



von Harald Bilz, Peter Gutbrod und Rainer Kröhn

Das Spielmaterial:

- 1 runder Spielplan – die feuchte Wiege der Menschheit.
- 4 Steinzeitdörfer – zum Anlegen an den Spielplan.
- 12 Holzfiguren in 4 Farben – unsere Steinzeitler.
- 1 Entwicklungstabelle – vom Homo plumbus zum Homo sapiens.
- 12 Scheiben mit den Erfindungen – was ist der Mensch ohne Kultur?
- 45 Holzplättchen – konzentrierte Hirnnahrung in Form von Früchten.
- 4 Holzklötze – die stabile Basis zum Bauen von Stegen.
- 16 Holzleisten – das Baumaterial für die Stege.
- Steine – zum Beschweren von wackligen Stegen.
- Klebeetiketten – zum Bekleben.
- 1 Spielregel – damit man weiß, wie s geht.

Vor dem ersten Spiel:

Alle gestanzten Pappteile vorsichtig ausbrechen. Die 3 Holzfiguren einer Farbe auf der Unterseite mit je einem Klebesymbol, Knüppel, Hand und Angel, versehen. Die Holzplättchen auf einer Seite mit einem Farbpunkt bekleben; jeweils 9 Stück mit derselben Farbe.

Die Vorbereitung:

Den runden Spielplan aus den 6 Segmenten und dem Mittelteil mit Dreharm zusammensetzen und in die Mitte des Tisches legen.

Jeder Spieler nimmt sich ein Steinzeitdorf und legt es an den entsprechenden Einbuchtungen außen am Spielplan an.

Bei 2 Spielern sollen die Dörfer einander gegenüberliegen.

Die Entwicklungstabelle mit den Fußspuren kommt neben den Spielplan.

Die 12 Erfindungen um den Spielplan herum beliebig auslegen.

Die Holzplättchen (im folgenden: Früchte) mit der Farbmarkierung nach unten in den Schachteldeckel legen.

Die Kieselsteine neben den Spielplan legen (im folgenden mit Steinbruch bezeichnet).

Holzleisten gegenüber dem Steinbruch neben den Spielplan legen (im folgenden mit Wald bezeichnet). Jeder Spieler bekommt einen Holzklötz und legt ihn als Podest in sein Dorf.

Außerdem erhält jeder 3 Spielfiguren einer Farbe, 2 Holzleisten und einen Stein seiner Wahl und legt diese neben sein Dorf.

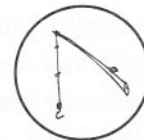
Jeder Spieler legt eine Frucht seiner Farbe als Markierung auf die Startfelder der Entwicklungstabelle. Nun zieht noch jeder Spieler blind 2 Früchte und legt sie verdeckt vor sich hin.



Kämpfer



Händler



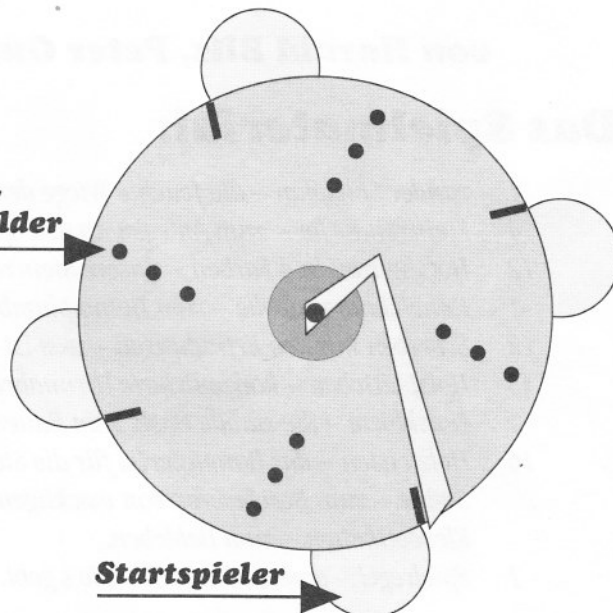
Angler

Spielablauf für 4 Spieler:

Der Spieler mit den längsten Haaren ist zunächst der Startspieler. Der Dreharm wird auf die Markierung direkt neben dem Dorf des Startspielers gestellt. Im folgenden ist immer der Spieler Startspieler, auf den jeweils der Arm zeigt.



Früchte - Ablagefelder



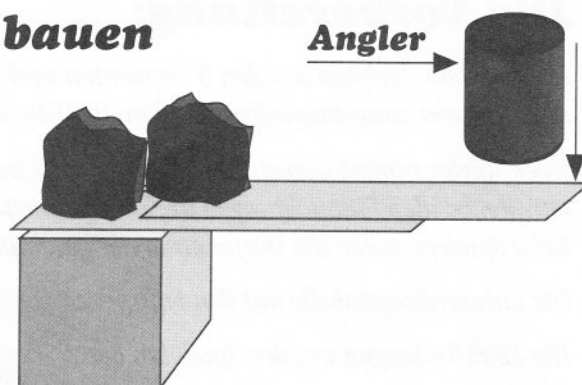
1. Die Früchte fallen in den See

Auf jeden freien roten Punkt auf dem See wird eine Frucht gelegt. Der Startspieler zieht die Früchte aus dem Schachteldeckel und legt sie, ohne sie anzusehen, mit der Farbmarkierung nach unten auf die roten Punkte.

2. Jetzt schnell die Stege bauen

Jeder Spieler, der Holzleisten und Steine besitzt, darf jetzt einen Steg auf seinem Podest bauen. Zum Früchteangeln muß der Steg später eine Spielfigur tragen können; man darf die Figur aber nicht vorher zum Ausprobieren auf den Steg stellen.

Die gesamte Konstruktion muß sich auf dem Podest befinden und darf den Spielplan nicht berühren. Maximale Bauzeit für einen Steg sind 2 Minuten. Wer bis dahin keine stabile Konstruktion zustande gebracht hat, muß aufs Angeln verzichten und sein Baumaterial neben sein Dorf legen.



3. Wer geht wo hin?

Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder verdeckt (Etikett nach unten) zunächst nur eine seiner Spielfiguren an einen der folgenden Orte: eines der Dörfer (eigenes oder fremdes), Steinbruch oder Wald. Anschließend erfolgt reihum eine 2. und dann eine 3. Setzrunde, bis alle Spieler alle 3 Figuren gesetzt haben.

4. Wer trifft wen?

Alle Figuren werden gleichzeitig umgedreht. Je nachdem, welche Figuren wo zusammentreffen, geschieht folgendes:

Eigenes Dorf

Einer



kein Effekt



kein Effekt



angeln*

Mehrere (2-4)



kämpfen



handeln



angeln*

Fremdes Dorf

Einer



Stein klauen

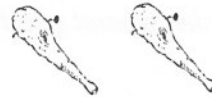


kein Effekt



kein Effekt

Mehrere (2-4)



kämpfen



handeln



mitangeln*

Wald/Steinbruch

Einer



Stein/Holz holen



Stein/Holz holen



Stein/Holz holen

Mehrere (2-4)



kämpfen



handeln



Stein/Holz holen

***Einer der Angler muß im Dorf ansässig sein!**

Es gilt generell:

Figuren mit unterschiedlichen Symbolen beeinflussen sich gegenseitig nicht!

Pro Figur kann nur ein Ereignis stattfinden.

Beispiel: es treffen 2 Händler im Wald zusammen, so muß gehandelt werden.

Keiner von beiden bekommt ein Holz.

Die Aktionen im einzelnen:

Stein holen/Holz holen:

Pro Figur erhält der Spieler 1 Stein/Holz und legt es/ihn neben sein Dorf. Das Material kann erst in der nächsten Runde zum Stegbauen verwendet werden.

Kämpfen:

Figuren blockieren sich gegenseitig. Keine Aktion!

Handeln:

Es handeln immer nur die Figuren miteinander, die sich gemeinsam an einem Ort befinden. Mit dem Handel beginnt der vom Startspieler aus im Uhrzeigersinn erste Mitspieler. Dieser fordert von einem beliebigen am Handel beteiligten Mitspieler eine Frucht einer bestimmten Farbe. Besitzt dieser die geforderte Frucht, muß er sie aushändigen und der erstgenannte Mitspieler darf noch eine zweite Forderung an denselben oder einen anderen am Handel beteiligten Mitspieler stellen. Konnte die erste Forderung nicht erfüllt werden, darf auch keine zweite gestellt werden. Danach dürfen reihum die anderen am Handel beteiligten Mitspieler 1, oder je nach Erfolg 2, Früchte fordern. Die in der Runde erhaltenen Früchte werden separat gelegt und dürfen in dieser Runde nicht mehr gefordert werden.

Beispiel: Rudi, Hanne und Fritz handeln miteinander. Rudi beginnt und fordert von Fritz: "Gib mir eine blaue Frucht!". Fritz besitzt eine solche und händigt sie Rudi aus. Rudi fordert jetzt von Hanne eine rote Frucht und erhält sie auch, da Hanne eine besitzt.

Jetzt ist Hanne an der Reihe. Die blaue und die rote Frucht, die Rudi bekommen hat, darf sie in dieser Runde nicht fordern. Aber vielleicht hat Rudi ja noch eine zweite rote Frucht. Sie fordert deshalb von Rudi: "Gib mir eine rote Frucht!". Pech gehabt! Rudi hat keine zweite rote Frucht und Hannes zweite Forderung fällt deshalb flach. Jetzt ist Fritz an der Reihe...



Stein klauen:

Der Beklaute muß einen Stein seiner Wahl aushändigen. Besitzt er keinen Stein, muß er auch nichts abgeben.

(Tip: Vorsichtige Steinzeitler haben für diesen Fall noch einen Stein in Reserve, den sie nicht zum Stegbauen verwenden.)



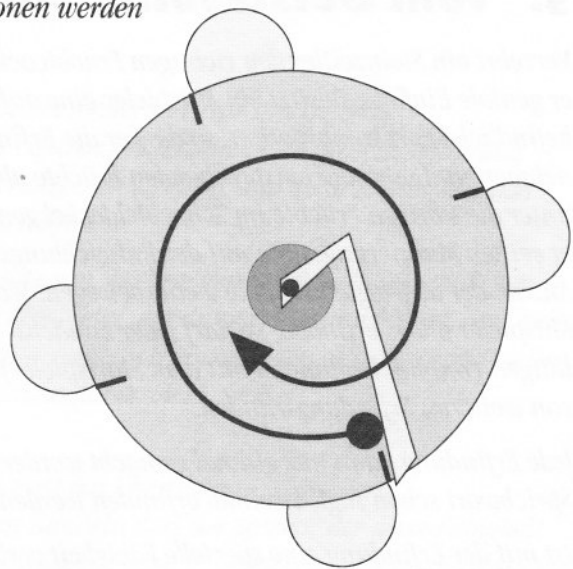
Vor den beiden nachfolgend beschriebenen Aktionen werden alle Angler, die sich im eigenen Dorf befinden, auf ihren Steg gestellt. Stürzt der Steg dabei zusammen, so werden der Angler und das Material neben das Dorf gelegt. Der betroffene Spieler kann in dieser Runde nicht angeln.

Dann wird der Arm langsam und gleichmäßig um 1 1/4 Umdrehungen im Uhrzeigersinn bis zur Markierung weiterbewegt.

Die Früchte drehen sich am Arm entlang nach innen. (Achtung: bei zu schnellem Drehen bewegen sich die Früchte nicht nach innen, sondern auf Grund der Fliehkraft nach außen. Sollte dies geschehen, so muß der Arm langsamer gedreht werden!)

Der Arm zeigt nun auf den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

Dieser ist ab jetzt Startspieler.

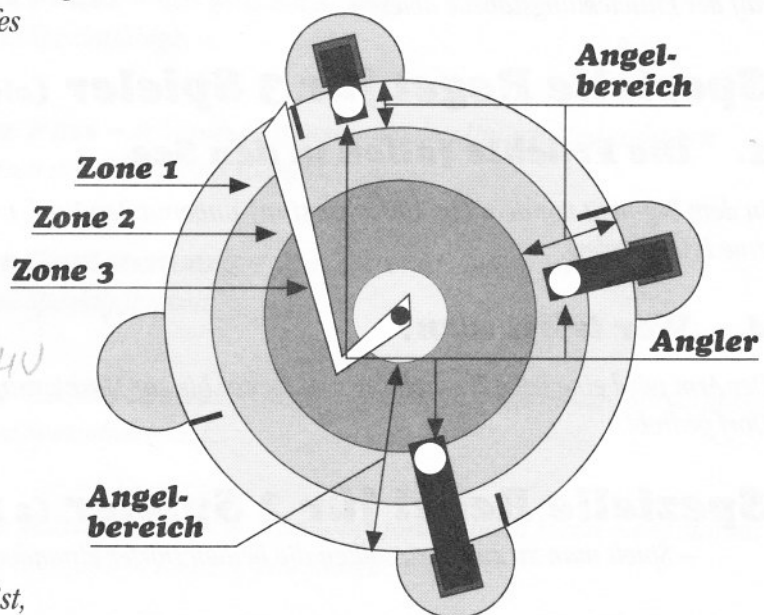


Angeln:

Alle Früchte, die zwischen der innersten Zone, die vom Angler erreicht wird (von oben betrachtet) und dem Ufer in Höhe des Stegs vom Arm vorbeigeschoben werden, dürfen vom Besitzer des Dorfes eingesammelt werden. Dabei gilt: berührt eine Frucht die Grenze zwischen zwei Zonen, so ist sie so zu behandeln, als befände sie sich ganz in der inneren der beiden Zonen.

Mitangeln:

Der Mitangler erhält immer die 1. geangelte Frucht. Mitangler angeln nie selbst. Sie dürfen in keinem Fall auf Stege gestellt werden! In Dörfern, in denen gar nicht geangelt wird, weil der dort ansässige Angler nicht zu Hause ist, gehen Mitangler leer aus. Bei mehreren Mitanglern in einem Dorf erhält der vom Startspieler aus im Uhrzeigersinn erste Mitspieler die erste Frucht und so weiter. Der Angler selbst bekommt die dann noch übrigen Früchte. Werden nicht genügend Plättchen geangelt, so bekommen die anderen Mitangler bzw. der Angler nichts.



5. Vom Geistesblitz zur Erfindung

Verzehrt ein Steinzeiter den richtigen Fruchtcocktail, so hat er geniale Einfälle. Besitzt ein Mitspieler eine auf den Erfindungen befindliche Farbkombination, so darf er die Erfindung an sich nehmen und muß die entsprechenden Früchte abgeben. Sie werden unter die übrigen Früchte im Schachteldeckel gemischt. Nun darf er seinen Markierungsstein auf der Entwicklungstabelle um die Anzahl der abgelegten Früchte weiterbewegen. Wollen mehrere Mitspieler etwas erfinden, so darf jeder zunächst nur eine Erfindung tätigen (reihum beginnend mit dem Startspieler), eventuell gefolgt von weiteren Erfindungsrunden.



Das Rad

Jede Erfindung kann nur einmal gemacht werden. Eine Ausnahme ist das Rad. Es kann, wie das Sprichwort schon sagt, zweimal erfunden werden, jedoch nicht vom selben Spieler.

Ist mit der Erfindung eine spezielle Fähigkeit verbunden, so kann diese ab der nächsten Runde eingesetzt werden. Nun geht es wieder weiter mit Punkt 1: "Die Früchte fallen in den See".

Spielende:

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler die oberste Stufe auf der Entwicklungstabelle erklommen hat oder alle Erfindungen gemacht wurden. Die Entwicklungsstufe der Spieler läßt sich aus ihrer Position auf der Entwicklungstabelle ablesen.

Spezielle Regel für 3 Spieler (ein Dorf bleibt unbenutzt):

1. Die Früchte fallen in den See

In dem Segment vor dem (im Uhrzeigersinn) unbenutzten Dorf, wird nur auf den mittleren roten Punkt eine Frucht gelegt.

4. Wer trifft wen?

Der Arm wird eine volle Umdrehung und weiter bis zur Markierung beim nächsten besetzten Dorf gedreht.

Spezielle Regel für 2 Spieler (2 Dörfer unbenutzt):

– Spielt man zu zweit, so sollten die beiden Dörfer einander gegenüberstehen –

1. Die Früchte fallen in den See

In den Segmenten vor den unbenutzten Dörfern werden keine Früchte plaziert.

4. Wer trifft wen?

Der Arm wird 1 1/2 Umdrehungen weitergedreht.

Die Erfindungen:



Das Rad – Beginn des modernen Transportwesens.

Spezialfähigkeit: alle Figuren des Mitspielers, der diese Erfindung besitzt, dürfen beim Holzholen 2 Hölzer und beim Steinholen oder Stein klauen 2 Steine tragen.



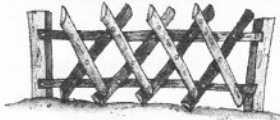
Die Angel – Einsatz von Werkzeugen führt zu besserem Erfolg.

Spezialfähigkeit: der Mitspieler, der diese Erfindung besitzt, darf beim Angeln eine der Früchte zusätzlich einsammeln, die eine Zone weiter innen, als normal vom Angler erreicht, treiben.



Die Sprache – Kunst des Überredens.

Spezialfähigkeit: beim Handeln darf der Spieler, der diese Fähigkeit besitzt, immer eine zweite Forderung stellen, auch wenn die erste nicht erfüllt werden kann.



Der Zaun – Schutz vor unerwünschtem Besuch.

Dem Spieler, der diese Erfindung besitzt, kann kein Stein mehr geklaut werden.



Das Feuer – war ganz am Anfang.

Keine Spezialfähigkeit.



Der Pass – dokumentiert erstmalig den Unterschied zwischen Mensch und Affe.

Keine Spezialfähigkeit.



Der Gartenzwerge – Wurzel aller bildenden Künste.

Keine Spezialfähigkeit.



Der Zahnstocher – erster Hinweis auf beginnende Körperpflege.

Keine Spezialfähigkeit.



Die Keule – unnütze Erfindung: fördert beim Mann meist starkes Imponiergehabe.

Keine Spezialfähigkeit.



Krawatte – entgegen bisherigen Vermutungen entwickelte sich Eitelkeit, gefolgt von ausgeprägtem Modebewusstsein, zuerst beim Mann.

Keine Spezialfähigkeit.



Schoßtier – erste Partnerschaft mit der 'niedrigen Kreatur'.

Keine Spezialfähigkeit.

Vertrieb: S4U



D-1000 Berlin 20