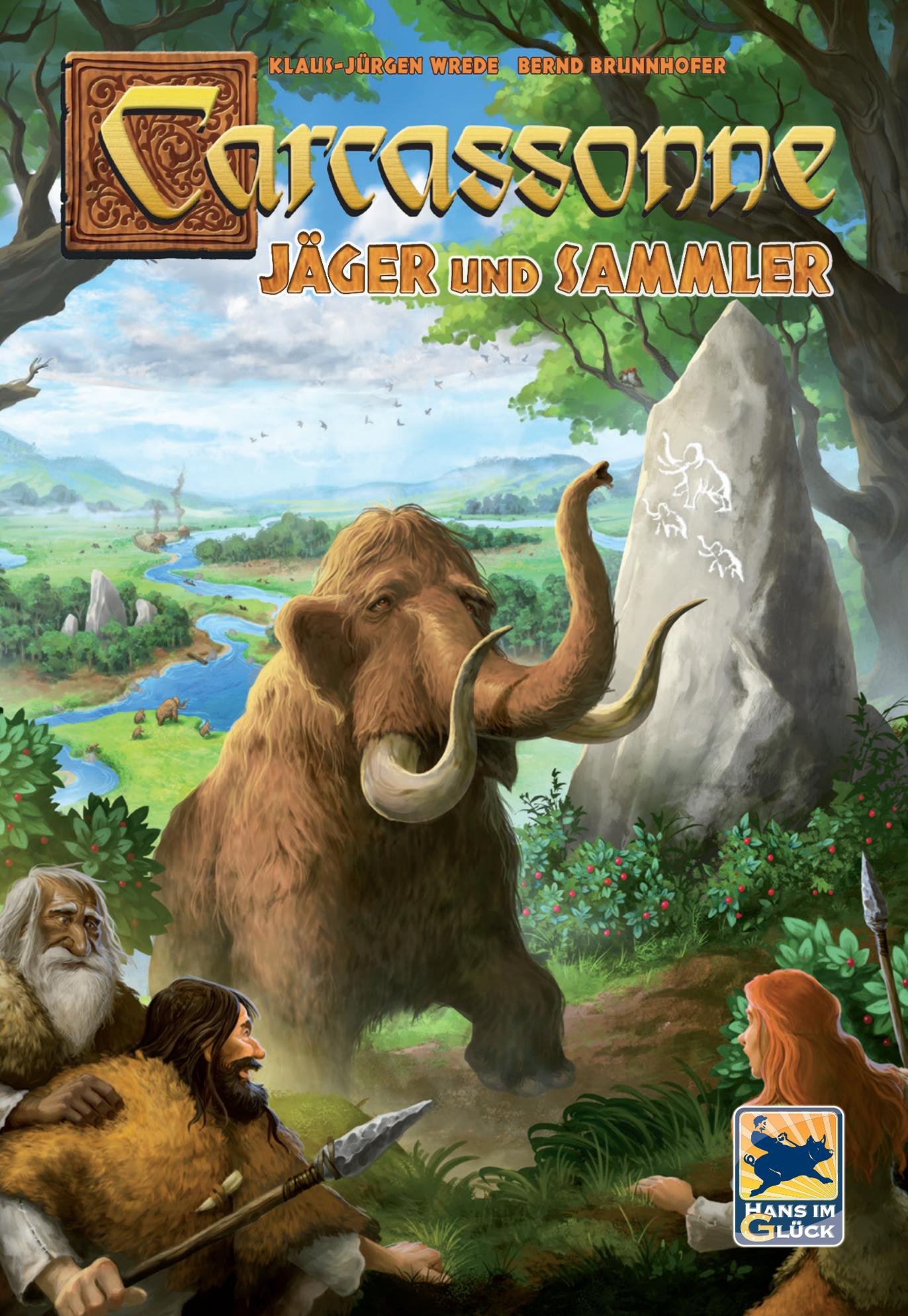


KLAUS-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER



CARCASSONNE

JÄGER UND SAMMLER





KLANG-JÜRGEN WREDE BERND BRUNNHOFER

Carcassonne JÄGER UND SAMMLER

Ein pffiffiges Legespiel für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Bereits tausende Jahre, bevor die Gegend um die heutige Stadt Carcassonne mit ihrer mächtigen Burg entstand, war dieses Gebiet besiedelt. Die Menschen jagten wilde Tiere, sammelten Beeren und fingen Fische, um ihr tägliches Überleben zu sichern. Noch heute belegen fantastische Höhlenmalereien und uralte Funde das Leben von damals.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Die **95 LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Auf ihnen siehst du Wälder (manche mit einem Menhir*), Flüsse und Seen (mit Fischen) umgeben von Grasland, auf dem sich verschiedene Tiere tummeln.



Plättchen mit Wald



Plättchen mit Menhir im Wald



Plättchen mit Fluss



Plättchen mit See (mit Fisch) und 3 Flüssen

Die Landschaftsplättchen gibt es mit 3 verschiedenen Rückseiten.



1 Startplättchen



78 normale Plättchen



16 Menhirplättchen*

Tiere im Grasland



Rotwild



Auerochse



Mammut



Säbelzahn tiger

* Ein **Menhir** ist ein hochragender, vorgeschichtlicher Steinblock, der auch als Hinkelstein bekannt ist.



24 ABDECKPLÄTTCHEN

(um gewertete Tiere abzudecken), braucht ihr vor allem am Ende des Spieles. Legt sie etwas abseits bereit.



5 ZÄHLPLÄTTCHEN

(Vorderseite 50, Rückseite 100) zum Anzeigen erreichter Punkte.

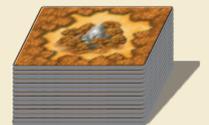
Leg das **Startplättchen** (das mit dem **dunklen C**) in die Mitte des Spieltisches. Trenne die normalen Landschaftsplättchen von den Menhirplättchen. Verdecke die Menhirplättchen, mache einen Stapel daraus und lege sie etwas abseits. Mische dann die normalen Plättchen und lege sie verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch, dass jeder Mitspieler leicht darauf zugreifen kann.



Startplättchen



Mehrere Stapel mit verdeckten normalen Landschaftsplättchen



Stapel mit Menhirplättchen

Dann gibt es da noch die **Wertungstafel**, die du an den Rand des Spieltisches legst.



Als Letztes wollen wir uns noch die **STAMMESMITGLIEDER** (Meeple, **ausgesprochen: Miepl**) anschauen, dann bist du auch schon fertig mit dem Aufbau. Im Spiel findest du **30 Meeple**, je 6 Stück in den Farben **Gelb, Rot, Grün, Blau** und **Violett**. Außerdem gibt es noch **15 Hütten**, 3 Stück je Farbe.



Stammesmitglieder (Meeple)



Hütten

Zuerst gibst du **jedem Spieler** (auch dir selbst) **5 Meeple** und **3 Hütten** in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat des Spielers. Dann stellst du den **sechsten Meeple** auf das **Feld 0 der Wertungstafel**. Spielt ihr mit weniger als 5 Spielern, legst du alle nicht genutzten Meeple und Hütten wieder in die Schachtel zurück.

SPIELZIEL

Worum geht es und was ist das Ziel des Spieles? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Landschaftsplättchen aus. So entsteht eine Landschaft mit Wäldern, langen Flüssen, die durch Seen verbunden sind, und großen Grasflächen, auf denen Tiere weiden. Ihr setzt eure Stammesmitglieder in diese Gebiete ein, so dass sie euren Stamm aus dem Wald, dem Wasser und dem Grasland versorgen. Dies bringt euch während des Spiels, aber auch am Ende Punkte. Erst nach der Schlusswertung steht fest, wer mit den meisten Punkten der Sieger ist!

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, führt **immer** die nachfolgenden Aktionen in der **angegeben Reihenfolge** aus. Dann kommt der nächste Spieler usw. Zuerst listen wir die Aktionen auf und erklären sie dann für jedes unterschiedliche Gebiet (Fluss und See, Wald und Grasland). Die Aktionen sind:

1 **Landschaftsplättchen anlegen:**
Der Spieler **muss** immer **genau 1** neues Landschaftsplättchen ziehen und mit einer Seite an ein bereits ausliegendes Plättchen anlegen.



2 **Meeple oder Hütte einsetzen:**
Der Spieler **darf** anschließend einen eigenen Meeple oder eine Hütte aus seinem Vorrat auf das soeben angelegte Plättchen setzen.



3 **Punktewertungen auslösen:**
Der Spieler **muss** alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens ausgelöst werden.



Die Flüsse und die Seen

1. Landschaftsplättchen anlegen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt einen Fluss. Du legst es so an die Landschaft an, dass alle Gebiete zueinander passen.



Du hast das Plättchen mit dem roten Rand angelegt. Der Fluss passt an den Fluss und das Grasland passt an das Grasland.

2a. Einen Meeple als Fischer auf einen Fluss einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du auf den **Fluss dieses Plättchens** einen Meeple **als Fischer** setzen. Das geht aber nur, wenn noch kein anderer Fischer (egal welcher Farbe) auf diesem Fluss steht.

Achtung: Du darfst einen Meeple auf einen Fluss setzen, auf dem schon **eine Hütte** (egal welcher Farbe) steht.

Der Fluss ist noch nicht abgeschlossen, es gibt keine Punktewertung (Aktion 3) und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Dein Mitspieler zieht ein Plättchen und legt es an. Auf dem Fluss nach links steht schon dein Fischer, dort darf er also keinen Meeple einsetzen. Weil der See den Fluss abschließt, darf er seinen Meeple auf den Fluss rechts auf das angelegte Plättchen setzen.



Auf das eben gelegte Plättchen setzt **du** einen Meeple als Fischer ein. Das ist möglich, weil auf diesem Fluss noch kein anderer Meeple steht.



Da der Fluss nach links schon besetzt ist, entscheidet sich **Blau**, seinen Meeple auf den Fluss nach rechts zu setzen.

2b. Eine Hütte auf einen Fluss oder See einsetzen

Anstatt einen Meeple auf das Plättchen zu setzen, darfst du auch eine Hütte auf den **Fluss** oder den **See** des gelegten Plättchens einsetzen. Das geht aber nur, wenn noch **keine andere Hütte** auf diesem **Flusssystem** steht.

Ein **Flusssystem** umfasst alle zusammenhängenden Flüsse und wird (anders als ein Fluss) nicht durch Seen unterbrochen. Es endet erst an Quellen, in sich selbst oder am Rand des Spielfeldes.

Achtung: Du darfst eine Hütte auf einen Fluss einsetzen, auf dem schon ein Meeple (egal welcher Farbe) steht.

Hütten darfst du nur auf Flüsse oder Seen einsetzen.

Sie **bleiben** bis zum Ende des Spiels auf ihrem Platz **stehen** und werden erst dann gewertet.



Du legst ein Plättchen an zwei Flusssysteme an. Auf dem linken System steht eine Hütte von **Blau**, deswegen setzt **du** deine Hütte auf das rechte System. Der Fischer von **Blau** ist dabei kein Hindernis. **Blaues** und **rotes** Flusssystem sind im Beispiel markiert.

3. Eine Punktwertung bei einem Fluss auslösen

Immer wenn ein Fluss an beiden Enden abgeschlossen ist, wertest du ihn. Als Abschluss gilt, wenn der Fluss entweder in einem Wald bzw. in sich selbst endet oder in einen See mündet.

Ob der Fluss mit einem Plättchen abgeschlossen wurde, das du selbst oder ein Mitspieler gelegt hat, ist egal. Nun bekommst du Punkte, weil dein Meeple darauf steht.

Du bekommst für **jedes Plättchen** deines Flusses **1 Punkt**.

Zusätzlich bekommst du für **jeden Fisch**, der im Fluss oder in abschließenden Seen schwimmt **1 Punkt**.



Blau hat deinen Fluss abgeschlossen und du wertest.

Du bekommst **5 Punkte**:

3 Punkte für die 3 Plättchen des Flusses und

2 Punkte für die 2 Fische in den abschließenden Seen.



Du ziehst deinen Meeple auf der Wertungstafel um 5 Schritte nach vorne.

Umrundet ihr die Wertungstafel, legt ihr beim ersten Mal ein **Wertungsplättchen** vor euch ab (so dass es 50 zeigt), beim zweiten Mal dreht ihr es um (100).



Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Du ziehst deinen dort stehenden Meeple um die Anzahl der erhaltenen Punkte nach vorne.

Nach jeder Wertung bekommt ihr die Meeple, die bei einer Wertung dabei waren, wieder **in euren Vorrat zurück**.

Du nimmst deinen Fischer wieder

zurück in den Vorrat. Der **blaue**

Meeple bleibt auf dem Spielfeld, da er nicht an einer Wertung beteiligt war.



Das waren auch schon die wichtigsten Schritte des Spiels. Bei den anderen Gebieten spielt ihr ganz ähnlich:

Die Wälder

1. Landschaftsplättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen.

Auch hier muss das Plättchen passen.

An einen offenen Wald darf nur Wald angelegt werden.



2. Einen Meeple als Sammler in den Wald einsetzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple im Wald steht. Wenn sich dort keiner befindet, kannst du einen Meeple **als Sammler** einsetzen.



Das Plättchen hast **du** so angelegt, dass **du** den offenen Wald um 1 Plättchen erweitert hast. Dieser Wald ist noch unbesetzt, also kannst **du** deinen Meeple dort einsetzen.



3. Eine Punktwertung auslösen

Normale Waldwertung

Ein Wald ist fertig, wenn er komplett von Grasland umgeben ist (d. h. wenn er keine offenen Seiten mehr hat, an die du noch Wald anlegen kannst) und wenn er innen keine Lücke aufweist. Hast du in einem fertigen Wald alleine einen Sammler stehen, erhältst du Punkte.

Jedes **Waldplättchen** in einem abgeschlossenen Wald zählt **2 Punkte**.

Wie bei der Flusswertung bekommst du nun auch deine gewerteten Meeple in deinen Vorrat zurück.



Extrazug bei Menhirwertung

Nach der Wertung überprüfst du, ob in dem gewerteten Wald ein oder mehrere Menhire sind.

Ist das der Fall, zieht **der Spieler, der den Wald fertig gestellt** hat, **1 Plättchen** vom Stapel der **Menhirplättchen**. Er legt dieses Plättchen nach den üblichen Legeregeln an und darf auch 1 Meeple oder 1 Hütte auf dieses Plättchen setzen. Löst er damit wieder Wertungen aus, so führt er diese auch sofort durch. Allerdings darf er kein weiteres Menhirplättchen ziehen, wenn er erneut einen Wald mit Menhir fertiggestellt hat (**in jedem Zug also höchstens 1 Menhirplättchen**). Ist der Stapel der Menhirplättchen aufgebraucht, entfällt das Ziehen und Anlegen eines Menhirplättchens!



Einige Züge später kannst **du** den Wald abschließen. **Du** bekommst 8 Punkte für 4 Waldplättchen. Da du einen Wald mit Menhir abgeschlossen hast, geht dein Zug noch weiter.



Weil **du** den Wald mit dem Menhir **abgeschlossen hast**, ziehst du ein Menhirplättchen. Du legst es an und setzt einen Meeple auf den Wald. Der Wald ist abgeschlossen und **du** bekommst 6 Punkte für 3 Plättchen. In diesem Wald ist zwar auch ein Menhir, du bekommst aber **kein weiteres Menhirplättchen**, da du höchstens 1 Menhirplättchen pro Zug ziehen darfst.

Die Menhirplättchen sind meist etwas wertvoller als die normalen Landschaftsplättchen und manche davon erlauben besondere Aktionen. Eine genaue Erklärung aller Menhirplättchen findest du auf Seite 8.

Das Grasland

1. Landschaftsplättchen legen

Du ziehst ein Landschaftsplättchen und legst es so an, dass alles passt. Grasland wird von Wäldern, Flüssen und Seen unterbrochen.



Dieses Plättchen hat 3 getrennte Graslandgebiete.

2. Einen Meeple als Jäger einsetzen

Ein Meeple, den du auf Grasland legst, ist ein **Jäger**. Im Gegensatz zu Fischer und Sammler stellst du den Meeple nicht hin, sondern legst ihn auf das Plättchen. Das zeigt dir an, dass du diesen Meeple während des Spielverlaufs nicht mehr in deinen Vorrat zurückbekommst. Du versuchst, deinen Jäger auf Grasland mit möglichst vielen Tieren zu legen. Du wertest sie aber erst am Ende des Spiels (siehe „Schlusswertung und Sieger“). Auch hier musst du darauf achten, dass noch kein Jäger auf dem Gebiet (Grasland) liegt, in das du deinen Jäger legen willst.



Du legst ein Plättchen an und darfst deinen Meeple auf das obere Grasland legen, weil es vom Grasland mit dem **blauen** Jäger durch Flüsse und Wald getrennt ist.

Mit diesen Regeln könnt ihr nun schon spielen. Bevor du die Schlusswertungen kennenlernst, hier noch eine Zusammenfassung der bisherigen Regeln und einige Klärungen von Details.

Zusammenfassung

1. Landschaftsplättchen anlegen

- Das Plättchen, das du gezogen hast, muss immer so angelegt werden, dass es an die Landschaft passt.
- Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass du nicht anlegen kannst, lege das Plättchen in die Spielschachtel zurück und ziehe ein neues.

2. Einen Meeple einsetzen

- Einen Meeple darfst du immer nur auf das Plättchen setzen, das du gerade angelegt hast.
- Auf dem Gebiet, in das du einsetzt, darf kein anderer Meeple stehen.

3. Eine Punktwertung auslösen

- Ein **Fluss** ist immer dann abgeschlossen, wenn beide Enden in einen See, einen Wald oder in sich selbst münden. Jedes Flussplättchen bringt 1 Punkt und jeder Fisch im Fluss und in abschließenden Seen bringt 1 Punkt.
- Ein **Wald** ist immer dann abgeschlossen, wenn er komplett von Grasland umgeben ist und kein Loch aufweist. Jedes Waldplättchen bringt dann 2 Punkte.
- Eine Punktwertung wird **immer erst am Ende eines Zuges** ausgelöst. Dabei können **alle Spieler**, die Meeple in abgeschlossenen Gebieten eingesetzt haben, Punkte bekommen.
- Nach jeder Wertung nehmen die Spieler **ihre Meeple** aus dem gewerteten Gebiet **zurück** in ihren Vorrat.
- Hast du einen **Wald mit Menhir abgeschlossen**, ziehst du ein Menhirplättchen und spielst damit sofort alle Aktionen durch. Du kannst nur 1 Menhirplättchen pro Zug erhalten.
- Sind **mehrere Spieler** bei der Wertung eines Gebietes beteiligt, bekommt der Spieler, der die meisten Meeple auf dem Fluss oder im Wald hat, die Punkte. Sollten mehrere Spieler die meisten Meeple in einem Gebiet haben, so erhalten alle diese Spieler die volle Punktzahl.
(Achtung: Wie kann es dazu kommen? Zwei ausführliche Beispiele auf der nächsten Seite.)

■ Mehrere Meeple in einem Gebiet

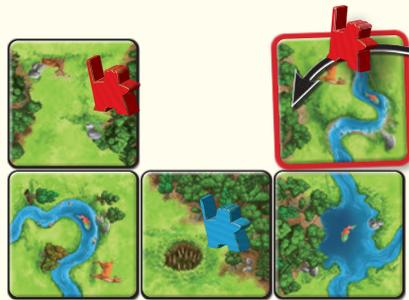
Das Plättchen, das **du** anlegst, könnte den bisherigen Fluss verlängern. Da dort aber bereits der Fischer von **Blau** steht, dürftest du keinen eigenen dazu stellen. Daher legst **du** das Plättchen so an, dass die Flüsse nicht direkt verbunden sind.



In einer der nächsten Runden ziehst **du** dieses Plättchen und legst es so an, dass die beiden Flüsse verbunden werden. Dadurch befinden sich nun 2 Fischer auf dem Fluss. Da der Fluss nun abgeschlossen ist, wertest du ihn. **Du** und **Blau** bekommen beide jeweils 9 Punkte (4 Plättchen und 5 Fische).



In der Hoffnung, **Blau** den Wald wegzuschneiden, legst **du** das Waldplättchen an und setzt einen deiner Meeple als Sammler ein. Das ist möglich, da dieser Wald bisher mit keinem anderen Wald verbunden ist, in dem schon ein Sammler steht.



Du ziehst das passende Plättchen, mit dem du alle Waldteile zu einem großen, abgeschlossenen Wald zusammenfügen kannst. Da **du** nun mehr Meeple im Wald hast als **Blau**, erhältst nur **du** alleine 10 Punkte für den fertigen Wald, und ihr nehmt eure Meeple zurück. Danach ziehst du ein Menhirplättchen, da du mit deinem Plättchen den Wald mit Menhir abgeschlossen hast.



SPIELENDE, SCHLUSSWERTUNG UND SIEGER

Am Ende des Zuges, in dem jemand das letzte Landschaftsplättchen angelegt hat (es können noch Menhirplättchen übrig sein), passiert noch Folgendes:

- Die **Hütten** auf den Flüssen und die **Jäger** auf Grasland **bleiben** auf dem Spielfeld!
 - Alle anderen Meeple, die auf unfertigen Wäldern und Flussabschnitten stehen, nehmt ihr vom Spielfeld zurück.
- Für nicht abgeschlossene Wälder und Flüsse bekommt ihr keine Punkte!**

SCHLUSSWERTUNGEN

Wertung der Hütten auf Flusssystemen

Der Spieler, der eine Hütte auf einem Flusssystem hat, bekommt **für jeden Fisch in diesem Flusssystem 1 Punkt** (egal ob er in Flüssen oder Seen ist). Stehen in einem Flusssystem Hütten von verschiedenen Spielern, bekommt der Spieler mit den meisten Hütten die Punkte. Haben mehrere Spieler die meisten Hütten, bekommen diese Spieler alle die volle Punktzahl.

Für die Wertung der Hütten spielt es keine Rolle, ob ein Flusssystem abgeschlossen ist oder nicht.

Auf diese Weise werden alle Hütten gewertet.



Du hast zwei Hütten auf dem linken Flusssystem und damit mehr als **Blau**. Du bekommst 8 Punkte für die 8 Fische in Seen und Flüssen.

Das Flusssystem auf der rechten Seite gehört **Gelb** und **Blau**. Sie bekommen beide 10 Punkte für die 10 Fische

Wertung der Jäger auf dem Grasland

Eure Jäger auf dem Grasland bekommen Punkte für die Jagdtiere.



Ein **Mammut** zählt 3 Punkte.



ein **Auerochse** zählt 2 Punkte.



ein **Rotwild** zählt 1 Punkt.



Die **Säbelzahn tiger** sind allerdings Konkurrenten um die Nahrung. Sie **jagen nur das Rotwild**, an Mammuts und Auerochsen trauen sie sich nicht heran. Für **jeden Säbelzahn tiger** auf dem Grasland **entfernst** du **ein Rotwild**.



Diese Punkte findest du auch auf der Wertungstafel.

Um die Wertung übersichtlicher zu gestalten, nimmst du die **Abdeckplättchen**  und deckst paarweise je 1 Tiger und 1 Rotwild ab. Du zählst dann die Punkte des übrigen Rotwildes, der Mammuts und der Auerochsen zusammen. Sollten sich auf einem Grasland **mehr Tiger** tummeln **als Rotwild**, gibt es **keine Minuspunkte**.

Haben mehrere Spieler die meisten Jäger auf einem Grasland, so bekommen **alle** die volle Punktzahl.

Hat ein Spieler die **meisten** Jäger, erhält er **alleine** die Punkte.

Für die Wertung der Jäger spielt es keine Rolle, ob das Grasland abgeschlossen ist oder nicht.

Auf diese Weise werden alle Jäger auf Grasland gewertet.

Grasland 1: 1 Auerochse.

Grün erhält 2 Punkte

Grasland 2:

1 Rotwild, 1 Mammut,
1 Säbelzahn tiger.

Rot und **Violett** erhalten
beide 3 Punkte für das
Mammut, das Wild gehört
dem Tiger.

Grasland 3:

1 Rotwild, 2 Säbelzahn tiger.

Blau erhält keine Punkte,
aber auch keine Minuspunkte.



Grasland 4:

2 Mammuts, 2 Auerochsen, 2 Rotwild, 1 Säbelzahn tiger.

Rot hat die meisten Jäger, er **alleine** erhält 11 Punkte

(2 Mammuts = 6 Punkte, 2 Auerochsen = 4 Punkte, 1 Rotwild = 1 Punkt)

Wer nach diesen Wertungen die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Haben mehrere Spieler die meisten Punkte, gewinnen sie alle.

Das Spiel **Carcassonne – Jäger und Sammler** ist im Jahre 2002 erstmals bei Hans im Glück erschienen.

Nachdem es einige Zeit nicht mehr erhältlich war, bringen wir es nun mit neuen Illustrationen und aufgefrischten Regeln wieder heraus. Viel Spaß mit dem neuen Spiel über alte Zeiten!



© 2002 und © 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15
80809 München

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

Autoren: Klaus-Jürgen Wrede, Bernd Brunnhofer

Illustration: Marcel Gröber

Layout: Christof Tisch

Tolle Fanartikel, Mini-Erweiterungen, unseren
Ersatzteilservice und vieles mehr findet Ihr auf:

www.cundco.de

ERKLÄRUNG DER MENHIRPLÄTTCHEN

Menhire stehen grundsätzlich **nur in Wäldern** und du kannst sie nur auslösen (1x pro Zug), wenn du einen Wald fertigstellst. Nachdem du das Menhirplättchen gezogen und angelegt hast, darfst du nach den üblichen Regeln einen Meeple oder eine Hütte darauf einsetzen.

Menhirplättchen für bessere Wertungen



Diese Plättchen zeigen mehr Tiere im Grasland und mehr Fische in Gewässern. Sie funktionieren wie alle anderen Landschaftplättchen.

Menhirplättchen für Sofort-Aktionen

Du legst das Plättchen an und führst die Aktion aus. Um die Aktion auszuführen, musst du keinen Meeple auf das Plättchen einsetzen (du darfst aber nach der Aktion einen Meeple wie sonst auf ein Gebiet einsetzen).



Wertest du einen Wald, ist jedes Plättchen mit **Pilzen** zusätzlich **3 Punkte** wert.



Legst du den **Einbaum** an, bekommst du sofort **2 Punkte pro See**, der in dem verbundenen Flusssystem liegt. Der See auf dem Plättchen zählt dabei mit. Hütten im System beeinflussen deine Punkte dabei nicht.

Du legst den **Einbaum** an und bekommst **8 Punkte** für insgesamt 4 Seen im System. Außerdem setzt **du** einen Meeple ein, der dir sofort weitere 5 Punkte bringt, weil der Fluss abgeschlossen ist.



Legst du die **Jägerfalle** an, führst du sofort eine „**kleine Graslandwertung**“ mit allen Tieren aus, die auf **angrenzenden Plättchen** (waagrecht, senkrecht und diagonal) **und** auf dem **gleichen Grasland** wie die Jägerfalle stehen. Jeder Tiger auf diesen Plättchen frisst ein Rotwild (falls vorhanden). Du deckst Tiger und Rotwild ab. Für Mammuts, Auerochsen und Rotwild bekommst du die normalen Punkte. Danach verdeckst du die gewerteten Tiere mit Abdeckplättchen. Sie zählen nicht mehr bei der Jägerwertung am Spielende.

Du legst die **Jägerfalle** an und wertest. **1** Zuerst deckst **du** den Tiger und ein Rotwild ab. **Du** bekommst **4 Punkte** (1 für das Rotwild und 3 für das Mammut). Das Mammut rechts oben zählt nicht, es ist nicht auf dem gleichen Grasland. **2** Dann deckst **du** alle gewerteten Tiere mit Plättchen ab.



Legst du den **Schamanen** an, darfst du sofort einen **eigenen Meeple** vom Spielfeld **zurück** in deinen Vorrat nehmen, ohne ihn zu werten. Dabei ist es egal, wo der Meeple auf dem Spielplan steht.

Menhirplättchen für die Schlusswertung

Diese Plättchen verändern den Wert des Flusssystemes bzw. des Graslandes, mit dem das Plättchen verbunden ist.



Mit der **großen Falle** machst du das verbundene Grasland wertvoller. Jedes **Jagdtier** (Mammut, Auerochse, Rotwild) das auf angrenzenden Plättchen (waagrecht, senkrecht und diagonal), im verbundenen Grasland steht, **zählt** für den Besitzer des Graslandes **doppelt**. Auch bei einem Grasland mit großer Falle werden vor der Wertung zuerst Tiger und Rotwild abgedeckt.

Du wertest dein Grasland mit der großen Falle. Erst frisst der Tiger ein Rotwild, dann bekommst du **20 Punkte** (12 Punkte für 2 Mammuts und 8 Punkte für 2 Auerochsen). Das Rotwild rechts unten zählt nicht. Es ist zwar benachbart zur Falle, aber nicht mit dem Grasland verbunden.



Das **Feuer verjagt alle Tiger** auf verbundnem Grasland. Vor der Schlusswertung verdeckst du nur die Tiger auf dem Grasland mit Abdeckplättchen. Du wertest jedes Rotwild auf diesem Grasland.



Mit dem **Floß** machst du das Flusssystem wertvoller. Bei der Schlusswertung zählt nicht nur jeder Fisch 1 Punkt, sondern auch noch **jeder See 1 Punkt**.