

PRE HISTORY

Ein Spiel von Attila Szógyi für 2-4 Spieler ab 12 Jahre



Unsere Nahrungsvorräte gehen zur Neige. Das Gebiet um unser Lager reicht nicht, um so viele von uns zu versorgen. Der Stamm hat keine Wahl, wir müssen uns wieder aufmachen, um zu überleben. Wir müssen ausziehen, neue Gebiete erkunden und in jedem Winkel nach Essbarem suchen. Wir denken, dass wir die besten Chancen haben, wenn jeder seinen eigenen Wege geht. Wer von uns wird das ergiebteste Revier finden, ein neues Heim errichten und den stärksten neuen Stamm begründen?

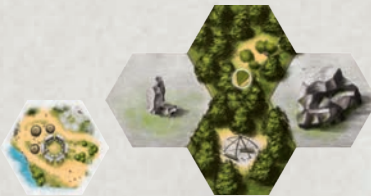
Spielübersicht

In diesem Spiel agieren die Spieler als prähistorische Stämme im Late Stone Age. Sie müssen dabei ihre Nahrung und Ressourcen mittels verschiedener Aktionen bestmöglich beschaffen und verwalten. Sie erleben dabei vieles, was prähistorische Menschen zu bewältigen hatten. Sammeln, Fischen, Jagen, sogar Malereien an Höhlenwänden kreieren, oder eine Zeremonie abhalten, um die Kräfte der Natur zu beeinflussen. All das, während sie nach einer neuen Heimat suchen und neue Gebiete erobern. Der Spieler mit dem größten Fortschritt und Reichtum wird überleben, sein Stamm wird aufblühen und er wird das Spiel gewinnen.

Spielmaterial



4 Spielertableaus



21 Kartenteile
(1 Start-Kartenteil in der Größe 1 und
20 Kartenteile in der Größe 4)



30 Sammel-Plättchen



30 Fische

In jeder Spielerfarbe
(orange, grün, lila, blau):



7 Lager-Plättchen



10 Stammesmitglieder



3 Schamanen



5 Scheiben (Achsenstein,
Punktemarker, Zeremonienmarker,
Entwicklungsmarker, Fischereimarker)



1 Marker für die Spielerreihenfolge



4 Wetterräder



12 Preisräder



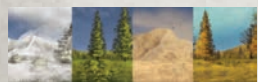
36 Felsmalerei-Plättchen



34 Zeremoniekarten



30 Jagdkarten



1 Rundenübersicht



120 Ressourcen-/Aktionsmarker in
6 Farben, 20 in jeder Farbe



20 Megalithe



6 Tiere



6 graue Achsensteine

1 Spielplan
(bestehend aus
4 Puzzle-Elementen)



Spielvorbereitung

1. Platziert den Spielplan so auf dem Tisch, dass alle Spieler ihn gut erreichen können.

Mischt die Preisräder verdeckt und wählt 6 von ihnen zufällig aus. Verteilt diese nach Belieben auf die Aktionsbereiche des Spielplans. Die Seite mit dem umrahmten Symbol muss dabei jeweils zum oberen Ende des Spielplans zeigen (die Felsen). Setzt jeweils einen Achsenstein in das Loch in der Mitte ein.

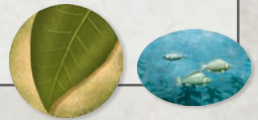


Nehmt nun 4 weitere Preisräder. Diese bilden einen offenen Stapel neben dem Spielplan. Im Laufe des Spiels wird das zentrale Preisrad am Anfang jeder Runde durch das oberste Preisrad von diesem Stapel ersetzt. So werden die verbleibenden Runden gut sichtbar festgehalten. Legt je einen Ressourcenmarker, dessen Farbe der des Symbols auf dem zentralen Preisrad entspricht, auf den Deckstein des dazu gehörigen Trilithen. Legt die übrigen Preisräder zurück in die Schachtel.

2. Legt die Malerei-Sets offen neben dem Spielplan aus.



3. Mischt die Sammel-Plättchen und legt 6 von ihnen offen an der Sammel-Aktion auf dem Spielplan aus. Legt die übrigen Plättchen verdeckt neben den Spielplan. Macht dasselbe mit den Fisch-Plättchen an der Fischerei-Aktion.



7. Mischt die Jagd- und Zeremoniekarten und bildet daraus je einen Nachziehstapel. Deckt je 5 von ihnen auf und legt sie offen an den entsprechenden farblich markierten Plätzen neben dem Spielplan aus.



6a. Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau und legt ein Wetterrad auf die dafür vorgesehene Position in der oberen linken Ecke. Die Ausrichtung kann er frei wählen. Zudem wählt jeder Spieler eine Farbe und erhält entsprechend seiner Wahl das folgende Spielmaterial:



7 Lager-Plättchen, 3 Schamanen, 5 Scheiben, 10 Stammesmitglieder und 1 Marker für die Spielerreihenfolge (Zylinder)

6b. Stellt eure 3 Schamanen um das Preisrad der Zeremonie-Aktion. Die Positionen müssen einem der beiden nebenstehenden Muster entsprechen.



6c. Legt 1 Scheibe auf die Position 0 der Punkteleiste, 1 Scheibe auf den Pfeil am Beginn der Fischereileiste, 1 auf Position 0 der Entwicklungsleiste und 1 in die Mitte des Wetterrads des jeweiligen Spielertableaus.

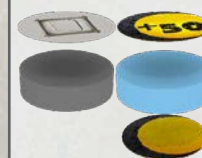
Stellt 1 Stammesmitglied auf das Start-Kartenteil der Gebietskarte und 2 weitere auf das Zelt des eures jeweiligen Spielertableaus. Alle anderen Stammesmitglieder kommen in einen zentralen Vorrat.

Bestimmt zufällig eine Spielerreihenfolge, mit der ihr das Spiel beginnt. Stellt die großen Zylinder auf die dafür vorgesehenen Felder neben der Zeremonie-Aktion, und legt eine entsprechende Scheibe darauf (Zeremonienmarker). Wenn ihr nicht zufällig entscheiden wollt, beginnt der älteste oder der behaarteste Spieler.



5. Legt die Ressourcen-/Aktionsmarker-Würfel als allgemeinen Vorrat gut erreichbar bereit.

Hinweis: Die Ressourcen- und Aktionsmarker sind nicht begrenzt. Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, könnt ihr sie beliebig ersetzen.



Die enthaltenen Aufkleber sind für die Achsensteine (graue) und Punktemarker. Bringt sie wie abgebildet vor der ersten Partie an.

4. Legt das Start-Kartenteil mit ein wenig Abstand zum Spielplan für alle gut erreichbar aus. Mischt die 20 übrigen Kartenteile und bildet eine offen ausliegende Gebietskarte. Die Form könnt ihr frei bestimmen.

Wenn ihr ein Feld sieht, auf dem ein Megalith, ein Fisch, ein Tier oder ein Sammel-Symbol abgebildet ist, legt ein entsprechendes Plättchen offen darauf.



Hinweis: In einem Spiel mit 4 Spielern werden alle 20 Kartenteile verwendet, in einem Spiel mit 3 Spielern 15 Kartenteile, in einem Spiel mit 2 Spielern 10 Kartenteile (zusätzlich zum Start-Kartenteil). Die nicht verwendeten Kartenteile und Megalith-Plättchen kommen zurück in die Schachtel.



Ressourcen- oder Aktionsmarker



Ein wichtiges Element dieses Spiels ist die variable Verwendung der 6 verschiedenen Würfel, abhängig davon, wo und wie sie verwendet werden. Sie können entweder als Ressourcen verwendet werden, oder zu einem anderen Zeitpunkt kann ihre Farbe einer der 6 Hauptaktionen entsprechen. Im letzteren Fall werden sie als Aktionsmarker bezeichnet. Auch wenn die verwendeten Würfel dieselben sind, ist es wichtig, dass sie nie vermischt oder vertauscht werden. Die Marker, die ein Spieler als Ressourcen erhält, werden auf das Zelt gelegt, während die Aktionsmarker unter der Felsmalerei auf dem Spielertableau aufbewahrt werden. Sie dürfen nicht an Stelle der anderen verwendet werden. Die Marker verbleiben an ihrem entsprechenden Platz, bis sie verwendet werden.

Im Spiel wird ein Aktionsmarker immer mit einem gelben 'Sonnen'-Symbol ☀ gekennzeichnet (als Kennzeichnung für den Sommer).

Der Spielplan



- 1** Punkteleiste
- 2** Aktionswahl und zentrales Preisrad
- 3** Entwicklungsleiste

Aktionen:

- 4** Felsmalerei
- 5** Sammeln
- 6** Zeremonie
- 7** Fischerei
- 8** Jagen
- 9** Migration

Das Spielertableau



- 1** Platz für Wetterräder
- 2** Platz für Ressourcen und verfügbare Stammesmitglieder
- 3** Körbe zum Lagern der Sammel-Plättchen
- 4** Felsmalerei
- 5** Aktionsmarker-Vorrat

Spielverlauf

Das Spiel besteht aus 5 Runden. In jeder Runde werden die folgenden Phasen ausgeführt.

Winter (Es gibt keine Winter-Phase in der ersten Runde.)



Ersetzt das zentrale Preisrad durch das nächste vom Nachziehstapel. Die Seite mit dem umrahmten Symbol wird zum oberen Rand des Spielplans ausgerichtet (Nummer 3). Legt einen Würfel, dessen Farbe der des jeweiligen Symbols auf dem Preisrad entspricht, auf jeden leeren Deckstein.



Füllt die leeren Felder der Fischerei- und Sammel-Aktion auf.

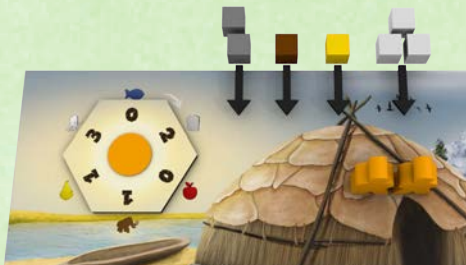


Die verbliebenen Jagd- und Zeremoniekarten der letzten Runde werden abgelegt, und je 5 neue Karten werden ausgelegt.



Legt die Spielerreihenfolge fest. Die Spieler, die in der letzten Runde die Zeremonie-Aktion ausgeführt haben, bewegen sich in der Reihenfolge nach vorne, abhängig davon, wann sie diese ausgeführt haben. Die Spieler, die keine Zeremonie-Aktion ausgeführt haben, werden nach hinten verschoben, wobei die Reihenfolge unter ihnen unverändert bleibt. Die Zeremonie-Marker werden auf den Zylinder der jeweiligen Farbe gelegt.

Frühjahr



Alle Spieler drehen ihr Wetterrad im Uhrzeigersinn um 1 Position weiter. Dann nehmen sie, entsprechend der neuen Position des Rads, Ressourcen von jeder Art aus dem allgemeinen Vorrat. Diese werden auf das Zelt des Spielertableaus gelegt.

Während des Frühjahrs können mit diesen Ressourcen Aktionen ausgeführt werden.

Frühjahrs-Aktionen: In Spielerreihenfolge haben die Spieler folgende Optionen:

- Eine der 6 möglichen Aktionen auf dem zentralen Preisrad wählen. Die Aktion wird gemäß der Frühjahrs-Regeln ausgeführt (siehe detaillierte Aktionen!). Um die Aktion zu bezahlen, wird 1 Ressource einer beliebigen Farbe auf einen freien Tragstein des entsprechenden Trilithen gelegt (rechts Bild). Wenn beide Tragsteine bereits belegt sind, kann diese Aktion in dieser Runde nicht mehr ausgeführt werden. Das gilt entsprechend auch, wenn ein Spieler nicht genügend Ressourcen hat, um die Aktion auszuführen.
- Passen. Wenn ein Spieler gepasst hat, kann er in dieser Frühjahrs-Phase keine weiteren Frühjahrs-Aktionen durchführen.

Die Aktionen werden so lange ausgeführt, bis alle Spieler gepasst haben.



Beispiel: Der aktuelle Spieler will die Sammeln-Aktion ausführen, die beiden Tragsteine neben dem Trilithen sind jedoch belegt. Daher entscheidet er sich dafür, die Jagen-Aktion nach den Frühjahrs-Regeln auszuführen. Am Ende der Aktion zahlt der Spieler 1 beliebige Ressource aus seinem Vorrat, und legt diese auf einen freien Tragsteine neben dem Jagen-Symbol des zentralen Preisrads. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sommer



Alle Ressourcen vom Fuße jedes Trilithen werden auf dessen Deckstein verschoben. **Von nun an werden sie als Aktionsmarker verwendet.**

Die Spieler wählen nun, **in umgekehrter Spielerreihenfolge**, einen Trilithen, und nehmen alle Aktionsmarker vom Deckstein. Diese werden in ihren Vorrat gelegt (unter der Felsmalerei auf ihrem Spielertableau).

Während des Sommers werden Aktionsmarker mit zur jeweiligen Aktion passenden Farbe verwendet, um diese auszuführen.

Sommer-Aktionen: Die Spieler handeln alle 6 Aktionen im Uhrzeigersinn ab, beginnend mit der Felsmalerei-Aktion.

Reihenfolge der Aktionen: *Felsmalerei, Sammeln, Zeremonie, Fischerei, Jagen und Migration.*



Am aktuellen Aktionsfeld kann jeder Spieler **in umgekehrter Spielerreihenfolge** die jeweilige Aktion einmal ausführen, indem er einen oder mehrere Aktionsmarker ausgibt. Zu diesem Zeitpunkt gelten die Sommer-Regeln, und jeder Aktionsmarker kann nur für Aktionen der entsprechenden Farbe verwendet werden (siehe detaillierte Aktionen!). Die eingesetzten Aktionsmarker-Würfel werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Wenn ein Spieler eine Aktion an einem Aktionsfeld nicht ausführen kann oder will, kann er passen (aber trotzdem an folgenden Aktionsfeldern Aktionen ausführen).



Beispiel: Die Spieler sind bei der Fischerei-Aktion angelangt. Die ersten beiden Spieler (in umgekehrter Spielerreihenfolge) haben keine blauen Aktionsmarker, und können keine mehr erhalten. Der dritte Spieler zahlt 2 blaue Aktionsmarker von seinem Spielertableau für einen Fisch mit dem Wert 2. Der Spieler nimmt den Fisch und bewegt seine Scheibe um 2 Felder auf der Fischereileiste nach vorne. Der vierte Spieler passt, womit die Fischerei-Aktion beendet ist. Die Spieler fahren mit der Jagen-Aktion fort...



Fischerei-Ertrag: Am Ende des Sommers, nachdem alle 6 Aktionen ausgeführt wurden, erhalten die Spieler Siegpunkte (SP) und Entwicklungspunkte, abhängig von ihrer Position auf der Fischereileiste. Hierbei zählt nur die jeweils letzte Belohnung, die die Spieler bis dahin erreicht haben.



Beispiel: In der links abgebildeten Situation erhält der lila Spieler 2 SP und 1 Entwicklungspunkt am Ende des Sommers. Der orange und blaue Spieler erhalten je 1 SP. Der grüne Spieler hat auf dieser Leiste noch keinen Fortschritt gemacht und erhält daher nichts.

Herbst

Am Ende jeder Runde erhält jeder Spieler die Möglichkeit, seine Stammesmitglieder auf der Gebietskarte zu bewegen, und dort, wo ihre Bewegung endet, die jeweilige Aktion auszuführen. Für jeden Ressourcen- und/oder Aktionsmarker, den die Spieler ausgeben, erhalten sie Bewegungspunkte, abhängig von deren Farbe. Die Anzahl ergibt sich aus dem Wert, der neben der jeweiligen Farbe des zentralen Preisrads abgebildet ist. Zusätzlich erhalten sie für jeden verwendeten Knochen (Entwicklungspunkte) 1 zusätzlichen Bewegungspunkt. Wenn ein Spieler sich nicht auf der Gebietskarte bewegen will, kann er passen. Eine ausführlichere Beschreibung findet ihr auf Seite 9 unter Gebietskartenaktionen (Herbst).



Beispiel: Der grüne Spieler ist als erster an der Reihe. Er zahlt eine graue Ressource von seinem Spielertableau in den allgemeinen Vorrat. Das zentrale Preisrad zeigt an, dass diese Ressource zu diesem Zeitpunkt einen Wert von 2 hat. Der Spieler darf seine Stammesmitglieder also um 2 Felder auf der Gebietskarte bewegen. Seine Bewegung endet auf einem Sammel-Plättchen, welches er erhält.

Hinweis: Im Herbst nicht verwendete Ressourcen- und Aktionsmarker bleiben den Spielern erhalten.

Aktionen auf dem Spielplan (Frühjahr und Sommer)

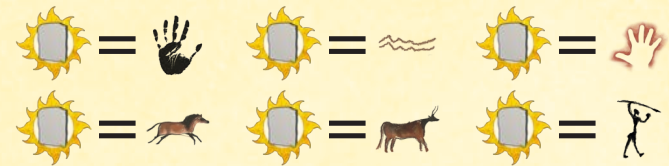
Felsmalerei

Jagen und Beute machen ist eine komplizierte Aufgabe, die einiger Vorbereitung bedarf. Der beste und einfachste Weg zu planen und Erfahrungen fest zu halten, ist das Malen auf Felsen.

Frühjahr: Wenn ein Spieler diese Aktion wählt, darf er ein Teilstück der Felsmalerei fertigstellen. Alle Teilstücke zeigen 1, 2 oder 3 Symbole. Jedem Symbol ist dabei am Preisrad der Felsmalerei-Aktion ein Preis zugeordnet. Der Spieler muss den aktuellen Preis für alle Symbole des Teilstücks, das er fertig stellen will, bezahlen. Sobald er die Ressourcen in den allgemeinen Vorrat eingezahlt hat, darf sich der Spieler das entsprechende Plättchen nehmen und an den dafür vorgesehenen Platz am rechten Rand des Spielertableaus legen.



Sommer: Spieler können im Sommer malen, indem sie graue Aktionsmarker verwenden. Dazu müssen so viele graue Aktionsmarker in den allgemeinen Vorrat gezahlt werden, wie Symbole auf dem gewünschten Teilstück abgebildet sind.



Belohnung: Wenn das neu gemalte Teilstück an bereits fertig gestellte Teilstücke angrenzt, erhält der Spieler eine Belohnung. Für jedes angrenzende Teilstück erhält ein Spieler Aktionsmarker oder Entwicklungspunkte, wie in der entsprechenden Zeile oder Spalte auf dem Spielertableau angezeigt.

Am Ende des Spiels ist jede Zeile mit 1/2/3 Felsmalerei-Plättchen 1/3/6 SP wert.

Alle Teilstücke können nur einmal gemalt werden. Wenn ein Spieler die gesamte Felsmalerei vollendet, kann er diese Aktion nicht mehr wählen.



Beispiel: Im Beispiel zur Linken will der Spieler das erste Teilstück der zweiten Zeile malen. Das Preisrad der Felsmalerei-Aktion zeigt an, dass der Preis für das gelbe Wellensymbol 1 gelbe Ressource beträgt, und für das Ochsenymbol 1 rote Ressource. Diese beiden Ressourcen müssen bezahlt werden, und 1 beliebige Ressource muss auf einen freien Tragstein des entsprechenden Trilithen gelegt werden. Wenn das Teilstück ausgelegt ist, grenzt es oben, unten und rechts an vorher ausgespielte Teilstücke an. Für die Zeile erhält der Spieler einen roten Aktionsmarker als Belohnung. Die Belohnung für die Spalte erhält er doppelt, da das neue Teilstück dort an zwei andere angrenzt. Er erhält also insgesamt 1 roten und 2 gelbe Aktionsmarker.



Während des Sommers würde das Malen desselben Teilstücks 2 graue Aktionsmarker kosten.

Sammeln

Verschiedenste Früchte und Beeren wachsen um das Lager herum und warten nur darauf gepflückt zu werden. Während die Männer fischen und jagen gehen, bleiben die Frauen zurück und sammeln.

Frühjahr: Wählt ein Spieler diese Aktion, erhält er ein Sammel-Plättchen vom Spielplan. Er zahlt die Ressource neben dem Plättchen, das er haben möchte. Dieses legt er auf seinem Spielertableau in den entsprechenden Korb.



Sommer: Der Spieler kann ein beliebiges Sammel-Plättchen vom Spielfeld nehmen. Er muss dafür 2 rote Aktionsmarker bezahlen.



Belohnung: Die Körbe bilden senkrechte Paare. Hat ein Spieler zwei passende Sammel-Plättchen in zusammen gehörende Körbe gelegt, erhält er die 2 Aktionsmarker, die neben diesen Körben auf dem Spielertableau abgebildet sind. Wenn dasselbe Paar im weiteren Spielverlauf erneut gebildet wird, erhält der Spieler die Belohnung erneut. Zusätzlich sind auf einigen Plättchen Entwicklungspunkte abgebildet. Diese werden sofort auf der Entwicklungsleiste vermerkt



Beispiel: In dem Beispiel zur Rechten sammelt der blaue Spieler ein Ei ein, und zahlt dafür 1 blaue Ressource in den allgemeinen Vorrat. Danach legt er 1 beliebige Ressource auf einen freien Tragstein des Trilithen der Sammel-Aktion. Er hat bereits ein Honig-Plättchen im oberen Korb. Zusammen mit dem Ei ergibt dies ein Paar. Als Belohnung erhält er, wie zwischen den 2 Körben abgebildet ist, einen blauen und einen gelben Aktionsmarker. Zusätzlich erhält er, wie auf dem Plättchen zu sehen ist, einen Entwicklungspunkt, den er auf der Entwicklungsleiste festhält.



Während des Sommers würde es 2 rote Aktionsmarker kosten, dieses Sammel-Plättchen zu erhalten.

Am Ende des Spiels ergeben Sammel-Plättchen der gleichen Art zudem SP. 1/2/3/4/5 Sammel-Plättchen sind 1/3/5/8/12 SP wert.



Zeremonie

Feuer spielt eine wichtige Rolle in der Geschichte der Menschheit, zusammen mit der Achtung vor Naturkräften.

Frühjahr: Alle Spieler haben 3 Schamanen, die um das Feuer tanzen. Wenn ein Spieler diese Aktion ausführt, kann sich jeder Schamane für je 1 gezahlte Ressource auf ein Feld bewegen, das der gezahlten Ressource entspricht. Die ursprüngliche Position spielt dabei keine Rolle. Schamanen dürfen sich nicht auf ein Feld bewegen, das bereits von einem anderen Schamanen derselben Farbe besetzt ist. Sobald ein Schamane bewegt wurde, kann das Feld, auf dem er sich vorher befand, während derselben Aktion nicht wieder genutzt werden. Der Spieler darf sich nun eine Zeremoniekarte nehmen, deren Wert der Zahl der während der Zeremonie bewegten Schamanen entspricht.



Sommer: Der Spieler muss so viele gelbe Aktionsmarker bezahlen, wie oben links auf der Zeremoniekarte angegeben ist. Im Gegensatz zum Frühjahr kann er so viele Schamanen um das Feuer bewegen, wie er will, muss dies aber nicht tun.



Hinweis: Ein Schamane darf seine Bewegung nicht auf einem Feld beenden, auf dem sich zu Beginn des aktuellen Zuges ein anderer eigener Schamane befand. Um den Überblick zu behalten, empfiehlt es sich, das Ziel der Bewegung zunächst nur mit der verwendeten Ressource zu markieren.

Belohnung: Wenn auf der erworbenen Karte ein Entwicklungspunkt abgebildet ist, wird dieser sofort auf der Entwicklungsleiste vermerkt.

Alle Zeremoniekarten können am Ende des Spiels SP einbringen, sofern deren Bedingungen erfüllt sind. Eine detaillierte Beschreibung der Zeremoniekarten befindet sich auf der Rückseite dieser Spielregeln. Die erworbenen Zeremoniekarten werden verdeckt abgelegt.

Die Spielerreihenfolge in der nächsten Runde wird von den Zeremonien beeinflusst. Wenn ein Spieler eine Zeremonie-Aktion ausführt, legt er seinen Zeremonie-Marker auf das erste freie Feld neben der Leiste für die Spielerreihenfolge. Bei jeder weiteren Zeremonie-Aktion in derselben Runde wird der Marker, sofern möglich, um 1 Position nach vorne bewegt. Der davor liegende Marker wird entsprechend nach hinten verschoben.



Beispiel: Um die Zeremonienkarte im nebenstehenden Beispiel zu erhalten, müssen 2 Schamanen um das Feuer tanzen. Der Spieler bezahlt 1 graue und 1 blaue Ressource und bewegt die 2 Schamanen auf die entsprechenden Felder. Am Ende der Aktion legt er 1 beliebige Ressource auf einen freien Tragstein des Zeremonie-Trilithen. Der Entwicklungspunkt auf der Karte wird auf der Entwicklungsleiste vermerkt. Diese Karte bringt dem Spieler am Ende des Spiels 1 SP für jedes eigene gebaute Lager.

Während des Sommers würde diese Zeremoniekarte 2 gelbe Aktionsmarker kosten (der Wert ist in der linken oberen Ecke auf der Karte abgebildet).



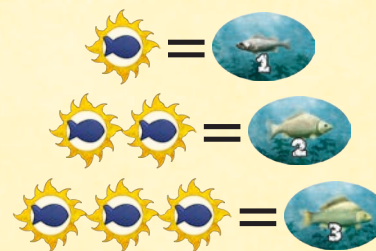
Fischerei

Fischerei ist eine hervorragende und schier unerschöpfliche Nahrungsquelle. Je geübter ein Spieler im Fischen ist, desto größer ist seine Belohnung. Manchmal gibt es Fische im Überfluss, und dann wieder muss um die größten Fische gekämpft werden.

Frühjahr: Mit dieser Aktion fangen die Spieler Fische aus dem Fluss auf dem Spielplan. Je größer ein Fisch ist, desto anstrengender ist es, ihn zu fangen. Der Spieler muss so viele Ressourcen bezahlen, wie der Fisch wert ist (1-3). Dabei können nur die Ressourcen verwendet werden, die auf der Fischerei-Seite des Preisrads liegen (das Flussufer unterteilt das Preisrad in 2 Bereiche). Alle aufgewendeten Ressourcen müssen unterschiedlich sein. Nachdem er die Ressourcen bezahlt hat, erhält er den gefangenen Fisch.



Sommer: Der Spieler benutzt blaue Aktionsmarker, um den Fisch zu fangen. Der Preis beträgt so viele blaue Aktionsmarker, wie der Wert des Fisches beträgt.



Beispiel: Im Beispiel zur Linken gibt es einen Fisch mit einem Wert von 3. Der Spieler bezahlt 1 rote, 1 graue und 1 braune Ressource. Am Ende der Aktion legt er 1 beliebige Ressource auf einen freien Tragstein des Fischerei-Trilithen. Nun nimmt der Spieler den Fisch mit dem Wert 3 und bewegt seinem Marker auf der Fischereileiste 3 Felder weiter.

Im Sommer hätte dieser Fisch 3 blaue Aktionsmarker gekostet (da der Fisch einen Wert von 3 hat).



Belohnung: Nachdem der Spieler den Fisch gefangen und das Plättchen an sich genommen hat, bewegt er seinen Marker auf der Fischereileiste so viele Felder vor, wie der Fisch wert ist.

Entsprechend seiner Position auf der Fischereileiste erhält der Spieler am Ende jeder Runde Sieg- und Entwicklungspunkte. Dabei zählt jeweils nur der höchste erreichte Wert.

Jagen

Die Jagd kann eine schwierige aber lohnende Aufgabe sein. Die Beute steht selbstverständlich dem zu, der sie als erstes findet.

Frühjahr: Der Spieler kann auf dem Spielplan auf die Jagd gehen. Wie bei der Fischerei ist auch das Jagen anstrengender, je mehr ein Tier wert ist. Der Spieler muss so viele Ressourcen ausgeben, wie der Wert der Karte beträgt (1-3). Dabei können nur Ressourcen auf der Jagen-Seite des Preisrads verwendet werden (Landseite). Alle aufgewendeten Ressourcen müssen unterschiedlich sein. Nachdem er die Ressourcen bezahlt hat, erhält er die gekaufte Karte.



Sommer: Der Spieler kann eine Jagdkarte nehmen, indem er braune Aktionsmarker einsetzt. Es müssen so viele braune Aktionsmarker gezahlt werden, wie der Wert der Karte beträgt.



Belohnung:

Tier-Karten bringen SP ein, wenn man sie erhält und zusätzlich bringen sie am Ende des Spiels in Kombination mit Fußabdruck-Karten weitere Punkte ein.

Zusätzlich erhält der Spieler Ressourcen, Aktionsmarker und/oder Entwicklungspunkte für die Fußspuren.

Details dazu auf der nächsten Seite.



Beispiel: Der Säbelzähntiger zur Linken hat einen Wert von 2. Um die Karte zu erhalten, zahlt der Spieler 1 weiße und 1 blaue Ressource. Danach legt der Spieler 1 beliebige Ressource auf einen freien Tragstein des Jagen-Trilithen. Der Spieler nimmt die Karte und erhält 1 SP.

Im Sommer würde diese Karte 2 braune Aktionsmarker kosten (der Wert von 2 ist oben links auf der Karte abgedruckt).



Jagdkarten

In diesem Spiel gibt es 2 Arten von Jagdkarten: Fußabdruck- und Tier-Karten.

Tierarten



Für die Tiere erhalten die Spieler nach erfolgreicher Jagd 1/2 SP.

Fußabdrücke



Für die Fußabdrücke erhalten Spieler Entwicklungspunkte, Ressourcen oder Aktionsmarker.

In der unteren rechten Ecke der Fußabdruck-Karten ist die Spezies abgebildet, zu der diese gehört (Säbelzahn tiger, Wollnashorn, Mammut). Wenn ein Spieler neue Fußabdrücke erhält, prüft er, ob er bereits Fußabdrücke dieser Spezies besitzt.

- Wenn er noch keine passenden Fußabdrücke hat, erhält er die Fußabdruck-Belohnung (rechte Seite).
- Wenn ein Spieler bereits passende Fußabdrücke hat, erhält er zusätzlich zur Belohnung der neuen Karte noch einmal jede Belohnung für die anderen Fußabdruck-Karten dieser Tierart.

Hinweis: Es ist hilfreich, wenn man die Jagd-Karten derselben Spezies teilweise überlappend vor sich auslegt.

Migration

So lange es genug zu essen gibt, sind die Bedingungen günstig, und der Stamm wird wachsen und sich ausbreiten.

Frühjahr: Mit der Migration-Aktion erhöhen die Spieler die Anzahl der Stammesmitglieder auf der Gebietskarte. Die Migration-Aktion kostet Ressourcen entsprechend dem Preisrad. Wird 1 Ressource bezahlt, kann ein neues Stammesmitglied migrieren; werden 2 Ressourcen bezahlt, können bis zu 3 neue Stammesmitglieder vom Spielertableau in das Start-Lager oder ein eigenes Lager auf der Gebietskarte migrieren. Migriert mehr als 1 Stammesmitglied, müssen alle in dasselbe Lager gesetzt werden (sie können nicht aufgeteilt werden). Befinden sich weniger als 3 Stammesmitglieder auf dem Spielertableau, migrieren nur so viele wie verfügbar sind.



Einschränkung: Ein Spieler kann nie mehr Stammesmitglieder auf der Gebietskarte haben, als seine Lager und das Start-Lager erlauben. Nur Stammesmitglieder vom Spielertableau können auf die Gebietskarte migrieren. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem Stammesmitglied auf der Gebietskarte und 2 auf seinem Spielertableau. Wird ein neues Lager errichtet, wird dafür ein neues Stammesmitglied aus dem Vorrat auf das Spielertableau gesetzt, wodurch sich die Zahl der verfügbaren Stammesmitglieder erhöht. Maximal kann ein Spieler über 10 Stammesmitglieder verfügen. Dies ergibt sich aus den 3 Stammesmitgliedern, die jeder Spieler zu Beginn des Spiels erhält, und denen, die durch den Bau der bis zu 7 Lager dazu kommen können.

Die Bebauung eines Lagerplatzes wird auf der nächsten Seite detaillierter beschrieben.



Beispiel: Der Spieler erhält eine Fußabdruck-Karte, auf der ein brauner Aktionsmarker abgebildet ist. Er hat bereits 2 andere Fußabdrücke für das Wollnashorn, also erhält er für die neue Karte 1 braunen Aktionsmarker, und zusätzlich 1 gelbe Ressource und 1 graue Ressource für die zuvor erlangten Karten. Alle 3 Marker werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen und auf ihre entsprechende Position auf dem Spielertableau gelegt.

Endwertung: Die Spieler addieren die Punkte für alle Tiere jeder Spezies separat. Jeder Fußabdruck für diese Spezies ist dann genau so viele Punkte wert. Hat ein Spieler kein Tier einer Spezies, sind die entsprechenden Fußabdrücke keine Punkte wert.



Beispiel: Für das oben abgebildete Set von Mammuts erhält der Spieler $4 \times 3 = 12$ SP am Ende des Spiels. Der Säbelzahn tiger ist 2 SP wert, und die Wollnashorn-Abdrücke sind für sich genommen wertlos.

Sommer: Der Spieler zahlt so viele weiße Aktionsmarker, wie er Stammesmitglieder von seinem Spielertableau in das zentrale Lager oder ein anderes eigenes Lager migrieren will. Wenn mehrere Stammesmitglieder migrieren, werden sie in dasselbe Lager versetzt. Die Anzahl ist nicht begrenzt.



...

Beispiel: Der Spieler zahlt 1 gelbe und 1 braune Ressource in den allgemeinen Vorrat, und legt eine beliebige Ressource auf einen freien Tragstein neben dem Migration-Trilithen. Dann versetzt er 3 verfügbare Stammesmitglieder von seinem Spielertableau in ein Lager.

Im Sommer würde es 3 weiße Aktionsmarker kosten, 3 Stammesmitglieder einzusetzen.



Aktionen auf der Gebietskarte (Herbst)

Bewegung auf der Gebietskarte

Am Ende des Sommers erhält jeder Spieler die Gelegenheit, seine Stammesmitglieder auf der Gebietskarte zu bewegen. Für Ressourcen- und/oder Aktionsmarker können Bewegungspunkte gekauft werden. Wie viele Bewegungspunkte ein Marker wert ist, zeigt das zentrale Preisrad an. Zusätzlich können die Spieler auch Entwicklungspunkte ausgeben (siehe Seite 10).



Regeln für die Bewegung auf der Gebietskarte:

- Wenn mehrere Bewegungspunkte zur Verfügung stehen, kann der Spieler sie zwischen den Stammesmitgliedern aufteilen (z.B. 3 Punkte: ein Stammesmitglied bewegt sich 2 Felder, ein anderes 1 Feld).
- Jedes Stammesmitglied darf pro Runde nur einmal bewegt werden, und kann nur auf dem Feld eine Aktion ausführen, oder eine Belohnung erhalten, wo seine Bewegung endet. Stammesmitglieder sollten auf die Seite gelegt werden, nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, um anzuzeigen, dass sie erschöpft sind, und sich nicht weiter bewegen können. In der nächsten Runde können sie sich wieder bewegen (am Ende der Runde werden sie wieder aufgerichtet).
- Stammesmitglieder können auf Lager-Feldern stehen bleiben, sofern es ihre eigenen sind.
- Es kann sich immer nur 1 Stammesmitglied auf einem Feld befinden. Die einzige Ausnahme ist die Migration. Neue Stammesmitglieder können in ein Lager migrieren, ungeachtet dessen, ob es besetzt ist oder nicht. Sobald sich ein Stammesmitglied von einem Lager-Feld fortbewegt hat, kann es nur zurückkehren, wenn es leer ist.
- Ein Spieler kann seine Stammesmitglieder über Felder hinweg bewegen, die von Lagern oder Stammesmitgliedern anderer Spieler besetzt sind. Seine Bewegung darf dort aber nicht enden.



Einen Lagerplatz bebauen

Wenn ein Stammesmitglied eines Spielers auf einem Feld landet, das zum Bau eines Lagers geeignet ist, kann er dort ein neues Lager errichten. Er wählt eines der Lager-Plättchen aus seinem Vorrat. Auf den Plättchen ist abgebildet, wie viele Stammesmitglieder auf dem Lagerplatz-Feld und auf benachbarten Feldern benötigt werden, um das Lager zu errichten, und wie viele benötigt werden, um dort zu siedeln (schwarze Figuren). Die Stammesmitglieder, die siedeln, werden vom Spieler aus denen ausgewählt, die beim Bau geholfen haben. Diese kommen zurück in den verfügbaren Vorrat des Spielers (Spielertableau), während die anderen auf der Gebietskarte verbleiben.

Sobald das Lager errichtet ist, erhält der Spieler die SP und Entwicklungspunkte, die auf dem Plättchen angegeben sind. Zusätzlich kommt ein neues Stammesmitglied in den verfügbaren Vorrat.

Sofern es möglich ist, dürfen auch mehrere Lager in einer Runde errichtet werden. Stammesmitglieder können, unabhängig von ihrer Bewegung, den Bau mehrerer Lager unterstützen.

Hinweis: Die Anzahl der Lager-Plättchen und Stammesmitglieder ist begrenzt. Wenn ein Spieler keine Stammesmitglieder oder Lager-Plättchen mehr zur Verfügung hat, kann er keine weiteren einsetzen. Lager können nicht bewegt werden. Sobald sie errichtet wurden, verbleiben sie bis zum Spielende an ihrem Platz.

Beispiel:

(A) Der blaue Spieler bezahlt die notwendigen Ressourcen und bewegt 2 Stammesmitglieder. Sie werden hingelegt, um anzuzeigen, dass sie sich in dieser Runde nicht mehr weiter bewegen können. Der Spieler entscheidet sich, das abgebildete Lager zu bauen, wofür er genau 3 Stammesmitglieder benötigt. Das Lager-Plättchen wird auf die Gebietskarte gelegt. 1 Stammesmitglied muss hier siedeln, er entscheidet sich für das mit dem lila Kreuz markierte, und stellt es zurück auf sein Spielertableau. Das Plättchen wird mit der mit der Seite auf das Feld gelegt, auf der das fertig errichtete Lager dargestellt wird, und der Spieler vermerkt die 3 SP und 2 Entwicklungspunkte auf den jeweiligen Leisten.

(B) Ein Stammesmitglied hat sich noch nicht bewegt. Der Spieler ergreift die Gelegenheit und bewegt es, indem er eine Ressource mit dem Wert 1 bezahlt. Auf dem Nachbarfeld wird das Stammesmitglied hingelegt, wo er ein weiteres Lager bauen kann. Dazu wird nur 1 Stammesmitglied benötigt, das auf der Gebietskarte verbleiben kann. Diese Aktion bringt einen weiteren Entwicklungspunkt ein.

(A)



(B)

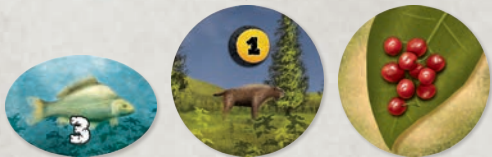


Spezialfelder

Auf der Gebietskarte gibt es einige Spezialfelder, für die es während des Spiels oder am Spielende eine Belohnung gibt.



Lagerplatz-Felder: Wie bereits beschrieben, kann ein Stammesmitglied, dessen Bewegung auf einem dieser Felder endet, dort ein Lager errichten. Dazu werden Stammesmitglieder auf dem Feld selbst oder auch auf benachbarten Feldern benötigt.



Fisch-, Jagd- und Sammel-Plättchen: Wenn ein Stammesmitglied seine Bewegung auf einem dieser Plättchen beendet, legt der Spieler es in seinen Vorrat. Die Verwendung dieser Plättchen entspricht der in der entsprechenden Aktion.

Die Tiere geben auf dieselbe Weise Punkte wie die entsprechenden Jagd-Karten. Der Spieler erhält sofort 1 SP, und sie zählen auch bei der Endwertung.



Aktionsmarker: Wenn ein Stammesmitglied seine Bewegung auf einem Aktionsmarker-Feld beendet, erhält der Spieler umgehend einen entsprechenden Aktionsmarker. Die Belohnung wird jedes Mal gewährt, wenn ein Stammesmitglied dort seine Bewegung beendet. Da das Feld leer sein muss, geht dies aber immer frühestens in der nächsten Runde wieder. Es ist dann jedoch möglich, auf dasselbe Feld zurück zu springen.

Optionale Aktion: Verwenden von Entwicklungspunkten

Während er am Zug ist, kann jeder Spieler beliebig viele Entwicklungspunkte einsetzen. Wenn ein Spieler Punkte verbraucht, wird dies auf der Entwicklungsleiste festgehalten.



Für jeden Entwicklungspunkt, den er einsetzt, kann ein Spieler 1 Preisrad in eine beliebige Richtung um 1 Feld weiter drehen, oder sein Wetterrad um 1 Feld im Uhrzeigersinn.

Das zentrale Preisrad wird nie gedreht. Diese Regel kann mit keiner Aktion geändert werden (es wird aber jede Runde ausgetauscht).

Beispiel: Der Spieler hat keine blauen und gelben Ressourcen, benötigt aber dringend eine Zeremoniekarte mit dem Wert 3 während des Frühjahrs. Er geht 2 Felder auf der Entwicklungsleiste zurück, und dreht das Preisrad um 2 Felder im Uhrzeigersinn. Nun kann er die benötigten Ressourcen bezahlen. Er führt die Aktion mit den neuen Preisen aus und erhält die gewünschte Karte.



Für jeden eingesetzten Entwicklungspunkt kann der Spieler sich in der Herbst-Phase ein Feld zusätzlich bewegen. Das gilt auch, wenn er keine Ressourcen oder Aktionsmarker für Bewegungspunkte ausgibt.



Megalith A (8x): Wenn ein Stammesmitglied auf diesem Megalithen landet, nimmt der Spieler diesen in seinen Vorrat. Jeder dieser Megalithe ist in der Endwertung 2 SP wert.



Megalith B (6x): In der Endwertung erhält jeder Spieler 1 SP für jedes angrenzende Feld, inklusive des Megalith-Feldes selbst.



Beispiel: Für den Megalith auf diesem Bild erhält der grüne Spieler 3 SP, und der blaue Spieler erhält 2 SP.



Megalith C (6x): Der Spieler, der die meisten Felder um den Megalithen kontrolliert (inklusive des Megalith-Feldes), erhält 5 SP. Der Spieler mit den zweitmeisten Feldern erhält 2 SP. Im Falle eines Gleichstandes wird die Belohnung aufgeteilt (abgerundet). Gibt es einen Gleichstand bei den meisten Einheiten, wird der zweite Platz nicht gewertet. Mehrheit: Stammesmitglieder haben einen Wert von 1 Einheit, und Lager haben einen Wert von 2 Einheiten für die Berechnung der Mehrheit. Es werden immer nur die höherwertigen Einheiten zur Berechnung heran gezogen. Wenn Stammesmitglieder in Lagern stehen, zählen sie also nicht.



Beispiel: In der oben abgebildeten Situation hat der lila Spieler 3 Einheiten, während blau und orange je 2 Einheiten haben (da das Stammesmitglied in dem blauen Lager nicht zählt). Der lila Spieler erhält 5 SP, blau und orange erhalten je 1 SP, da sie die Belohnung (2 SP) für den zweiten Platz teilen müssen.

Hinweis: Ein Lager oder Stammesmitglied kann bei mehreren Megalithen Punkte einbringen. Stammesmitglieder, die im zentralen oder einem anderen Lager stehen, werden nicht gewertet.



Für 2 Entwicklungspunkte kann der Spieler 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Für 3 Entwicklungspunkte kann der Spieler 1 beliebigen Aktionsmarker aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Für jeden Ressourcen- oder Aktionsmarker, den der Spieler in den allgemeinen Vorrat zurück legt, erhält er 1 Entwicklungspunkt. Diesen Entwicklungspunkt kann der Spieler nach Belieben einsetzen.

Beispiel: In der Sommer-Phase hat der Spieler nur 1 roten Aktionsmarker, will aber eines der Sammel-Plättchen nehmen. Er hat bereits 2 Entwicklungspunkte. Er legt einen braunen Aktionsmarker zurück in den allgemeinen Vorrat und erhält 1 weiteren Entwicklungspunkt. Nun kann er 1 roten Aktionsmarker für 3 Entwicklungspunkte eintauschen und somit das Sammel-Plättchen kaufen.

Spielende

Die letzte Runde wird dadurch angezeigt, dass das letzte Preisrad vom Stapel auf dem Spielplan eingesetzt wird. Das Spiel endet nach 5 Runden.

In der normalen Spielerreihenfolge können nach der fünften Runde alle Spieler eine letzte Aktion mit ihren verbliebenen Aktionsmarkern ausführen (entsprechend der Regeln für den Sommer). Es wird keine komplette Sommer-Phase gespielt. Sobald alle Spieler ihre Aktion ausgeführt oder gepasst haben, beginnt die Endwertung.



Je 3 Entwicklungspunkte sind 1 SP wert. Vor der Wertung können verbliebene Ressourcen- und Aktionsmarker in Entwicklungspunkte umgewandelt werden.



Alle Zeilen der Felsmalerei sind SP wert, abhängig davon, wie vollständig die jeweilige Zeile ist. 1/2/3 Plättchen in einer Zeile sind 1/3/6 SP wert, unabhängig von ihrer Position.



Alle Tiere bringen SP, abhängig von dem auf ihnen abgebildete Wert und den passenden gesammelten Fußabdrücken. Dazu werden diese beiden Werte miteinander multipliziert.

Hinweis: Die passenden Zeremoniekarten und Tier-Plättchen von der Gebietskarte werden dabei eingerechnet.

Die Spieler vermerken ihre Punkte auf der Siegpunkteleiste. **Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.** Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten errichteten Lagern. Gibt es noch immer einen Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



Sammel-Plättchen einer Sorte bilden ebenfalls Sets. 1/2/3/4/5 gleiche Plättchen sind 1/3/5/8/12 SP wert.



Megalithe geben Punkte nach den darauf abgebildeten Regeln.
Tipp: Um die Auswertung übersichtlicher zu gestalten, können bereits gewertete Megalithe umgedreht werden.



Zu guter Letzt bringen die Zeremoniekarten SP ein, wenn deren Voraussetzungen erfüllt sind.

Credits

Ein großes Dankeschön geht an alle, die mich ermutigt und unterstützt haben, die dieses Spiel getestet und zu seiner Realisierung beigetragen haben.

Ein spezieller Dank geht an Csaba Hegedűs, ohne den dieses Spiel nicht hätte entstehen können und natürlich an seine Familie. Danke an die Mitglieder des Társas Központ Egyesület und die Mitglieder des JEM magazine, die jederzeit zum Testen bereit und eine große Hilfe bei der Entwicklung des Spiels waren. Ein spezieller Dank an Domi Krantz für die englisch Übersetzung, André Heines für die deutsche Übersetzung, Stéphane Athimon für die französische Übersetzung, sowie an Mónika Loránt für die Hilfe bei der Erstellung zahlloser Prototypen.

Weiterer Dank für Tests und Ratschläge gehen an: Attila Varga, Réka Wenzel, Ádám Geri, Szilvia Urbán Sz., Gábor Szakács, Zsófi Forrai, Szilvia Fekete-Hanuszik, Zolt Fekete, Gábor Nagy Sándor, Lajos Topa, László Rigler, Viktor Nagy, Ilona Nagyné Vasas, Előd Schmauder, Nándor Világos, Alan How, Judit Maróthy, Domi Krantz, Antal Froněk und die enthusiastischen Mitglieder des Nagytarcsa Boardgame Club, wie auch viele weitere.



Autor: Attila Szógyi. Illustrationen: Attila Szógyi, Gyula Pozsgay. Englisch Regeln: Domi Krantz. Deutsche Regeln: André Heines. Französische Regeln: Stéphane Athimon.

Publisher and distributor: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft. • © 2018 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Made in Hungary



www.jemmagazin.hu

Zeremonienkarten



Am Spielende erhält der Besitzer dieser Karte die abgebildeten Siegpunkte, wenn er die hervorgehobenen Teilstücke fertiggestellt hat.



Am Spielende sind alle Paare / Sets von 3 Sammel-Plättchen 3/5 Siegpunkte wert.



Am Spielende ist jeder Fisch der entsprechenden Art 1 SP wert.



Am Spielende sind alle Sets von je 3 unterschiedlichen Fischen 3 SP wert.



Wenn du am Spielende das 15. Feld auf der Fischereileiste erreicht hast, erhältst du 6 SP.



Am Spielende sind alle Säbelzähntiger / Wollnashörner / Mammuts 1 SP wert (Karten und Plättchen).



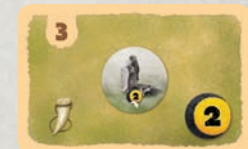
Am Spielende sind alle Fußabdrücke von Säbelzähntigern / Wollnashörnern / Mammuts 1 SP wert.



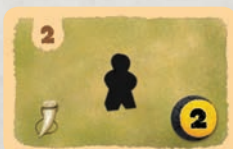
Spielende sind alle Stammesmitglieder auf einem Wasser-/Fels-/Wald-Feld 1 SP wert. Das Start-Lager zählt als keines davon.



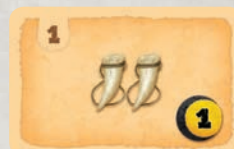
Am Spielende erhält der Besitzer dieser Karte für jedes eigene gebaute Lager 1 SP.



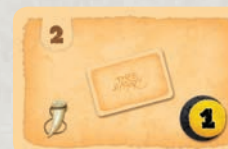
Am Spielende sind alle eingesammelten Megalith-Plättchen 2 SP wert (zusätzlich zur normalen Endwertung).



Am Spielende sind alle Stammesmitglieder auf dem Spielertableau 2 SP wert.



Am Spielende sind je 2 Entwicklungspunkte 1 SP wert (zusätzlich zur normalen Endwertung).



Am Spielende sind alle Zeremonienkarten (einschließlich dieser) 1 SP wert.



Am Spielende sind je 2 Sammel-Plättchen 1 SP wert.



Am Spielende ist jede vollständige Zeile der Felsmalerei zusätzlich zur normalen Endwertung 2 SP wert.



Am Spielende erhält der Spieler für je 3 Felder auf der Fischereileiste 1 SP.



Am Spielende sind alle Sets mit 3 verschiedenen Tieren (Karten und Plättchen) 5 SP wert.



Diese Zeremonienkarte selbst bringt keine Punkte ein. Am Spielende kann der Spieler dafür eine andere Zeremonienkarte ein zweites Mal werten.