werkzeug **einmal** zu einem Würfelwurf hinzuzählen (auch zusätzlich zu seinen ständigen Werkzeugen). Hat er es verwendet, ist das Werkzeug verbraucht und er legt die Karte verdeckt zu den gesammelten Zivilisationskarten auf sein Tableau.

Beispiel: Der Spieler hat ein zusätzliches 4er-Werkzeug für den einmaligen Gebrauch zur Verfügung.



2 Rohstoffe nach Wahl (1 Karte)

Der Spieler legt die Karte offen neben sein Tableau. Der Spieler kann sich **sofort oder später** 2 Rohstoffe seiner Wahl (2 verschiedene oder 2 gleiche) aus dem Vorrat nehmen. Hat er die Rohstoffe genommen, legt er die Karte verdeckt auf den Ablageplatz für Zivilisationskarten.

Taktische Hinweise

- Vernachlässigen Sie nicht die Zivilisationskarten! Neben dem sofortigen Gewinn an Rohstoffen, Nahrung usw. können sie am Ende des Spiels enorm viele Punkte bringen.
- Weitere Personen, ständige Nahrung und Werkzeuge sind wertvoll, da sie für das restliche Spiel zur Verfügung stehen, aber auch eine Karte, die nur 1 Rohstoff kostet, ist ihren Preis **immer** wert.
- Sammeln Sie die Zivilisationskarten gezielt im Hinblick auf die Schlusswertung. Eine breite Streuung verfehlt meist ihre Wirkung. Haben Sie sich in einer Partie z.B. vorgenommen, mit möglichst vielen Personen zu spielen, so müssen Sie diese auch ernähren. Sollte Ihre Strategie aufgehen, werden Sie am Schluss viele Personen und den Marker hoch oben auf der Nahrungsleiste haben. Für die Zivilisationskarten bedeutet das, **von Beginn an** bevorzugt Karten mit Schamanen und Bauern zu sammeln. Entsprechendes gilt natürlich auch für andere Strategien.
- Scheuen Sie sich nicht, anderen Mitspielern den Zugang zu „billigen“ Rohstoffen zu blockieren, damit diese gezwungen sind, ihre Karten mit wertvolleren Rohstoffen zu bezahlen.
- Wickeln Sie Ihren Zug sorgfältig ab. Haben Sie z.B. eine Person auf einer Zivilisationskarte, die Ihnen ein Einmal-Werkzeug bringt, so sollten Sie sich diese Karte holen, ehe Sie z.B. Ihre Personen im Steinbruch abwickeln. Diese könnten das Einmal-Werkzeug vielleicht gut gebrauchen.
- Blockieren Sie ruhig auch mal ein Gebäude. Wenn ein Gebäudestapel zu Ende geht, Sie aber kein Interesse haben, das Spiel schnell zu beenden, so setzen Sie eine Ihrer Personen auf das Gebäude, obwohl Sie wissen, dass Sie es nicht erwerben können oder wollen. Auf diese Weise ist schon mal eine Runde gewonnen.