

# ALTAMIRA

Ein Spiel von Peter - Paul Joopen

Lieber Spieler! Bevor du diese Regel liest, schau dir bitte das Beiblatt an. Dort findest du den Spielaufbau und kannst auf einen Blick verstehen, wie das Spielmaterial verwendet wird.

Hast du Fragen zu einzelnen Kapiteln der Spielregel, helfen dir die gelben Zeichen:  Sie zeigen dir, wo die entsprechende Spielsituation im „Beispiel einer ersten Spielrunde“ (auf der Rückseite des Beiblatts) erklärt wird.

**A**ltamira 11.765 v. Chr. Du lebst mit anderen Jägern zusammen in einer Höhle. Um Material für neue Waffen, Felle und etwas Essbares zu ergattern, plant ihr jeden Abend am Lagerfeuer, wo ihr am nächsten Tag auf die Pirsch gehen wollt. Bei der Jagd begegnen euch nicht nur Säbelzahn tiger, Wisente und Höhlenbären, sondern oft auch Jäger benachbarter Stämme, gegen die ihr euch durchsetzen müsst. Wer dies am besten meistert und die größte Beute macht, wird am Ende als erfolgreichster Jäger geehrt.

## Ziel des Spiels

Ihr schickt eure Jäger in Jagdgebiete. Dort fertigen sie Waffen an und gehen anschließend auf die Jagd. Allerdings sind die benötigten Jagdwaffen nie im selben Gebiet zu finden, in dem auch mit ihnen gejagt werden kann. Nur wer zur rechten Zeit mit den richtigen Waffen am rechten Ort ist, kann Tiere erlegen. Dies bringt Beutepunkte ein. Wer die meisten davon hat, gewinnt das Spiel.

## Spielablauf

Der Spieler mit der wildesten Mähne beginnt. Er erhält den Startspieler- und den Jagdrechtstein. Das Spiel geht über mehrere Runden. Jede Spielrunde besteht aus 5 Phasen, die ihr immer in dieser Reihenfolge durchspielt:

1. Jäger in Gebiete schicken
2. Waffen anfertigen
3. Waffen tauschen
4. Jagdrunde durchführen / ggf. Insignien verteilen
5. Versammlung am Lagerfeuer



### Jäger in Gebiete schicken

- Aus euren 6 Gebietsplättchen wählt ihr zwei aus und legt sie verdeckt vor euch ab.
- Danach deckt jeder seine beiden Plättchen auf und stellt seine Jäger in die ausgewählten Gebiete.
- Wer beide Jäger in das gleiche Gebiet schicken will, verwendet das „x2“-Plättchen. (Es ist auch möglich, einen oder beide Jäger am Lagerfeuer zu lassen.)



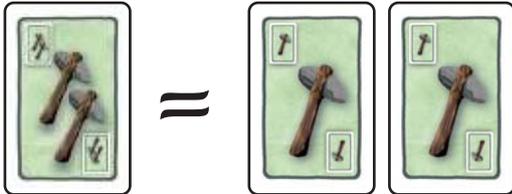
Gonzo legt das Lagerfeuer- und das „x2“-Plättchen. Seine beiden Jäger bleiben deshalb am Lagerfeuer.



## Waffen anfertigen

Mit dem Startspieler beginnend, nehmt ihr nun reihum Waffen.

Für jeden eigenen Jäger erhältst du zwei Waffen aus dem Jagdgebiet, in dem er sich aufhält. Du darfst entweder zwei Einzelwaffen oder eine Doppelwaffe nehmen.

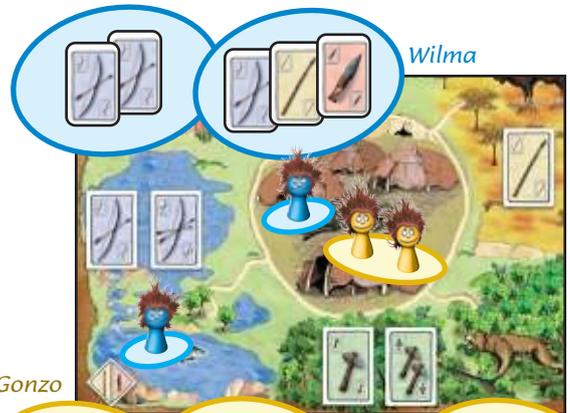


1 Doppelwaffe entspricht 2 Einzelwaffen

- Befinden sich beide Jäger im selben Jagdgebiet, erhältst du dort vier Waffen (z.B. eine Doppel- und zwei Einzelwaffen).
- Für jeden deiner Jäger am Lagerfeuer erhältst du drei verschiedene Einzelwaffen aus beliebigen Gebieten.
- Fertigt du mit beiden Jägern am Lagerfeuer eine Waffe gleicher Gattung an, darfst du diese wahlweise in Form von zwei Einzelwaffen oder einer Doppelwaffe nehmen.

Gibt es nicht mehr genügend Waffen in einem Gebiet, erhältst du entsprechend weniger oder keine Waffen.

*Wilma* nimmt sich für ihren Jäger am Wasser zwei Pfeile. Für ihren Jäger am Lagerfeuer fertigt sie drei verschiedene Waffen an: einen weiteren Pfeil, einen Speer und ein Messer.



*Gonzo* lässt seine Jäger am Lagerfeuer stehen. Für den ersten Jäger nimmt er sich einen Speer, ein Steinbeil und einen Pfeil. Für den zweiten Jäger nimmt er sich einen weiteren Speer, ein weiteres Steinbeil und ein Messer. Die beiden Speere und Steinbeile hätte er sich auch als Doppelwaffen nehmen dürfen.

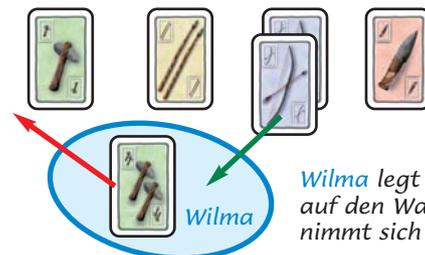
## Waffen tauschen

Es darf nur auf dem Waffenmarkt (siehe Beiblatt „Aufbau und Spielmaterial“) getauscht werden. Der Startspieler beginnt, die anderen folgen reihum.

Dabei darfst du ...

- 2:1 - zwei gleiche Einzelwaffen (oder eine Doppelwaffe) von der Hand gegen eine im Waffenmarkt ausliegende Einzelwaffe tauschen.
- oder
- 3:2 - drei Waffen einer Gattung gegen zwei Waffen einer anderen Gattung tauschen.

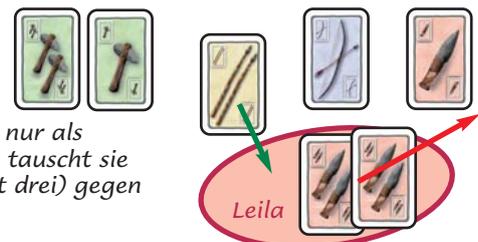
Durch das Tauschen auf dem Waffenmarkt ändert sich die Anzahl der Waffen dort ständig. Für Einzel- und Doppelwaffen werden eigene Stapel angelegt.



*Wilma* legt zwei Steinbeile auf den Waffenmarkt und nimmt sich dafür einen Pfeil.

Auf dem Waffenmarkt sind oftmals einzelne Waffengattungen vergriffen. „Überzahlen“ ist immer erlaubt (siehe Beispiel rechts).

*Leila* möchte zwei Speere vom Waffenmarkt. Dafür will sie ihre Messer opfern. Da sie Messer nur als Doppelwaffen besitzt, tauscht sie nun vier Messer (statt drei) gegen zwei Speere.



## Jagdrunde durchführen



Zu Beginn einer Jagdrunde befindet sich der Jagdrechtstein beim Startspieler. Im Verlauf der Jagdrunde wird der Jagdrechtstein dann reihum von Spieler zu Spieler weitergegeben. Wenn du ihn besitzt, bist du Jagdherr und darfst wählen, ob du ...

- mit einem Jäger jagst.
- nacheinander mit beiden Jägern jagst.
- auf das Jagen verzichtest.

### Du als Jagdherr eröffnest die Jagd

Wenn du jagen möchtest, gibst du bekannt, auf welches Tier der Auslage du es abgesehen hast. Jede Beutekarte, die dort liegt, zeigt ein Tier, das gejagt werden kann.

#### Die Beutekarten

Zur Jagd dieses Tieres benötigst du Waffen der beiden abgebildeten Gattungen. Links ist die Hauptwaffe abgebildet, rechts die Nebenwaffe.



Die Zahl über der ausliegenden Beutekarte gibt an, wie viele Waffen du pro Waffengattung benötigst.

Hier werden die Beutepunkte angezeigt. Es gibt Tiere mit 1, 2 oder 3 Beutepunkten.



Um den Wisent in der Mitte der Auslage jagen zu können, braucht Fred 3 Pfeile und 3 Steinbeile.



Nur Freds Jäger darf den Wisent jagen, weil sich kein anderer Jäger in der Savanne befindet.

Jagen darfst du ein Tier nur, wenn sich mindestens einer deiner Jäger in dessen Jagdgebiet befindet.

Jäger, die sich am Lagerfeuer befinden, jagen nicht.

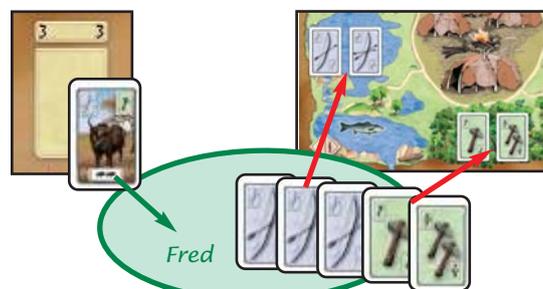


### Alleine jagen

Du jagst alleine, wenn ...

- sich kein fremder Jäger im selben Jagdgebiet befindet.
- sich fremde Jäger im selben Jagdgebiet aufhalten, aber nicht mitjagen wollen, bzw. nicht mitjagen können.

Du zeigst die geforderten Jagdwaffen und legst sie auf die entsprechenden Kartenstapel der Gebiete zurück. Dann nimmst du die Beutekarte aus der Auslage und legst sie offen vor dir ab.



Fred gibt jeweils 3 Pfeile und 3 Steinbeile ab und erhält den Wisent.

Mit deinen Jägern darfst du ...

- a) je ein Tier jagen, wenn du Jagdherr bist.
- b) beliebig oft mitjagen, wenn andere Jagdherrn im betreffenden Gebiet jagen.

### Bluffwaffen

Es dürfen auch Waffen verdeckt gelegt werden, die zum Erlegen des gejagten Tieres unbrauchbar sind (z.B. Pfeil und Messer bei der Jagd auf einen Höhlenbären). Mit solchen Bluffwaffen versucht man, anderen Jägern mehr Waffen als nötig aus der Hand zu locken, um ihnen dadurch ein Tier nicht zu „billig“ zu überlassen.

Die Hauptwaffen entscheiden die Jagd.



Die Nebewaffen entscheiden bei Gleichstand.

## Fremde Jäger jagen mit - Waffenschau (Beispiel Seite 5)

Als Jagdherr jagst du nicht alleine, wenn sich fremde Jäger im selben Jagdgebiet aufhalten und mitjagen wollen. Jetzt kommt es zu einem Wettstreit um das Beutetier. Dieser Wettstreit findet in Form einer Waffenschau statt, die wie folgt abläuft:

Als Jagdherr legst du zunächst die geforderte Menge Waffen offen vor dir ab.

Deine Mitjäger legen reihum ebenfalls die geforderten Waffen offen vor sich ab und mindestens eine Waffe verdeckt dazu.

Nun hast du als Jagdherr folgende Möglichkeiten:

- a) Du legst weitere Waffen verdeckt dazu  
Dann dürfen auch die Mitjäger reihum ihren Einsatz an verdeckten Waffen erhöhen. Dies wiederholt ihr so lange, bis du dich als Jagdherr für Möglichkeit b) oder c) entscheidest.
- b) Du legst keine weiteren Waffen dazu und beendest damit die Waffenschau
- c) Du legst keine weiteren Waffen dazu, beendest die Waffenschau aber nicht  
In diesem Fall dürfen die Mitjäger, solange sie möchten, ihren Einsatz reihum weiter erhöhen.  
Anschließend endet die Waffenschau.

Wer keine weiteren Waffen mehr legen möchte, ist dennoch weiterhin an der Waffenschau beteiligt. Er lässt deshalb seinen Einsatz bis zum Ende der Waffenschau liegen.

### Wer bekommt das Beutetier?

Nun decken alle an dieser Jagd beteiligten Spieler (auch die Spieler, die keine weiteren Waffen mehr dazu gelegt haben) ihre verdeckt gelegten Waffen auf und ermitteln den Jagdgewinner.

Die Jagd gewinnt, wer die meisten Hauptwaffen ausgelegt hat.

Bei Gleichstand mehrerer Spieler, gewinnt von diesen die Jagd, wer die meisten Nebewaffen ausgelegt hat.

Ausgelegte Bluffwaffen zählen nicht mit. (Bluffwaffen: siehe Kasten links)

Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Jagdherr. Ist der Jagdherr am Gleichstand nicht beteiligt, gewinnt, wer im Uhrzeigersinn näher am Jagdherrn sitzt.

### Der Jagdgewinner

... nimmt die Beutekarte des erlegten Tieres von der Auslage und legt sie offen vor sich ab. Anschließend gibt er alle eingesetzten Haupt- und Nebewaffen ab.

### Die Jagdverlierer

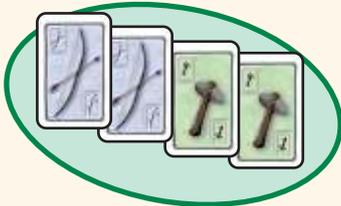
... geben hingegen (nur) alle eingesetzten Bluffwaffen ab.

Die nicht abgegebenen Waffen nehmen die Spieler wieder zurück auf die Hand.

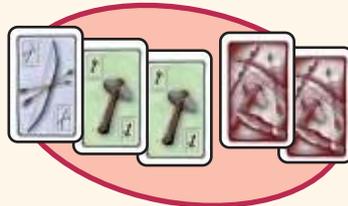
## Beispiel einer Waffenschau:



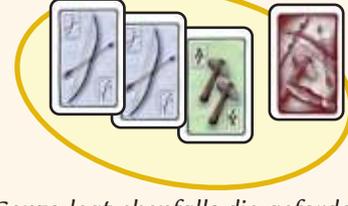
**Fred** ist Jagdherr und eröffnet mit seinem Jäger in der Savanne die Jagd auf einen Wisent.  
**Leila** und **Gonzo** haben ebenfalls je einen Jäger in der Savanne stehen und möchten mitjagen.  
**Wilma** hat dort auch einen Jäger stehen, möchte aber nicht mitjagen.  
 Weil der gejagte Wisent auf Feld „2“ der Auslage liegt, müssen **Fred**, **Leila** und **Gonzo** jeweils zwei Pfeile und zwei Steinbeile auslegen.



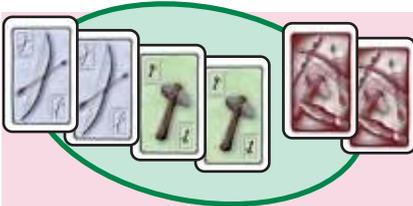
Fred legt die erforderlichen Waffen offen vor sich ab.



Leila legt zu ihren benötigten Waffen noch zwei Karten verdeckt dazu.



Gonzo legt ebenfalls die geforderten Waffen offen und eine weitere Karte verdeckt auf den Tisch.



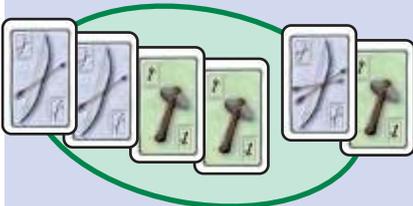
Fred legt zwei verdeckte Karten dazu.



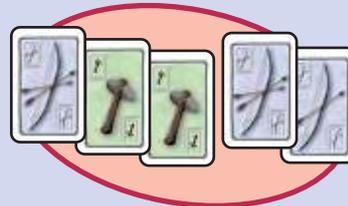
Leila möchte keine weiteren Karten dazu legen und wartet ab.



Gonzo legt noch eine Karte verdeckt dazu.



Fred verkündet als Jagdherr das Ende der Waffenschau. Alle drei Spieler müssen nun ihre verdeckten Karten umdrehen. Fred hat einen Doppelpfeil und ein Steinbeil dazu gelegt.

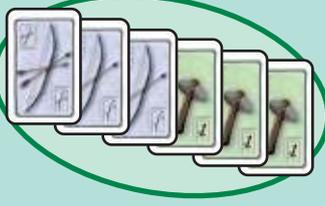


Leila hat drei weitere Pfeile gelegt.

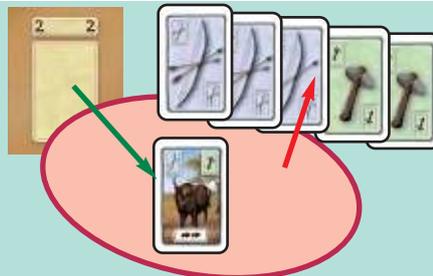


Gonzo hat zwei Bluffwaffen eingesetzt: ein Messer und einen Speer.

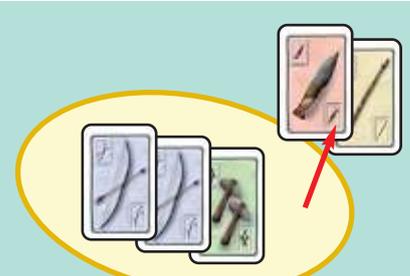
## Ergebnis der Waffenschau



Fred hat einen Pfeil (Hauptwaffe) weniger als Leila. Deshalb verliert er die Jagd und nimmt seine Waffen wieder an sich.



Leila gewinnt die Jagd und nimmt sich den Wisent aus der Auslage. Allerdings muss sie alle Pfeile (Hauptwaffen) und Steinbeile (Nebenwaffen) zurück in die entsprechenden Gebiete legen.



Gonzo muss seine beiden Bluffwaffen (Messer und Speer) abgeben. Haupt- und Nebenwaffen darf er zurück auf die Hand nehmen.

## Dein zweiter Jäger wird aktiv

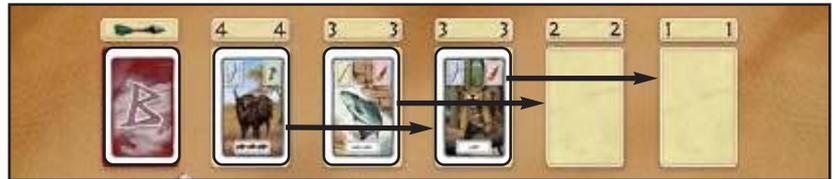
Steht auch dein zweiter Jäger in einem Jagdgebiet, kannst du nun mit ihm dort ein Tier jagen.



## Der Jagdrechtstein wechselt seinen Besitzer

Möchtest oder kannst du nicht mehr jagen, rückst du zunächst die Beutekarten der Ablage nach rechts. Die dadurch frei gewordenen Plätze füllst du mit neuen Beutekarten vom Nachziehstapel auf. Dann gibst du den Jagdrechtstein deinem linken Mitspieler, der nun Jagdherr ist.

Die Jagdrunde endet, wenn jeder Spieler einmal den Jagdrechtstein hatte.



Fred rückt die Beutekarten in Pfeilrichtung auf.



Danach füllt er die frei gewordenen Plätze mit Karten vom Nachziehstapel auf. Dann gibt er den Jagdrechtstein an seine linke Nachbarin Leila weiter, die nun als Jagdherr die Tiere dieser Auslage jagen kann.

## Insignien verteilen

Als Anerkennung für besonders erfolgreiche Jäger gibt es vier Insignienkarten - für jede Tierart eine:



Bärenthropäe



Säbelzahnkette



Wisenthaube



Fischerstab

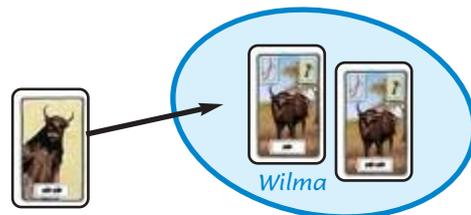
Jede Insignienkarte ist zwei Beutepunkte wert.

Nach jeder Jagd ermittelt ihr, ob ein Spieler eine Insignienkarte bekommt:

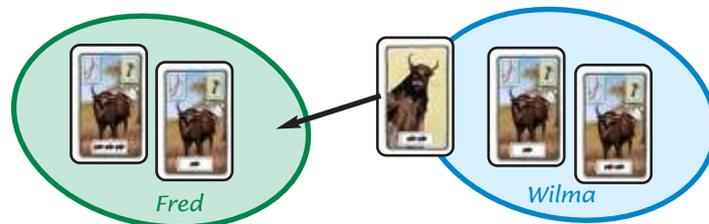
- Eine Insignienkarte erhält, wer als Erster mindestens drei Beutepunkte dieser Tierart besitzt.

- Im weiteren Spielverlauf wandert die Insignienkarte stets zu dem Spieler weiter, der die meisten Beutepunkte dieser Tierart besitzt. Die Beutepunkte der Insignienkarte selbst zählen hierbei nicht mit!

Bei Gleichstand wechselt die Insignienkarte nicht ihren Besitzer.



Wilma besitzt als Erste 3 Wisent-Beutepunkte und erhält deshalb die Insignienkarte „Wisenthaube“.



Jetzt erlegt Fred einen Wisent mit 3 Beutepunkten. Zusammen mit seinem ersten Wisent besitzt er 4 Beutepunkte dieser Tierart. Deshalb nimmt er sich nun die Wisenthaube von Wilma.

## Versammlung am Lagerfeuer



Am Ende einer Spielrunde stellt ihr eure Jäger wieder ans Lagerfeuer. Die beiden ausgelegten Gebietsplättchen nehmt ihr zurück auf die Hand. Der Startspielerstein wandert zum linken Nachbarn, der auch den Jagdrechtstein erhält. Eine neue Spielrunde beginnt.



## Spielende und Gewinner

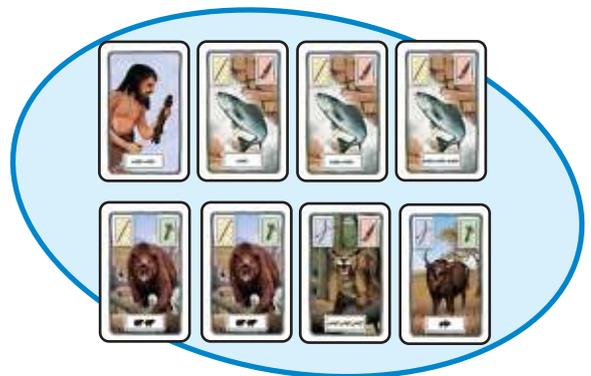
Das Spiel endet, wenn nach Abschluss einer Spielrunde ein oder mehrere Spieler ...

- (bei 3 Spielern) 18 oder mehr Beutepunkte besitzt.
- (bei 4 Spielern) 15 oder mehr Beutepunkte besitzt.
- (bei 5 Spielern) 12 oder mehr Beutepunkte besitzt.

Wer die meisten Beutepunkte erringen konnte, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt das Spiel, wer von den am Gleichstand beteiligten Spielern mehr Beutekarten besitzt.

Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer mehr Waffen besitzt.



*Wilma hat 16 Beutepunkte errungen: 14 Beutepunkte durch ihre Beutekarten und 2 durch ihre Insignienkarte.*

# Aufbau und Spielmaterial

## 1 Spielplan

Es gibt 4 Jagdgebiete. Dort können Waffen angefertigt und Tiere gejagt werden:

**Gebirge** - Messer - Höhlenbär  
**Savanne** - Speer - Wisent  
**Wald** - Steinbeil - Säbelzahniger  
**Wasser** - Pfeil - Lachs

Hier werden die zur Jagd in diesem Gebiet benötigten Waffen gezeigt.

## 10 Jäger

Jeder Spieler nimmt beide Jäger seiner Farbe und stellt sie ans Lagerfeuer.



## 30 Gebietsplättchen



Jeder nimmt die sechs Gebietsplättchen seiner Farbe auf die Hand.



1 Startspielerstein



1 Jagdrechtein

Der Spieler mit der wildesten Mähne ist Startspieler und erhält beide Steine.

## 28 Beutekarten

... werden nach ihren Rückseiten (A, B, C) sortiert. Dann werden die drei Stapel einzeln gemischt und aufeinander gelegt: unten Stapel C, darauf Stapel B und oben Stapel A.



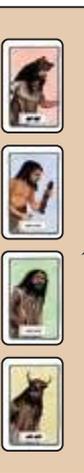
Der so gebildete Stapel kommt verdeckt auf das linke Feld der Auslage. Die obersten 5 Karten werden offen auf die 5 Felder der Auslage gelegt - und zwar so, dass ganz rechts ein Tier mit einem Beutepunkt liegt.



Beutepunkte

## 4 Insignienkarten

... werden offen neben den Spielplan gelegt.



## 120 Waffenkarten

... werden offen auf die entsprechenden Ablagefelder gelegt.

Jeweils eine Einzelwaffe pro Gattung wird neben den Spielplan gelegt. Das ist der WAFFENMARKT.



Das Spiel kann beginnen.

Für einen schnellen Einstieg empfehlen wir das Beispiel auf der Rückseite.

# Beispiel einer ersten Spielrunde

Leila, Wilma, Gonzo und Fred spielen ALTAMIRA.



Leilas wilde Mähne verhilft ihr zum Besitz des Startspieler- und des Jagdrechtsteins.



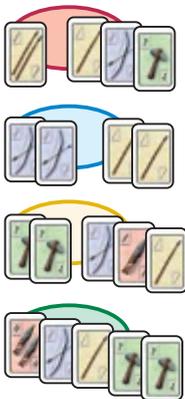
Zu Beginn wählen alle vier gleichzeitig zwei ihrer Gebietsplättchen aus, die sie verdeckt auf den Tisch legen. Dann drehen sie die Plättchen um.



Leila lässt einen ihrer Jäger am Lagerfeuer, den anderen stellt sie in die Savanne. Wilma schickt ebenfalls einen Jäger in die Savanne, den anderen zum Wasser. Gonzo und Fred stellen ihre Jäger ebenso entsprechend ihrer ausgelegten Plättchen in die Gebiete.



Für ihren Jäger in der Savanne bekommt Leila zwei Speere. Sie nimmt sich eine Doppelwaffe. Für ihren zweiten Jäger, der am Lagerfeuer steht, darf sie drei verschiedene Waffen nehmen: Sie wählt einen weiteren Speer, einen Pfeil und ein Steinbeil. Weil



Wilmas Jäger am Wasser und in der Savanne stehen, erhält sie dort zwei Pfeile und zwei Speere. Gonzo nimmt sich zwei Steinbeile aus dem Wald und einen Pfeil, ein Messer und einen Speer für seinen Jäger am Lagerfeuer. Fred darf zweimal drei verschiedene Waffen nehmen, da er beide Jäger am Lagerfeuer stehen lässt.

In der ersten Spielrunde möchte noch keiner Waffen tauschen.



Leila besitzt den Jagdrechtstein und ist somit Jagdherr. Sie eröffnet mit ihrem Jäger in der Savanne die Jagd auf den Wisent, der auf Feld „1“ der Auslage steht.



Da sich ein Jäger von Wilma ebenfalls in der Savanne befindet, dürfte sie mitjagen. Ihr fehlt dazu aber ein Steinbeil.



Leila jagt den Wisent allein und legt die geforderte Menge Waffen - einen Pfeil und ein Steinbeil - zurück auf die Kartenstapel der Gebiete.



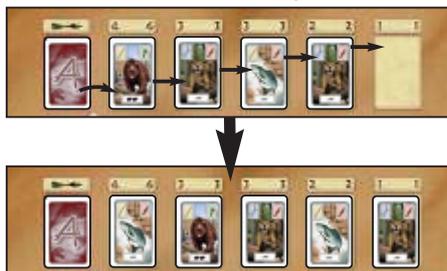
Den erlegten Wisent nimmt sich Leila von Feld „1“ der Auslage und legt ihn offen vor sich ab. Damit hat sie ihren ersten Beutepunkt erjagt.



Weil Leilas zweiter Jäger am Lagerfeuer steht, kann er nicht jagen.



Deshalb schließt Leila jetzt die Lücke in der Auslage, indem sie die vier verbliebenen Beutekarten nach rechts aufrückt und die oberste Beutekarte vom Stapel offen auf das freie Feld „4“ legt.



Danach gibt Leila den Jagdrechtstein (nach links) an Wilma weiter. Wilma fehlen jedoch passende Waffen, um jagen zu können. Sie reicht den Jagdrechtstein gleich an Gonzo weiter.



Ein Jäger Gonzos steht am Lagerfeuer und kann nicht jagen.



Gonzos zweiter Jäger steht allein im Wald.



Er kann nun Jagd auf den Säbelzahn machen, der (inzwischen) auf Feld „1“ der Auslage liegt.

Gonzo gibt einen Pfeil und ein Messer ab und nimmt sich den Säbelzahn tiger.



Jetzt rückt er die Beutekarten der Auslage in Pfeilrichtung nach.



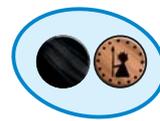
Dann füllt er das frei gewordene Feld „4“ der Auslage mit der nächsten Beutekarte vom Nachziehstapel auf. Er übergibt den Jagdrechtstein an Fred, dessen Jäger am Lagerfeuer stehen, wo sie nicht jagen können.



Die Jagdrunde ist damit beendet.



Alle vier Spieler stellen ihre Jäger wieder ans Lagerfeuer zurück und nehmen ihre beiden ausgelegten Gebietsplättchen zurück auf die Hand. Leilas linke Nachbarin Wilma erhält den Startspieler- und den Jagdrechtstein. Eine neue Runde beginnt.



\* \* \* \* \*

Erschienen im Zoch Verlag  
Copyright: 2007  
Autor: Peter-Paul Joopen  
Illustration: Andreas Mack  
Layout Spielregel: Victor Boden

Bildquelle: Deutsches Museum, Bildstelle  
Vertrieb Schweiz: Carletto AG - Einsiedlerstr. 31A - CH 8820 Wädenswil