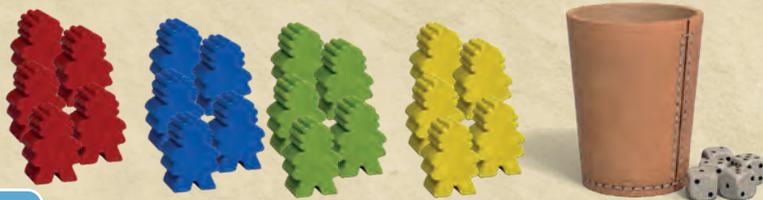


Spielaufbau und Material

MATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spieltableaus
- 68 Rohstoffe aus Holz
- 48 Figuren aus Holz
- 63 Nahrungsplättchen
- 28 Gebäudeplättchen
- 24 Werkzeugplättchen
- 1 Startspieler*innen-Figur
- 36 Zivilisationskarten
- 7 Würfel
- 1 Würfelbecher aus Leder

12 Die jüngste Person nimmt sich die **Startspieler*innen-Figur**.
Nun kann das Spiel beginnen.



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

10 Wähle eine Farbe.

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



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



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

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

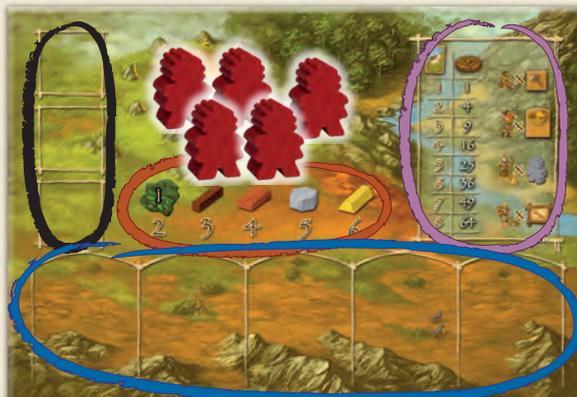
Deine Mitspieler*innen tun es dir gleich.



Das Spieltableau - Wo ist was?

Ablageplätze für Werkzeuge

Übersicht für Nahrung und Rohstoffe sowie deren Punktwerte.



Ablageplatz für Zivilisationskarten und Übersicht der Schlusswertung

Ablageplätze für Gebäude

1 Lege den **Spielplan** in der Mitte des Tisches aus.

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





3 Lege die **28 Rohstoffe Holz** auf den Wald.



4 Lege die **18 Rohstoffe Lehm** auf die Lehmgrube.




5 Lege die **12 Rohstoffe Stein** auf den Steinbruch.



6 Lege die **10 Rohstoffe Gold** auf den Fluss.



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




9 Mische die **28 Gebäude**. Bilde dann 4 Stapel mit je **7 Gebäuden**.
 Lege nun so viele Stapel wie Personen mitspielen verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.
4 Spieler*innen: 4 Stapel
3 Spieler*innen: 3 Stapel
2 Spieler*innen: 2 Stapel
Übrige Stapel legst du unbesehen in die Schachtel zurück.
 Decke nun das **oberste Gebäude** jedes Stapels auf.



8 Mische die **36 Zivilisationskarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.
 Lege nun die obersten 4 Zivilisationskarten **offen** von rechts beginnend auf die 4 dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.



Allgemeine Einführung

Jedes Zeitalter hat seine besonderen Herausforderungen. Die Steinzeit ist geprägt vom beginnenden Ackerbau, vom Abbau nützlicher Rohstoffe und vom Hüttenbau. Der Handel kommt in Schwung und ein zivilisatorischer Fortschritt reiht sich an den anderen. Aber auch traditionelle Fähigkeiten wie geschicktes Jagen sind gefragt, um den Stamm ernähren zu können. Die Aufgabe der Spieler*innen ist es nun, all diese Herausforderungen zu meistern. Es gibt viele Wege zum Ziel. So kann jeder sein Ziel auf eigenen Wegen erreichen.

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

Lass dich nicht von der Seitenzahl dieser Spielregel abschrecken. Wir erklären dir alles Schritt für Schritt.

Rundenablauf

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

1. Du setzt deine Personen nach und nach ein.

2. Du führst Aktionen aus.

3. Du ernährst dein Volk.

1. Du setzt deine Personen nach und nach ein.

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

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

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



DIE EINZELNEN ORTE IM ÜBERBLICK

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

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

Welche Orte gibt es?

JAGD 

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

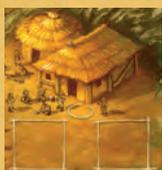
GEBÄUDE (bis zu 4 Orte)



ROHSTOFFE (4 Orte): **Holz**, **Lehm**, **Stein** und **Gold** 

ZIVILISATIONSKARTEN
(4 Orte)

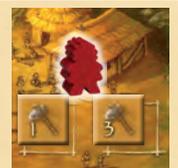
DAS DORF



WERKZEUGMACHER (1 freier Platz)

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

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





HÜTTE (2 freie Plätze)

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

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



ACKER (1 freier Platz)

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

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



JAGD (beliebig viele freie Plätze)

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

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



ROHSTOFFE (jeweils 7 freie Plätze)

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

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



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

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



ZIVILISATIONSKARTEN (jeweils 1 freier Platz)

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

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



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

Später in der Runde darfst du oder deine Mitspieler*innen auf weitere unbesetzte Karten jeweils 1 Person setzen. Die Zivilisationskarten kannst du in einer Reihenfolge deiner Wahl besetzen.



GEBÄUDE (jeweils 1 freier Platz)

Auf jedes ausliegende Gebäude darfst du **genau 1 Person** einsetzen. Jedes Gebäude wird als eigener Ort betrachtet.

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



Das heißt, du kannst innerhalb eines Zuges immer nur 1 Gebäude besetzen.

Später in der Runde kannst du oder deine Mitspieler*innen auf weitere unbesetzte Gebäude jeweils 1 Person setzen.

Die Gebäude kannst du in einer Reihenfolge deiner Wahl besetzen.

Beispiel für eine Setzrunde:



Du setzt 1 Person auf diese Zivilisationskarte.



Blau setzt 5 Personen zur Jagd.



Grün setzt 2 Personen vor die Hütte.



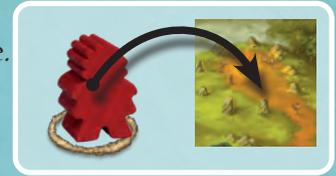
Gelb setzt 1 Person auf dieses Gebäude.

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

Ende der Phase 1: Wenn keiner von euch mehr Personen einsetzen kann oder darf, endet Phase 1 (nachsetzen in noch freie Plätze von Orten, in die du bereits gesetzt hast, ist nicht erlaubt). Dann beginnst du mit „2. Du führst Aktionen aus“.

2. Du führst Aktionen aus.

Du als Startspielerin beginnst. Du handelst **alle deine Personen** an den verschiedenen Orten nacheinander ab. Erst danach ist die nächste Spielerin im Uhrzeigersinn an der Reihe. Du kannst die **Reihenfolge**, in der du die einzelnen Orte abhandelst, **frei wählen**. Personen, die du abgehandelt hast, stellst du auf dein Tableau zurück. Auf diese Weise hast du am Ende deines Zugs wieder alle deine Personen auf deinem Tableau.



WELCHE AKTIONEN KANNST DU AN DEN VERSCHIEDENEN ORTEN DURCHFÜHREN?



WERKZEUGMACHER

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

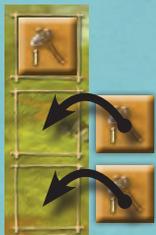
Werkzeuge helfen dir deinen Würfelwurf zu verbessern (würfeln musst du bei den Aktionen **Jagd** und **Rohstoffe**, siehe dazu Seite 7 und bei einigen Zivilisationskarten, siehe dazu Seite 12).

Beispiel: Du nimmst dir dein erstes Werkzeug.



Was musst du beachten, wenn du 1 Werkzeug nimmst?

Wenn du dir dein erstes Werkzeug nimmst, dann nimmst du dir ein **1er-Werkzeug** vom Spielplan und legst es, mit der **Zahl 1** nach oben, auf eines der 3 Ablagefelder auf deinem Tableau.



Nimmst du dir im Verlauf des Spiels weitere Werkzeuge, musst du zunächst **1er-Werkzeuge** auf die freien

Ablagefelder deines Tableaus legen.



Hast du keine freien Ablagefelder mehr, drehst du, statt ein neues Werkzeug zu nehmen, ein **1er-Werkzeug** um. Du hast dann ein **2er-Werkzeug** dort liegen.



Hast du nun drei **2er-Werkzeuge** auf deinem Tableau, tauschst du beim Nehmen eines neuen Werkzeugs ein 2er-Werkzeug in ein **3er-Werkzeug** um. Hast du drei **3er-Werkzeuge** und nimmst ein weiteres Werkzeug, dann drehst du ein 3er- auf ein **4er-Werkzeug** um.

Mehr als 12 Werkzeuge kannst du nicht besitzen.



HÜTTE

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

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

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



ACKER

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

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



JAGD – NAHRUNG BESCHAFFEN

Hier bekommst du Nahrung.

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



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

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

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





ROHSTOFFE – WALD, LEHMGRUBE, STEINBRUCH UND FLUSS

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

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



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



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



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



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

Du darfst beliebig viele Rohstoffe sammeln.

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

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



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



WERKZEUGKASTEN – Mit Werkzeug kannst du deinen Würfelwurf erhöhen.

Du kannst:

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



Um anzuzeigen, dass du ein Werkzeug diese Runde bereits genutzt hast, drehst du es um 90°. (Am Anfang der nächsten Runde drehst du es wieder zurück und darfst es erneut verwenden.)

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



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



ZIVILISATIONSKARTEN – SOFORTIGE ERTRÄGE UND PUNKTE FÜR DIE SCHLUSSWERTUNG

Auf den Ablagefeldern jeder Karte findest du dieses Symbol: 

Es bedeutet: **1 Rohstoff deiner Wahl** abgeben.

Wichtig: Nahrung ist kein Rohstoff!

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

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

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

Was die einzelnen Zivilisationskarten einbringen, findest du auf den Seiten 11 und 12.

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



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





GEBÄUDE – PUNKTE WÄHREND DES SPIELS

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

Es gibt unterschiedliche Gebäude. Eine Beschreibung findest du auf Seite 11.

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

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

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



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



3. Du ernährst dein Volk.

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

ACKERLEISTE

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

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

DU HAST NICHT GENUG NAHRUNG

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

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

Dabei gilt: **jeder Rohstoff**, den du auf den Spielplan zurücklegst, ersetzt **1 Nahrung**. Gibst du genügend Rohstoffe zurück, ist dein Volk für diese Runde ernährt.

Hungern

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

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

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

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

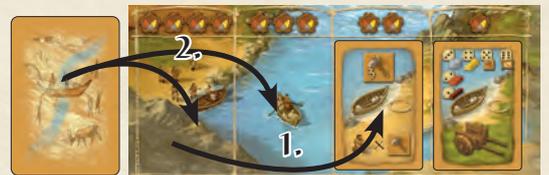


Eine neue Runde



- Du gibst die **Startspieler*innen-Figur** nach links weiter. Diese Spielerin ist dann neue Startspielerin.
- Die verbleibenden **Zivilisationskarten** rückst du nach rechts auf freie Felder. Die nun freien Felder füllst du mit neuen offenen Zivilisationskarten vom verdeckten Stapel nach.

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



- Ihr dreht alle benutzten **Werkzeuge** wieder in ihre Ausgangsposition.
- Dann beginnt ihr wieder mit **Phase 1: Du setzt deine Personen nach und nach ein**, ab Seite 4.

Spielende

Das Spiel kann auf 2 Arten enden:

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

Schlusswertung und Sieger*in

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

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

ZIVILISATIONSKARTEN MIT GRÜNEM HINTERGRUND

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



1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64

Für unterschiedliche Kultursymbole bekommst du Punkte. Du zählst die verschiedenen Kultursymbole zusammen und multiplizierst die Anzahl mit sich selbst.

Dann rückst du deine Figur auf der Zählleiste um so viele Felder weiter. Hast du ein oder mehrere Kultursymbole doppelt, fängst du eine neue Reihe an und bekommst dafür ebenfalls Punkte.

Beispiel: Du hast insgesamt 6 Zivilisationskarten mit Kultursymbolen.

Davon sind 5 mit unterschiedlichen Kultursymbolen.

Du rückst deine Figur auf der Zählleiste um 25 Felder weiter ($5 \times 5 = 25$ Punkte). Für dein doppeltes Kultursymbol rückst du deine Figur um ein weiteres Feld weiter ($1 \times 1 = 1$ Punkt).



ZIVILISATIONSKARTEN MIT SANDFARBENEM HINTERGRUND

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



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

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



Anzahl Bauern \times
Position auf der
Ackerleiste



Anzahl Hütten-
bauern \times
Anzahl der
Gebäude



Anzahl
Schamanen \times
Anzahl der
Personen



Anzahl Werkzeug-
macher \times
Summe aller Werk-
zeug-Werte

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



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



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



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



SIEGER*IN

Die Person, deren Figur auf der Zählleiste am weitesten vorne steht, hat die meisten Punkte ergattert und gewinnt das Spiel.

GLEICHSTAND

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

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

Änderungen bei 3 und 2 Spieler*innen

Folgende Änderungen gibt es:

3 SPIELER*INNEN

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

2 SPIELER*INNEN

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

Taktische Tipps

- Vernachlässige nicht die Zivilisationskarten! Neben dem sofortigen Gewinn an Rohstoffen, Nahrung usw. können sie am Ende des Spiels enorm viele Punkte einbringen. Weitere Personen, Fortschritt auf der Ackerleiste und Werkzeuge sind wertvoll, da sie für das restliche Spiel zur Verfügung stehen. Aber auch eine Zivilisationskarte, die nur 1 Rohstoff kostet, ist ihren Preis **immer** wert.
- Sammle die Zivilisationskarten gezielt im Hinblick auf die Schlusswertung. Eine breite Streuung verfehlt meist ihre Wirkung. *Hast du dir in einer Partie z.B. vorgenommen, mit möglichst vielen Personen zu spielen, musst du diese auch ernähren. Sollte deine Strategie aufgehen, wirst du am Schluss viele Personen und deine Figur auf der Ackerleiste weit oben haben. Für die Zivilisationskarten bedeutet das, von Beginn an bevorzugt Karten mit Schamanen (Bonus für Personen) und Bauern (Bonus für Ackerleiste) zu sammeln. Entsprechendes gilt natürlich auch für andere Strategien.*
- Scheue dich nicht, anderen Mitspieler*innen den Zugang zu „billigen“ Rohstoffen zu blockieren, damit diese gezwungen sind, ihre Karten mit wertvolleren Rohstoffen zu bezahlen.
- Wickle deinen Zug sorgfältig ab. Überlege dir gut, in welcher Reihenfolge du welche Aktionen ausführen willst. *Hast du z.B. eine Person auf einer Zivilisationskarte, die dir ein Einmal-Werkzeug (siehe Seite 12) bringt, so solltest du dir diese Karte holen, bevor du z.B. deine Personen im Steinbruch abwickelst. Dafür könntest du das Einmal-Werkzeug vielleicht gut gebrauchen.*
- Blockiere ruhig auch mal ein Gebäude, wenn der Gebäudestapel zu Ende geht. Hast du kein Interesse daran, dass das Spiel schnell endet, setze eine deiner Personen auf das entsprechende Gebäude. Du musst das Gebäude nicht bauen und es wird unter Umständen eine zusätzliche Runde gespielt.



© 2008, 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Regellektorat: Gregor Abraham

Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an:

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

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

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html>

Übersicht

Die unterschiedlichen Gebäude

Es gibt 2 Arten von Gebäuden:

- **Gebäude mit vorgegebenen Rohstoffen**



Punkte, die du für dieses Gebäudeplättchen bekommst. *Hier 10 Punkte.*

Rohstoffe, die du für den Erwerb des Gebäudes abgeben musst. *Hier 2 Holz und 1 Lehm .*

- **Gebäude mit selbst gewählten Rohstoffen**



Du musst dir die Punkte, die du bei Gebäuden mit selbst gewählten Rohstoffen bekommst, selbst errechnen. Dabei hilft dir die Übersicht der Werte auf deinem Tableau: Gibst du 1 Holz ab, bekommst du 3 Punkte, für 1 Lehm 4 Punkte usw.



Du musst eine bestimmte **Anzahl** Rohstoffe deiner Wahl abgeben. *Hier 4 Rohstoffe.*

Die Klammer gibt an, wie viele **verschiedene Sorten** Rohstoffe du genau für den Erwerb abgeben musst. Welche Sorte du abgibst, ist dir überlassen. *Hier genau 2 verschiedene Sorten.*



Du musst mindestens 1 Rohstoff und darfst maximal 7 Rohstoffe abgeben. Wie viele du abgibst, ist dir überlassen.

Du darfst selbst wählen, wie viele verschiedene Sorten du abgibst.



Beispiel: Du gibst die folgenden Rohstoffe ab: 3 Steine und 1 Holz (insgesamt 4 Rohstoffe aus 2 Sorten).

Hierfür bekommst du 18 Punkte: Jeder Stein zählt 5 Punkte und das Holz 3 Punkte.
 $3 \times 5 + 3 \text{ Punkte} = 18 \text{ Punkte.}$



Die Zivilisationskarten

Du sammelst alle deine Zivilisationskarten, die du während des Spiels nimmst, bis zur Schlusswertung auf dem Ablagefeld auf deinem Tableau.

Alle Zivilisationskarten sind zweigeteilt.



Den oberen Teil erhältst du **sofort** bzw. während des Spiels.

Der untere Teil gibt dir Punkte in der **Schlusswertung** (siehe weiter unten und auf den Seiten 9 und 10).



OBERER KARTENTEIL – Sofortiger Effekt oder Effekt während des Spiels

Es gibt 2 verschiedene obere Kartenteile. *Wie viele Karten es jeweils gibt, steht in Klammern dahinter.*

SOFORTIGER EFFEKT, WENN DU DIE ZIVILISATIONSKARTE NIMMST



Würfelleiste (10 Karten)

Wenn du diese Karte nimmst, würfelst du sofort mit so vielen Würfeln, wie Spieler*innen teilnehmen. Dann legst du die Würfel um die Karte herum. Du darfst dir als erster einen der ausliegenden Würfel wählen. Entferne den Würfel und nimm dir den dem Würfelergebnis zugeordneten Ertrag. Danach dürfen alle anderen Spieler*innen im Uhrzeigersinn jeweils einen Würfel wählen. Sie bekommen den entsprechenden Ertrag und entfernen ebenfalls den Würfel.

Achtung: Du darfst den Wurf nicht mit Werkzeug verändern!



Beispiel: Du hast diese Zivilisationskarte erworben und würfelst mit 4 Würfeln (4-Personenspiel):

Du hast die erste Wahl und entscheidest dich für den 5er-Würfel. Du nimmst dir ein Werkzeug. Dann entfernst du den Würfel.

Blau schiebt danach ihre Figur auf der Ackerleiste um ein Feld nach oben und entfernt den 6er-Würfel.

Grün und Gelb nehmen sich jeweils 1 Lehm.



Nahrung (7 Karten)

Du nimmst dir sofort die auf der Karte angegebene Menge an Nahrung aus dem Vorrat. Hier 4 Nahrung.



Rohstoffe (5 Karten)

Du nimmst dir sofort die auf der Karte abgebildeten Rohstoffe aus dem Vorrat. Hier 1 Gold.



Rohstoffe nach Würfelwurf (3 Karten)

Du würfelst sofort mit 2 Würfeln. Jetzt erhältst du wie bei der Rohstoffbeschaffung den abgebildeten Rohstoff in entsprechender Menge. Hierbei darfst du noch ungenutzte Werkzeuge hinzuzählen.



Punkte (3 Karten)

Du rückst deine Figur auf der Zählleiste um 3 Felder nach vorne.



Neues dauerhaftes Werkzeug (1 Karte)

Du nimmst dir sofort ein weiteres Werkzeug vom Spielplan - genau wie beim Werkzeugmacher, siehe Seite 6.



Zusätzliche dauerhafte Nahrung (2 Karten)

Du rückst deine Figur auf der Ackerleiste um 1 Feld nach oben - genau wie auf dem Acker, siehe Seite 7.



Zusätzliche Karte, nur für die Schlusswertung (1 Karte)

Du nimmst dir die oberste verdeckte Zivilisationskarte vom Stapel. Du siehst dir die Karte an und legst sie verdeckt zu deinen anderen auf dein Tableau. Der untere Kartenteil wird in der Schlusswertung aktiv (Kultursymbole und Multiplikatoren). Der obere Teil wird nicht ausgeführt.

EFFEKT DER ZIVILISATIONSKARTE ZU EINEM ZEITPUNKT DEINER WAHL



Werkzeug zur einmaligen Verwendung (3 Karten)

Du legst diese Karte offen neben dein Tableau. Dieses Werkzeug kannst du ab jetzt einmal zu einem Würfelwurf hinzuzählen. Du darfst die Karte auch in Kombination mit anderen Werkzeugen nutzen. Wenn du die Karte genutzt hast, legst du sie verdeckt zu deinen anderen Zivilisationskarten.



2 Rohstoffe nach Wahl (1 Karte)

Du legst diese Karte offen neben dein Tableau. Du darfst dir zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel 2 Rohstoffe deiner Wahl (gleich oder verschieden) aus dem Vorrat nehmen. Hast du die Rohstoffe genommen, legst du diese Karte verdeckt zu deinen anderen Zivilisationskarten.

UNTERER KARTENTEIL - Effekt während der Schlusswertung



Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund

Zur Erinnerung: Es gibt 8 verschiedene Kultursymbole (Heilkunst, Kunst, Musik, Schrift, Sonnenscheibe, Töpferei, Transport und Weberei) auf den 16 Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund. Jedes Kultursymbol gibt es 2-mal.

In der Schlusswertung bildest du Reihen mit unterschiedlichen Kultursymbolen. Du zählst sie zusammen und multiplizierst die Anzahl mit sich selbst. Die Summe gibt an wie viele Felder du deine Figur auf der Zählleiste weiter rückst (siehe auch Seite 9).

1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64



Zivilisationskarten mit sandfarbenem Hintergrund

Zur Erinnerung: Es gibt 4 verschiedene Typen (Bauer, Hüttenbauer, Schamane und Werkzeugmacher) mit jeweils 5 Zivilisationskarten. Zu jedem Typ gehört ein Spielelement (Ackerleiste, Gebäude, Person und Werkzeug).

In der Schlusswertung zählst du alle Personen eines Typs auf deinen Zivilisationskarten zusammen und multiplizierst sie mit dem Wert bzw. der Anzahl des entsprechenden Spielelements. Du rückst deine Figur auf der Zählleiste so viele Felder weiter, wie die Summe ergibt (siehe auch auf den Seiten 9 und 10).

