

# CRO-MAGNON®



## Spielidee

In diesem Spiel begeben sich die Spieler in die verrückte Zeit ihrer Vorfahren.

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Urmenschen und übernimmt die Führung seines Stammes. Natürlich versucht jeder Stamm, die Stufen der Evolution als Erster zu erklimmen. Doch dafür muss zuerst jeder den anderen Stämmen einiges beibringen. Und so versuchen die Stammesführer durch geräuschvolles Gestikulieren, wildes Kneten, primitive Worte und Höhlenmalerei ihren Mit-Urmenschen Begriffe zu erklären. Vertrauen Sie dem Urmenschen, der in Ihnen steckt und führen Sie Ihren Stamm zum Erfolg!



## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 12 Stammeskarten
- 135 WATnDAT?-Karten
- 5 Ursprach-Karten
- 6 Spielfiguren
- 1 Sanduhr (60 Sekunden)
- 1 Wachsmalkreide
- 1 Stück Knetmasse
- 1 Beiheft „Die faszinierende Entstehung des Menschen“
- 1 Spielregel

## Spielvorbereitung

### Teamvariante:

Wenn Sie das Spiel mit mehr als 6 Personen spielen oder wenn Sie gern in Teams zu jeweils 2 Spielern spielen möchten, lesen Sie bitte auch die Teamvariante für 7–12 Spieler am Ende der Anleitung.

- Zuerst nimmt sich jeder Spieler einen **Spielstein** und stellt ihn auf das Startfeld auf dem Spielplan.
- Danach werden die Stammeskarten gemischt. Jeder Spieler zieht anschließend verdeckt eine **Stammeskarte** und legt sie dann offen vor sich.
- **Sanduhr, Knetmasse** und **Wachsmalkreide** werden zusammen mit ein paar Blatt **Papier** neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Die **WATnDAT?-Karten** werden gemischt und zusammen mit den **Ursprach-Karten** ebenfalls bereit gelegt.
- Der Spieler, der zuletzt eine Höhle besucht hat, ist Startspieler.



### Stammeskarten

#### WerDu?

Nun liest reihum jeder Spieler den Mitspielern die urigen Eigenheiten seines Stammes laut vor. Der Startspieler beginnt, danach geht es im Urzeigersinn weiter.

#### DuMach!

Hier steht, welche Aktion typisch für den jeweiligen Urzeit-Stamm ist, etwa, einen Mitspieler lausen oder einen coolen Stammestanz aufführen. Diese **Stammesaktion**

führt jeder Spieler immer wieder vor, wenn er gerade den Mitspielern Begriffe erklärt. Und damit die Mitspieler wissen, mit welchen Stämmen sie es zu tun haben, zeigt jeder Spieler einmal vor Spielbeginn seine Stammesaktion. Natürlich darf man die Aktion auch noch etwas ausschmücken und Geräusche dazu erfinden!



## Spielablauf

Und so funktioniert das Spiel:

Der Startspieler beginnt. Nach jeder Raterunde ist reihum im Uhrzeigersinn der nächste Spieler mit Erklären an der Reihe. Eine Raterunde läuft dabei immer wie folgt ab:

- Zuerst wird die **Stammesaktion** ausgeführt,
- danach dreht ein Mitspieler die **Sanduhr** um.
- Nun zieht der aktive Spieler eine **WATnDAT?-Karte** vom Stapel, dreht sie auf die Rückseite um (damit die Schlau-Magnons nicht schon vorher den Begriff erraten haben), und versucht den Mitspielern den jeweiligen Begriff zu **erklären** bzw. darzustellen. Wie das funktioniert steht ausführlich unter „WATnDAT?-Karten und die Epochen“ auf Seite 3. Zu Spielbeginn wird der oberste Begriff auf der Karte pantomimisch dargestellt.
- Die Mitspieler versuchen jetzt alle gleichzeitig, das seltsame Treiben des aktiven Spielers zu deuten und den Begriff zu **erraten**.
- Hat ein Mitspieler den Begriff richtig erraten, deutet der aktive Spieler auf ihn und sagt inbrünstig „**Buuunga!**“. Die verwendete WATnDAT?-Karte wird beiseite gelegt.
- Der Mitspieler, der richtig geraten hat, darf nun seine Spielfigur auf der Epochenleiste ein Feld **voranziehen**.
- Für den aktiven Spieler heißt es aber: Bloß keine Zeit verlieren, flugs eine neue WATnDAT?-Karte nehmen und den nächsten Begriff der gleichen Kategorie erklären, usw.
- Ist die Sanduhr abgelaufen, endet die aktuelle Raterunde und der aktive Spieler vollführt vor Freude über den Erfolg erneut seine **Stammesaktion**.
- Jetzt darf der aktive Spieler seine Spielfigur ebenfalls auf der Epochenleiste **voranziehen**. Und zwar um so viele Felder, wie er erfolgreich Begriffe erklärt hat.

### Vergessene Stammesaktion:

Vergisst der aktive Spieler eine oder gar beide Stammesaktionen während der Raterunde auszuführen, kostet ihn das 1 Punkt und er zieht seinen Spielstein ein Feld weniger weit voran. Das kann manchmal auch bedeuten, dass seine Spielfigur sich überhaupt nicht vorwärts bewegt. Er muss aber nie rückwärts auf der Epochenleiste ziehen.

### Kartenlimit

Der aktive Spieler darf **maximal 5 Begriffe** erklären. Danach endet die Raterunde **sofort**, unabhängig davon, ob die Sanduhr schon abgelaufen ist, oder nicht.

Er darf aber **einmal** pro Raterunde einen Begriff **auslassen**. Er nimmt sich dann einfach eine neue WATnDAT?-Karte. Die ausgelassene Karte zählt nicht zum Limit von maximal 5 Begriffen.

### Aufgepasst:

Der aktive Spieler darf immer folgende Worte sagen, um den Mitspielern das Raten zu erleichtern, und zwar unabhängig vom jeweiligen Epochen-Abschnitt:

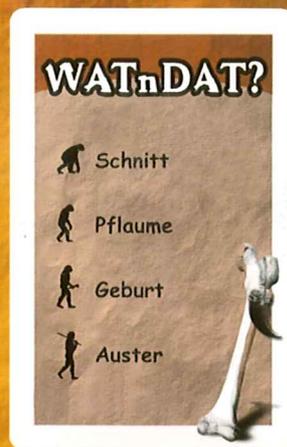
- „Naga“ – wenn die Spieler auf dem Holzweg sind,
- „Jaga“ – wenn die Spieler schon in die richtige Richtung raten oder ein Teil eines Begriffes schon genannt wurde und ...
- „Buuunga!“ – wenn ein Spieler den Begriff erraten hat.

## WATnDAT?-Karten und die Epochen:

Auf dem Spielplan ist eine Epochenleiste abgebildet, die in vier Abschnitte unterteilt ist. Diese Abschnitte entsprechen jeweils einem Zeitalter in der Entwicklung der Urmenschenstämme, in denen die Urmenschen jeweils unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung haben, um die Begriffe auf den WATnDAT?-Karten zu erklären.

Damit auch die Doof-Magnons auf einen Blick sehen können, welcher Begriff gerade zu erraten ist, sind sowohl auf den einzelnen Spielfeldern als auch auf den WATnDAT?-Karten Urmenschen-Symbole abgebildet.

Der aktive Spieler erklärt also immer den Begriff, bei dem das Urmenschen-Symbol auf der WATnDAT?-Karte mit dem Urmenschen-Symbol übereinstimmt, auf dem sein Spielstein auf der Epochenleiste gerade steht



### Kurzüberblick:

-  **Pantomime**
-  **Kneten**
-  **Ursprache**
-  **Zeichnen**



### Epoche = Pantomime

In diesem Abschnitt ist nur **Pantomime** erlaubt. Die Urmenschen beherrschen noch keine Sprache, können aber zusätzlich zur Pantomime auch durch Berühren, Geräusche oder Tierlaute versuchen, den Mitspielern das Raten zu erleichtern.



### Epoche = Knetmasse

Jetzt kommt die **Knetmasse** ins Spiel. Die Urmenschen haben gelernt, Werkzeuge herzustellen. Um es etwas einfacher zu machen, dürfen die aus Knete geformten Begriffe durch Bewegungen und Geräusche animiert werden, z.B. eine Knet-Fliege herumsummen lassen.



### Epoche = Ursprache

Die Urmenschen beherrschen jetzt einige wenige Worte: die primitive **Ursprache**.

Der aktive Spieler darf also zum Erklären nur die Wörter benutzen, die auf den Ursprache-Karten abgebildet sind. So könnte man den Begriff Schnecke z.B. erklären mit „Klein Tier Nicht Schnell“ oder Traum mit „Schön Ding In Kopf“.

Die Wörter zu verändern ist nicht erlaubt! Wer z.B. aus *groß größer* macht oder aus *Frau Frauen*, der bekommt für diesen Begriff keinen Punkt!



### Epoche = Wachsmalstift und Papier

Im letzten Spielabschnitt haben die Urmenschen gelernt, **Bilder** für die Nachwelt zu hinterlassen. Vor dem vierten Abschnitt sollte man sich daher ein paar Blatt Papier bereitlegen. Die gesuchten Begriffe werden mit dem beiliegenden Stück Wachsmalkreide zu Papier gebracht.

Allerdings kannten die Urmenschen noch keine Symbole – Zahlen oder Buchstaben sind daher nicht erlaubt! Wird der aktive Spieler dennoch dabei ertappt, so bekommt er dafür keine Punkte.



### Aufgepasst:

Sollte der aktive Spieler Wörter oder Fähigkeiten benutzen, die ihm in seiner Epoche nicht zur Verfügung stehen, und einer der cleveren Mitspieler bemerkt dies, so gilt der Begriff als nicht erraten. Außerdem zählt der Begriff auch zum Kartenlimit von 5 erklärten Begriffen hinzu.

## Spielende

Der erste Spieler, der das Ziel erreicht, gewinnt. Herzlichen Glückwunsch! Es ist vollbracht, der große Stammesführer hat sich mit seinem Urmenschen-Stamm erfolgreich gegen die anderen Stämme durchgesetzt und ist als Erster ans Ende der prähistorischen Zeit gelangt.



Wenn nach der letzten Raterunde mehrere Spieler auf dem Zielfeld landen, gibt es mehrere Gewinner und die Stammesführer feiern eine große Steinzeit-Party!

**Autor:** Bioviva Editions

**Gestaltung:** Bioviva Editions & Bluguy's Grafik Design

**Redaktionelle Bearbeitung:** Michael Baskal und Bärbel Schmidts

© 2007 Bioviva Editions, Montpellier/France,  
www.bioviva.com

Art.-Nr. 690380  
T. Nr. 2854459

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

## Teamvariante für 7-12 Spieler

Cro-Magnon kann man auch in Teams spielen. Jeder Stamm besteht dann aus 1 oder 2 Spielern. Das Spiel mit mehr als 6 Spielern läuft genauso ab, wie das Spiel mit maximal 6 Spielern. Allerdings gibt es folgende Änderungen und Ergänzungen:

Die Teammitglieder können als aktive Spieler in der Raterunde entweder beide **gleichzeitig** Hinweise geben oder sich dabei **abwechseln**. Allerdings müssen **beide** Spieler jetzt die jeweilige Stammesaktion ausführen! Außerdem können jetzt beide Spieler aus einem Team **mitraten** und so eventuell schneller vorankommen.

Besuchen Sie auch unsere Webseite [www.cromagnon-thegame.com](http://www.cromagnon-thegame.com) Spannende Spiele und ein Steinzeit-Fotowettbewerb warten auf Sie. Einfach vorbeisurfen und mit etwas Glück sogar eine Reise nach Afrika gewinnen!

Und wenn Sie mehr über die Evolution unserer Urahnen erfahren wollen, schmökern Sie auch im informativen Beiheft „Die faszinierende Entstehung des Menschen“.

© 2008 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, GERMANY  
Tel.: +49 (0) 711-2191-0, Fax: +49 (0) 711-2191-199  
info@kosmos.de, www.kosmos.de

MADE IN GERMANY  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.