

Michael Tummelhofer

STONE AGE

Das Ziel ist dein Weg



Stone

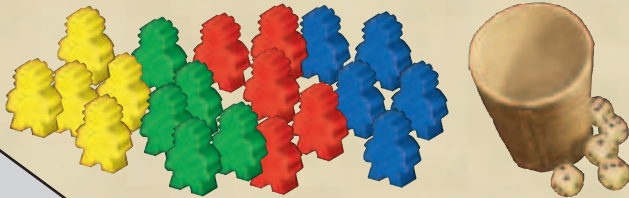
Material:

- 1 Spielplan
- 4 Spielertableaus
- 58 Rohstoffe aus Holz
- 40 Figuren aus Holz
- 8 Marker aus Holz in 2 Größen
- 53 Nahrungsplättchen
- 28 Gebäudeplättchen
- 18 Werkzeugplättchen
- 1 Startspielerfigur
- 36 Zivilisationskarten
- 5 Würfel
- 1 Würfelbecher aus Leder
- 1 Kartenübersicht

1. Der Spielplan wird ausgelegt.

2. Die Nahrungsplättchen werden nach Werten getrennt und in Stapeln auf die Jagdfläche gelegt.

13. Der jüngste Spieler erhält die Startspielerfigur und das Spiel kann nun beginnen, wie ab Seite 4 beschrieben).



12. Die übrigen Personen (5 pro Farbe) werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt, dazu die 5 Würfel und der Würfelbecher

Ablageplätze für Werkzeuge



Ablageplätze für Gebäude

Ablageplatz für Zivilisationskarten und Übersicht der Schlusswertung

Übersicht der Erträge und Punktwerte der Rohstoffe

11. Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau. Darauf stellt er 5 Personen in seiner Farbe und 15 Nahrung. Das Spielertableau dient als Ablage für die Spielmaterialien und als Übersicht für den Spielablauf und die Schlusswertung.

10. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt je einen Marker seiner Farbe auf die Felder 0 der Nahrungsleiste (links unten) und der Zählleiste (links oben)



age

3. Die 20 Rohstoffe
"Holz" werden auf
den Wald gelegt.

4. Die 16 Rohstoffe
"Ziegel" werden auf
die Lehmgrube gelegt.

5. Die 12 Rohstoffe
"Stein" werden auf
den Steinbruch gelegt.

6. Die 10 Rohstoffe
"Gold" werden auf den
Fluss gelegt.

7. Die Werkzeuge werden
nach 1/2er und 3/4er
getrennt und auf die
Felder im Dorf gelegt.

8. Die Zivilisations-Karten werden gut
gemischt als verdeckter Stapel neben
den Spielplan gelegt.
Die obersten 4 Karten (bei jeder
Spielerzahl) werden aufgedeckt und,
rechts beginnend, in die 4 Felder
gelegt.

9. Die Gebäudeplättchen werden gut gemischt und
4 Stapel zu je 7 Gebäuden gebildet. Bei 4
Spielern kommen alle 4 Stapel auf den
Spielplan, bei 3 Spielern wird 1 Stapel unbesen-
hen in die Schachtel zurückgelegt, bei 2 Spielern
2 Stapel. Das jeweils oberste Gebäudeplättchen
jedes Stapels wird umgedeckt.

Der allgemeine Ablauf

Der Startspieler setzt 1 oder mehrere seiner Personen auf einen Ort (Platz) seiner Wahl. Dann macht der Spieler links von ihm das Gleiche usw., bis alle Spieler alle ihre Personen auf dem Spielplan haben. Dann beginnt wieder der Startspieler. Er geht Ort um Ort durch, auf dem er eigene Personen stehen hat und handelt entsprechend. Das nennen wir seine Runde. Hat er alles abgewickelt, macht der Spieler links von ihm das Gleiche usw., bis alle Spieler ihre Runden beendet haben. Dann wandert die Startspielerfigur zum Spieler nach links und die Runden wiederholen sich bis zum Spielende. Wie das Alles im Einzelnen abläuft und was noch passiert, wird jetzt geschildert.

Die Runde


Jede Runde zerfällt in 3 Abschnitte, die in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. Die Spieler bringen Zug um Zug ihre Personen auf den Spielplan.
2. Die Spieler handeln mit ihren Personen.
3. Die Spieler ernähren ihre Personen.



Auf jedem Kreis darf eine Person stehen.

1. Die Spieler bringen Zug um Zug ihre Personen auf den Spielplan.

Der Startspieler beginnt und muss 1 oder mehrere seiner Personen auf 1 Ort seiner Wahl einsetzen. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und muss ebenfalls eine oder mehrere seiner Personen auf 1 Ort seiner Wahl einsetzen. Dies geht solange reihum, bis alle Spieler alle ihre Personen auf den Spielplan gesetzt haben. Die Zahl der Ringe  gibt an, wieviele Personen ein Ort aufnehmen kann, ehe er voll ist. Passen ist nicht erlaubt, wenn das Setzen noch möglich ist. „Nachsetzen“ ist nicht erlaubt. Wenn Rot z.B. 4 Personen in den Wald gesetzt hat, kann er später in der selben Runde nicht nochmals Personen in den Wald setzen, auch wenn dieser noch nicht voll sein sollte.

Wieviele Personen können an den einzelnen Orten eingesetzt werden?

1 Person



Werkzeugmacher

Hier kann **genau 1 Person** eingesetzt werden.

Beispiel: *Blau* setzt 1 Person zum Werkzeugmacher, damit ist der einzige Platz belegt.

2 Personen

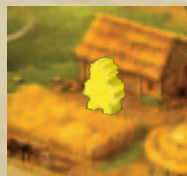


Hütte

Hier können **genau 2 Personen eines Spielers** eingesetzt werden.

Beispiel: *Grün* stellt 2 Personen in die Hütte (wenn er die Hütte wählt, muss er 2 Personen hinbringen). Die Hütte ist voll.

1 Person

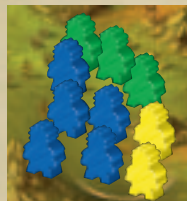


Feld

Hier kann **genau 1 Person** eingesetzt werden.

Beispiel: *Gelb* setzt 1 Person auf das Feld, damit ist der einzige Platz belegt.

Beliebig viele Personen



Jagd

Dies ist der einzige Ort, an dem keine Kreise abgebildet sind. Hier kann jeder Spieler beliebig viele Personen einsetzen.

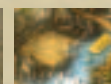
Bis zu 7 Personen



Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss

Hier können **insgesamt bis zu 7 Personen** eingesetzt werden.

Beispiel: *Im Wald* stehen schon 4 Personen von *Rot*. *Gelb* stellt 2 Personen dazu. Nun befinden sich insgesamt 6 Personen dort. *Blau* stellt 1 Person dazu. Nun sind alle 7 Plätze belegt und keine weiteren Person darf in dieser Runde in den Wald gestellt werden.



Für **Lehmgrube, Steinbruch und Fluss** gilt das Gleiche.



Zivilisationskarten

Auf **jede** Karte kann **genau 1 Person** eingesetzt werden. Die Karten können in beliebiger Reihenfolge besetzt werden.

Beispiel: **Rot** setzt 1 Person auf die 2. Zivilisationskarte. Damit ist diese voll. Die übrigen 3 Zivilisationskarten können von anderen oder dem gleichen Spieler besetzt werden.

Pro Karte 1 Person



Gebäude

auf jedes Gebäude kann **genau 1 Person** eingesetzt werden. Die Gebäude können in beliebiger Reihenfolge besetzt werden.

Beispiel: **Gelb** setzt 1 Person auf das 3. Gebäudeplättchen. Damit ist dieses voll. Die übrigen 3 Gebäudeplättchen können von anderen oder dem gleichen Spieler besetzt werden.

Pro Gebäude 1 Person

Beispiel einer „Setzrunde“ in folgender Reihenfolge: **Rot** (Startspieler), **Blau**, **Grün**, **Gelb**.



Rot setzt 1 Person auf diese Karte.



Blau setzt 5 Personen in die Jagd



Grün setzt 2 Personen in die Hütte



Gelb setzt 1 Person auf dieses Gebäude

Reihenfolge der Spieler im Uhrzeigersinn.

Wahl der Orte in beliebiger Reihenfolge.

Da die einzelnen Orte unterschiedlich viele Personen aufnehmen, kommt es oft vor, dass ein oder mehrere Spieler auf ihrem Tableau keine Personen mehr haben, während andere noch weiterhin setzen können.

Kann kein Spieler mehr Personen einsetzen (weil er bereits alle eingesetzt hat oder er an keinem Ort mehr einsetzen kann), beginnt der 2. Abschnitt.

2. Die Spieler handeln mit ihren Personen.

Der Startspieler beginnt. Er handelt mit allen seinen Personen. Erst dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Reihenfolge der Orte, in der ein Spieler mit seinen Personen handelt, bleibt ihm selbst überlassen.

Personen, die gehandelt haben, stellt der Spieler wieder auf sein Tableau zurück. Auf diese Weise muss er am Ende seiner Runde wieder alle Personen auf seinem Tableau haben.



Welche Aktionen kann der Spieler auf den einzelnen Orten durchführen?



Werkzeugmacher

Hier erhält der Spieler ein neues Werkzeug. Hat er noch kein Werkzeug, so nimmt er sich ein 1er-Werkzeug und legt dieses, mit der Zahl 1 nach oben, auf einem der Werkzeugplätze auf seinem Tableau ab.

1 neues Werkzeug

Danach geht es folgendermaßen weiter:



Als 2. und 3. Werkzeug wird jeweils ein neues 1er-Plättchen auf die noch freien Plätze gelegt.



Ab dem 4. Werkzeug werden die 1er-Plättchen umgedreht.



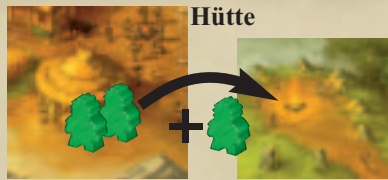
Ab dem 7. Werkzeug werden die 2er-Plättchen gegen 3er-Plättchen ausgetauscht. Ab dem 10. Werkzeug werden auch diese umgedreht.

Benutzung: Jedes Werkzeugplättchen kann nur einmal pro Runde zu einem Würfelwurf bei der Jagd oder bei der Rohstoffbeschaffung dazu gezählt werden. Ein Werkzeugplättchen kann nur vollständig benutzt werden, es kann also nicht ein Teil für einen späteren Würfelwurf aufgehoben werden. Ein Spieler kann auch mehrere Werkzeugplättchen zu einem Würfelwurf hinzuzählen. Um anzuzeigen, dass ein Werkzeug gebraucht wurde, dreht es der Spieler um 90°.

Beispiele für den Werkzeuggebrauch siehe Jagd und Rohstoffbeschaffung (auf Seite 6).

Jedes Werkzeugplättchen nur 1x pro Runde im Einsatz.

1 weitere Person



Hütte

Hier nimmt sich der Spieler 1 zusätzliche Person seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Er hat damit für alle folgenden Runden eine weitere Person zur Verfügung.

Beispiel: Grün hat die Hütte mit 2 Personen besetzt. Er nimmt die 2 Personen aus der Hütte und zusätzlich eine grüne Person aus dem allgemeinen Vorrat und stellt alle 3 Personen auf sein Tableau.

Erhöhung der ständigen Nahrung durch Ackerbau



Feld

Der Spieler stellt seine Person auf sein Tableau zurück und schiebt seinen Marker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach oben. Damit erhöht er seine Nahrungserträge, die er am Ende jeder Runde erhält.

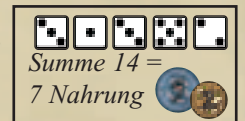
Zusätzliche Nahrung durch die Jagd



Jagd - Hier wird gewürfelt

Der Spieler nimmt für jede seiner Personen, die auf der Jagd sind, 1 Würfel in den Becher und würfelt. Er zählt alle Würfelaugen zusammen. Danach kann er beliebig viele seiner Werkzeuge dem Wurf hinzufügen. Für jede volle 2 der geworfenen Summe erhält er 1 Nahrung.

Beispiel: Blau nimmt 5 Würfel und erzielt die Summe 14. Er verwendet kein Werkzeug zusätzlich. Er nimmt sich 7



Nahrung vom Spielplan (7 mal volle 2).

Beispiel: Grün würfelt mit 3 Würfeln und erzielt die Summe 11. Er würde damit 5 Nahrung bekommen. Er besitzt ein 1er-Werkzeug. Er setzt es ein, erhöht damit die Summe auf 12 und erhält 6 Nahrung (6 mal volle 2). Er dreht sein Werkzeug um 90° und hat es für den Rest dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.

Beispiel: Gelb würfelt mit 2 Würfeln eine Summe von 4. **Gelb** hat zwei 1er-Werkzeuge und verwendet beide. Damit erhöht er die Summe auf 6 und er erhält 3 Nahrung (3 mal volle 2).

Auf der Jagd holt sich der Spieler zusätzliche Nahrung, da der Ertrag durch die Nahrungsleiste oft nicht ausreicht, seine Personen zu ernähren (Ernährung: siehe 3. Abschnitt).

Die Rohstoffe

- Holz
- Ziegel
- Stein
- Gold



Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss - Hier wird gewürfelt

An diesen 4 Orten holen sich die Spieler Holz, Ziegel, Stein und Gold. Die Beschaffung dieser Rohstoffe läuft in der gleichen Weise ab wie die Jagd, nur sind die Erträge andere:

Wald - für jede volle 3 gibt es 1 Holz vom Vorrat.

Lehmgrube - für jede volle 4 gibt es 1 Ziegel vom Vorrat

Steinbruch - für jede volle 5 gibt es 1 Stein vom Vorrat

Goldmine - für jede volle 6 gibt es 1 Gold vom Vorrat



Beispiel: Grün würfelt für seine beiden Personen am Fluss mit 2 Würfeln eine Summe von 5. Er hat sein Werkzeug bereits bei der Jagd eingesetzt und kann es jetzt nicht nochmals verwenden. Er erhält kein Gold, da er keine volle 6 erreicht hat.

Beispiel: Rot würfelt mit 3 Würfeln eine Summe von 7. Er besitzt drei 2er-Werkzeuge, die er einsetzen kann und erhöht die Summe auf 13. Dafür erhält er 2 Gold



(2 mal volle 6).

Die Rohstoffe benötigen die Spieler für den Erwerb von Zivilisationskarten und für den Bau von Gebäuden.

Erwerb von Zivilisationskarten



Zivilisationskarten

Der Spieler nimmt die Karte und legt die Anzahl Rohstoffe, die über der Karte angegeben ist, in den Vorrat zurück. Welche Rohstoffe bzw. welche Kombination von Rohstoffen er dazu verwendet, bleibt ihm überlassen (meist wird es Holz oder Ziegel sein, niemals aber darf es Nahrung sein).

Kann oder will der Spieler die Rohstoffe nicht bezahlen, so nimmt er seine Person zurück und lässt die Karte liegen.

Jeder Spieler stapelt seine Karten auf dem entsprechenden Feld seines Tableaus.

Alle Karten werden im Einzelnen auf dem **Übersichtsblatt** beschrieben.

Was sie bringen -> siehe Übersichtsblatt



Gebäude

Der Spieler nimmt das Gebäude und legt die Anzahl Rohstoffe, die auf dem Gebäude angegeben ist, in den Vorrat zurück. Dann schiebt er seinen Marker auf der Zählleiste sofort um die Felderanzahl vor, die auf dem Gebäude angegeben ist. Danach deckt er das nächste Gebäude dieses Stapels auf.

Beispiel: *Gelb* gibt 2 Holz und 1 Ziegel in den Vorrat zurück. Er legt das Gebäude auf sein Tableau und erhält 10 Punkte, die er auf der Zählleiste vorrückt.

Kann oder will der Spieler die Rohstoffe nicht bezahlen, so nimmt er seine Person zurück und lässt das Gebäude liegen.

Es gibt **8 Gebäude**, bei denen der Spieler die Art der Rohstoffe selbst bestimmen kann, nicht aber die Anzahl. Weiters gibt es **3 Gebäude**, bei denen der Spieler sowohl die Art als auch die Anzahl der Rohstoffe (max. 7) selbst bestimmen kann. Hat er so ein Gebäude genommen, muss er die Felderanzahl (= Punkte) selbst errechnen, die er seinen Marker weiterschiebt. Aber keine Angst, die Rechnung ist sehr einfach.

Erwerb von Gebäuden

Gebäude mit vorgegebenen Rohstoffen

Gebäude mit selbst gewählten Rohstoffen

Die Punkte errechnet der Spieler aus dem Wert der Rohstoffe.

Die 4 Rohstoffe müssen von 2 verschiedenen Sorten sein. Welche Sorten dies sind, kann der Spieler selbst bestimmen.

Es müssen genau 4 Rohstoffe bezahlt werden.

Die Anzahl verschiedener Sorten ist dem Spieler freigestellt.

Es muss mindestens 1 Rohstoff und es dürfen höchstens 7 Rohstoffe bezahlt werden.



Beispiel: *Blau* bezahlt mit folgenden Rohstoffen: 3 Stein und 1 Holz (also insgesamt 4 Rohstoffe aus 2 Sorten). Aus den verwendeten Rohstoffen ergeben sich 18 Punkte. Jeder der 3 Steine zählt 5 Punkte, das Holz 3 Punkte.

Der Spieler legt ein erworbenes Gebäude auf ein entsprechendes Feld seines Tableaus. Erwirbt ein Spieler mehr als 5 Gebäude, stapelt er diese auf den Feldern.

Die Spieler ernähren ihre Personen

Haben alle Spieler alle ihre Personen wieder zurück auf ihrem Tableau, wollen diese essen. Jede Person verzehrt 1 Nahrung.

Zuerst nimmt sich jeder Spieler Nahrung vom Vorrat entsprechend dem Stand seines Markers auf der Nahrungsleiste. Dann gibt jeder Spieler für jede seiner Personen 1 Nahrung in den Vorrat zurück.

Ein Spieler hat nicht genügend Nahrung, um seine Personen zu ernähren:

Er muss alle Nahrung, die er hat, in den Vorrat zurück geben. Dann kann er, wenn er will (und kann), den Rest in Form von beliebigen Rohstoffen in den Vorrat zurücklegen. Dann sind seine Personen auch zufrieden (sie tauschen fiktiv die Rohstoffe gegen Nahrung). Kann oder will er das nicht, erhält er sofort auf der Zählleiste 10 Punkte Abzug.

In jedem Fall muss er alle Nahrung, die er hat abgeben!



1 Person - 1 Nahrung

Haben alle Spieler ihre Personen mit Nahrung versorgt, ist die Runde zu Ende. Der Startspielerstein wandert zum nächsten Spieler nach links und die nächste Runde beginnt.

In der neuen Runde werden zuerst die verbliebenen Zivilisationskarten nach rechts auf freie Plätze gerückt und die nun freien Plätze mit Karten vom verdeckten Stapel aufgefüllt. Dann drehen die Spieler ihre benutzten Werkzeuge wieder zurück und eine neue Runde beginnt mit dem 1. Abschnitt.

Zu Beginn der neuen Runde:

Karten nachlegen und benutzte Werkzeuge zurück drehen.



Beispiel: In der vergangenen Runde wurde die 2. und die 3. Zivilisationskarte genommen. Die 1. Karte bleibt liegen, die 4. Karte wird nach rechts geschoben. Auf die beiden leeren Orte werden Zivilisationskarten vom verdeckten Stapel nachgelegt.

Spielende

Das Spiel kann auf 2 Arten enden: Entweder können zu Beginn der Runde die Zivilisationskarten nicht mehr auf 4 offenliegende ergänzt werden oder mindestens 1 Gebäudestapel ist leer. Im ersten Fall wird keine neue Runde begonnen. Im zweiten Fall wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, d.h., die Personen müssen auch noch ernährt werden. Dann erfolgt die Schlußwertung.

Schlußwertung und Sieger

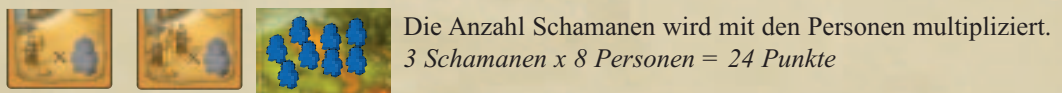
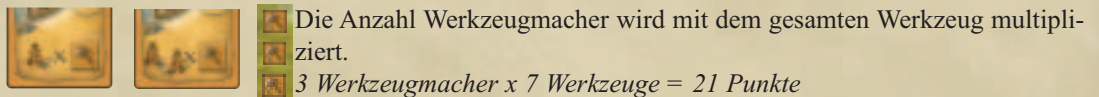
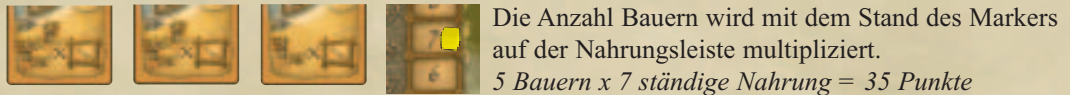
Nehmen Sie vor diesem Abschnitt das Übersichtsblatt für die Zivilisationskarten zur Hand. Jeder Spieler verfährt nun wie folgt:

Unterschiedliche Zivilisationskarten mit **grünem Hintergrund** werden mit sich selbst multipliziert. *Beispiel: Ein Spieler hat 5 unterschiedliche Zivilisationskarten.*



Zusätzlich hat er die Töpferei nochmals: 1 Punkt.

Die Karten mit **sandfarbenem Hintergrund** werden folgendermaßen gewertet:



Jeder Rohstoff, den ein Spieler noch besitzt, ist 1 Punkt wert.

Jede jeweils ermittelte Punktezahl wird sofort auf der Zählleiste markiert.

Der Spieler, dessen Marker auf der Zählleiste am weitesten vorne liegt, ist Sieger.

Bei Gleichstand entscheidet die Summe von Nahrungsleiste, Werkzeugen und Personenanzahl.

Änderungen bei 3 oder 2 Spielern

Bei 3 oder 2 Spielern dürfen nur 2 der Orte Werkzeugmacher, Hütte und Feld besetzt werden. Der dritte Ort bleibt also unbesetzt. Dies kann natürlich in jeder Runde ein anderer Ort sein.

Bei 3 Spielern: An den Orten Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss dürfen jeweils nur 2 verschiedene Spieler Personen setzen.

Bei 2 Spielern: An den Orten Wald, Lehmgrube, Steinbruch und Fluss darf jeweils nur 1 Spieler Personen setzen.

Alle übrigen Regeln bleiben gleich.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autoren und Verlag bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern und ganz besonders auch diesmal bei Dieter Hornung.

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an:

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München