

FUNKENSCHLAG

DIE ERSTEN FUNKEN

FRIEDEMANN FRIESE



DIE ERSTEN FUNKEN

Spielmaterial



- 1 6 Landschaftsteile [4 für 2-6 Spieler, 1 für 4 Spieler (markiert), 1 für 5-6 Spieler (markiert)]
- 2 1 Ablageplan mit Skalen für Spielerreihenfolge (1-6), Clangröße (1-15), Erntefelder für Nahrung (Acker, Beerenbusch, See, Wald, Tal)
- 3 102 Clanmitglieder: 6 x 17 Clanmitglieder in grün, rot, blau, schwarz, weiß und gelb
- 4 98 Nahrungsmarker:
 - 18 Feldfrüchte (Wert 1)
 - 12 Feldfrüchte (Wert 3)
 - 18 Beeren (Wert 2)
 - 20 Fische (Wert 3)
 - 18 Wild (Wert 3)
 - 12 Mammuts (Wert 4)
- 5 42 Technologiekarten: 6 Startkarten »Kräuter«, 28 Karten »Werkzeug«, 7 Karten »Wissen«, 1 Karte »Mischen« (Details siehe Seite 4 »Technologiekarten«)
- 6 6 Übersichtskarten »Nahrung / Clan vermehren«
- 7 6 Übersichtskarten »Phasen der Spielrunde«
- 8 12 Plättchen Nahrungsnachschub (4x Beere, 3x Fisch, 3x Wild, 2x Mammut)
- 9 Spielanleitung
- 10 Beiblatt »Erfolge«

Einleitung

Als Stammesführer lenken Sie in der Steinzeit die Geschicke Ihres Clans. Sie müssen neue Jagdtechnologien entwickeln und neues Wissen erlangen, um erfolgreich Nahrung zu jagen oder Feuer machen zu können. Mit diesen Fähigkeiten werden Sie genügend Nahrung bekommen, so dass Sie den eigenen Clan ernähren und vergrößern können, um zu weiteren Jagdgründen zu gelangen.

In diesem Spiel stehen Sie immer vor vielfältigen Entscheidungen: Welche Technologiekarten geben Ihnen die größten Vorteile, wann werden Sie sich auf dem Plan ausbreitern, neben welchen Jagdgebieten lohnt es sich zu stehen? Das Erreichen neuer Jagdgebiete oder der Versuch, sich Bereiche des Spielplans vor den anderen Mitspielern zu sichern, sind für Sie wichtig. Leere Felder können Sie günstiger besiedeln, als solche, die bereits von anderen Clans bevölkert werden. Wenn Sie Ihren Clan zuerst auf 13 Mitglieder vergrößern, gewinnen Sie »Die ersten Funken«.

Vorwort des Autors

Zum 10jährigen Jubiläum von Funkenschlag sollte es schon etwas Besonderes sein. Durch die Überlegungen zu den diversen Möglichkeiten entstand bald der Gedanke, den Namen spielerisch zu bearbeiten und etwas mit Funken zu machen. Und da war schon das Spiel: Steinzeit, Feuer, Nahrung. »Die ersten Funken« versetzt das Funkenschlag-Prinzip in die Steinzeit. Die Reihenfolge der Phasen, die Spielerreihenfolge, die Technologiekarten: all dies kennt man von Funkenschlag. Was ist anders? Was ist neu?

»Die ersten Funken« sind schneller und dadurch direkter: Man ist sofort im Geschehen und jeder Zug, jede Entscheidung ist wichtig.

Ein Rat für das erste Spiel: Wenn man sich für eine bestimmte Wissenskarte entschieden und sie anschließend gekauft hat, sollte man seine Strategie daran anpassen und nicht alles auf einmal wollen. Der wichtigste Tipp ist aber: Nicht zu viel Nahrung für die Vergrößerung des eigenen Clans ausgeben und dann nicht mehr genug übrig haben, um eine neue Technologiekarte kaufen zu können. Dies ist der größte Fehler, den man in einer Partie »Die ersten Funken« machen kann.

Nun denn: Viel Spaß in der Steinzeit!



Spielvorbereitungen

Im folgenden finden Sie die Spielregeln für 3-5 Spieler. Die Änderungen für 2 und 6 Spieler stehen im Anschluss auf Seiten 7 & 8.

1. Jeder Spieler bekommt 17 Clanmitglieder in (s)einer Farbe und nimmt sich 7 Nahrung (1 Feldfrucht im Wert 1 und 2 Feldfrüchte im Wert 3). Die Spieler legen die Nahrungsmarker immer alle offen vor sich aus. Außerdem erhält jeder 1 Übersichtskarte »Nahrung/Clan vermehren« und 1 Übersichtskarte »Phasen der Spielrunde«.
2. Man nimmt pro Spieler 1 Startkarte »Kräuter« beginnend mit der Nummer 1 und mischt diese. Jeder Spieler erhält davon eine Startkarte, die er offen vor sich auslegt (z.B. werden bei 4 Spielern die Startkarten 1 bis 4 verwendet). Nicht benötigte Startkarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Anschließend stellt der Spieler mit der höchsten Startkarte (bei 4 Spielern ist das die »4«) 1 Clanmitglied auf das Feld 1 der Spielerreihenfolge, die anderen Spieler folgen entsprechend der absteigenden Nummern ihrer Startkarten.
3. Jeder Spieler stellt 1 weiteres Clanmitglied auf das Feld 1 der Clangrößenskala.
4. Alle Nahrungsmarker kommen als allgemeiner Vorrat neben den Ablageplan. Auf die »Erntefelder« des Ablageplans werden die folgenden Nahrungsmarker gelegt: Alle Feldfrüchte kommen auf den Acker, 4 Beeren auf den Beerenbusch, 2 Fische in den See, 3 Wild in den Wald und 2 Mammuts in das Tal. Die Nahrungsmarker auf diesen Feldern stellen die »Ernte« dar und dürfen nicht mit dem allgemeinen Vorrat verwechselt werden! Der Erntevorrat an Feldfrüchten ist als Einziges unbegrenzt.
5. Abhängig von der Spielerzahl werden die entsprechenden Landschaftsteile herausgesucht und gemischt. In Spielerreihenfolge beginnend mit dem ersten Spieler (Clanmitglied auf Feld 1 der Spielerreihenfolge) legen die Spieler nun den Spielplan aus. Der erste Spieler deckt das erste Landschaftsteil auf und legt es einfach in die Tischmitte. Anschließend ziehen die anderen Spieler ebenfalls nacheinander ein Landschaftsteil und legen es zu einer Spielfläche aus. Das zweite Landschaftsteil muss mit mindestens einer Kante an das erste angelegt werden. Jedes weitere Teil muss anschließend die bisherige Spielfläche an jeweils zwei Landschaftsteilen berühren. Das übrige Landschaftsteil wird zurück in die Schachtel gelegt. (**Hinweis:** Nur in der allerersten Partie werden die auf Seite 5 gezeigten Startaufbauten empfohlen!).
6. Zur Anzeige des Nahrungsnachschubs werden nun die passenden Plättchen auf die »Erntefelder« gelegt. Der Nahrungsnachschub ist abhängig von der Spieleranzahl und der Jagdgebiete auf dem Spielplan. Es werden jede Runde Nahrungsmarker entsprechend der Übersicht auf S. 7 auf die Erntefelder gelegt, plus 1 zusätzlicher Nahrungsmarker für jedes entsprechende Jagdgebiet auf dem Spielplan.

Beispiel: Aus der Übersicht auf Seite 7 ergibt sich für 3 Spieler eine Grundversorgung von 3 Beeren, 2 Fischen, 1 Wild und 1 Mammut. Somit gibt es wegen der ausliegenden Planteile einen Nahrungsnachschub von 5 Beeren, 3 Fischen, 2 Wild und 3 Mammuts.

7. Die Technologiekarten mit den Nummern 07-14 werden in zwei Reihen ausgelegt und bilden den Technologiemarkt. In der oberen Reihe liegen aufsteigend die Karten 07-10 (der aktuelle Markt) und in der unteren Reihe aufsteigend die Karten 11-14 (der zukünftige Markt).
8. Die »Mischen«-Karte wird beiseite gelegt und die restlichen Technologiekarten gut gemischt. Je nach Spielerzahl werden nun verdeckt Technologiekarten gezogen und unbesehen in die Schachtel zurückgelegt (bei 3 Spielern werden 6 Karten entfernt, bei 4 Spielern 3 Karten, bei 5 Spielern werden alle Karten verwendet). Die restlichen Technologiekarten werden als Nachzugstapel verdeckt bereit gelegt und die »Mischen«-Karte verdeckt unter diesen Stapel platziert.

Möglicher Spielaufbau für 3 Spieler:



Die Landschaftsteile

Jedes Landschaftsteil zeigt 2 Jagdgebiete, die jeweils von 3 Feldern umgeben sind. Die Clans der Spieler können eine bestimmte Nahrungsart nur dann jagen oder sammeln, wenn sie mit wenigstens einem Clanmitglied neben dem passenden Jagdgebiet stehen (und ein oder mehrere passende Werkzeug(e) besitzen - siehe unten). Wenn es auf dem Spielplan mehrere Jagdgebiete der gleichen Nahrungsart gibt, ist zum einen der Nachschub der dazugehörigen Nahrungsart höher (siehe Seite 7 »4. Bürokratie«), zum anderen verbessert sich die Ernte der Clans, wenn sie an zwei oder mehr dieser Jagdgebiete stehen (siehe Phase »Auf die Jagd gehen«).

Anmerkung: Wir wissen, dass man Beeren nicht jagt und das Fische, Mammuts und Wild selten auf Erntefeldern bereit liegen. Zur Vereinfachung werden trotzdem diese einheitlichen Begriffe für die »Jagd«, die »Jagdgebiete« und die dazugehörige »Ernte« und »Erntefelder« verwendet.



2 Jagdgebiete: Wild (links) und Beeren (rechts) mit jeweils 3 benachbarten Feldern.

Die Nahrungsmarker



Die verschiedenen Nahrungsmarker (Pflanzen und Tiere) haben verschiedene Werte - siehe auch auf den Übersichtskarten.

Die Nahrung wird genau wie Geld behandelt. Die Spieler können ihre Nahrungsmarker während des Spiels immer beliebig mit dem allgemeinen Vorrat wechseln (niemals mit den Nahrungsmarkern auf den Erntefeldern!). Aufgrund des höheren Bedarfs an Feldfrüchten gibt es grüne »1er« und gelbe »3er«.

Die Technologiekarten

Im Spiel gibt es zwei verschiedene Arten an Technologiekarten: Werkzeuge und Wissen.

Werkzeug:

(Beeren-)Korb – der Clan muss neben mindestens 1 Jagdgebiet mit Beeren stehen, um mit dem Korb zu ernten.



a) Werkzeug

Mit Hilfe der Werkzeuge kann der Clan eines Spielers bei der Jagd Nahrung erhalten. Ein Spieler darf gleichzeitig maximal 3 Karten mit Werkzeugen besitzen. Wenn er ein viertes Werkzeug erhält, muss der Spieler ein beliebiges Werkzeug abgeben. Dieses Werkzeug kommt aus dem Spiel. Die zu Beginn erhaltene Startkarte »Kräuter« und die im Laufe des Spiels erhältlichen Werkzeugkarten »Acker« zählen als Werkzeug. Der Spieler kann jedes beliebige Werkzeug kaufen und auch mehrere Werkzeuge der gleichen Art besitzen (z.B. 2 Speere).

b) Wissen

Mit Hilfe von Wissen erhält der Clan eines Spielers dauerhafte Vorteile. Der Clan darf neben den Werkzeugen zusätzlich beliebig viele Karten mit Wissen besitzen. Das Wissen beansprucht im Gegensatz zu den Werkzeugen keinen Platz und kann zusätzlich zu den Werkzeugen gesammelt werden. Ein Spieler darf aber jede Art von Wissen nur einmal besitzen.

Werkzeug:

Acker - feste Ernte, unabhängig davon, wo der Clan auf dem Spielplan steht. (hier: 3 Nahrung)



A. Die Nummer zeigt die Größe der Karte an.

B. Der Name und die Grafik zeigen das Werkzeug/das Wissen. Sie haben keine spielentscheidende Bedeutung.

C. Der Preis zeigt die Anzahl an Nahrung, die der Käufer der Karte zahlen und in den Vorrat zurücklegen muss.

D. Die Farbe des Balkens und die Symbole geben an, welche und wie viele Nahrungsmarker der Spieler bei der Jagd erhalten kann. Grün steht für Feldfrüchte, lila für Beeren, blau für Fische, hellbraun für Wild, dunkelbraun für Mammuts. Die Äcker und Kräuter geben den Spielern immer eine feste Anzahl an Nahrung. Mit den anderen Werkzeugen erhält der Spieler abhängig von der Anzahl an vorhandenen Nahrungsmarkern auf den Erntefeldern unterschiedlich viel Nahrung. Er muss zusätzlich neben dem korrekten Jagdgebiet stehen, um diese Werkzeuge nutzen zu können (Beispiel: Mit dem links oben abgebildeten Korb erhält der Spieler 1 Beere, wenn bis zu 3 Beeren auf dem Erntefeld liegen. Wenn dort aber 4 bis 6 Beeren liegen sollten, erhält der Spieler schon 2 Beeren, bei 7 und mehr maximal sogar 3 Beeren.).

Wissen:

Feuer - zählt nicht zum Kartenmaximum von 3 Werkzeugen.



E. Der Text erklärt die Fähigkeit, die der Spieler durch das Wissen nutzen kann.

Spielablauf

Das Spiel beginnt mit einer kurzen Einsetzrunde, in der sich die Clans auf dem Spielplan ansiedeln. Anschließend folgen mehrere Spielrunden, in denen sich die Clans mit Technologiekarten ausrüsten, auf die Jagd gehen und sich weiter vermehren, um schließlich als größter Clan das Spiel gewinnen zu können.

Die Einsetzrunde

Den Clan ansiedeln

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1 oder 2 Clanmitgliedern auf dem Spielplan.

a) In umgekehrter Spielerreihenfolge beginnend mit dem letzten Spieler muss jeder ein eigenes Clanmitglied auf ein beliebiges, leeres Feld des Spielplans stellen. Neben jedem Jagdgebiet darf zunächst nur 1 Clan stehen! Für diese ersten Clanmitglieder fallen keine Kosten an. Abhängig vom Jagdgebiet, neben dem die Clanmitglieder stehen, können sie später während der Jagd Nahrung erhalten.



In der **allerersten Partie** empfehlen wir die rechts abgebildeten Startpositionen. Ab der zweiten Partie können die Spieler frei über die Platzierung ihrer Clanmitglieder entscheiden.

- b) In Spielerreihenfolge beginnend mit dem ersten Spieler kann anschließend jeder Spieler nach Wunsch ein zweites Clanmitglied einsetzen. Der Spieler platziert es in diesem Fall auf ein zu seinem ersten Clanmitglied beliebiges Nachbarfeld. Auf diesem Feld dürfen sich nun auch Clanmitglieder der anderen Spieler befinden. Auf jedem Feld des Spielplans kann ein Clan zwar immer nur eine Figur stehen haben, es dürfen aber alle Clans auf einem Feld vertreten sein! Für das Platzieren des zweiten Clanmitglieds muss der Spieler dieselben Kosten zahlen, wie auf Seite 6 beschrieben (Phase 3 »Den Clan vermehren«).
- c) Nachdem jeder Spieler 1 oder 2 Clanmitglieder auf den Spielplan gestellt hat, wird die jeweilige Anzahl auf der Clangrößenskala markiert.

Empfohlener Startaufbau für die erste Partie

In umgekehrter Spielerreihenfolge platziert der letzte Spieler sein Clanmitglied auf das Feld mit der 1, der vorletzte auf das Feld mit der 2 etc. ...

Für 3 Spieler



Für 5 Spieler



Für 4 Spieler



Die Spielerreihenfolge anpassen

Als letzte Aktion der Einsetzrunde wird nun die anfangs ausgeloste Spielerreihenfolge neu bestimmt. Der Spieler mit dem größten Clan wird neuer erster Spieler, der Spieler mit dem zweitgrößten Clan zweiter etc. Haben mehrere Spieler gleich viele Clanmitglieder eingesetzt, entscheidet die größere Nummer ihrer Startkarten »Kräuter«.

Beispiel: Zu Spielbeginn war Jürgen Erster (Startkarte »3«), Angelika Zweite (Startkarte »2«) und Steffi Dritte (Startkarte »1«). Angelika hat als einzige 2 Clanmitglieder eingesetzt und wird nun Erste. Sowohl Jürgen als auch Steffi möchten mit nur 1 Clanmitglied beginnen, so dass Jürgen aufgrund der größeren Startkarte in der Spielerreihenfolge vor Steffi bleibt und nun Zweiter ist.

Alle weiteren Spielrunden

Es folgen nun mehrere Spielrunden mit jeweils 4 Phasen, in denen jeder Spieler alle seine Aktionen ausführt, bevor zur nächsten Phase gewechselt wird.

1. Neue Technologien kaufen / Vergammelte Nahrung abgeben
2. Auf die Jagd gehen / den Clan ernähren
3. Den Clan vermehren
4. Bürokratie

1. Neue Technologien kaufen / Vergammelte Nahrung abgeben

In dieser Phase kann jeder Spieler maximal eine Technologiekarte kaufen. Am Ende der Phase vergammeln eventuell Teile der Nahrung und müssen von den Spielern abgegeben werden.

Neue Technologien kaufen

Zu Beginn der Phase wird eine Feldfrucht im Wert 1 als Bonus auf die kleinste im Markt befindliche Technologiekarte gelegt.

In Spielerreihenfolge beginnend mit dem ersten Spieler wählen die Spieler Technologiekarten aus und bieten sie zum Kauf an. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, kann er zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten wählen:

a) Passen

Wenn der Spieler keine Technologiekarte aussuchen und für den Kauf anbieten möchte, darf er passen. Er erhält in dieser Spielrunde keine neue Technologiekarte. Auch wenn andere Spieler später in dieser Runde Technologiekarten aussuchen und für den Kauf anbieten, darf dieser Spieler keine Technologiekarte mehr kaufen.

b) Eine Technologiekarte zum Kauf aussuchen

Der Spieler sucht eine Technologiekarte aus dem aktuellen Markt aus und bietet sie zum Kauf an (eine der vier Technologiekarten in der oberen Reihe). In Spielerreihenfolge können die anderen Spieler **einmal** entscheiden, ob sie diese ausgewählte Technologiekarte selber kaufen wollen. Der in der Spielerreihenfolge am weitesten hinten platzierte Spieler, der diese Karte haben will, zahlt nun den aufgedruckten Preis mit seiner Nahrung und legt die gekaufte Technologiekarte vor sich ab. Wenn kein anderer Spieler die Karte haben will, muss sie natürlich der Spieler kaufen, der sie ausgewählt hat. Falls der Spieler die kleinste Technologiekarte nimmt, bekommt er zusätzlich die auf der Karte liegende Feldfrucht. Der Spieler darf diese Feldfrucht auch zur Bezahlung dieser Technologiekarte verwenden.

Für die verkaufte Technologiekarte wird nun sofort die oberste Karte vom Nachzugstapel aufgedeckt und gemäß ihrer Nummer so in den Markt einsortiert, dass immer die vier kleinsten Technologiekarten in aufsteigender Größe in der oberen Reihe liegen (aktueller Markt) und die vier größten ebenfalls sortiert nach Größe in der unteren Reihe (zukünftiger Markt). Falls eine niedrigere Karte gezogen wird, als diejenige, auf der zu Beginn der Phase eine Feldfrucht gelegt wurde, wird diese Feldfrucht entfernt und ersatzlos in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Falls die »Mischen«-Karte in dieser Phase aufgedeckt wird, legt man sie vorübergehend als höchste Karte in den Markt. Die restlichen Technologiekarten des Nachzugstapels werden nun sofort gemischt und als neuer verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt. Wenn noch nicht alle Spieler eine Technologiekarte gekauft oder gepasst haben, wird die Phase ganz normal weitergespielt und neue Karten als Ersatz vom Nachzugstapel gezogen.

Jeder Spieler darf nur maximal 1 Technologiekarte pro Runde kaufen. Um einen besseren Überblick zu erhalten, können die Clanmitglieder der Spieler in der Spielerreihenfolge gekippt werden, wenn sie bereits eine Technologiekarte gekauft haben.

Falls der erste Spieler die gewählte Technologiekarte selber erhalten hat (keiner der anderen Spieler wollte diese Karte kaufen), darf der zweite Spieler in der Spielerreihenfolge eine neue Technologiekarte auswählen oder passen. Falls einer der anderen Spieler die angebotene Karte gekauft hat, wählt der erste Spieler erneut eine Karte aus oder passt.

Die Spieler dürfen nur maximal 3 Werkzeuge besitzen. Falls ein Spieler ein Werkzeug kauft und er bereits 3 besitzt, muss er sofort eines seiner Werkzeuge zurück in die Schachtel legen. Die Technologiekarten »Wissen« beanspruchen keinen Platz, ein Spieler darf neben seinen Werkzeugen beliebig viele (verschiedene!) dieser Wissenkarten besitzen!

Nachdem jeder Spieler eine Technologiekarte gekauft oder gepasst hat und die niedrigste Technologiekarte in dieser Phase nicht gewählt wurde (nur, wenn die Feldfrucht noch darauf liegt), wird die Feldfrucht in den allgemeinen Vorrat gelegt und diese Karte aus dem Markt entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Es wird eine Ersatzkarte vom Nachzugstapel gezogen und gemäß den Regeln in den Markt einsortiert.

Vergammelte Nahrung abgeben

Jeder Spieler, der am Ende dieser Phase kein Feuer besitzt, muss 1/3 seiner Nahrung in den Vorrat zurücklegen (abgerundet). Mit Hilfe des Feuers verliert der Spieler keine Nahrung.

Beispiel: Hedwig besitzt am Ende der Phase 1 Mammut, 1 Beere und Feldfrüchte im Gesamtwert von 8. Sie muss Nahrung im Wert 2 abgeben und legt die Beere zurück in den Vorrat.

2. Auf die Jagd gehen / Den Clan ernähren

In dieser Phase gehen die Spieler auf die Jagd und erhalten Nahrungsmarker von den Erntefeldern auf dem Ablageplan. Sie erhalten diese, wenn sie die richtigen Werkzeuge besitzen und mit ihren Clanmitgliedern neben den passenden Jagdgebieten stehen. Am Ende der Phase müssen die Spieler alle ihre Clanmitglieder auf dem Spielplan ernähren.

Auf die Jagd gehen

In umgekehrter Spielerreihenfolge beginnend mit dem letzten Spieler gehen die Spieler auf die Jagd. Kommt ein Spieler an die Reihe, überprüft er, an welchen Jagdgebieten er mit seinen Clanmitgliedern steht und welche Werkzeuge er für diesen Ort besitzt. Nur wenn der Spieler beides erfüllt, kann er erfolgreich jagen. Er darf mehrere Werkzeuge des gleichen Typs benutzen, solange er mit wenigstens 1 Clanmitglied neben dem passenden Jagdgebiet steht. Für die Startkarten »Kräuter« und die Werkzeugkarten »Acker« erhält der Spieler immer Nahrung, ohne dass er dafür neben einem bestimmten Jagdgebiet stehen muss.

Beispiel: Hedwig hat 1 Clanmitglied am See stehen und besitzt bereits 1 Angel. Somit darf sie in dieser Phase Fische angeln. 1 Clanmitglied steht auch neben einem Beerenbusch. Hedwig besitzt aber keinen Korb, so dass sie keine Beeren ernten darf. Für Ihre »Kräuter« nimmt sie sich noch 1 Feldfrucht.

Der Spieler schaut auf allen seinen Werkzeugen nach, wie viele Nahrungsmarker er für diese Karten jagen kann. Er nimmt sich entsprechend seine »Ernte« von den verschiedenen Erntefeldern des Ablageplans. Wenn ein Spieler mehrere Werkzeugkarten für die gleiche Nahrungsart besitzt, kann er sie alle nutzen und sich die Reihenfolge der Karten selber aussuchen. Er nimmt alle Nahrungsmarker für das erste gewählte Werkzeug, bevor er die Anzahl an Nahrungsmarkern für das nächste Werkzeug überprüft.

Wenn der Spieler auf dem Spielplan neben 2 (oder 3) verschiedenen Jagdgebieten der gleichen Nahrungsart steht (z.B. neben 2 Mammuttälern), kann er die entsprechenden Werkzeuge effektiver nutzen und besser Nahrung ernten. Wenn der Spieler Nahrungsmarker von den Erntefeldern nimmt, zählt er zur Gesamtzahl an Nahrungsmarkern auf dem Erntefeld 1 (oder 2) zusätzliche virtuelle Marker hinzu - so dass er möglicherweise eine größere Anzahl an Nahrungsmarkern ernten kann. Es gibt keinen Vorteil, wenn der Spieler mit mehreren Clanmitgliedern um das selbe Jagdgebiet herumsteht.

Beispiel: Jürgen kann mit seinem Mammutspieß 2 Mammuts erlegen, wenn er mit seinen Clanmitgliedern neben einem Mammuttal steht und mindestens 4 Mammuts auf dem Erntefeld liegen. Stehen Jürgens Clanmitglieder aber neben 2 verschiedenen Mammuttälern, bekommt er bereits 2 Mammuts, wenn nur 3 Mammuts auf dem Erntefeld bereitliegen, da er 1 zusätzliches virtuelles Mammut hinzuzählen kann.



Den Clan ernähren

Nachdem der Spieler seine Nahrung erhalten hat, muss er seinen Clan ernähren. Pro Clanmitglied auf dem Spielplan muss er 1 Nahrung zurück in den Vorrat legen. Sollte der Spieler in sehr seltenen Fällen nicht genügend Nahrung haben, muss er die nicht versorgten Clanmitglieder vom Spielplan entfernen und die neue Anzahl an überlebenden Clanmitgliedern auf der Skala markieren. Er darf sich die nicht versorgten Clanmitglieder selber aussuchen, solange seine überlebenden Clanmitglieder auf dem Spielplan weiterhin alle benachbart zueinander stehen.

3. Den Clan vermehren

In dieser Phase breiten sich die Clans auf dem Spielplan aus, um an weitere Jagdgebiete zu gelangen. Pro Feld darf aber weiterhin nur je 1 Mitglied jedes Clans stehen. Jeder Clan kann sich auf beliebige benachbarte Felder ausbreiten, die neuen Clanmitglieder müssen dabei nicht in einer Reihe oder nebeneinander platziert werden. Neu gesetzte Clanmitglieder dürfen sofort als »Nachbarn« verwendet werden.

In umgekehrter Spielerreihenfolge beginnend mit dem letzten Spieler platziert jeder seine neuen Clanmitglieder auf dem Spielplan. Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er die folgenden Kosten für neue Clanmitglieder bezahlen:

Neue Clanmitglieder	1	2	3	4	5
Nahrung	1	3	6	10	15

Zusätzliche Kosten entstehen in den folgenden Fällen:

- ⇒ Breitet sich der Clan mit einem Mitglied über einen Berg aus, kostet es zusätzlich 1 Nahrung.
- ⇒ Falls das Clanmitglied auf ein Feld mit einem oder mehreren gegnerischen Clanmitgliedern gestellt wird, muss der Spieler anschließend zusätzlich 1 Nahrung für jede Figur auf diesem Feld zahlen, inklusive des eigenen Clanmitglieds (d.h. +2 Nahrung als Zweiter, +3 Nahrung als Dritter etc.).

Beispiel: Kosten für Vermehrung mit zwei Clanmitgliedern.



Kosten der neuen Clanmitglieder

- A** Grün breitet sich in zwei leere Felder aus und zahlt 3 Nahrung (Grundkosten).
- B** Schwarz breitet sich erst in ein besetztes Feld und dann über einen Berg aus und zahlt 3 (Grundkosten) + 2 für das besetzte Feld + 1 über den Berg: Also insgesamt 3+2+1 = 6 Nahrung.

Wenn der Spieler neue Clanmitglieder einsetzt, sollte er diese vorerst auf den Feldern gekippt legen und erst dann aufstellen, wenn er alle Kosten bestimmt und bezahlt hat. Der Spieler darf in dieser Phase maximal 5 Clanmitglieder auf dem Spielplan einsetzen. Abschließend markiert der Spieler die neue Anzahl an Clanmitgliedern auf der Clangrößenskala.

Sehr wichtig: Die Spieler benötigen zu Beginn der nächsten Spielrunde noch ein wenig an restlicher Nahrung, um sich neue Technologiekarten kaufen zu können. Wenn ein Spieler all seine Nahrung für die Vermehrung ausgibt, wird er mindestens eine Runde lang keine neue Technologiekarte erwerben können!

4. Bürokratie

In dieser Phase wird die Spielerreihenfolge für die nächste Runde bestimmt, es gibt Nahrungsnachschub auf den Erntefeldern und die höchste Technologiekarte wird aus dem Technologiemarkt entfernt.

Spielerreihenfolge festlegen

Es wird die neue Spielerreihenfolge bestimmt. Der Spieler mit dem größten Clan wird erster Spieler (gemäß der Clanmitglieder auf der Clangrößenskala). Die anderen Spieler folgen entsprechend ihrer Clangröße. Falls es einen Gleichstand bei der Clangröße gibt, ist der Spieler im Besitz der größeren Technologiekarte weiter vorne in der Spielerreihenfolge.

Beispiel: Angelika besitzt mittlerweile 6 Clanmitglieder, Steffi und Jürgen jeweils 7. Aufgrund Steffis größerer Technologiekarte (sie besitzt die »18«, Jürgen dagegen nur die »15«), wird sie nun Erste, Jürgen wird Zweiter und Angelika wird schließlich Dritte.

Nahrungsnachschub

Auf den Erntefeldern werden entsprechend der Spielerzahl neue Nahrungsmarker hinzugefügt.

	Beere	Fisch	Wild	Mammut
2 Spieler	2	1	0	0
3 Spieler	3	2	1	1
4 Spieler	4	2	1	1
5 Spieler	5	3	2	1
6 Spieler	6	4	3	1

Zusätzlich gibt es für jedes Jagdgebiet 1 Nahrungsmarker von der entsprechenden Nahrungsart als Nachschub. Der Nahrungsnachschub ändert sich während des Spiels nicht und wird zur besseren Übersicht zu Spielbeginn mit den entsprechenden Plättchen auf den Erntefeldern markiert.

Beispiel: In einer Partie mit 4 Spielern gibt es 3 Beerensträucher, 2 Seen, 2 Wälder und 1 Mammuttal. Somit gibt es den folgenden Nachschub: 7 Beeren, 4 Fische, 3 Wild und 2 Mammuts.

Technologiemarkt

Die höchste Technologiekarte wird verdeckt unter den Nachzugstapel zurückgelegt und eine neue Karte als Ersatz gezogen. Diese wird gemäß ihrer Nummer in den Technologiemarkt einsortiert, so dass die vier kleinsten Karten in aufsteigender Größe in der oberen Reihe liegen (der aktuelle Markt) und die vier größten entsprechend ihrer Größe in der unteren Reihe (der zukünftige Markt).

Wird die Karte »Mischen« in dieser Phase gezogen und als größte Karte in den Technologiemarkt platziert, muss der Nachzugstapel mit den restlichen Technologiekarten nun entsprechend gemischt und wieder verdeckt bereit gelegt werden.

Wenn die Karte »Mischen« im Technologiemarkt liegt, ändert sich der Ablauf wie folgt: Die Karte »Mischen« wird zusammen mit der kleinsten Technologiekarte aus dem Markt zurück in die Schachtel gelegt und der gesamte Technologiemarkt somit auf 6 Karten reduziert. Die Spieler können ab jetzt in der Phase 1 »Neue Technologien kaufen/Vergammelte Nahrung abgeben« alle 6 Karten zum Kauf aussuchen. Die höchste Technologiekarte wird in dieser Phase **ab jetzt nicht mehr** unter den Nachzugstapel gelegt.

Nun beginnt eine neue Spielrunde mit der Phase 1 »Neue Technologien kaufen/Vergammelte Nahrung abgeben«.

Spielende

Sobald ein Spieler sein 13. Clanmitglied auf den Spielplan gestellt hat, wird die Phase 3 (»Den Clan vermehren«) noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler ihren Zug beenden können. Die Spieler dürfen natürlich mehr als 13 Clanmitglieder ins Spiel bringen, wenn sie diese bezahlen können (bis zum Maximum von 15 Clanmitgliedern). Das Spiel endet nun, ohne dass die Phase 4 (»Bürokratie«) noch durchgeführt wird.

Es gewinnt der Spieler mit dem größten Clan. Wenn mehrere Spieler den größten Clan besitzen, gewinnt der Spieler unter ihnen mit der meisten Restnahrung.

2 Spieler

Für 2 Spieler gelten die obigen Spielregeln mit den folgenden Ergänzungen. Im Wesentlichen breitet sich ein dritter neutraler Clan auf dem Spielplan aus. Außerdem können einige Technologiekarten zusammen mit Nahrungsmarkern von den Erntefeldern aus dem Spiel genommen werden.

Spielvorbereitungen

Die Spielerreihenfolge wird ohne den neutralen Clan nur zwischen den beiden Spielern mit den Startkarten »1« und »2« ausgelost. Anschließend legen die Spieler den Spielplan mit 3 Landschaftsteilen aus. Der erste Spieler legt die ersten beiden Landschaftsteile, der zweite den dritten.

Die folgenden Technologiekarten werden entfernt und zurück in die Schachtel gelegt: 10, 11, 15, 20, 24, 26, 33, 39. Der Technologiemarkt wird nur mit 6 Karten bestückt (die 3 kleinsten Karten im aktuellen Markt, die nächsten 3 im zukünftigen Markt). Nachdem der Startmarkt ausliegt, werden die restlichen Technologiekarten gemischt und verdeckt 2 Karten zufällig entfernt, bevor die Karten als Nachzugstapel bereitgelegt werden und die Karte »Mischen« zuunsterst platziert wird.

Alle Clanmitglieder einer dritten neutralen Farbe werden neben dem Spielplan bereitgelegt und ein Clanmitglied dieses neutralen Clans auf das Feld 1 der Clangrößenskala gestellt.



Spielablauf

Die Einsetzrunde

Der zweite Spieler setzt zuerst 1 Clanmitglied des neutralen Clans auf ein beliebiges Feld. Anschließend setzen beide Spieler gemäß der normalen Regeln 1 oder 2 Clanmitglieder ein. Sowohl die Clangrößenskala (für alle 3 Clans) als auch die Spielerreihenfolge werden danach wie gewohnt angepasst.

Für die allererste Partie empfehlen wir den Aufbau für 3 Spieler von Seite 5. Bevor die beiden Spieler eventuell ihr jeweils zweites Clanmitglied einsetzen können, wählt der zweite Spieler einen der 3 Startplätze für den neutralen Clan aus, bevor er selber einen der beiden anderen Startplätze für sich wählt.

Alle weiteren Spielrunden

1. Neue Technologien kaufen

Der erste Spieler muss seine erste ausgewählte Technologiekarte nicht selber kaufen. Wenn der zweite Spieler diese Karten nicht kaufen möchte, kann der erste Spieler sie aus dem Spiel nehmen und zurück in die Schachtel legen. Ist es eine Werkzeugkarte (kein »Acker«), wird für diese Karte einmalig gejagt (wie auf Seite 6 in der Phase »Auf die Jagd gehen« erklärt). Die entsprechenden Nahrungsmarker werden von dem Erntefeld genommen und in den Vorrat gelegt. Wenn der erste Spieler anschließend eine zweite Karte auswählt und der zweite Spieler erneut passt, muss der erste Spieler diese Karte nun kaufen!

Beispiel: Jürgen ist erster Spieler und wählt den »Korb 22«. Hedwig möchte diese Karte nicht kaufen, so dass Jürgen anschließend entscheidet, sie aus dem Spiel zu nehmen. Da 5 Beeren auf dem Erntefeld liegen, nimmt Jürgen außerdem 2 Beeren und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.

3. Den Clan vermehren

Zu Beginn der Phase setzt der zweite Spieler zuerst neue Clanmitglieder des neutralen Clans auf beliebige benachbarte Felder des Spielplans ein, bis dieser Clan die gleiche Größe des Clans des ersten Spielers besitzt. Der neutrale Clan folgt den normalen Spielregeln und darf ebenfalls nur ein Clanmitglied pro Feld besitzen, kann diese aber jederzeit auf Felder mit Clanmitgliedern der anderen Spieler stellen und über Berge ziehen. Der neutrale Clan zahlt für das Ausbreiten natürlich keine Nahrung. Anschließend folgen die beiden Spieler gemäß den normalen Spielregeln.

4. Bürokratie

Technologiemarkt

Wenn die Karte »Mischen« mit der kleinsten Technologiekarte aus dem Markt entfernt wird, liegen nur noch 4 Karten im Markt.

6 Spieler

Für 6 Spieler gibt es nur eine kleine Änderung zu den obigen Spielregeln.

Spielvorbereitungen

Nachdem der Startmarkt vorbereitet wurde, wird die Karte »Mischen« und die Technologiekarte »15« beiseite gelegt, bevor die restlichen Karten gemischt werden. Anschließend kommt die Karte »Mischen« unter den Nachzugstapel und die Karte »15« oben drauf.

Spielablauf

Die Einsetzrunde

Wir empfehlen das Spiel mit 6 Spielern nur für geübte Spieler, deswegen gibt es auch keinen empfohlenen Startaufbau für die allererste Partie.

Details zu den Wissenskarten

Feuer: Wenn ein Spieler das Feuer erhält, darf er ab sofort nach Wunsch alle seine Nahrungsmarker verdeckt halten und muss sie den anderen Spielern nicht mehr zeigen. Der Spieler muss keine Nahrung mehr durch Vergammeln abgeben, er behält immer alle übrige Nahrung in seinem Besitz (Technologiekarten »9« und »15«).

Pflug: Der Spieler erhält für die Werkzeugkarten »Acker« 2 zusätzliche Feldfrüchte. Für die Startkarte »Kräuter« zählt dieser Bonus nicht (Technologiekarte »18«).

Transportschlitten: Der Spieler darf insgesamt 4 Werkzeugkarten besitzen. Das vierte Werkzeug legt er zur Erinnerung auf den Transportschlitten. Erst wenn er ein fünftes Werkzeug kauft, muss er sich von einem alten trennen und es zurück in die Schachtel legen (Technologiekarte »21«).

Sprache: Der Spieler kann sich mit den anderen Clans verständigen. Wenn er sich mit seinem Clan ausbreitet, muss er für jedes Feld 1 Nahrung weniger bezahlen, auf dem bereits gegnerische Clanmitgliedern stehen (als Zweiter zahlt er +1 Nahrung, als Dritter +2 Nahrung etc.) (Technologiekarten »24« und »26«).

Intelligenz: Sobald ein Spieler intelligent wird, kommt er in der Spielerreihenfolge sofort einen Platz nach hinten. Der Spieler wird ab jetzt immer eine Position »schlechter« in der Spielerreihenfolge platziert, als er gemäß den normalen Spielregeln sein müsste (Technologiekarte »28«).

© 2011 2F-Spiele

Autor: Friedemann Friese

Spielregel: Friedemann Friese & Henning Kröpke

Graphik & Design: Maura Kalusky

2F-Spiele

Am Schwarzen Meer 98 • 28205 Bremen
fon: 0421-24 14 902 • fax: 0421-24 14 903
h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de

