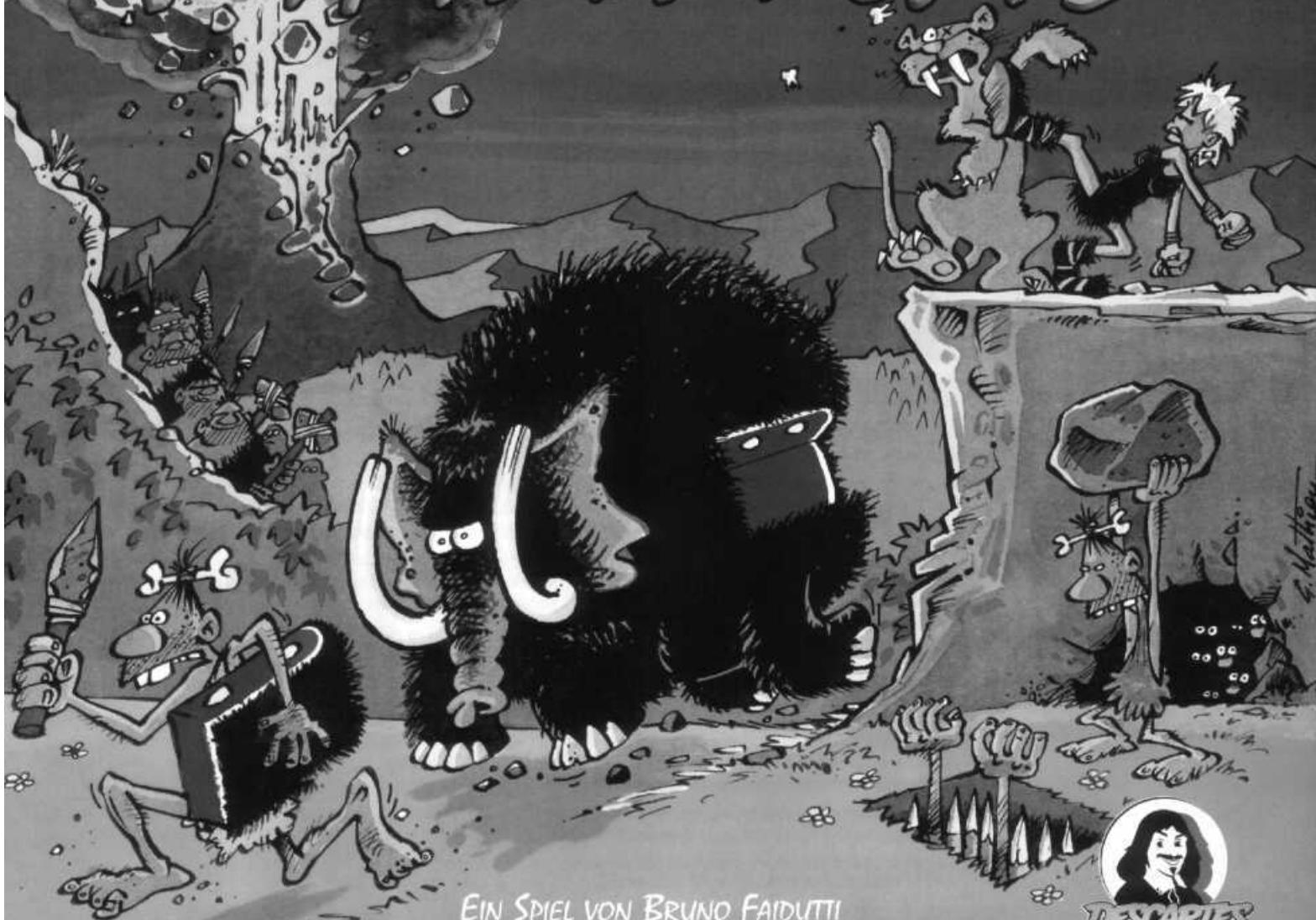


DAS TAL DER MAMMUTS



EIN SPIEL VON BRUNO FAIDUTTI
MIT ILLUSTRATIONEN VON GÉRARD MATHIEU



Ist Ihr Stamm prähistorischer Menschen in der Lage, sich zu vermehren, weiterzuentwickeln und ein großes Gebiet einzunehmen, um dort vier Lager zu errichten? Auf dem Weg dorthin muss Ihr Stamm unliebsame Konkurrenten bekämpfen, wilde Tiere besiegen und sich durch Jagd, Fischfang, Ackerbau und Ernte die für das Überleben notwendige Nahrung besorgen.

Viel Glück!

Spielmaterial

Spielplan:

Zwei doppelseitig bedruckte Spielplanhälften

Karten:

40 Sonderkarten (grüne Rückseite)
15 Karten Sommer-Ereignisse (gelbe Rückseite)
15 Karten Winter-Ereignisse (blaue Rückseite)

2 Würfel

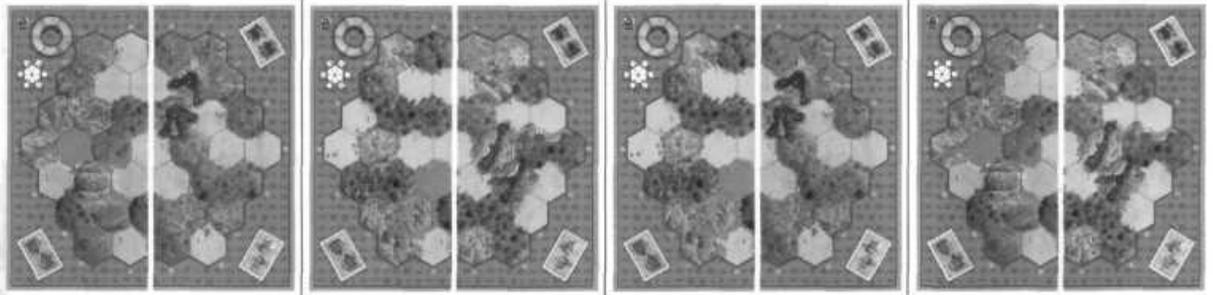
ein Leinenbeutel für die Tierplättchen

Figuren, Plättchen und Marken

62 Tierplättchen (54 davon tragen auf der Rückseite einen Buchstaben)
6 Frauenfiguren und 10 Kriegerfiguren pro Spieler
(in sechs verschiedenen Farben)
Je eine neutrale Frauen- und Kriegerfigur
ein Holzmarker zum Anzeigen der Jahreszeit
9 Marker Landwirtschaft
9 Marker Waldbrand (braun)/Überschwemmung (blau)
2 Marker Zaun
5 Marker Lager (Dorf/Höhle) pro Spieler (in 6 verschiedenen Farben)
6 Marker Feuer
42 Marker Nahrung (15xWert 5, 15x1, 12x2)

Spielvorbereitung

4 mögliche
Spielpläne



- Die Spieler wählen zwei beliebige Spielplanseiten aus und legen diese aneinander. Es gibt also vier verschiedene Spielplanvarianten.
- Ein beliebiger Spieler verwaltet die Nahrungsmarker, ein anderer kümmert sich um die Bewegung und das Entfernen der Tiere, und ein dritter Spieler überwacht das Ziehen der Ereignisse.
- Mit Ausnahme der acht Wölfe, auf deren Rückseite kein Buchstabe aufgedruckt ist, werden alle Tierplättchen in den Leinenbeutel gegeben. (Die acht Wölfe können später über Karten ins Spiel gebracht werden.)
- Die Winter-Ereignisse (blaue Karten) und die Sommer-Ereignisse (gelbe Karten) werden getrennt voneinander gemischt und verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt
- Jeder Spieler erhält alle Plättchen und Figuren seiner Farbe: 10 Krieger (ihre unterschiedliche Leibesfülle spielt keine Rolle) und 6 Frauen, 5 Lager sowie 12 Nahrungspunkte (in beliebiger Stückelung). Um das Spiel etwas zu erleichtern, kann man auch mit jeweils 15 Nahrungspunkten beginnen.
- Wer die höchste Zahl würfelt, wird Startspieler. Dann wird reihum gespielt.
- Wer an der Reihe ist, legt ein Lager, zwei Frauen und fünf Krieger seines Stammes zusammen auf ein freies Feld seiner Wahl (nicht auf den See!). In der Ebene (hellgrüne Felder) und im Wald (dunkelgrüne Felder) wird der Lager-Marker auf die Dorf-Seite gedreht, im Gebirge (braune Felder) zeigt er die Höhle. Zu Beginn des Spiels ist es nicht erlaubt, sein Lager auf einem Feld zu platzieren, das neben dem Lager eines anderen Spielers liegt, wenn sie nicht durch einen Fluss voneinander getrennt sind. Hat ein Spieler sein Lager auf ein Ebenen-Feld gelegt, kann er sofort einen Nahrungspunkt abgeben, um das Land seines Lagers zu kultivieren; dazu legt er einen Landwirtschaftsmarker mit der Seite, die zwei Ähren zeigt, nach oben auf das Feld.
- Die Sonderkarten (grüne Karten) werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten (beziehungsweise vier Karten bei 5 oder 6 Spielern). Die restlichen Karten werden verdeckt auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan gelegt.
- Der hölzerne Jahreszeitenmarker wird auf das zweite Sommerfeld gelegt.



1 Lager
2 Frauen
5 Krieger



Das Spiel beginnt in
der zweiten
Sommerunde.

Spielablauf

3 Runden Sommer,
3 Runden Winter
wechseln sich ab

Das Spiel läuft in Runden ab. Zunächst ist es zwei Runden lang Sommer, dann immer abwechselnd drei Runden Winter und drei Runden Sommer. Jede Runde ist wiederum in Phasen unterteilt, die immer in derselben Reihenfolge durchlaufen werden. Die fett gedruckten Phasen werden jede Runde gespielt, die anderen nur in bestimmten Runden.

- 1) Ereignis (außer in den ersten beiden Runden des Spiels)
- 2) Ankunft neuer Tiere
- 3) Bewegung der Tiere
- 4) Bewegung und Niederlassung der Stämme
- 5) Kämpfe
- 6) Überleben
- 7) Geburten (in der jeweils letzten Runde der Jahreszeiten)
- 8) Saatzeit (in der letzten Runde des Winters)
- 9) Sonderkarten nachziehen (in der jeweils letzten Runde der Jahreszeiten)
- 10) **Ende der Runde und eventuell Spielende**

1) Ereignis (nicht in den ersten beiden Runden des Spiels)

Bevor ein neues Ereignis aufgedeckt wird, werden die Waldbrand- und Überschwemmungsmarker vom Spielplan genommen. Entsprechend der momentanen Jahreszeit wird die oberste Ereigniskarte vom dazugehörigen Stapel aufgedeckt und sofort ausgeführt.

Die kursiv gedruckten Textpassagen der Ereigniskarten gelten nur in der Regel für Fortgeschrittene.



Ereignis



4 Tiere im Sommer,
2 Tiere im Winter
(4-6 Spieler)



Wenn ein Stapel mit Ereigniskarten aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden den neuen Ereigniskartenstapel.

Bei einigen Ereignissen muss eine Region ausgewürfelt werden. Es gibt auf dem Spielplan jeweils sechs Ebene-, sechs Wald- und sechs Gebirgsregionen (die Vulkane mit den roten Markierungen zählen zum Gebirge), die mit den Zahlen von 1 bis 6 gekennzeichnet sind. Ein Würfelwurf gibt in diesen Fällen die betroffene Region an. Eine Region besteht meistens neben dem ausgewürfelten Feld aus mehreren zusammenhängenden Feldern der gleichen Art. Diese Felder sind dann ebenso wie das ausgewürfelte Feld von dem Ereignis betroffen.

Die Wirkung bestimmter Ereignisse (Mageres Fleisch, Dürre,..) kann bis zum Ende einer Jahreszeit anhalten. In diesem Fall lässt man die Ereigniskarte offen neben dem Spielplan liegen, damit sie nicht in Vergessenheit gerät.

2) Ankunft neuer Tiere

In dieser Phase werden aus dem Leinenbeutel gemäß der folgenden Tabelle Tierplättchen gezogen:

Falls im Laufe des Spiels ein Mitspieler ausscheiden sollte, so dass beispielsweise statt der ursprünglichen vier nur noch drei Spieler mitspielen, muss die Anzahl der Tierplättchen, die gezogen werden, entsprechend verringert werden.

Jedes Plättchen muss auf das Feld gesetzt werden, das durch den jeweiligen Buchstaben auf der **Rückseite** angegeben ist. Dabei bedeutet ein brauner Großbuchstabe, dass das Tier auf einem Gebirgsfeld auftaucht. Tiere mit kleinen grünen Buchstaben werden auf Ebenen- oder Waldfelder gesetzt.

	4 bis 6 Spieler	2 oder 3 Spieler
Erste Runde	6	5
Andere Sommerrunden	4	3
Winterrunden	2	1



Wenn ein großes Tier (Bison, Nashorn oder Mammut) auf ein kultiviertes Ebenenfeld gesetzt wird, werden die Pflanzen sofort beschädigt (siehe unter „Bewegung der Tiere“).

3) Bewegung der Tiere

Tiere, die sich auf demselben Feld wie Menschen befinden, bewegen sich nicht.

Die Tiere werden in einer beliebigen Reihenfolge bewegt (Ausnahme: siehe weiter unten).

Man würfelt mit einem Würfel und sieht dann auf der Windrose nach, in welche **Richtung** die Bewegung aller Tiere ausgeführt wird. Alle Tiere werden **gemäß ihrer Zugweite** (siehe Tabelle) so weit wie möglich in diese Richtung bewegt. Wird ein Tier durch ein Hindernis (Gebirge oder Fluss für einige Tiere; See, Spielfeldrand, überschwemmte oder verbrannte Felder für alle - siehe Tabelle weiter unten) daran gehindert, in diese Richtung loszulaufen, bewegt es sich, wenn möglich, in die **entgegengesetzte Richtung**.

Wenn ein Tier während seiner Bewegung **auf ein Hindernis trifft**, wenn es ein Feld erreicht, auf dem sich Menschen oder andere Tiere der gleichen Gattung befinden, **endet die Bewegung**.

Trifft ein Tier auf ein Feld mit anderen Tieren der gleichen Gattung, bildet es mit diesen eine **Herde**. Ab sofort ziehen und kämpfen diese Tiere immer gemeinsam.

In einigen Fällen kann, je nach Zusammensetzung der Herden und Position der einzelnen Tiere, die Reihenfolge der Bewegung der Tiere wichtig sein und zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. Sollte es eine bestimmte Bewegungsreihenfolge geben, welche die Bildung einer Herde ermöglicht, so ist immer diese zu wählen. Auf diese Weise kann es auch vorkommen, dass sich ein Tier in einer Runde zweimal bewegt: einmal auf das Feld eines anderen Tieres, um eine Herde zu bilden, und dann noch einmal gemeinsam mit der ganzen Herde, wenn mindestens ein Tier aus dieser Herde in dieser Runde noch nicht gezogen wurde.

Wenn ein großes Tier (Bison, Nashorn oder Mammut) ein **kultiviertes Ebenenfeld** (Ebenenfeld mit Landwirtschaftsmarker) betritt, werden die Pflanzen **beschädigt**. Der Landwirtschaftsmarker wird umgedreht und zeigt nun nur noch eine Ähre. Wird ein Feld, dessen Landwirtschaftsmarker nur noch eine Ähre zeigt, erneut von großen Tieren verwüstet, wird es zerstört und der Marker entfernt. Das Lager bleibt dennoch bestehen.

Ein Tier kann kein überschwemmtes oder verbranntes Feld betreten, darf keinen See durchqueren ... oder das Spielfeld verlassen.

	Anzahl der Bewegungsfelder	Überquert Gebirge	Überquert Flüsse	Verwüstet kultivierte Felder
Wölfe	3	ja	nein	nein
Tiger	3	ja	nein	nein
Bären	2	ja	ja	nein
Bisons	2	nein	nein	ja
Nashörner	1	nein	nein	ja
Mammuts	1	nein	nein	ja

Bewegen der Tiere
gemäß
Würfelergebnis
(Windrose) oder in
entgegengesetzter
Richtung.



Flüsse und Gebirge



4) Bewegung und Niederlassung der Stämme

Bewegung der Menschen

Derjenige, der die **größte Anzahl an Lagern** besitzt, ist als erster an der Reihe. Er ist auch in den folgenden Phasen Startspieler. (Im Falle eines Gleichstands beginnt der Spieler, der die meisten Menschenfiguren hat. Ist auch hier Gleichstand, entscheidet die größere Anzahl an Nahrungspunkten.) In der ersten Runde des Spiels beginnt der Spieler, der als Erster sein Lager gesetzt hat.

Im Uhrzeigersinn führt jeder der Reihe nach seine Bewegungen aus.

Menschen können keine Seen oder Flüsse überqueren und keine verbrannten oder überschwemmten Felder betreten.

Menschen, die sich **auf demselben Feld** befinden wie Tiere oder Mitglieder eines anderen Stammes, können sich nur bewegen, wenn sie auf diesem Feld **zahlreicher** vertreten sind als die Tiere und gegnerischen Menschen zusammen. Bewegen sie sich, müssen sie mindestens so viele eigene Figuren **auf dem Feld zurücklassen**, wie dort insgesamt gegnerische Menschen und Tiere vorhanden sind.

Jede Frau und jeder Krieger kann sich (einzeln oder in Gruppen) um **ein oder zwei Felder** in eine **beliebige Richtung** bewegen. Sie bleiben stehen, wenn sie auf ein Gebirgsfeld gelangen.

Treffen Menschen auf ein Feld, auf dem sich **Tiere oder Mitglieder anderer Stämme** befinden, **bleiben sie stehen**. Wenn die Ankömmlinge zahlreicher sind, können sie ihre Bewegung fortsetzen, müssen aber auf diesem Feld mindestens ebenso viele eigene Figuren zurücklassen, wie dort insgesamt gegnerische Menschen und Tiere vorhanden sind.

Die Spieler bewegen
in Spielreihenfolge
ihre Spielsteine.



Ein Paar (Krieger und Frau), das sich nicht bewegt, kann ein Lager errichten.

Die Spieler lösen in Spielreihenfolge ihre Kämpfe auf.



Bonus für Würfelerggebnis

Frauen kämpfen nicht gegen Krieger.

Lager und Frauen gehen in den Besitz des Gewinners über.

Frauen kämpfen gegen Tiere.

Für tote Tiere gibt es Nahrungspunkte.

Essen oder nicht essen

Errichten von Lagern

Wenn sich genau ein Krieger und eine Frau desselben Stammes ohne weitere eigene Stammesmitglieder, Tiere oder gegnerische Stammesmitglieder auf einem freien Feld befinden, können sie ein Lager errichten, anstatt sich zu bewegen. Der Spieler kann dann also auf das entsprechende Feld einen Lagermarker legen - in Ebene oder Wald mit der Dorf-Seite nach oben, im Gebirge mit der Höhlen-Seite nach oben.

Auf jedem Feld kann nur ein einziges Lager stehen. Jedes Lager muss immer mindestens mit einer Frau besetzt sein. Ist dies nicht der Fall, gilt das Lager als verlassen, der Marker wird vom Spielbrett entfernt und kommt zurück in den Vorrat des Spielers.



5) Kämpfe

Auf jedem Feld, auf dem sich Mitglieder verschiedener Stämme treffen oder auf dem Menschen und Tiere aufeinander treffen, kommt es zum Kampf. Ausnahme: Wenn Frauen, die nicht von Kriegeren begleitet sind, auf Krieger eines anderen Stammes treffen, findet kein Kampf statt.

Zuerst werden alle Kämpfe abgewickelt, an denen der Startspieler beteiligt ist, dann wird im Uhrzeigersinn fortgefahren. Der Spieler, dessen Kämpfe gerade abgewickelt werden, kann selbst festlegen, in welcher Reihenfolge seine Kämpfe abgewickelt werden.

Jeder der Gegner wirft einen Würfel und addiert gemäß der unten stehenden Tabelle eine bestimmte Anzahl von Bonuspunkten zu seinem Ergebnis. Der Spieler mit dem niedrigeren Ergebnis verliert ein beliebiges seiner Stammesmitglieder, das an den Kampfhandlungen beteiligt war (siehe einzelne Kampfformen). Im Falle eines Gleichstands wird erneut gewürfelt. Ein Kampf wird solange fortgesetzt, bis einer der Gegner auf diesem Feld keine Figuren mehr hat

Berechnung der Punkte für den Kampf	
Menschen Würfelerggebnis	Tiere Würfelerggebnis
+ 1 pro Krieger*	+ 1 pro Tier derselben Gattung*
+ 1 in einem Dorf der eigenen Farbe	
+2 in einer Höhle der eigenen Farbe	

*Ein einzelner Krieger oder ein einzelnes Tier hat einen Bonus von + 7

Kampf unter Stämmen

Nur Krieger nehmen an den Kämpfen teil. Die Frauen sehen zu und laufen dann zum Sieger über. Der Sieger ersetzt die gegnerischen Frauenfiguren, die zu ihm übergelaufen sind, durch Figuren der eigenen Farbe. Sollte er keine eigenen Frauenfiguren mehr haben, kommen die übergelaufenen gegnerischen Figuren aus dem Spiel.

Frauen, die sich ohne männliche Begleitung auf einem Feld befinden, auf dem Krieger gegnerischer Stämme stehen, werden kampfflos in deren Stamm übernommen und durch Frauenfiguren des Siegers ersetzt, sofern dieser noch welche besitzt. Das passiert auch, wenn die Frauen sich in einem Lager befinden.

Treffen auf einem Feld zwei Krieger gegnerischer Stämme und eine Frau, die einem dritten Stamm angehört, zusammen, wird erst der Kampf zwischen den Kriegern abgewickelt. Die Frau läuft dann zum Sieger über.

Befinden sich lediglich Frauen verschiedener Stämme auf einem Feld, kämpfen sie gegeneinander

Wenn sich auf einem Feld Figuren von mehr als zwei verschiedenen Stämmen befinden, würfeln alle betroffenen Spieler und addieren die entsprechenden Bonuspunkte. Derjenige oder diejenigen mit dem höchsten Würfelerggebnis verliert/verlieren keine Figuren. Es wird so lange gekämpft, bis auf diesem Feld nur noch Figuren eines einzigen Stammes übrig sind.

Lager erobern

Das Lager eines anderen Stammes gilt als erobert, wenn sich kein gegnerischer Krieger mehr darin befindet. Ein Spieler, der ein gegnerisches Lager erobert, erhält ein abgerundetes Viertel der Nahrungsreserven des Besiegten beziehungsweise die abgerundete Hälfte, wenn es sich um das letzte Lager dieses Stammes handelt. Der Sieger kann das Lager und die Frauen durch Figuren und Marker seiner eigenen Farbe ersetzen - oder das Lager plündern und abbrennen und die Spielsteine der Frauen und den Marker des Lagers aus dem Spiel nehmen.

Kampf gegen Tiere

Wenn sich auf einem Feld Tiere und Figuren verschiedener Stämme befinden, wird zuerst der Kampf zwischen den Stämmen abgewickelt, danach der gegen die Tiere.

Der betroffene Spieler benennt einen Mitspieler, der den Würfel für die Tiere wirft. Tiere derselben Gattung schließen sich zu einer Herde zusammen und kämpfen gemeinsam, während gegen Tiere unterschiedlicher Gattungen nacheinander gekämpft werden muss.

Mammut.....	6 Punkte
Nashorn.....	5 Punkte
Bison.....	4 Punkte
Bär.....	3 Punkte
Säbelzahn tiger.....	2 Punkte
Wolf.....	1 Punkte

Alle Menschen eines Stammes, also Krieger und Frauen, nehmen am Kampf teil. Die Frauen bringen jedoch keine Bonuspunkte für den Würfelwurf. Wenn ein Spieler einen seiner Menschen verliert, kann er selbst entscheiden, ob er eine Frau oder einen Krieger vom Feld entfernt.

Tötet ein Tier in einem Lager alle Menschen, wird auch das Lager vom Spielplan entfernt.

Getötete Tiere kommen zurück in den Leinenbeutel. Entsprechend der neben stehenden Tabelle erhält jeder Sieger des Kampfes eine bestimmte Anzahl von Nahrungspunkten.



6) Überleben

Gemäß der folgenden Auflistung berechnet jeder Spieler die Nahrungspunkte, die er ausgibt und einnimmt, und kassiert die entsprechenden Marker beziehungsweise zahlt das Ergebnis in den allgemeinen Vorrat. Es gibt einige Felder, die dem Spieler Nahrungspunkte einbringen, der sie mit mindestens einem Krieger oder einer Frau seines Stammes besetzt hält. Die Anzahl der Nahrungspunkte, die man auf solchen Feldern erhält ist unabhängig von der Zahl der Menschen, die sich auf dem Feld befinden, immer gleich.

Gewinn von Nahrungspunkten

Fischen

Fischen (das ganze Jahr): 1 Nahrungspunkt für jedes besetzte Feld, das an einen See oder an einen Fluss grenzt. Ein Feld, das sowohl an einen See als auch an einen Fluss grenzt, bringt 2 Nahrungspunkte ein.

Sammeln

Sammeln (im Sommer): 1 Nahrungspunkt für jedes besetzte Waldfeld. (Auf einem Waldfeld am See- oder Flussufer kann man sowohl fischen als auch Nahrung sammeln; man kann hier folglich zwei Nahrungspunkte bekommen.)

Ernten

Ernten (in der letzten Sommerrunde): 8 Nahrungspunkte für jedes besetzte, intakte und kultivierte Dorf auf einem Ebenenfeld, 4 Nahrungspunkte für jedes besetzte, beschädigte Dorf auf einem Ebenenfeld

Verlust von Nahrungspunkten

Jeder Krieger und jede Frau verbraucht einen Nahrungspunkt. Stammesmitglieder, für die ein Spieler nicht mehr zahlen kann oder will, werden aus dem Spiel genommen und kommen zurück in seinen Vorrat.

Geburten in den Lagern

7) Geburten (in der jeweils letzten Runde der Jahreszeiten)

In jedem Lager, in dem sich eine Frau aufhält, gibt es eine Geburt. In jedem Lager, in dem sich zwei oder mehr Frauen aufhalten, kommt es zu zwei Geburten. Der betroffene Spieler würfelt mit einem Würfel, um das Geschlecht jedes neuen Stammesmitglieds zu bestimmen:

1, 2 : eine Frau

3, 4, 5 : ein Krieger

6 : Zwillinge. Der Spieler würfelt noch zweimal, um das jeweilige Geschlecht festzulegen, wobei eine weitere 6 in diesem Fall für einen Krieger steht

Die Neugeborenen sind sofort erwachsen und kampfbereit. Ein Stamm kann aus nicht mehr als zehn Kriegern und sechs Frauen bestehen. Wenn bereits alle Figuren eines Geschlechts auf dem Spielplan sind, kann keine neue Figur dieses Geschlechts mehr geboren werden.



Saatzeit: Ein Nahrungspunkt pro Feld am Ende des Winters,

8) Saatzeit (in der letzten Runde des Winters)

Ein Stamm kann auf einem Ebenenfeld säen, auf dem er ein Dorf errichtet hat. Das kostet einen Nahrungspunkt pro Saat. Dafür wird ein Landwirtschaftsmarker mit den zwei Ähren nach oben auf das entsprechende Ebenenfeld gelegt. Auf jedem Feld kann nur ein einziger Landwirtschaftsmarker liegen. Gibt es im Vorrat keinen Landwirtschaftsmarker mehr, kann das Feld nicht kultiviert werden.

Die Rückseite des Markers zeigt nur eine Ähre und wird benötigt, wenn das Feld durch ein großes Tier oder ein Ereignis beschädigt wurde.

Ausnahme: Spieler, die zu Beginn des Spiels ihr Lager auf einem Ebenenfeld errichtet haben, können vor der ersten Runde säen, obwohl die Partie mitten im Sommer beginnt.



9) Sonderkarten nachziehen (in der jeweils letzten Runde der Jahreszeiten)

Am Ende einer Jahreszeit erhält man nur eine Sonderkarte.

Spieler, die weniger als fünf Sonderkarten auf der Hand haben (beziehungsweise weniger als vier Sonderkarten bei fünf oder sechs Spielern) erhalten unabhängig von der Anzahl der Karten, die sie im Laufe des Spiels bereits eingesetzt haben, eine einzige neue Karte.

Wenn der Kartenstapel nicht ausreicht, wird der Ablagestapel neu gemischt.

Die kursiv gedruckten Textpassagen der Sonderkarten gelten nur in der Regel für Fortgeschrittene.

Einsatz der Sonderkarten

Die Sonderkarten können zu dem Zeitpunkt eingesetzt werden, der auf der jeweiligen Karte angegeben ist. Nachdem eine Karte gespielt wurde, kommt sie auf den Ablagestapel.

Man bekommt lediglich am Ende einer Jahreszeit eine einzige neue Sonderkarte, darf also nach dem Einsatz einer Karte nicht sofort eine neue nachziehen!



10) Ende der Runde und eventuell Spielende

Der Jahreszeitenmarker wird nun um ein Segment im Uhrzeigersinn weitergesetzt, und eine neue Runde beginnt.

Wenn ein Spieler vier Lager besitzt (also jeweils mindestens mit einer Frau besetzt hat), muss er dies seinen Mitspielern mitteilen. Wenn er am Ende der folgenden Runde noch immer vier Lager kontrolliert (das müssen nicht zwangsläufig dieselben vier Lager sein), hat er das Spiel gewonnen.

Wenn sich nur noch Tiere auf dem Spielplan befinden, wurde die menschliche Rasse ausgerottet, und alle Spieler haben verloren. Das kann vorkommen.

Die Rückkehr

Scheidet ein Spieler vor Ablauf des ersten Jahres (also vor Ende des ersten Winters) aus dem Spiel aus, steigt er mit einem neuen Stamm wieder in das Spiel ein. (Dieser Stamm kann die gleiche Farbe haben wie sein erster Stamm, da dieser durch sein Ausscheiden nicht mehr auf dem Plan vorhanden ist.)

Er erhält acht Nahrungspunkte und drei Sonderkarten.

Zu Beginn der Runde nach seinem Ausscheiden, nachdem das Ereignis gezogen wurde und die Tiere angekommen sind, setzt

4 Lager, 2 Runden



der Spieler drei Krieger und eine Frau auf ein freies Feld seiner Wahl am Rande des Spielplans. Er nimmt nun wieder normal am Spielablauf teil, bewegt seine Figuren, errichtet Lager etc.

Jeder Spieler kann diese Möglichkeit nur einmal pro Partie nutzen.

Scheidet ein Spieler nach Ablauf des ersten Jahres aus dem Spiel aus, kann er nicht noch einmal neu einsteigen.

Regel für Fortgeschrittene: das Feuer

Spieler, die das Spiel noch spannender und komplexer gestalten wollen, können zusätzlich folgende Regeln einführen:

Ziel des Spiels

Es reicht nun nicht mehr, in zwei aufeinander folgenden Runden vier Lager zu kontrollieren, man muss außerdem das Feuer entdeckt haben.

Erwerb des Feuers

Wenn eine Frau oder ein Krieger sich ohne ein weiteres Stammesmitglied, ohne gegnerische Figur und ohne Tier auf einem Vulkanfeld (Gebirge mit roten Markierungen) befindet, kann sie/er das Feuer an sich nehmen

Kommt es durch Ereigniskarten zu einem Waldbrand oder Vulkanausbruch, kann eine einzelne Figur das Feuer an sich nehmen, wenn sie auf einem Feld steht, das an das betroffene Feld angrenzt (beim Waldbrand) beziehungsweise auf einem Feld überlebt, auf das die Lava fließt (Vulkanausbruch, Verlängerung der roten Linie auf Nachbarfelder des Vulkans). Der Spieler kann das Feuer vor oder nach seiner Bewegung aufnehmen, es darf sich in diesem Moment nur kein eigenes oder gegnerisches Stammesmitglied und kein Tier auf demselben Feld befinden.



Besitz des Feuers

Hat ein Stamm das Feuer entdeckt, wird dies durch den Feuer-Marker angezeigt, der auf ein beliebiges Lager des Stammes gelegt wird. Wird dieses Lager erobert oder verlassen, verliert der Stamm jedoch das Feuer nicht - der Marker wird in ein anderes Lager des Stammes gelegt. Verliert ein Stamm sein letztes Lager, ist auch das Feuer verloren.

Kämpfe

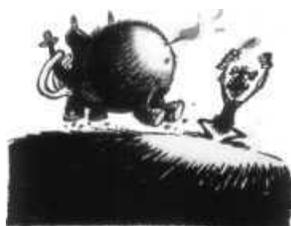
Beim Kampf gegen Tiere hat ein Stamm, der das Feuer entdeckt hat, einen Bonus von + 1, beim Kampf gegen andere Stämme nicht. Wenn ein Spieler das Lager eines Stammes erobert, der das Feuer hat, besitzt er es nun auch, ohne es jedoch dem besiegten Spieler wegzunehmen, es sei denn, es handelte sich um dessen letztes Lager.

Überleben

Im Winter werden für das Überleben bei Stämmen, die kein Feuer haben, für jedes Stammesmitglied 1,5 Nahrungspunkte benötigt. Die Gesamtsumme der zu zahlenden Nahrungspunkte wird abgerundet.

Ereignisse und Sonderkarten

In der Regel für Fortgeschrittene gelten nun auch die kursiv gedruckten Textpassagen der Sonder- und Ereigniskarten.



Danksagungen

Dies ist die zweite Auflage dieses Spiels. Die erste Auflage war beim Verlag Ludodelire erschienen und ist schon lange vergriffen. Mein Dank gilt also besonders dem Team von Ludodelire: Gerard Mathieu, Eric „Droopy“ Tailleux, Lionel Perron und Myriam Lemaire. Außerdem möchte ich mich bei allen Testspielern der ersten und zweiten Auflage bedanken, die zu zahlreich sind, um sie hier einzeln aufzuführen.

Ein Spiel von Jeux Descartes

herausgegeben von Eurogames Descartes Deutschland
Schützenstraße 38, 78462 Konstanz.
eurogamesd@aol.com • www.descartes-editeur.fr

Redaktionelle Bearbeitung: Henri Balczesak
Verantwortlich für die deutsche Ausgabe:
Uwe Walentin

Illustrationen: Gepard Mathieu
Graphische Gestaltung: Guillaume Röhmer
Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Janka

