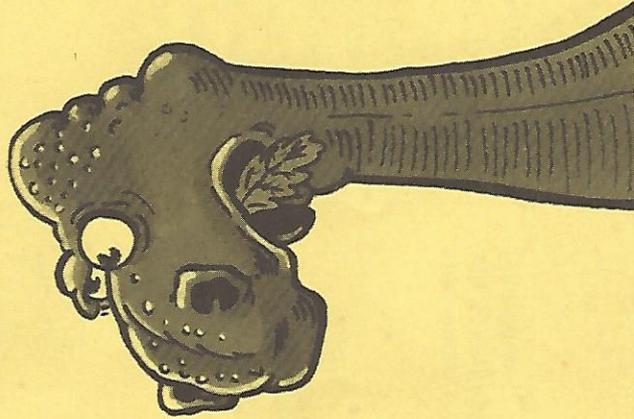


Sieger ist, wer die meisten Neandertaler ins Ziel (Feuer, Gähn...) gebracht hat. Haben beide Spieler gleich viele Neandertaler ins Ziel gebracht und sich dabei nicht die Hände verbrannt, entscheidet nicht das Los (ätzend...), sondern die Zahl der geschlagenen gegnerischen Neandertaler, aber nur unter notarieller Aufsicht.

War denn das so schwer?!!!

VARIANTE FÜR ZOFF-ZOCKER:

Jeder Spieler würfelt mit 2 Hinkelsteinen und kann entweder mit einem Neandertaler um die Gesamtsumme loszischen oder mit zwei von den Brüdern, um die jeweilige Augenzahl der Einzelwürfel (ob das nicht ins Auge geht.....?).



Wer die meisten
Spielfiguren im Ziel
hat ist Sieger

NEANDER ZOFF



**Das älteste, der Menschheit
bekannteste Spiel, und überhaupt!**

Vor 12 Millionen Jahren erfunden

...und galt schon damals als die populärste Freizeitbeschäftigung schlechthin!

Für 2 oder 4 Neanderzoffer ab 96 Monate

Die **Spieldauer** beträgt ätzende 15 - 30 Minuten.
Es geht darum, die Linien der feindlichen Hominiden zu durchqueren und die eigenen Leute ins Ziel (zum Feuer) zu bringen.



copyright Mattel GmbH
Germany, 1987
ein Spiel von CBD

Zu Beginn stellt jeder Spieler seine 8 Neandertaler auf die Startfelder (die acht größeren Anfangsfelder). Bei 2 Spielern werden die Farbfelder **blau/grün** oder **rot/gelb** belegt. Dann wird **mit dem Hin- und Rückstein gewürfelt** und der Spieler mit der höheren Würfelzahl beginnt. Er darf mit einem Neandertaler seiner Wahl um so viele Punkte ziehen, wie er gewürfelt hat, aber niemals weiter, auch nicht im Ernst. Die Anwendung von Keulen ist übrigens grundsätzlich verboten.

Zu beachten ist, daß **nur auf den eigenen "Farbfeldern" gezogen werden darf**. Wer das nicht beachtet, kriegt eine auf die Nuß! **Rückwärtsgehen ist erlaubt**. Auch im äußersten Grenzfall.

Eigene Neandertaler können übersprungen werden (aber nur im Salto, Ha ha....). **Kein Feld darf doppelt besetzt werden**, sonst kracht's (Die waren nun mal früher nicht so locker).

Kommt einer auf ein Feld, von dem ein **Pfeil der eigenen Farbe auf ein Feld des Gegners zeigt**, dann hat er eben Glück. **Steht auch noch ein Gegenspieler drauf**, dann wird dieser Eumel auf jeden Fall **geschlagen**.

Kommt er auf ein Feld, von dem mehrere Pfeile der **eigenen Farbe auf verschiedene gegnerische Felder zeigen**, die auch noch besetzt sind, so darf er alle diese Typen einkassieren.

Aber Vorsicht: Gewaltanwendungen sind ziemlich daneben.

Es hat keine Bedeutung, wenn man auf ein Feld kommt, das von gegnerischen Pfeilen beschossen wird. **Es kann nämlich immer nur der Spieler schlagen, der am Zuge ist**, wenn er am Zug ist, aber auch nur dann.

Um einen Neandertaler nach Hause (zum Feuer) zu bringen, **muß ein Spieler die genaue Punktezahl würfeln**, die er braucht, um aus dem Spielfeld rauszukommen (nämlich zum Feuer). Oder er würfelt die genaue Punktezahl ("Sag ich doch"!): Würfelt er eine höhere Zahl, dann muß er wieder zurück (Ätsch) oder mit **einem anderen seiner Neandertaler** ziehen.

Achtung: Nicht immer ist das Schlagen des Gegners von Vorteil! Z.B. dann nicht, wenn man bisher weniger Neandertaler ins Ziel (immer noch das Feuer) gebracht hat, als der Gegner und durch das Schlagen des letzten gegnerischen Neandertalers das Spiel beenden würde (Das kapiert doch sowieso keiner, Hihhi...). **Hat nämlich einer der beiden Spieler keinen Neandertaler mehr, so ist das Spiel zu Ende**, aber restlos und man kann endlich mal wieder die Glotze anmachen.

Acht Spielfiguren pro Spieler

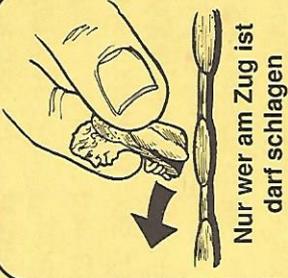
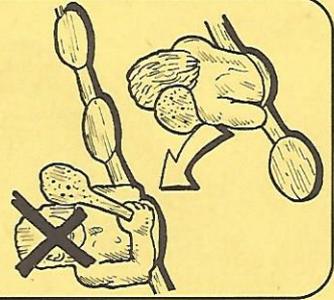
Rücken nur auf den eigenen Farbfeldern

Rückwärtsziehen ist erlaubt



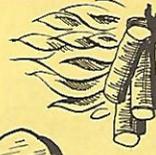
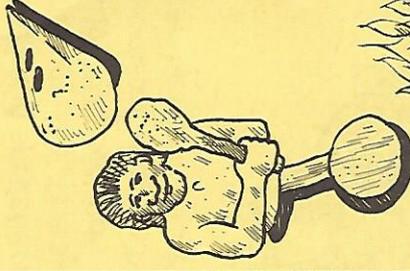
Felder nicht doppelt besetzen

Figuren schlagen in Pfeilrichtung



Nur wer am Zug ist darf schlagen

Nur durch entsprechende Augenzahl ins Ziel



ZIEL

Spiel endet, wenn ein Spieler keine Figuren mehr hat