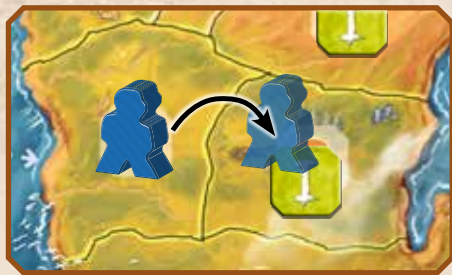


FIRE & STONE

von Klaus-Jürgen Wrede

SPIELPRINZIP

Führt euren Stamm durch die Steinzeit. Entdeckt mit euren Spähern neue Regionen, jagt in den Wäldern und sammelt auf dem Weg Äpfel, Nüsse, Pilze und Wurzelgemüse. Erfindungen erleichtern euch die Bewegung und das Erhalten von Nahrung. Baut Hütten und verwertet im Wald gejagte Tiere am Lagerfeuer. Wer durch Ausbreitung und Entwicklung die meisten Punkte sammelt, gewinnt die Partie *Feuer & Stein*.



Ziehe mit deinem Späher 1 oder 2 Gebiete weiter.



Entdecke, was in den Gebieten liegt.



Sammle Plättchen und mache Erfindungen.



Baue Hütten in Siedlungen.

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

(Es sind jeweils Vorder- und Rückseiten zu sehen.)

Plan

1 Spielplan



Plättchen

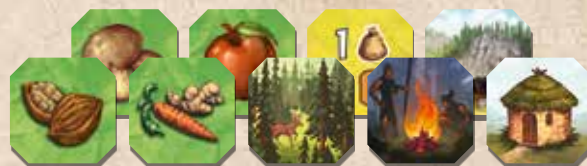
24 Tierplättchen



24 Beutel



63 Entdeckungplättchen



Holzteile

30 Nahrungsmarker (sollten sie ausgehen, verwendet bitte Ersatz)



24x Region I: 12 Sammelpfättchen (je 3), 3 Wald, 4 Hütten, 3 Feuer, 2 Geheimes Versteck
25x Region II: 12 Sammelpfättchen (je 3), 4 Wald, 5 Hütten, 3 Feuer, 1 Höhle
14x Region III: 8 Sammelpfättchen (je 2), 1 Wald, 3 Hütten, 2 Feuer

Karten

17 Erfindungen



24 Höhlen



4 Übersichten



1 Spielende

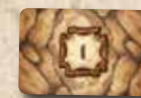


5 Aufgaben



14 Punkte

(4x 1 Punkt, 4x 2 Punkte, 4x 3 Punkte, 2x 4 Punkte)



4 Startererfindungen (nur für die Variante!)



Lasst diese Karten in der Schachtel, wenn ihr das normale Spiel spielt.

PERSÖNLICHES SPIELMATERIAL IN BLAU, GELB, ROT UND SCHWARZ

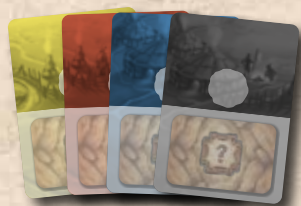
Pläne

4 Stammestableaus (je 1)



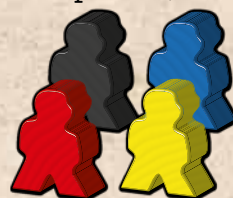
Karten

4 Ablagekarten (je 1 für die Aufgabe)



Holzteile

12 Späher (je 3)



80 Hütten (je 20)

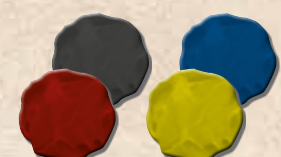


Plättchen



8 Startsammlpfättchen (je 2)



4 Markierungssteine (je 1 für manche Höhlenkarten)



SPIELAUFBAU

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Die Landkarte auf dem Spielplan ist in 3 Regionen unterteilt (I Afrika und Europa, II Asien und III Amerika). Die Bezeichnung steht neben der jeweiligen Region. Jede Region besteht aus mehreren Gebieten.
2. Sortiert die **Entdeckungsplättchen** nach ihren Rückseiten (I, II und III). Mischt die Plättchen jeder Region getrennt und legt auf jedes Gebiet mit einem Nahrungssymbol  verdeckt 1 Plättchen der entsprechenden Region. Gebiete mit einem Feuersymbol bleiben frei.
3. Mischt die **Tierplättchen** verdeckt und bildet 8 verdeckte Stapel aus je 3 Plättchen, die ihr unten auf dem Spielplan auf die Tierfelder legt.
4. Mischt die **Höhlenkarten** verdeckt und zieht 1. Legt diese, ohne sie euch anzusehen, verdeckt auf das Höhlenkartenfeld auf dem Spielplan. Legt die restlichen Höhlenkarten in die Schachtel zurück. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt. Für die erste Partie empfehlen wir eine Karte mit einem Wildschwein  in der linken oberen Ecke.
5. Mischt die **Erfindungskarten** und legt den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Deckt die obersten 3 Karten auf und legt sie neben den Stapel. Legt die 4 Starterfindungen vorher in die Schachtel zurück.
6. Sortiert die **Punktekarten** nach ihren Werten. Bildet dann einen Stapel, indem ihr die Kartenstapel nach ihren Werten aufsteigend aufeinander legt (die IIII liegt oben). Legt den Stapel nun neben den Erfindungsstapel.
7. Legt die **Nahrungsmarker**, die **Beutelplättchen** und die **Spielendekarte** neben dem Spielplan bereit.
8. Wählt nun eure **Farben** und nehmt euch in der gewählten Farbe 1 **Stammestableau**, 1 **Ablagekarte**, 20 **Hütten** und die 3 **Späher**. Legt Stammestableau und Ablagekarte vor euch ab. Stellt die Späher auf den Spielplan: 1 Späher auf das Späherfeld der Hüttenleiste. 1 Späher auf Feld 0 der Punkteleiste. 1 Späher zum Feuer auf das Startfeld im Süden von Afrika (Region I). Legt 2 **Übersichtskarten** mit verschiedenen Seiten nach oben zwischen je zwei SpielerInnen.
9. Mischt die **Aufgabenkarten** und nehmt euch jeweils 1 Karte, die ihr euch anschaut. Haltet sie vor den anderen geheim, und legt sie verdeckt auf eure Ablagekarte neben eurem Stammestableau ab. Nehmt euch den **Markierungsstein** eurer Farbe und legt ihn ebenfalls auf die Ablagekarte.
10. Nehmt euch die beiden **Startsammelpplättchen** eurer Farbe und legt sie offen auf die untersten Felder eurer beiden Sammellager auf eurem Stammestableau. Im Spiel zu zweit oder zu dritt gibt es hierbei eine Änderung im Aufbau. Lest sie im unteren Kasten *Spiel zu zweit oder zu dritt* nach.
11. Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt.



DAS STAMMESTABLEAU

Hier legst du verdeckt deine gesammelten Tierplättchen ab.

Das ist dein Nahrungsvorrat. Pro Beutel darfst du genau 1 Nahrung aufbewahren, zu Beginn des Spiels also 2. Im Lauf des Spiels kannst du Beutelplättchen erhalten, die deinen Nahrungsvorrat vergrößern. Diese legst du von unten nach oben in die Aussparung.

Diese Spalten sind deine beiden Sammellager (ein helles und ein dunkles). Hier kannst du 2 verschiedene Arten von Sammelpplättchen ablegen (in jeder Spalte nur eine Art).



SPIEL ZU ZWEIT ODER ZU DRITT

In einer Partie **zu zweit** spielt ihr ohne Startsammelpplättchen. Legt sie in die Schachtel zurück.

Im Spiel **zu dritt** startet ihr nur mit 1 der beiden Startsammelpplättchen. Wählt aus, ob ihr alle das Plättchen mit dem **Sonnen-** oder dem **Mondsymb** auf der Rückseite nutzt. Die Plättchen mit dem anderen Symbol werden nicht benötigt. Legt sie in die Schachtel zurück.

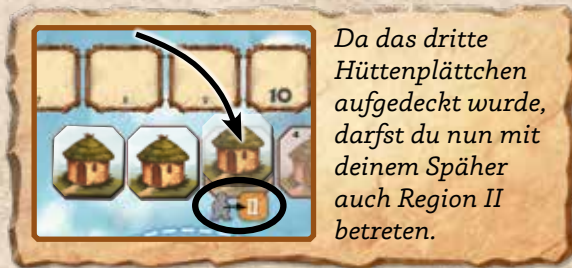
SPIELVERLAUF

Ihr kommt nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe. Bist du am Zug, führe mit deinem Späher die folgenden Schritte in der angezeigten Reihenfolge durch. Hast du 2 Späher, führst du die Schritte erst komplett mit dem einen Späher und dann mit dem anderen Späher durch. Danach ist dein Zug beendet.

1. Bewegung

Bewege deinen Späher um 1 oder 2 Schritte auf ein anderes Gebiet. Du darfst die Bewegung nicht auf dem Gebiet beenden, aus dem du die Bewegung begonnen hast. Es dürfen mehrere Späher, auch unterschiedlicher Stämme, auf dem gleichen Gebiet stehen. Du darfst deinen Späher erst in die zweite Region (II) bewegen, wenn das dritte Hüttenplättchen aufgedeckt wurde. Die dritte Region (III) darfst du erst betreten, wenn das neunte Hüttenplättchen aufgedeckt wurde. Dazu mehr auf Seite 5.

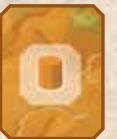
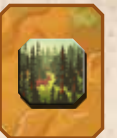
Beachte: Die weißen Pfeile sind Seewege. Du darfst sie nur nutzen, wenn der Effekt der Erfindung **Schiffbau** offen vor dir liegt.



2. Aktion

Welche Aktion du nach Ende deiner Bewegung durchführen darfst, hängt davon ab, ob das Gebiet leer ist, ein Feuer zeigt, eine Siedlung enthält oder ob auf dem Gebiet ein offenes oder verdecktes Entdeckungsplättchen liegt:

- Beendest du deine Bewegung auf einem Gebiet mit einem **verdeckten Entdeckungsplättchen**, drehe das Plättchen um. Hat es einen **Entdeckungseffekt**, **musst** du ihn nun durchführen. Danach **darfst** du die Aktion des Plättchens durchführen.
- Beendest du deine Bewegung auf einem Gebiet mit einem **offenen Entdeckungsplättchen**, einem aufgedruckten **Feuer** oder einer **Siedlung**, **darfst** du die Aktion des Plättchens bzw. des aufgedruckten Feuers oder der Siedlung durchführen. Bei einem offenen Plättchen führst du **nie** den Entdeckungseffekt durch.
- Beendest du deine Bewegung auf einem Gebiet mit **Nahrungssymbol** (auf diesem Gebiet befindet sich somit **kein** Entdeckungsplättchen, **keine** Siedlung und auch **kein** aufgedrucktes Feuer), darfst du dir als Aktion **1 Nahrung** nehmen, sofern du sie in deinem Nahrungsvorrat unterbringen kannst.



NAHRUNG ERHALTEN

Die Beutel auf deinem Stammetableau bilden deinen Nahrungsvorrat. Du darfst Nahrung nur dann nehmen, wenn du sie auf einem freien Beutel unterbringen kannst. Hast du keinen freien Beutel, verfällt die Nahrung, die du erhalten würdest.



PLÄTTCHEN PRO REGION

Es gibt unterschiedliche Entdeckungsplättchen, die alle ihre eigene Aktion haben. Die Anzahl der Feuer- und Hüttenplättchen in jeder Region findet ihr auf dem Spielplan neben den Regionen. Wieviele Waldplättchen in jeder Region liegen, seht ihr unten auf dem Spielplan anhand der Regionenmarkierung für die Stapel der Tierplättchen.



DIE ENTDECKUNGSEFFEKTE UND AKTIONEN IM DETAIL



WALD

Entdeckungseffekt: Nimm 1 der Tierplättchenstapel der entsprechenden Region unten vom Spielplan und lege ihn verdeckt zum neu aufgedeckten Wald.

Aktion: Nimm die Tierplättchen von diesem Gebiet, sieh sie dir an und wähle 1 davon aus. Lege dieses verdeckt auf das Tierplättchenfeld auf deinem Stammetableau. Lege die anderen Tierplättchen wieder verdeckt auf das Waldgebiet. Beendest du deine Bewegung auf einem Gebiet mit Waldplättchen, aber es liegen keine Tierplättchen mehr auf dem Gebiet, dann erhältst du nichts (auch keine Nahrung). Die Auswahl der Tierplättchen wird also immer kleiner. Lasst das Waldplättchen aber liegen, nachdem ihr das letzte Tierplättchen genommen habt, da die Waldplättchen am Spielende für eine der Aufgaben von Bedeutung sind.

Rot deckt ein Waldplättchen auf. Als Entdeckungseffekt legt **Rot** 1 Stapel aus 3 Tierplättchen in das Gebiet. Danach sucht sich **Rot** aus diesen Tierplättchen eines aus und legt es verdeckt auf das eigene Tableau. Die übrigen Tierplättchen legt **Rot** wieder verdeckt zurück auf das Waldgebiet.





FEUER(plättchen)



Entdeckungseffekt (gilt nur für neu aufgedeckte Entdeckungsplättchen Feuer): Erhalte 1 Punkt, den du sofort auf der Punkteleiste abträgst.

Aktion (für alle Feuer gültig): Bereite beliebig viele deiner Tierplättchen in beliebiger Reihenfolge über dem Feuer zu. Decke dafür die Tierplättchen, die du verwerten möchtest, von deinem Tableau auf, nimm die abgebildete Belohnung (Nahrung und/oder Beutel) und lege die Plättchen offen auf den Ablagestapel. Nahrung, die du nicht in deinem Nahrungsvorrat unterbringen kannst, verfällt.

- (1) **Blau** deckt ein Feuerplättchen auf.
- (2) Als Entdeckungseffekt erhält **Blau** sofort 1 Punkt.
- (3) Nun darf **Blau** als Aktion beliebig viele Tierplättchen am Feuer verwerten. **Blau** entscheidet sich, nur eines der beiden Tierplättchen zu verwerten und erhält dafür 1 Beutel und 3 Nahrung.



SAMMELPLÄTTCHEN



Entdeckungseffekt: Keiner

Aktion: Entscheide, ob du das Sammelplättchen a) **nimmst** oder es b) **liegen lässt**:

a) **Nimmst** du das Sammelplättchen, dann lege es auf das unterste freie Feld eines der beiden Sammellager auf deinem Tableau. Dabei dürfen in einem Sammellager nur Plättchen der gleichen Art liegen. Hast du in beiden Sammellagern bereits Plättchen anderer Arten liegen, leere zuerst 1 deiner Sammellager. Lege dafür alle darauf liegenden Plättchen offen auf den Ablagestapel neben dem Spielplan. Lege dann das neue Plättchen im leeren Sammellager ab.

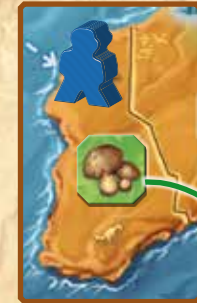


Kartensymbol: Deckst du mit dem neuen Sammelplättchen das Kartensymbol ab, nimm dir 1 Erfindungs- oder 1 Punktekarte (siehe S. 5 Erfindungs- und Punktekarten nehmen). Hast du das Sammelplättchen auf das letzte freie Feld eines Sammellagers gelegt, nimm zuerst eine Karte und lege dann alle Sammelplättchen von diesem vollen Sammellager offen auf den Ablagestapel neben dem Spielplan.

b) **Lässt** du das Sammelplättchen auf dem Gebiet liegen, erhältst du 2 Nahrung. (Bedenke: Nahrung, die du nicht in deinem Nahrungsvorrat unterbringen kannst, verfällt.)

Blau entscheidet sich, das Sammelplättchen **Pilze** zu nehmen. Da beide Sammellager bereits Plättchen mit anderen Symbolen enthalten, muss **Blau** vorher die Plättchen aus einem der Lager entfernen.

Blau entfernt die **Äpfel** und legt den Pilz auf das untere Feld des Sammellagers.



HÜTTENPLÄTTCHEN



Entdeckungseffekt: Du musst auf diesem Gebiet sofort kostenlos 1 Hütte aus deinem Vorrat bauen. Stelle die Hütte auf das Nahrungssymbol des Gebietes.

Lege dann das Hüttenplättchen auf das Feld der Hüttenleiste mit der niedrigsten freien Zahl. Manche Felder der Hüttenleiste haben eine besondere Bedeutung. Siehe dazu *Die Hüttenleiste* auf Seite 6. Du musst danach deinen Späher sofort zu einem Feuer(plättchen) in der gleichen Region stellen. Du darfst danach **nicht** auch noch die Aktion des Feuers durchführen.

Aktion: Keine

- (1) **Blau** deckt ein Hüttenplättchen auf. Als Entdeckungseffekt stellt **Blau** sofort kostenlos eine eigene Hütte auf das Gebiet.
- (2) Danach legt **Blau** das Hüttenplättchen auf das niedrigste freie Feld der Hüttenleiste. Da dies das dritte Feld ist, dürfen von nun an alle ihre Späher auch in Region II bewegen.
- (3) Dann muss **Blau** den Späher noch in ein Feuergebiet in derselben Region stellen. **Blau** darf mit diesem Späher am Feuer keine Aktion durchführen.



SIEDLUNG (Gebiet mit 1 oder mehreren Hütten)



Entdeckungseffekt: Keiner

Aktion: Baue auf diesem Gebiet für Nahrung 1 Hütte. Prüfe für die Kosten, wie viele Hütten bereits auf diesem Gebiet stehen. Du bezahlst für jede Hütte, die vor dem Bau auf dem Gebiet steht, 1 Nahrung. Setze dann 1 deiner Hütten dort ein. Die zweite Hütte auf einem Gebiet kostet demnach 1 Nahrung, die dritte 2 Nahrung usw. Bei der Bestimmung der Kosten spielt es keine Rolle, wessen Hütten bereits auf dem Gebiet stehen. Alle Hütten zählen, auch deine eigenen. Nachdem du eine Hütte gebaut hast, musst du deinen Späher zu einem Feuer(plättchen) in der gleichen Region stellen. Du darfst dann **nicht** auch noch die Aktion des Feuers durchführen.

Rot baut als Aktion eine neue Hütte. Da bereits 2 Hütten auf dem Gebiet stehen, kostet die neue Hütte **Rot** 2 Nahrung. Dann muss **Rot** den Späher noch auf ein Feuergebiet in derselben Region stellen.





GEHEIMES VERSTECK



Entdeckungseffekt: Nimm dir 1 Beutel und 1 Nahrung. Entferne das Plättchen danach vom Spielplan.

Aktion: Keine



HÖHLE



leichter



schwerer



Entdeckungseffekt: Decke sofort die Höhlenkarte auf dem Spielplan auf. Führe sofort, sofern vorhanden, den Entdeckungseffekt der Höhlenkarte (rechts oben) durch. Die Regeln der Höhlenkarte treten ab sofort zusätzlich zu den normalen Regeln in Kraft. Die Regeln der einzelnen Höhlen stehen auf der Karte und werden im Anhang ggf. noch ergänzt.

Es gibt unterschiedliche Arten der Regeländerung - einmalige Effekte, eine dauerhafte zusätzliche Aktionsmöglichkeit auf dem Gebiet des Höhlenplättchens oder eine Regeländerung für Region II bzw. alle Regionen des Spielplans. Je nachdem welche Höhlenkarte im Spiel ist und wann du das Höhlenplättchen aufdeckst, wirkt sich die Höhle stärker oder schwächer auf das Spiel aus.

Aktion: Führe die entsprechende Höhlenaktion der Höhlenkarte durch, sofern möglich.

(1) Blau betritt das Höhlengebiet und führt die Aktion der Höhlenkarte **Garten Eden** durch.

(2) Als diese Aktion baut Blau die 3. Hütte, muss aber, anstatt die Kosten von 2 Nahrung zu bezahlen, 2 Nahrung von der Höhlenkarte nehmen und sofort im eigenen Nahrungsvorrat unterbringen. Hätte **Blau** nicht genug Platz dafür, dürfte **Blau** nicht bauen. Danach muss **Blau** den Späher noch zu einem Feuer in Region II stellen.

ERFINDUNGS- UND PUNKTEKARTEN NEHMEN



Deckst du mit einem Sammelplättchen das Kartensymbol ab, nimmst du dir 1 Karte. Du hast dabei die Wahl zwischen einer Erfindung aus der Auslage und der obersten Punktekarte.

Erfindung nehmen

Nimmst du dir eine **Erfindung**, dann legst du sie offen neben dein Stammestableau bzw. neben eine bereits genommene Erfindung. Decke danach 1 neue Erfindung auf, so dass die Auslage wieder 3 offene Karten enthält. Ist der Erfindungsstapel leer, wird keine Karte nachgelegt. Du darfst beliebig viele Erfindungen besitzen, aber jede nur genau einmal, selbst wenn der Effekt der Erfindung bereits abgedeckt ist (siehe *Punktekarte nehmen*). Die Erfindungen geben dir einen dauerhaften Effekt, der den Erhalt von Nahrung, deine Bewegung, den Hüttenbau oder das Sammeln beeinflusst. Du kannst in deinem Zug immer alle sichtbaren Effekte deiner Erfindungen nutzen. Erfindungen, die sich auf Nahrung beziehen, geben dir außerdem einen Soforteffekt. Diesen erhältst du einmalig, wenn du dir die Karte nimmst. Welche genauen Effekte die Erfindungen haben, findet ihr im Anhang.

Punktekarte nehmen

Nimmst du dir die oberste **Punktekarte**, dann musst du sie auf den unteren Teil einer deiner Erfindungen legen und damit den Effekt der Karte abdecken. Diesen Effekt darfst du ab sofort **nicht** mehr nutzen. Hast du keine Erfindung, deren unterer Teil noch nicht abgedeckt ist, darfst du keine Punktekarte nehmen. Ist der Punktekartenstapel aufgebraucht, kannst du keine Punktekarte nehmen. Punktekarten geben dir am Spielende Punkte, je nachdem wieviele Striche darauf abgebildet sind.

Rot erhält eine Karte und entscheidet sich, eine Punktekarte zu nehmen.

Rot legt die Punktekarte auf den Effekt des Ackerbaus. Diesen Effekt darf **Rot** nun nicht mehr nutzen.

Am Spielende erhält **Rot** für die Punktekarte 3 Punkte.



DIE ERFINDUNGEN

Dieses **Symbol** zeigt an, worauf sich die Erfindung bezieht - in diesem Fall Nahrung.

Diesen **Effekt** erhältst du **sofort und einmalig**, wenn du dir die Karte nimmst.

Diesen **Effekt** kannst du immer in deinem Zug nutzen.



(1) Rot nimmt das Sammelplättchen Apfel und legt es auf das linke Sammelager. Das Kartensymbol wird abgedeckt, daher darf **Rot** sich 1 Karte nehmen.

(2) Rot entscheidet sich für die Erfindung **Tontöpfe**, da **Rot** die Karte **Transportschlitten** bereits hat. Die Karte **Tontöpfe** gibt **Rot** sofort 2 Nahrung.

(3) Danach räumt Rot alle Apfelsammelplättchen ab, da das linke Sammelager voll ist, und füllt die Erfindungsauslage wieder auf.

DIE HÜTTENLEISTE

Ihr legt die neu entdeckten Hüttenplättchen auf die Hüttenleiste. Bei bestimmten Anzahlen entdeckter Hüttenplättchen treten folgende Effekte in Kraft:

- 3. Hüttenplättchen** Ihr dürft eure Späher ab sofort auch in **Region II** bewegen.
- 5. Hüttenplättchen** Ihr erhaltet alle einen **zweiten Späher** (Details siehe unten *Der zweite Späher*).
- 9. Hüttenplättchen** Ihr dürft eure Späher ab sofort auch in **Region III** bewegen.
- 11. Hüttenplättchen** Das **Spielende** wird eingeläutet (Details siehe unten *Spielende und Wertung*).



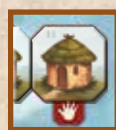
DER ZWEITE SPÄHER

Legst du das 5. Hüttenplättchen auf die Hüttenleiste, dann setzen zuerst du und dann reihum alle anderen ihren **zweiten Späher** ein. Ihr setzt den Späher zu **einem Feuer(plättchen) in der Region**, in der euer erster Späher steht. Ihr dürft ab jetzt in euren Zügen mit beiden Spähern nacheinander die Bewegung und die Aktion ihres Gebietes durchführen. Wer das 5. Hüttenplättchen aufgedeckt hat, darf sofort mit dem eigenen zweiten Späher eine Bewegung und eine Aktion durchführen.



SPIELEND E UND WERTUNG

Spielende




Das Spielende wird eingeläutet, wenn das 11. Hüttenplättchen auf die Hüttenleiste gelegt wird. Hast du das Spielende eingeläutet, führe deinen Zug komplett durch. Nimm dir dann die Spielendekarte und lege sie mit der lodernen Feuerseite (A) nach oben vor dir ab. Anschließend haben deine MitspielerInnen noch 2 Züge, du noch einen. Zur Erinnerung drehst du zu Beginn deines nächsten Zuges die Spielendekarte auf die Rückseite mit dem niedergebrannten Feuer (B) um. Wenn du danach wieder an die Reihe kommen würdest, ist das Spiel zu Ende.

Sonderfall: Im seltenen Fall, dass eine/einer von euch die letzte eigene Hütte baut, wird ebenfalls das Spielende eingeläutet. Führt es genauso aus wie beim normalen Spielende.



Wertung

Zählt nun eure Punkte. Addiert zu den bisher auf der Punkteleiste gesammelten Punkte folgende hinzu:

- Punkte wie auf euren **Punktekarten** angegeben (je  = 1 Punkt).
- 1 Punkt für jede **eigene Hütte** auf dem Spielplan.
- 1 Punkt für jede **relative Mehrheit** an eigenen Hütten in einer Siedlung. Eine Mehrheit besteht, wenn du mehr Hütten auf einem Gebiet hast als jedeR einzelne andere. Bei einer geteilten Mehrheit, wenn also mehrere von euch die gleiche Anzahl an Hütten in einer Siedlung haben, erhält niemand den Punkt.
- Punkte für eure **Aufgabenkarten**.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Blau erhält 3 Punkte für die eigenen Hütten sowie 1 Punkt für die Mehrheit an Hütten. **Rot** und **Schwarz** erhalten beide jeweils 2 Punkte für die eigenen Hütten.

Rot hat die Aufgabenkarte 1 Punkt für jede Mehrheit neben einem See.

Für **Gebiet 1** erhält **Rot** 2 Punkte für Hütten sowie jeweils 1 Punkt für die Mehrheit und die Aufgabenkarte - in Summe somit 4 Punkte.

Für **Gebiet 2** erhält **Rot** 2 Punkte für Hütten, aber keinen Punkt für die Mehrheit oder für die Aufgabenkarte, da **Rot** nicht die relative Mehrheit an Hütten auf diesem Gebiet hat.



VARIANTE: STARTERFINDUNGEN



Legt beim Spielaufbau die Starterfindungen nicht beiseite, sondern legt zufällig so viele offen aus wie SpielerInnen mitspielen. Wer in der Runde zuletzt an der Reihe ist (also rechts vom / von der Beginnenden sitzt), sucht sich zuerst eine davon aus. Dann wählen alle

anderen gegen den Uhrzeigersinn je eine Karte. (Der / Die Beginnende zuletzt.) Legt die Karte neben euer Stammestableau. Ihr habt nun alle zu Beginn bereits eine eigene Erfindung, die sich von der Erfindung der anderen unterscheidet. Behandelt sie wie normale Erfindungen.

Impressum

Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Illustrationen: Hendrik Noack
Grafikdesign: Christof Tisch

Realisation: Christof Tisch, Frank Heeren
Anleitung: Inga Keutmann, Christof Tisch
Lektorat: Christine Heeren, Gerhard Tischler

Wir danken Sayuri de Zilva für viele Anregungen und wissenschaftliche Beratung, sowie allen Testern, besonders Ryan Palfreyman, Tristan Tisch, Klaus, Felix und Jakob Ottmaier, Vanessa Roth, sowie Darius, Robin und Alec.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

© 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele