

# ABENTEUER MENSCHHEIT

## SPIELANLEITUNG

### Spielmaterial:

- 1 Spielplan
- 1 Stanztableau mit 4 Übersichtstafeln
- 1 Stanztableau mit 10 Wüsten, 18 Ereignischips, 32 Völkerchips und 2 Störfiguren
- 80 Rohstoffkarten
- 10 Sonderkarten
- 8 Spielfiguren „Nomade“
- 20 Spielfiguren „Stamm“
- 16 Markierungssteine
- 2 Würfel, 2 Standfüsse
- 1 Spielanleitung



Wollen Sie sofort wissen, wie „Abenteuer Menschheit“ gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

**[www.profeasy.de](http://www.profeasy.de)**

und schauen Sie Marlene, Vicky und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy

## Abenteuer Menschheit

Die Wiege des modernen Menschen, des Homo Sapiens, liegt in Afrika. Diese Vermutung hegen Wissenschaftler auf Grund eines menschlichen Schädels, der im heutigen Kenya gefunden wurde. Der Schädel weist alle anatomischen Merkmale des heutigen Menschen auf und sein Alter wird auf etwa 150.000 Jahre geschätzt.

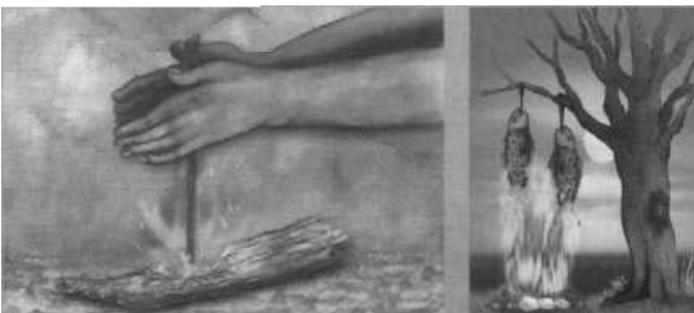
Vielleicht waren es Klimakatastrophen, zu wenig Nahrung oder der natürliche Wandertrieb, der einige menschliche Stämme dann vor 100.000 Jahren veranlasste, Afrika zu verlassen und sich über den heutigen Nahen Osten über die ganze Welt zu verbreiten.

Vor 60.000 Jahren erreichten die Menschen auf ihrer Wanderschaft den ostasiatischen Raum, Europa etwa 20.000 Jahre später. Spätestens 30.000 v. Christus zwangen sie das Meer und besiedelten Australien. Als eine Eiszeit um 12.000 v. Christus eine Landbrücke zwischen Asien und Amerika schuf, gelang ihnen auch der Sprung nach Amerika.

Während ihrer langen Wanderschaft mussten sich die Menschen immer wieder an neue klimatische Verhältnisse und an eine feindliche Umwelt anpassen. Es bildeten sich ethnische Unterschiede. So schützte die dunkle Pigmentierung der Haut die Afrikaner und Austronesier vor der sengenden Sonne äquatornaher Gebiete. Die helle Haut der Indogermanen und Asiaten vermochte hingegen das spärliche Sonnenlicht des Nordens besser aufzunehmen.



Doch nicht nur die körperliche Anpassung half dem Menschen, die Erde zu erobern. Es war vor allem sein hoch entwickeltes Gehirn und das handwerkliche Geschick seiner Hände. So erdachte er immer bessere Jagdgeräte, entwickelte die Kunst des Feuermachens und lernte, Nahrung durch Räuchern oder Dörren haltbar zu machen.



Nicht immer fand er am Rand des ewigen Eises Schutz in Höhlen, also konstruierte er mit Fellen und den langen Stoßzähnen der Mammuts stabile und wärmende Zelte. An den Küsten Südasiens angekommen, baute er Boote und eroberte Australien und die pazifische Inselwelt.



In Europa und Asien traf der Homo Sapiens auf seinen Vetter, den nicht minder klugen Neandertaler, der schon viele Jahrtausende zuvor seine Heimat Afrika verlassen hatten. Funde beweisen, dass beide Menschengruppen einige Jahrtausende in benachbarten Gebieten lebten und Kontakt hatten. Ob dieser Kontakt immer nur friedlicher Natur war, wissen wir nicht. Letztlich ist der Neandertaler vor etwa 30.000 Jahren ausgestorben. Die meisten Wissenschaftler gehen heute davon aus, dass er nicht vom modernen Menschen ausgerottet wurde, sondern sich mit ihm vermischt hat.



*Erleben Sie nun in diesem Spiel, wie Jahrtausende wie im Fluge vergehen. Führen Sie die Ihnen anvertrauten Stämme aus Afrika hinaus nach Europa, Asien, Amerika und Australien,...*

## Kurze Spielübersicht

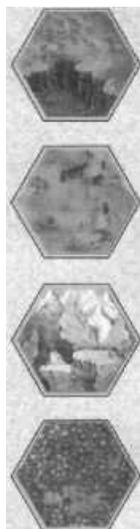
Jeder Spieler besitzt zu Beginn des Spieles drei Stämme in Afrika. Ein Stamm grenzt immer an mindestens eine Landschaft an. Je nach Würfelwurf und Landschaft erhalten die Spieler im Laufe des Spieles die Rohstoffe Fleisch, Feuerstein, Fell und Knochen. Rohstoffe erlauben es uns, Nomaden von unseren Stämmen abzuspalten, mit diesen entlang der Wege weiter zu wandern und auf geeigneten Kreuzungen neue Stämme zu erschaffen. Jeder neue Stamm bringt uns einen Siegpunkt. Siegpunkte erhalten wir auch, wenn unsere Stämme fortschrittlicher werden oder wenn wir mit unseren Nomaden in lebensfeindliche Gebiete vordringen. Es gewinnt, wer zuerst über 10 Siegpunkte verfügt.

## Spielvorbereitung

Wir legen den Spielplan aus und sehen eine Weltkarte, die aus sechseckigen Landschaften zusammengesetzt ist.

Die Kanten der Landschaften bilden die **Wege**, die Ecken sind **Kreuzungen**. Es gibt 4 unterschiedliche Landschaften: **Hügelland, Steppe, Gebirge und Wald**.

Jede Landschaft trägt eine Zahl. Wird eine dieser Zahlen im Laufe des Spieles mit 2 Würfeln gewürfelt, produziert die zugehörige Landschaft Rohstoffe:



Hügelland produziert Fleisch

Steppe produziert Knochen

Gebirge produziert Feuerstein

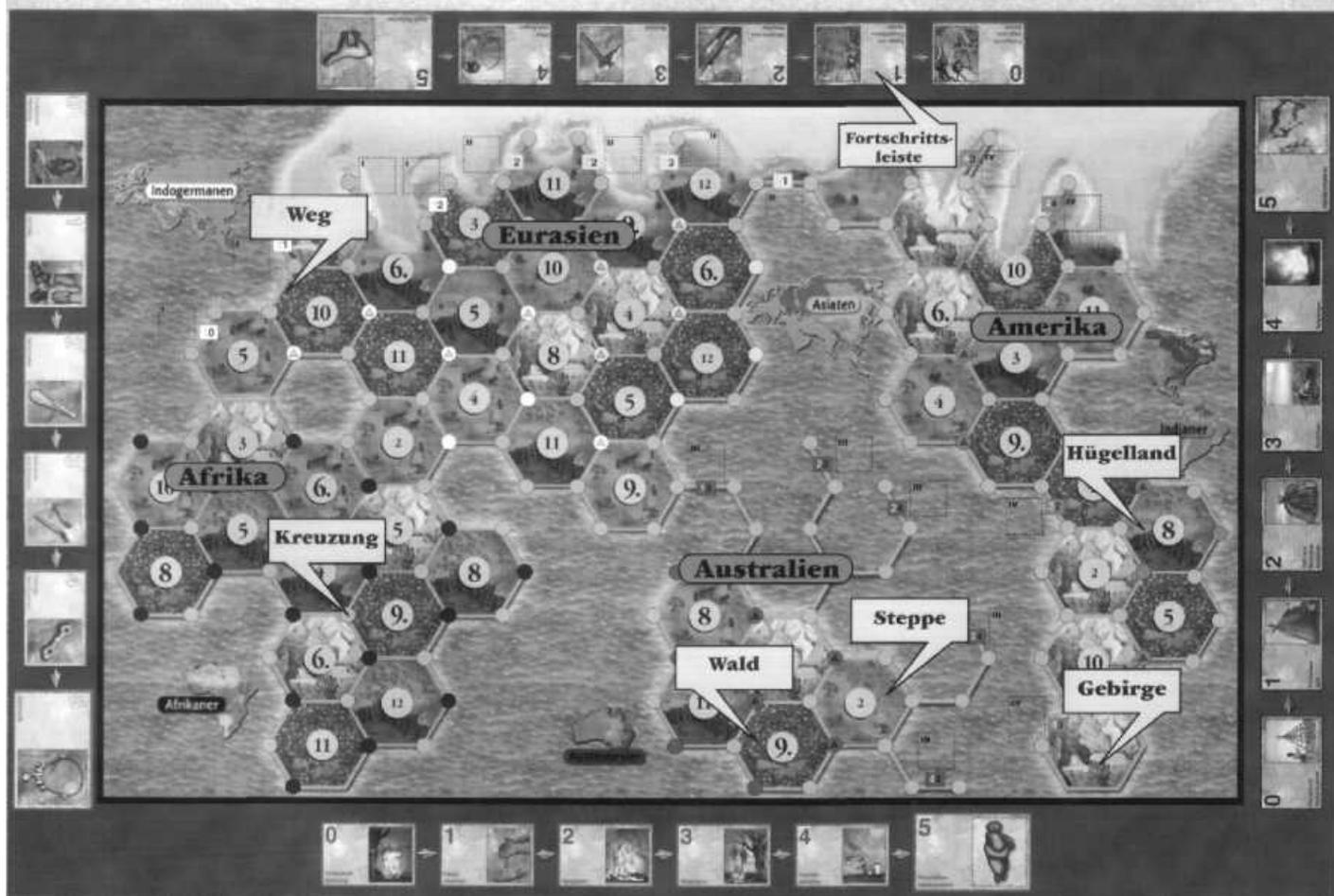
Wald produziert Fell



Auf jeder Seite des Planes ist eine **Fortschrittsleiste** abgebildet

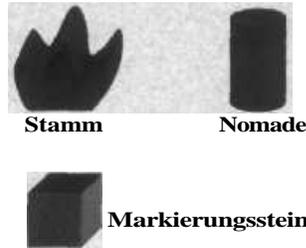
Jeder Spieler erhält eine **Übersichtstafel**. Hier kann man ablesen, welche Rohstoffe für die Entwicklung und Fortschritte der Menschheit gezahlt werden müssen. Außerdem werden die Vorteile der einzelnen Fortschrittsleisten beschrieben.

Entwicklungskosten	Fortschrittskosten	1. Stufe	2. Stufe



Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe:

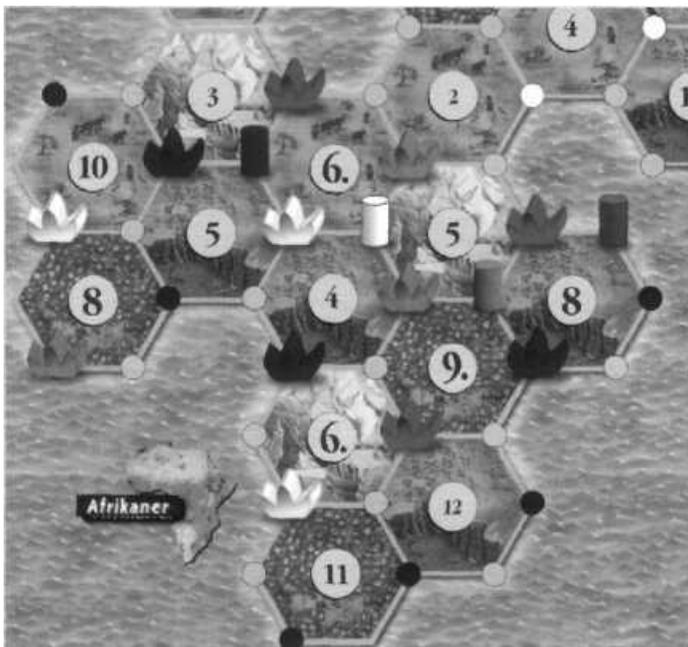
- 2 Nomaden,**
- 5 Stämme und**
- 4 Markierungssteine.**



Die **Startaufstellung** ist in der Abbildung unten dargestellt: Jeder Spieler gründet drei Stämme auf den schwarzen Kreuzungen Afrikas und setzt einen Nomaden neben einen seiner Stämme.

**Wichtig:** Beim Spiel zu dritt lassen Sie die Steine einer beliebigen Farbe weg!

*Anmerkung: Erfahrene Spieler sollten nach der am Ende der Regel beschriebenen „Startaufstellung für Fortgeschrittene“ thfe ersten drei Stämme setzen.*



Jeder Spieler stellt auf jedes Startfeld („0“) der 4 Fortschrittsleisten einen seiner **Markierungssteine**.



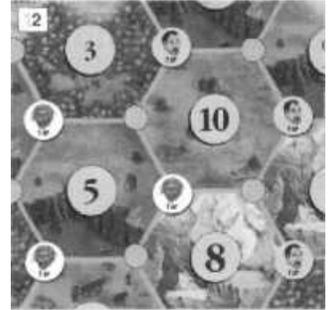
**Die Rohstoffkarten**

werden sortiert und als einzelner Stapel „Fell“, „Feuerstein“, „Fleisch“ und „Knochen“ offen neben den Spielplan gelegt.



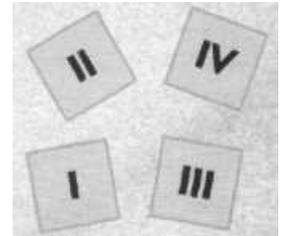
Jeder Spieler erhält eine Rohstoffkarte „Fell“ und eine Rohstoffkarte „Knochen“. Rohstoffkarten werden verdeckt auf der Hand gehalten.

Die **32 Völkerchips** werden auf die farbgleichen Kreuzungen des Planes gelegt.

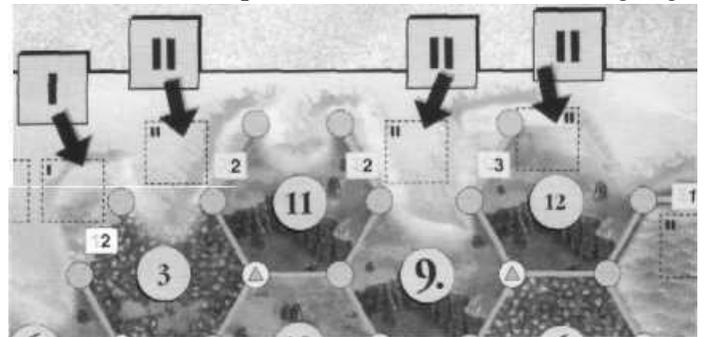


**Achtung:** Beim Spiel zu Dritt werden pro Volk nur 5 Chips auf jeweils farbgleiche Kreuzungen mit einem Dreieck (▲) gelegt.

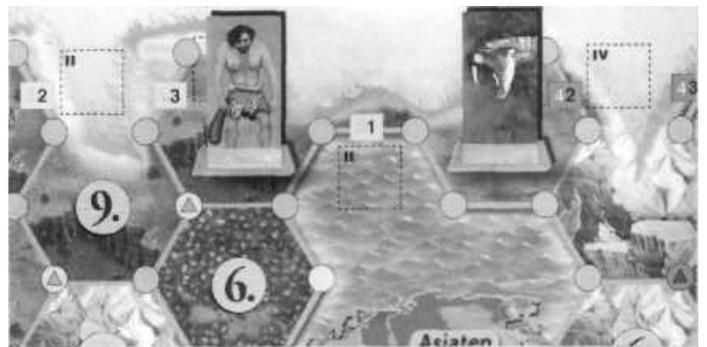
Die **18 Ereignischips** werden auf die Seite mit der römischen Zahl gedreht. Sie werden ein paar Mal hin und her geschoben, damit keiner mehr weiß, welches Symbol sich auf der Rückseite befindet.



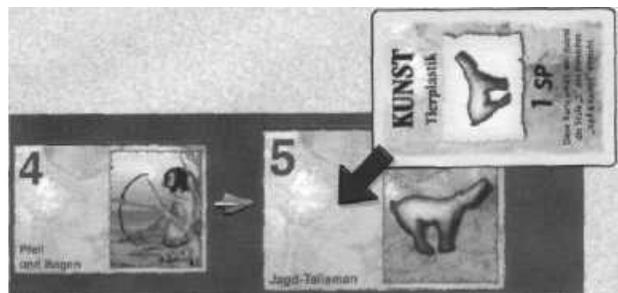
Sind sie so „gemischt“, werden sie auf die gestrichelten Felder mit den entsprechenden römischen Zahlen gelegt.



Die Störfiguren „Neandertaler“ und „Raubtier“ werden auf die Landfelder neben der Landbrücke Eurasien-Amerika - wie unten abgebildet - gesetzt.



Auf die 5. Stufe jeder Fortschrittsleiste wird die passende Siegpunktkarte „Kunst“ gelegt.



Die **Doppel-Siegpunktkarten** „Erkundung“ und „Verbreitung“ sowie die 4 **Siegpunktkarten** „Anpassung“ werden neben dem Plan bereit gelegt.



Die sechseckigen Wüstenfelder und die beiden Würfel werden ebenfalls neben dem Spielplan bereit gelegt.

## Spielablauf

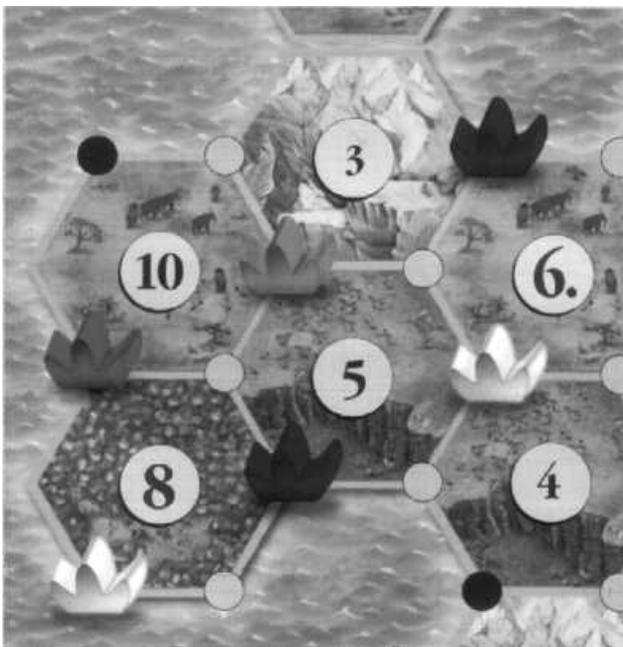
Der jüngste Spieler beginnt. Ist ein Spieler an der Reihe, gliedert sich sein Zug in folgende Aktionen, die in dieser Reihenfolge ausgeführt werden müssen:

1. Rohstoffe für alle Spieler auswürfeln
2. Handeln
- 3- Entwicklung und Nomaden bewegen

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

### 1. Rohstoffe für alle auswürfeln

Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er zunächst mit beiden Würfeln. Jeder Spieler nimmt sich für jeden Stamm, der neben einer Landschaft mit der gewürfelten Zahl steht, den Rohstoff dieser Landschaft vom entsprechenden Vorratsstapel.



### Beispiel:

Spieler „Blau“ ist an der Reihe und würfelt eine „5“, Spieler „Weiß“, Spieler „Rot“ und Spieler „Orange“ erhalten jeder eine Rohstoffkarte Fleisch, Spieler „Blau“ geht leer aus.

## 2. Handeln

Haben alle Spieler ihre Rohstoffe genommen, darf der Spieler, der an der Reihe ist, mit allen Mitspielern Rohstoffe tauschen. Er kann mitteilen, welche Rohstoffe er benötigt und welchen er dafür anbietet. Natürlich dürfen auch mehrere Rohstoffe gefordert oder geboten werden.

**Wichtig:** Es darf immer nur mit dem Spieler gehandelt werden, der an der Reihe ist.

**Beispiel-** Tom benötigt einmal „Fleisch“. Er bat „Felle“ auf der Hand. Also bietet er ein „Fell“ und möchte dafür ein „Fleisch“ haben. Sabine benötigt „Fell“ und bietet dafür ein „Fleisch“. Der Tausch kommt zu Stande. Sabine gibt Tom die Karte „Fleisch“ und erhält dafür die Karte „Fell“.

**Bankhandel:** Besitzt ein Spieler 3 Rohstoffkarten einer Sorte, darf er diese gegen einen beliebigen Rohstoff mit der „Bank“ tauschen, das heißt, er legt die 3 Karten auf den entsprechenden Vorratsstapel und nimmt sich eine beliebige andere Rohstoffkarte.

## 3. Entwicklung und Nomaden bewegen

Jeder Spieler versucht, seine Stämme möglichst erfolgreich über die Herde zu verbreiten. Hier/u stehen ihm während seines Zuges alle vier der nachfolgend genannten Entwicklungsmöglichkeiten zur Verfügung - in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft (so lange seine Rohstoffereichen):

- a) Nomade erschaffen
- b) Nomade bewegen
- c) Nomade in Stamm umwandeln
- d) Fortschritt entwickeln

### a) Nomade erschaffen

Wer einen Nomaden erschaffen möchte, gibt ein „Fell“ und ein „Fleisch“ zurück (auf den Vorratsstapel legen) und stellt ihn auf eine freie Kreuzung neben einen seiner Stämme.

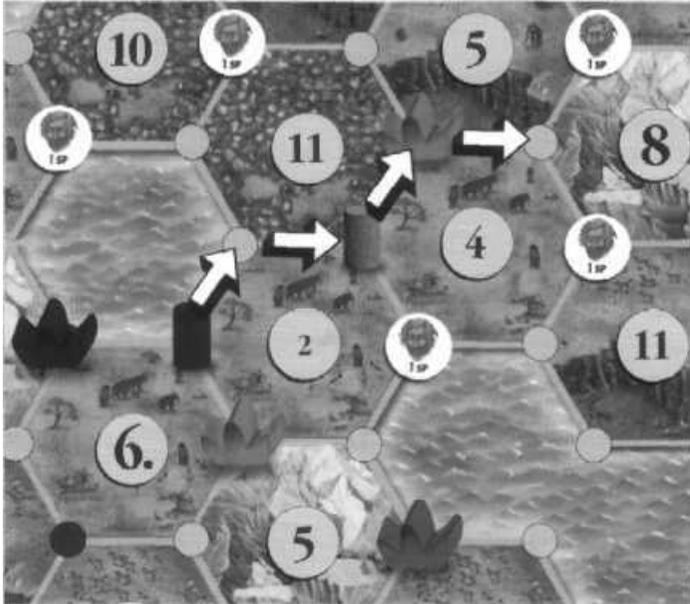
**Wichtig:** Für Nomaden gibt es keine Rohstoffträge, wenn die Zahl einer benachbarten Landschaft gewürfelt wurde.

### b) Nomade bewegen

Die Bewegung eines Nomaden kostet 1 „Fleisch“. Hat ein Spieler ein Fleisch bezahlt, darf er einen seiner Nomaden bis zu 2 Kreuzungen weit ziehen. Für jeden Fortschritt im Bereich Nahrung (siehe Fortschritt entwickeln) darf ein No-Nomade zusätzlich eine Kreuzung weitergezogen werden. Beahlt ein Spieler 2 oder mehr „Fleisch“, darf er einen Nomaden in einem Zug auch entsprechend mehr Kreuzungen weiterziehen oder beide Nomaden ziehen (falls ein zweiter im Spiel ist).

### Für die Bewegung gelten folgende Regeln:

- Ein Nomade darf über eigene oder fremde Nomaden oder Stämme gezogen werden, muss aber immer auf einer freien Kreuzung seinen Zug beenden. Ein Nomade darf während seines Zuges beliebig oft die Richtung wechseln.



Markierungsstein auf der Nahrungs-Fortschrittsleiste auf die 2. Stufe vor



#### • „Kleidung“ und „Konstruktion“

Die Entwicklung dieser Bereiche erlaubt es, Nomaden über „Bedingungskästchen“ hinweg zu ziehen, die darauf liegenden Ereignis chips umzudrehen und somit dieses Ereignis auszulösen. Siehe Regelpunkt „Die Bedingungskästchen“.

#### • Nahrung

Jede Fortschrittsstufe in diesem Bereich erlaubt es, einen Nomaden gegen Abgabe eines Fleisches eine zusätzliche Kreuzung weiter zu ziehen.

**Beispiel:** Steht der Markierungsstein auf Stufe „3“, so darf der Spieler seinen Nomaden 5 Kreuzungen (2+3) weiter ziehen, wenn er ein Fleisch bezahlt.

#### • Jagd und Kampf

Ein Fortschritt in diesem Bereich bringt keinen dauerhaften Vorteil. Bei jedem Fortschritt versetzt der Spieler einmalig den Neandertaler in Afrika oder Eurasien, bzw. das Raubtier in Amerika oder Australien auf ein anderes Landschaftsfeld. Außerdem darf er einem der Spieler, der einen Stamm an diesem Landschaftsfeld stehen hat, eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen.

**Wichtig:** Die 5. Stufe jeder Fortschrittsleiste ist **einmalig!** Der Spieler, der als erster die 5. Stufe einer Leiste erreicht, erhält die dort ausliegende Siegpunktkarte. Alle anderen Spieler dürfen ihren Markierungsstein nun nicht mehr auf diese 5. Stufe vorrücken.

## Sonstige Regeln

### Neandertaler und Raubtier

Neandertaler und Raubtier sind Störfiguren. Sie blockieren das jeweilige Landschaftsfeld, auf dem sie stehen. Eine blockierte Landschaft produziert keine Rohstoffe mehr, wenn ihre Zahl gewürfelt wird. Störfiguren werden im Lauf des Spieles zwischen beliebigen Landschaften versetzt.

Es gibt eine **Einschränkung:** Der Neandertaler darf nur auf Landschaften Afrikas und Eurasiens und das Raubtier nur auf Landschaften Amerikas und Australiens gestellt werden.

### „7“ gewürfelt

Würfelt ein Spieler eine „7“, gibt es keine Rohstoffeinheiten. Der Wurf einer „7“ hat folgende Auswirkungen:

- Jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffkarten besitzt, wählt die Hälfte seiner Rohstoffkarten aus und legt sie ab - zurück auf die jeweiligen Vorratsstapel. Bei einer ungeraden Zahl wird vorher aufgerundet.

**Beispiel-** Spieler „Rot“ stellt einen Nomaden neben einem seiner Stämme auf, zahlt 2 x Fleisch und zieht den Nomaden 4 Felder weit über die orangefarbenen Figuren hinweg.

### c) Nomade in Stamm umwandeln

Hat ein Spieler einen seiner Nomaden auf eine Kreuzung mit einem **Völkerchip** gezogen, darf er ihn in einen Stamm umwandeln. Diese Umwandlung kostet ein „Fell“, einen „Knochen“ und einen „Feuerstein“.

Der Spieler

- nimmt den Nomaden zu seinem Vorrat zurück,
- legt den Völkerchip (Siegpunkt!) vor sich ab und
- stellt einen eigenen Stamm auf die Kreuzung.

Von nun an erhält der Spieler auch für diesen Stamm bei den entsprechenden Würfelzahlen Rohstoffe benachbarter Landschaften.

**Wichtig:** Ein Nomade darf immer nur auf einer Kreuzung, auf der ein Völkerchip liegt, in einen Stamm umgewandelt werden!

Befinden sich alle 5 Stämme eines Spielers auf dem Spielplan und möchte er einen weiteren Stamm erschaffen, muss er einen seiner Stämme aus **Afrika** entfernen. Besitzt er keinen Stamm in Afrika mehr, entfernt er einen beliebigen Stamm.

### d) Fortschritt entwickeln

Es gibt die 4 Fortschrittsleisten „Nahrung“, Jagd & Kampf“, „Konstruktion“ und „Kleidung“, Wer in einem dieser Bereiche einen Fortschritt entwickeln will, zahlt den/die auf der Übersichtstafel angegebene(n) Rohstoff(c) und rückt den Markierungsstein eine Stufe vor. Nun steht ihm der auf der Übersichtstafel beschriebene Vorteil dieser Stufe zu.

**Beispiel,-** Wie auf der Übersichtstafel angegeben, zahlt Spieler „Orange“ einen Knochen und rückt seinen

2. Wer die „7“ gewürfelt hat, versetzt den Neandertaler (nicht das Raubtier) auf ein anderes Landschaftsfeld Eurasiens oder Afrikas. Außerdem darf er einem der Spieler, der einen Stamm an diesem Landschaftsfeld stehen hat, eine Rohstoffkarte aus dessen verdeckter Hand ziehen.

Danach darf der Spieler ganz normal handeln und entwickeln.

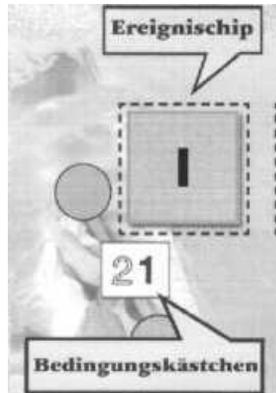
## Die Bedingungskästchen

Als sich der moderne Mensch auf der Erde ausbreitete, drang er in die Eiswüsten des Nordens vor und gelangte mit zerbrechlichen Booten nach Australien und zu den Inseln des Pazifiks. Hierzu war natürlich ein bestimmter Fortschritt notwendig.

Auf dem Spielplan sind manche Wege mit einem Bedingungskästchen und einem benachbarten Ereignischip versehen.

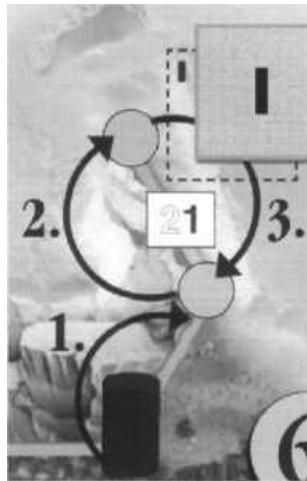
Die helle linke Zahl steht für den Fortschritt „Kleidung“, die schwarze, rechte Zahl für den Fortschritt „Konstruktion“.

Ein Spieler darf einen Nomaden nur dann über ein Bedingungskästchen ziehen, wenn er die geforderten Fortschrittsstufen entwickelt hat. Der erste Spieler, der die Bedingung eines Kästchens erfüllt und mit einem Nomaden auf die Kreuzung hinter dem Kästchen zieht, erhält den benachbarten Ereignischip.



## Beispiel-

Hans hat jeweils die zweiten Fortschrittsstufen der Bereiche „Kleidung“ und „Konstruktion“ entwickelt. Er gibt ein „Fleisch“ ab und zieht seinen Nomaden 3 Kreuzungen weit. Da er als erster über das Kästchen 2/1 gezogen ist, nimmt er sich den zugehörige Ereignischip.

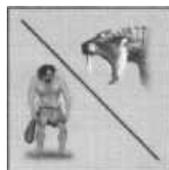


## Die Ereignischips

Wenn ein Spieler einen Ereignischip erhält, deckt er ihn sofort auf. Es gibt 3 Arten von Ereignischips: Störfigur, Verödung und Anpassung.

### 1. Störfigur

Wer diesen Chip aufdeckt, versetzt sofort den Neandertaler auf ein Landschaftsfeld in Eurasien/Afrika oder das Raubtier in



Amerika/Australien. Außerdem zieht er von einem der Mitspieler eine Rohstoffkarte, der an diesem Landschaftsfeld einen Stamm stehen hat.

### 2. Verödung

Zeigt der Chip eine Landschaft, so muss



eine Landschaft dieser Art in Afrika mit einer Wüste zugedeckt werden: Afrika verodet! Veröden können nur Landschaften, die an mindestens eine schwarz markierte Kreuzung angrenzen. Landschaften mit Wüsten darauf produzieren für den Rest des Spieles keine Rohstoffe mehr.

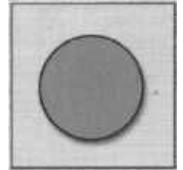


### 3. Anpassung

In seinen neuen Lebensräumen konnte der Mensch nur überleben, wenn es ihm gelang, sich an die jeweiligen klimatischen Bedingungen anzupassen.

Wer einen Chip mit einem farbigen Punkt aufdeckt, erhält sofort die Karte „Anpassung“ in dieser Farbe. Er legt die Karte vor sich ab. Sie zählt einen Siegpunkt.

Mit Ausnahme der Siegpunktchips werden alle Chips nach Gebrauch aus dem Spiel entfernt (in die Schachtel zurück gelegt)



## Die Doppel-Siegpunkt Karten

### 1. Erkundung

Wenn ein Spieler das Ereignis eines Ereignischips ausgeführt hat, legt er ihn mit der Rückseite nach oben vor sich ab. Wer als erster 2 Ereignischips in seinen Besitz gebracht hat, erhält die Karte „Erkundung“.

**Aber:** Hat ein anderer Spieler mehr Ereignischips, muss ihm diese Karte sofort übergeben werden.



### 2. Verbreitung

Diese Karte erhält der Spieler, der zuerst von jedem Volk mindestens einen Völkerchip besitzt. Der Spieler behält diese Karte bis zum Ende des Spieles.

Auch der zweite Spieler, dem es gelingt, von jedem Volk mindestens einen Völkerchip zu besitzen, erhält einen Siegpunkt: Er darf sich einen beliebigen freien (unbesetzten) Völkerchip vom Spielplan nehmen und vor sich ablegen.



## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und mindestens über 10 Siegpunkte verfügt.

**Beispiel** Wolfgang besitzt 7 Völkerchips (7 Siegpunkte) und die Karte „Verbreitung“ (2 Siegpunkte). Er ist am Zug und zieht seinen Markierungsstein als erster Spieler auf die 5. Stufe der Nabrungs-Fortschrittsleiste. Damit erhält er die Kunst-Siegpunktkarte „Venus“ und gewinnt das Spiel mit 10 Siegpunkten.



## Startaufstellung für Fortgeschrittene

In 3 Setzrunden platzieren die Spieler ihre 3 Stämme in Afrika.

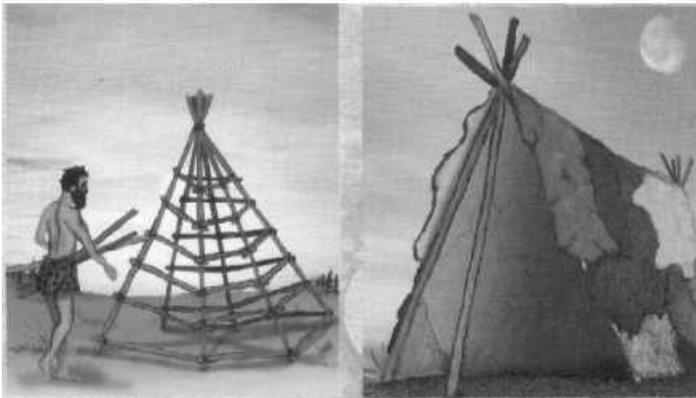
1. Wer am höchsten würfelt, beginnt und setzt einen seiner Stämme auf eine schwarze Kreuzung. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn und setzen ebenso einen Stamm auf eine schwarze Kreuzung.

2. Nun startet der Spieler, der zuletzt an der Reihe war und platziert seinen zweiten Stamm. Dann folgen die anderen Spieler im **entgegengesetzten** Uhrzeigersinn und setzen jeweils ihren zweiten Stamm auf eine schwarze Kreuzung.

3. Hat der letzte Spieler seinen zweiten Stamm gesetzt, darf er sogleich seinen dritten platzieren, die Mitspieler folgen, jetzt wieder im Uhrzeigersinn.

4. Jeder Spieler darf nun einen seiner Nomaden einsetzen (neben einem seiner Stämme), der letzte Spieler zuerst. Die anderen Spieler folgen entgegen dem Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält noch je eine Rohstoffkarte „Fell“ und „Knochen“.



## Impressum:

© 2002

**Autor:** Klaus Teuber

Web: [www.klausteuber.de](http://www.klausteuber.de)

**Grafik:** Fine Tuning/Michaela Schelk

**Illustrationen:** Tanja Donner

KOSMOS Verlag

Postfach 10 60 11 D-70049 Stuttgart

Tel.: +49 (0)711-2191-0 Fax: +49 (0)711-2191-422

Web: [www.diesiedlervoncatan.de](http://www.diesiedlervoncatan.de)

Web: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

e-mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

**Dieses Spiel entstand in enger Zusammenarbeit mit der Zeitschrift Stern (Verlag Grüner + Jahr, Hamburg).**

