




Marco Teubner

STONE AGE JUNIOR



-  2-4 Spieler
-  ab 5 Jahren
-  ca. 15 Minuten



Hallo,
 ich bin Martin, das Mammut!
 Ihr trefft mich hier noch öfter.
 Ich helfe euch, die Regeln zu lernen.
 Bevor es mit dem Spielen losgeht, könnt ihr hier mit
 Jono und Jada die Steinzeit entdecken.

JONO UND JADA, DIE STEINZEITKINDER

In der Steinzeit vor 10.000 Jahren führten die Menschen ein ganz anderes Leben als heute. Sie bauten einfache Hütten, gingen auf die Jagd oder sammelten Beeren und Pilze. Sie richteten ihr Leben nach den Gegebenheiten der Natur. Bei Einbruch der Dunkelheit versammelten sie sich am Lagerfeuer, wo es noch hell und warm war.



Zu dieser Zeit lebte auch der kleine Junge Jono. Er hatte zotteliges, strohblondes Haar und war für sein Alter schon recht stark. Jono hatte eine ältere Schwester namens Jada. Sie hatte die gleiche knubbelige Nase wie ihr Bruder. Jono und Jada waren unzertrennlich.

**Schau dir den
 Spielplan an. Kannst du Jono
 und Jada finden?
 Folge ihnen auf ihrem Weg durch
 die Steinzeit.**



Ihr bester Freund war ihr Wolfshund Guff. Sie hatten ihn als kleinen Welpen vor dem Eingang der dunklen Bärenhöhle gefunden. Aus Angst, der Bär könnte ihn entdecken, hatten sie ihn mitgenommen und großgezogen. Seitdem wich Guff ihnen nicht mehr von der Seite.

Die Kinder hatten es in der Steinzeit aber nicht immer leicht. Sie mussten schon früh den Erwachsenen bei der Arbeit zur Hand gehen. So blieb den Kindern nur wenig Zeit zum Spielen. Auch Jono und Jada halfen ihrer Familie bei der täglichen Arbeit.



Auf der großen Sumpfwiese mussten sie Mammutzähne einsammeln. So wie Menschen ihre Milchzähne verlieren, wechseln auch Mammut sechs mal in ihrem Leben die Zähne. Da konnte es gut sein, dass beim Fressen des saftigen Sumpfgrases der eine oder andere Mammutzahn ausfiel.

**Aus den Knochen und Zähnen fertigten
 die Steinzeitmenschen Werkzeuge,
 Musikinstrumente und Schmuck an.**





Die Kinder halfen auch beim Beerensammeln im Wald. Das war keine schwere Arbeit, denn es gab sehr viele davon. Aber die Beeren waren so lecker, dass die Kinder immer wieder davon naschten. Ihre Mutter wunderte sich am Abend oft, wie man in so langer Zeit nur so wenige Beeren finden konnte.

Hinter dem Wald gab es eine Stelle, an der die Erde ganz glitschig und weich war. Ihr Onkel Nubu hatte eines Tages entdeckt, dass die gleiche Erde unter dem Lagerfeuer sehr hart wurde. Er hatte daraufhin angefangen, aus der Erde Schüsseln und Teller zu formen und diese im Lagerfeuer auszuhärten.



Weit oben in den Bergen gab es ganz besondere Steine. Diese waren sehr hart und hatten scharfe Kanten. Ein Mann aus dem Dorf konnte daraus Pfeilspitzen und Faustkeile, eine Art Steinzeitmesser, machen. Jono und Jada mussten diese wertvollen Werkzeuge dann vorsichtig ins Tal bringen.

Auf dem Weg ins Tal gingen die Kinder gerne am Fluss vorbei. Dort legten die Dorfbewohner aus Zweigen geflochtene Körbe ins Wasser. Mit langen Stöcken trieben sie dort die Fische hinein. Nicht nur Jono und Jada halfen dabei gerne mit. Auch Guff badete im frischen Quellwasser.



In der Steinzeit gab es noch kein Geld. Wenn die Familie etwas brauchte, was sie selbst nicht herstellen konnte, dann musste sie Tauschhandel betreiben. Die Menschen aus dem Nachbartal kamen und boten ihre Waren zum Tausch an. Es war für Jono und Jada jedes Mal sehr spannend zu sehen, was ihre Nachbarn mitbrachten.

Am Abend, wenn die Sonne schon sehr tief stand, kamen Jono und Jada ins Dorf zurück. Dort wurde immer noch fleißig an den neuen Hütten gearbeitet. Während die Sonne unterging und ein ereignisreicher Tag sich dem Ende neigte, saß das ganze Dorf am großen



Lagerfeuer und

erzählte sich spannende Geschichten vergangener Tage.



Wir Mammuts lebten vor über 10.000 Jahren, als es auf der Erde noch kälter war. Damals half uns unser dickes Fell, durch die harten Winter zu kommen.

In diesem Spiel könnt ihr das Leben der Steinzeitmenschen nachspielen. Lauft mit eurer Spielfigur durch das Tal und sammelt die verschiedenen Waren ein. Im Dorf könnt ihr diese dann gegen eine neue Hütte eintauschen und so eure Siedlung immer weiter wachsen lassen.

Mit der Zeit wurde es aber immer wärmer, was gar nicht gut für uns war. Heute gibt es nur noch unsere weniger haarigen Verwandten, die Elefanten.



MATERIAL UND AUFBAU

MATERIAL

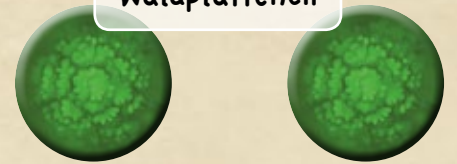
- 1 Spielregel
- 1 Spielplan
- 4 Ablagetableaus „Siedlung“
- 4 Spielmarker
- 4 Spielfiguren (Blau, Gelb, Grün, Rosa)
- 20 Waren (je 4x Beere, Fisch, Krug, Pfeilspitze und Zahn)
- 15 Hüttenplättchen
- 2 Hundeplättchen
- 14 Waldplättchen (6x Würfelaugen, je 1x Beere, Fisch, Krug, Pfeilspitze, Zahn, Tauschfeld, Hund und Bauplatz)

1. Legt den **Spielplan** in der Tischmitte aus.

2. Jede
Jede



Waldplättchen



8. Mischt die **Waldplättchen** und legt sie verdeckt (mit der Waldseite nach oben) um den Spielplan herum aus. Legt je 4 Waldplättchen an die beiden langen Seiten des Spielplans. An jede kurze Seite legt ihr dann noch 3 Waldplättchen.

Jetzt kann es losgehen ...



7. Legt die beiden **Hundeplättchen** auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans.

6. Mischt die **Hüttenplättchen** verdeckt (so, dass ihr keine Waren seht). Auf dem Spielplan findet ihr 3 Felder, die für die Hütten vorgesehen sind. Ihr legt nun verdeckt **jeweils 5 Hütten** auf jedes der 3 Felder. Dann deckt ihr jeweils die oberste Hütte auf.

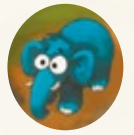


Felder für die Hütten



Rückseite der Hütten

Der Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich **die Siedlung** mit dem Mammut in dieser Farbe.
 Der Spieler stellt sie vor sich auf. Hier sammelt ihr Waren und baut Hütten.



Die Siedlungen müsst ihr vor dem ersten Spiel zusammenstecken.



Das Teil mit der Feuerstelle falten und mit dem Stützteil zusammenstecken.

Eine Siedlung sieht zusammengesteckt dann so aus.

Spielfigur



3. Jeder Spieler nimmt sich **die Spielfigur** und **den Spielermarker** in seiner Farbe.








Die Figur stellt jeder dann auf den Bauplatz in der Mitte des Spielplans.

Mit ihr bewegt ihr euch auf dem Spielplan und sucht Waren.

Bei weniger als 4 Spielern kommen die restlichen Spielfiguren aus dem Spiel.

Den Spielermarker legt ihr vor euch ab. So wisst ihr immer, welche Farbe ihr habt.

4. Nun verteilt ihr die **Waren** auf dem Spielplan.

Spielt ihr zu dritt oder zu viert, ist jede Ware (Beere , Fisch , Krug , Pfeilspitze  und Zahn ) 4-mal im Spiel.

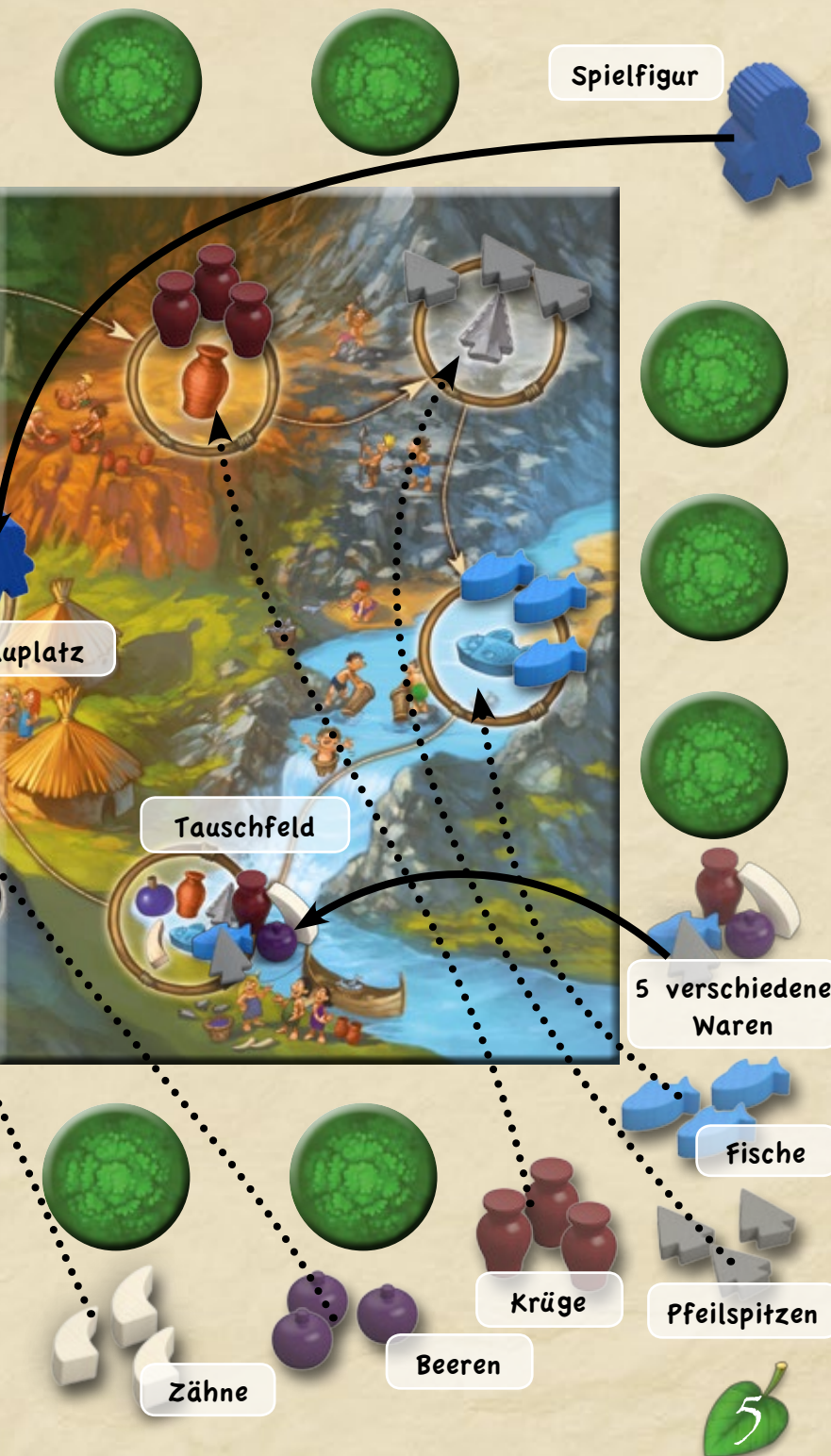
Spielt ihr nur zu zweit, legt ihr vorher von jeder Ware genau 1 Teil zurück in die Schachtel. Jede Ware ist dann nur 3-mal im Spiel.

5. Nehmt nun von jeder Ware **genau 1 Teil** und legt es auf das **Tauschfeld** des Spielplans.



Legt alle **übrigen Waren** auf die passenden Felder auf dem Spielplan.

Zähne zu den Mammuts im Sumpf, **Beeren** zu den Sträuchern im Wald, **Krüge** zum Töpfer im Lehmgebiet, **Pfeilspitzen** zu den Handwerkern im Gebirge, **Fische** zu den Fischern im Fluss.



5 verschiedene Waren

Fische

Krüge



Pfeilspitzen

Beeren

Zähne



SPIELZIEL

Ihr müsst verschiedene Waren sammeln und diese am Bauplatz  gegen Hütten  eintauschen. Wer als erster **3 Hütten** gebaut hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Ihr spielt das Spiel der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Der jüngste von euch ist Startspieler und beginnt das Spiel. Wenn du an die Reihe kommst, machst du immer die folgenden 3 Dinge:

Waldplättchen aufdecken – Spielfigur bewegen – Aktion ausführen

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

WALDPLÄTTCHEN AUFDECKEN

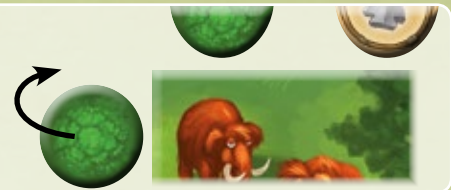
Wenn du an die Reihe kommst, suchst du dir **1 noch verdeckt liegendes Waldplättchen** aus. Dieses deckst du auf. Das Waldplättchen bestimmt, was du machst.



Das aufgedeckte Waldplättchen bleibt an seinem Platz liegen!

Beispiel:

Du deckst 1 verdecktes Waldplättchen auf.



SPIELFIGUR BEWEGEN

DEIN WALDPLÄTTCHEN ZEIGT EINEN WÜRFEL

Zeigt dein Waldplättchen einen dieser Würfel:



Dann ziehst du deine Spielfigur so viele Felder in Pfeilrichtung weiter voran, wie der Würfel Augen zeigt. Welche Aktion dort ausgeführt wird, steht im nächsten Abschnitt.

Beispiel:

Du deckst das Waldplättchen mit der Augenzahl 2 auf.

Du ziehst deine Spielfigur auf dem Spielplan in Pfeilrichtung um 2 Felder weiter voran. Du ziehst deine Spielfigur also vom Bauplatz zum Zahnfeld.



DEIN WALDPLÄTTCHEN ZEIGT EIN SYMBOL

Zeigt dein Waldplättchen eines dieser Symbole:



Dann ziehst du deine Spielfigur direkt auf das Aktionsfeld mit diesem Symbol auf dem Spielplan. Welche Aktion dort ausgeführt wird, steht im nächsten Abschnitt.

Beispiel:

Du deckst das Waldplättchen mit dem Fisch auf.

Du stellst deine Spielfigur auf das Fischfeld.



AKTION AUSFÜHREN

Wann immer du mit deiner Spielfigur auf einem Feld landest, kannst du eine Aktion ausführen. Welche Aktion du machen kannst, bestimmt das Aktionsfeld, auf dem du stehst.

AUF WELCHEM AKTIONSFELD STEHST DU NUN?

 **Beere**,  **Fisch**,  **Krug**,  **Pfeilspitze oder**  **Zahn**

Nimm dir **1 Ware**, die dort liegt und lege sie **hinter** deiner Siedlung ab. Du darfst deine Waren vor deinen Mitspielern verstecken.

Ist das **Feld der Ware** momentan **leer**, so hast du leider Pech gehabt. Du bekommst dann **nichts**.

 **Das Tauschfeld**

Tausche so viele **Waren** wie du möchtest aus deiner Siedlung mit Waren auf diesem Tauschfeld. Du kannst aus allen auf dem Tauschfeld liegenden Waren wählen.

Du musst aber immer **genauso viele Waren** abgeben, wie du dir nimmst.

Die neuen Waren legst du wieder **hinter** deine Siedlung. Die alten Waren aus deiner Siedlung legst du auf das **Tauschfeld** des Spielplans. So sind immer 5 Waren auf dem Tauschfeld.


 **Das Hundefeld**

Nimm dir **1 Hundeplättchen**, das dort liegt. Lege es so **neben** dein Dorf, dass es alle Spieler sehen können.

Sind **beide** Hundeplättchen schon weg, so darfst du dir ein Hundeplättchen von einem Mitspieler **klauen**. Wenn 2 Mitspieler Hundeplättchen vor sich liegen haben, dann musst du den Spieler beklauen, der früher wieder am Zug ist.

Hast du schon beide Hundeplättchen vor dir liegen, hast du leider Pech gehabt und bekommst kein weiteres Hundeplättchen.

Das Hundeplättchen hilft dir beim Bauen der Hütten. Im Abschnitt „**Der Bauplatz**“ erfährst du mehr.

 **Der Bauplatz** – Hier führst du 2 Aktionen aus: 1 Hütte bauen (freiwillig) und **alle Waldplättchen zudecken** (immer).

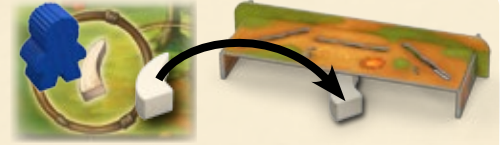
1 Hütte  **bauen**

Hast du alle Waren, die auf **1 der offenen Hütten** des Spielplans abgebildet sind? Dann legst du diese Waren aus deiner Siedlung zurück auf die Felder des Spielplans. Beeren legst du auf das Beerenfeld, Fische legst du auf das Fischfeld usw.

Nimm dir dafür die Hütte und stecke sie in einen der 3 Schlitze in deiner Siedlung.

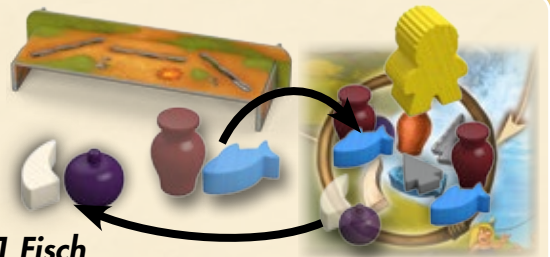
Beispiel:

Deine Spielfigur landet auf dem **Zahnfeld**. Du nimmst dir **1 Zahn** vom Spielplan und legst diesen **hinter** deine Siedlung.



Beispiel:

Deine Spielfigur landet auf dem **Tauschfeld**. Du tauschst **1 Fisch** und **1 Krug** aus deiner Siedlung gegen **1 Zahn** und **1 Beere** von dem Tauschfeld des Spielplans. Du legst Fisch und Krug auf das Tauschfeld des Spielplans und Zahn und Beere hinter deine Siedlung.





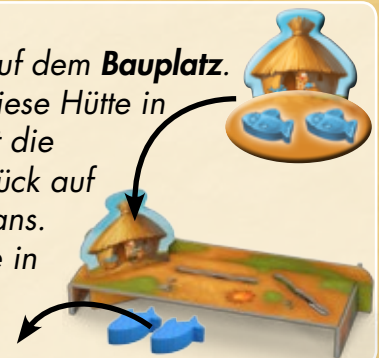
Beispiel:

Deine Spielfigur steht auf dem **Hundefeld**. Du nimmst dir **1 Hundeplättchen** vom Spielplan und legst dieses **neben** deine Siedlung.



Beispiel:

Deine Spielfigur landet auf dem **Bauplatz**. Du hast alle Waren für diese Hütte in deiner Siedlung. Du legst die **2 Waren** ( ) zurück auf das **Fischfeld** des Spielplans. Dann steckst du die Hütte in einen der Schlitze deiner Siedlung.



Hast du **nicht** genug **Waren** für 1 Hütte, dann darfst du leider **keine Hütte** in deine Siedlung bauen.

Du darfst immer nur 1 Hütte auf einmal bauen.

Hast du 1 Hütte in deiner Siedlung gebaut?

Dann musst du jetzt 1 neue Hütte auf dem Spielplan aufdecken, damit wieder 3 offene Hütten auf den Feldern liegen.

Gibt es auf diesem Feld keine Hütte mehr, die du aufdecken kannst? Dann habt ihr für den Rest des Spiels nur noch 2 offene Hütten zur Auswahl.

Hundeplättchen

Ein Hundeplättchen ist ein **Joker**. Das heißt, wenn du 1 Hütte baust, dann darfst du 1 Hundeplättchen zurück auf das Hundefeld des Spielplans legen. Du legst dann 1 Ware deiner Wahl **weniger**, als auf der Hütte abgebildet ist, zurück auf den Spielplan. Dann steckst du die Hütte in deine Siedlung. Du darfst auch 2 Hundeplättchen gleichzeitig verwenden.

Mit jeder Hütte erweiterst du deine Siedlung. Sie wird also immer größer.



Beispiel:

Du willst diese Hütte bauen. Dir fehlt aber **1 Zahn** . Du legst also

1 Krug , **1 Pfeilspitze**  und zusätzlich

1 Hundeplättchen  zurück auf den Spielplan.

Du musst den Zahn dann nicht bezahlen. Danach steckst du die Hütte in deine Siedlung.



Alle Waldplättchen wieder auf die Waldseite drehen

Immer wenn du auf das Baufeld kommst, deckst du alle offen liegenden Waldplättchen wieder zu. Es ist egal, ob du gerade 1 Hütte gebaut hast oder nicht.

Beispiel:

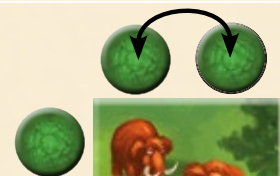
Du deckst alle offenen Waldplättchen zu.




Danach **vertauschst du 2 Waldplättchen** deiner Wahl miteinander. Alle Spieler dürfen dir dabei zusehen.

Beispiel:

Du vertauschst 2 Waldplättchen miteinander.



Vergiss nicht, die Waldplättchen wieder zuzudecken, wenn du auf den Bauplatz kommst. Sollte es doch einmal passieren, ist das kein Problem. Decke einfach alle Waldplättchen wieder zu, sobald du den Fehler bemerkst. Du findest eine kleine Erinnerung  direkt am Bauplatz des Spielplans.

SPIELEND

Das Spiel endet **sofort**, wenn du deine **3. Hütte** gebaut hast.

Deine Siedlung ist dann vollständig.

Du hast das Spiel gewonnen, herzlichen Glückwunsch!



Und jetzt viel Spaß in der Steinzeit!

Marco Teubner widmet dieses Spiel seinem Sohn Paul.

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei allen Testspielern.

© 2016 Hans im Glück Verlags-GmbH
Habt ihr Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreibt an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
Mini-Erweiterungen, Ersatzteile uvm. findet ihr auf
www.cundco.de



Regellektorat: Gregor Abraham und Hanna & Alex Weiß
3D Grafiken: Andreas Resch