

9. Kurzspielregel (Grundspiel)

Start

Jeder Spieler bekommt zu Beginn:

- 2 junge Frauen, • 1 reife Frau,
- 2 junge Männer, • 1 reifen Mann,
- 1 alten Menschen, • 6 Tschukka-Vögel,
- 1 Totemstufe in seiner Farbe,
- 1 Satz Zaubersprüche in seiner Farbe,
- 1 Schachteileinsatz mit seinen restlichen Totemstufen

Die erste Totemstufe wird aufgestellt. Die 6 Vögel kommen in die Umzäunung. Ein Startspieler wird ausgelost. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn nach jeder Runde. Eine Runde besteht aus 8 Phasen.

Phase 1: Der Aufbau

- Verteilung der Familienangehörigen auf die drei eigenen Hütten.
- Maximal 6 Personen pro Hütte.
- Alle übrigen Bewohner nach Wahl des betroffenen Spielers ablegen.
- Neue Familie einsetzen, wenn in der letzten Runde die alte Familie vom Plan genommen werden mußte.
- Die neue Familie umfaßt:
 - 1 junge Frau, • 1 reife Frau,
 - 1 junge Mann, • 1 reifen Mann,
 - 1 alten Menschen,
 - 5 Tschukka-Vögel, • 1 Totemstufe.

Phase 2: Zaubern

- Jeder darf 1 Zauberspruch anwenden pro:
 - Totemstufe • Vogel, den er opfert.
- Alle Zauber werden geheim ausgesucht.
- Jeweils abwechselnd reihum einen Zauber verdeckt in eine beliebige Hütte legen.
- Zaubersprüche wirken nur auf eine Hütte.

Phase 3: Geburten

- Jede Frau (junge und reife) bekommt ein Kind, wenn in der Hütte mindestens ein Mann (junger oder reifer) ist.

Mögliche Zauber in Phase 3:

- „Mädchen“, - „Junge“,
- „Zwillinge“, - „Unfruchtbarkeit“.

Phase 4: Aufteilung der Jagdbeute

- Die Jagdbeute umfaßt 13 Tschukkas.
- Anzahl der eigenen Jäger feststellen.
- Jäger sind alle Jungen und Männer.
- Für jeweils 5 Jäger (auf runden) bekommt man einen Tschukka-Vogel.
- Reihum, beginnend mit dem Startspieler, nimmt sich jeder die ihm zustehende Anzahl, bis die ganze Beute verteilt ist.

Mögliche Zauber in Phase 4:

- „Überfluß“, - „Mangel“.

Phase 5: Festmahl

- Alle Dorfbewohner müssen nun essen.
- Pro Vogel werden 5 Personen satt.
- Für jeden Vogel, der zur kompletten Ernährung der Familie fehlt, muß eine Person abgebaut werden. Der betroffene Spieler wählt selbst die Spielmarken aus, jedoch keine „Alten“.

Phase 6: Krankheiten

- Mögliche Zauber in Phase 6:
 - „Krankheit“, - „Große Heilung“,
 - „Kleine Heilung“.

Phase 7: Generationswechsel

- Alle Dorfbewohner werden eine Stufe älter.
- Die „Alten“ gehen ins Große Vogelparadies ein und werden entfernt.

Möglicher Zauber in Phase 7:

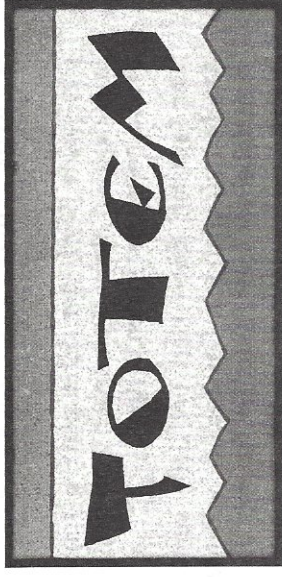
- „Jugend“.

Phase 8: Totembau

- Die Spieler mit der größten und zweitgrößten Familie bekommen eine neue Totemstufe. (Bei Gleichstand siehe 4.8)

Spielende

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 6 Totemstufen hat. Bei Gleichstand gewinnt die größere Familie. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit mehr Tschukkas im Vorrat, sonst endet das Spiel unentschieden.



Inhalt:

1. Spielziel
2. Spielmaterial
 - 2.1 Spielplan
 - 2.2 Totempfadl-Bauteile
 - 2.3 Zaubersprüche
 - 2.4 Dorfbewohner
 - 2.5 Tschukka-Vögel
 - 2.6 Die „+3“-Marken
 - 2.7 Schachteileinsätze
3. Start
4. Spielablauf einer Runde
 - 4.1 Phase 1: Der Aufbau
 - 4.2 Phase 2: Zaubern
 - 4.3 Phase 3: Geburten
 - 4.4 Phase 4: Aufteilung der Jagdbeute
 - 4.5 Phase 5: Festmahl
 - 4.6 Phase 6: Krankheiten
 - 4.7 Phase 7: Generationswechsel
 - 4.8 Phase 8: Totembau
5. Spielende
6. Sonderregeln für 2 oder 3 Spieler
7. Varianten
8. Kurzspielregel (Grundspiel)

Autoren:...Philippe des Pallieres
.....Patrice Pillet
Grafik:.....François Bruel
Realisation:.....Bernd Dietrich

Spielmaterial

- „TOTEM“ enthält:
 -Spielanleitung mit Kurzspielregel
 -Spielplan
 -4 Kunststoffeinsätze mit Stellbank
 -24 Totemfiguren
 -156 Figurenspielmarken
 -40 Zaubersprüche
 -36 Tschukka-Vögel
 -4 „+3“-Spielmarken
- 1 Tube Klebstoff ohne Lösungsmittel

Artikel-Nr.: 6006

Printed in Germany

© Copyright 1995 by

QUEEN ~ CARROMS Spielwaren GmbH,

53842 Troisdorf, Germany.

Alle Rechte vorbehalten.

QUEEN GAMES

ist ein eingetragenes

Warenzeichen der

QUEEN ~ CARROMS

Spielwaren GmbH.



1. Spielziel

Das kleine Dorf, der Schauplatz unseres Spiels, könnte irgendwo auf dieser Welt liegen ...im heißen Dschungel, in der Savanne oder in den Bergen.

Vier Familien leben hier, und jede versucht das meiste Ansehen zu erlangen. Das Zeichen von Macht und Status steht dabei vor jeder Hütte: Ein Totempfahl – je höher desto besser.

Das Totem-Tier ist der stolze Tschukka-Vogel. Sein Fleisch ernährte schon unzählige Generationen im Dorf, und selbst seine Knochen benutzen die Schamanen der Familien seit jeher als wirkungsvolle Zaubermittel.

In diesem Spiel um Familiengenerationen haben Sie als Mitspieler nur ein Ziel: Ihre Familie soll die größte und angesehenste im Dorf werden – Ihr Totempfahl soll als erstes alle sechs Stufen haben.

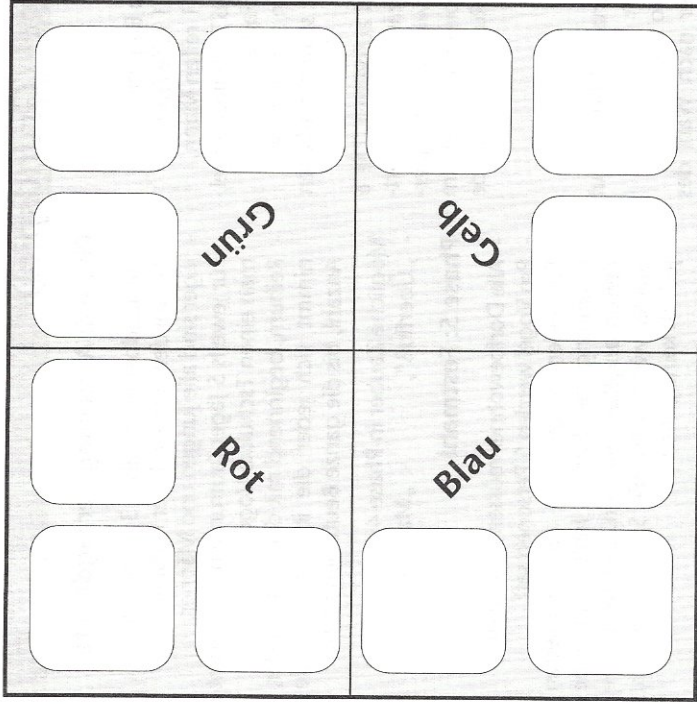
2. Spielmaterial

2.1 Spielplan

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er zeigt das Dorf, in dem bis zu vier Familien (Mitspieler) leben können. Jede Familie bewohnt die drei Hütten einer Farbe. Außerdem kann man je ein Gehege für die Tschukka-Vögel und einen Platz zum Aufstellen des Totempfahls vor den Hütten jeder Familie erkennen.

2.2 Totempfahl-Bauteile

Zunächst bauen Sie die Totemfiguren zusammen. Sie bestehen aus einem Flügel und dem Kopf. Nachdem Sie die Teile vorsichtig aus der Pappe gelöst haben, falten Sie den Kopf zusammen, so daß sich die beiden Hälften des Schnabels berühren. Ein Tropfen Klebstoff fügt diesen fest zusammen. Danach stecken Sie den Flügel in die beiden Schlitzlöcher des Totemkopfes (Achtung: Die Schnabelspitze zeigt nach unten!). Auch hier sorgen zwei kleine Tropfen Klebstoff für



Variante „Totembau“-A-

Wenn eine Familie zu irgendeinem Zeitpunkt keine „Alten“ mehr hat, geht die gesamte Familiengeschichte verloren. Die Familie muß den kompletten Totempfahl abbauen. Sie darf keine Totemstufe behalten.

Variante „Totembau“-B-

Haben am Ende einer Spielrunde mehrere Spieler gleich große Familien, wird folgendermaßen verfahren:

- Es gibt genau zwei Spieler mit der größten Familie – nur diese beiden bekommen eine Totemstufe.
- Es gibt einen Spieler mit der größten Familie und mehrere Spieler mit der zweitgrößten Familie – alle genannten Spieler bekommen eine Totemstufe.
- Es gibt drei oder vier Spieler mit der größten Familie – alle genannten Spieler bekommen eine Totemstufe.

Variante „Zaubern“ -B-

Für diese Variante benötigen Sie Bleistift und Radiergummi. Alle Spieler schreiben gleichzeitig auf, welche Zaubersprüche sie in welche Hütten legen wollen. Hierzu können Sie die Zaubersprüche in die leeren Quadrate der nebenstehenden Abbildung eintragen. Diese stellen die Hütten der Dorfbewohner auf dem Spielplan dar. Die Hütten jeder Familie sind eindeutig durch ihre Farbe bezeichnet, so daß beim anschließenden Legen der Zaubersprüche auf den Spielplan keine Mißverständnisse vorkommen können.

Bitte kopieren Sie vorher die nebenstehende Abbildung!

Variante „Festmahl“ -A-

Wenn ein Spieler seine Familie nicht komplett ernähren kann (siehe Phase 5), muß er einen Mitspieler auswählen, der für ihn die Spielmarken bestimmt, die abgebaut werden müssen. Er darf also nicht mehr selbst bestimmen, welche seiner Familienmitglieder in das Große Vogelparadies eingehen.

Beginnend mit dem Startspieler sucht sich jeder Betroffene reihum einen Mitspieler aus. Diese entfernen dann, wieder reihum beim Startspieler beginnend, die Spielmarken ihrer Wahl. In dieser Variante dürfen auch die „Alten“ entfernt werden.

Variante „Festmahl“ -B-

Auch in dieser Variante stellen wir Ihnen eine andere Möglichkeit vor, mit der geregelt wird, welche Dorfbewohner bei Nahrungsmangel entfernt werden müssen. Sie benötigen Papier und Bleistift. Beginnend mit dem Startspieler, wählt auch in dieser Variante jeder betroffene Spieler einen aus, der für ihn entscheidet, welche Spielmarken entfernt werden müssen.

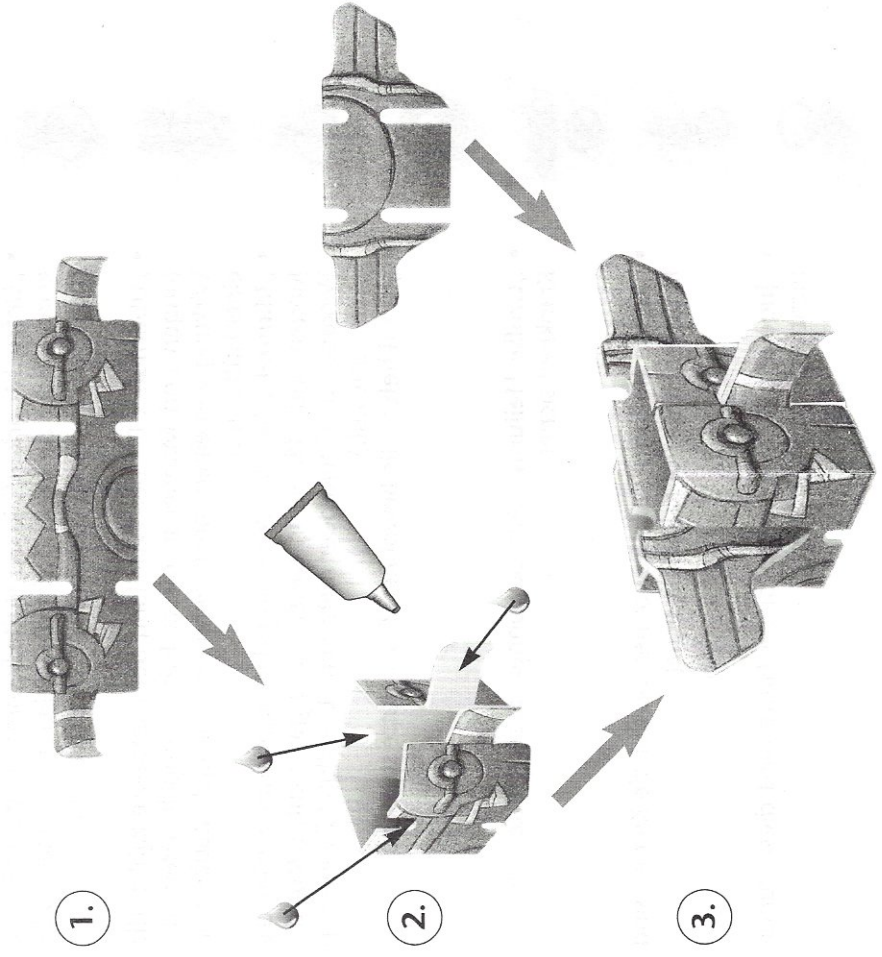
Die ausgewählten Mitspieler notieren jetzt alle gleichzeitig und geheim, welche Personen sie bei den Betroffenen entfernen wollen. Danach werden die entsprechenden Spielmarken vom Brett genommen.

Auch in dieser Variante dürfen die „Alten“ abgebaut werden.

besseren Halt. Damit ist Ihr erstes Bauteil für den Totempfahl fertig. Bei den restlichen Bauteilen verfahren Sie genauso. Bitte achten Sie auf sparsame Verwendung des Klebstoffes, denn es sollen jeweils nur ein Kopf und ein Flügel miteinander fest verbunden werden. Die anderen Totembauteile sind stapelbar und werden – natürlich – nicht miteinander verklebt.

Jedes Totembauteil ist in einer Farbe (Rot, Grün, Blau und Gelb) gekennzeichnet, um sie den Spielern zuordnen zu können. Achten Sie beim Zusammenbau also auf die Farbgleichheit von Flügel und Totemkopf.

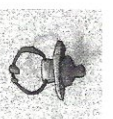
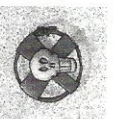
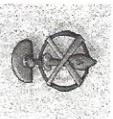
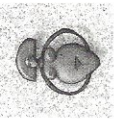
Jeder Spieler erhält zu Beginn die sechs Totembauteile in seiner Farbe. Die erste Etage seines Totempfahls baut er vor seinen drei Hütten am entsprechenden Platz auf.



2.3 Zaubersprüche

Jede Familie verfügt über einen identischen Satz von zehn verschiedenen Zaubersprüchen. Sie bedeuten im Einzelnen:

- **„Mädchen“:** In dieser Hütte kommen bei der nächsten Geburt nur Mädchen zur Welt. (Hebt die Wirkung von einem oder mehreren „Junge“-Zaubern in einer Hütte auf.)
- **„Junge“:** In dieser Hütte kommen bei der nächsten Geburt nur Jungen zur Welt. (Hebt die Wirkung von einem oder mehreren „Mädchen“-Zaubern in einer Hütte auf.)
- **„Zwillinge“:** In dieser Hütte kommen pro Geburt zwei Kinder zur Welt. (Hebt die Wirkung von einem oder mehreren „Unfruchtbarkeit“-Zaubern in einer Hütte auf.)
- **„Unfruchtbarkeit“:** In der Hütte kommen in dieser Runde keine Kinder zur Welt. (Hebt die Wirkung von einem oder mehreren „Zwillinge“-Zaubern in einer Hütte auf.)
- **„Überfluß“:** Bei der Verteilung der Jagdbeute zählen die Jungen und Männer in dieser Hütte doppelt. (Hebt die Wirkung von einem oder mehreren „Mangel“-Zaubern in einer Hütte auf.)
- **„Mangel“:** Bei der Verteilung der Jagdbeute zählen die Jungen und Männer in dieser Hütte gar nicht. (Hebt die Wirkung von einem oder mehreren „Überfluß“-Zaubern in einer Hütte auf.)
- **„Krankheit“:** Alle Bewohner dieser Hütte sterben.
- **„Große Heilung“:** Alle Bewohner dieser Hütte sind vor Krankheit sicher.
- **„Kleine Heilung“:** Alle Bewohner, bis auf die Kinder, sind in dieser Hütte vor Krankheit sicher.
- **„Jugend“:** Eine Person in dieser Hütte wird diese Runde nicht um eine Stufe älter.



6. Sonderregeln für 2 oder 3 Spieler

Bei **drei Spielern** gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Es werden nur 10 Tschukka-Vögel in Phase 4 verteilt.
 - Nur die Familie mit den meisten Personen bekommt in Phase 8 eine neue Totemstufe. Bei Gleichstand bekommen alle Spieler mit der größten Familie eine Totemstufe.
- Bei **zwei Spielern** gelten alle Regeln des Grundspiels. Jeder Spieler übernimmt jedoch zwei Familien, die sich auf dem Spielplan einander gegenüber stehen.

7. Varianten

Die Regelvarianten können Sie kombiniert oder auch nur einzeln anwenden. Bei den folgenden Varianten wird jeweils die Regel der Grundversion genannt, die verändert wird. Bei nicht genannten Regeln gilt die Grundversion.

Variante „Aufbau“

Tritt der Fall ein, daß ein Spieler seine gesamte Familie vom Spielplan nehmen muß, bekommt er in der nächstmöglichen Phase 1 nur folgende Spielmarken:

- 1 junge Frau,
- 1 junger Mann,
- 1 reife Frau,
- 1 reifer Mann,
- 3 Tschukka-Vögel.

Variante „Zaubern“-A-

Beginnend mit dem Startspieler legt jeder Spieler reihum **einen** Zauberspruch verdeckt in eine Hütte seiner Wahl. Wer keinen Zauberspruch mehr legen möchte, paßt. Die Spieler, die einmal gepaßt haben, dürfen in dieser Runde keinen weiteren Zauberspruch mehr legen. Die anderen Mitspieler legen reihum weiter einen Zauberspruch, bis alle gepaßt haben. Auch hier gilt: Pro Totemstufe und geopterem Vogel darf man einen Zauberspruch legen.

Sollte nämlich ein Mitspieler zu irgendeinem Zeitpunkt des Spieles keine „Alten“ mehr haben, muß der betroffene Spieler sofort eine Totemstufe abbauen.

Er bekommt in der laufenden Runde auch keine neue Totemstufe hinzu, selbst wenn seine Familie zu den beiden größten gehört (höchstens einen Tschukka-Vogel, falls der Spieler einen Anspruch darauf hat).

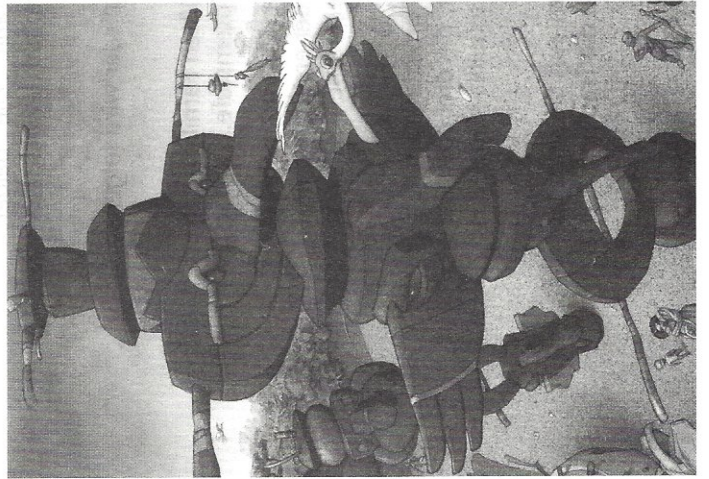
Die Festlegung der Rangfolge – welche Familie die größte ist – wird hierdurch allerdings nicht verändert.

Alle Spieler haben jedoch stets mindestens eine Totemstufe, die sie auch dann nicht abbauen müssen, wenn keine „Alten“ mehr in ihrer Familie sind.



5. Spielende

Es gewinnt der Spieler, dessen Familie als erstes einen sechsstufigen Totempfadl errichtet hat. Sollten dies mehrere Spieler in der gleichen Runde erreichen, gewinnt derjenige, dessen Familie die größte ist. Herrscht auch hier Gleichheit, gewinnt schließlich der Spieler, der auch die meisten Vögel in seiner Umzäunung hat, sonst endet das Spiel unentschieden.



2.4 Dorfbewohner

Die Spielmarken der Dorfbewohner werden für alle gut zugänglich z.B. neben dem Spielplan verteilt.

Es gibt vier Sorten dieser Spielmarken:

Die Kinder: Eine Seite zeigt das Bild eines kleinen Mädchens, die andere zeigt einen kleinen Jungen.

Die Frauen: Eine Seite zeigt eine junge Frau, die andere zeigt eine reife Frau. *Die Spielmarke der jungen Frau hat zwei Zacken am Rand, die der reifen Frau hat drei.*

Die Männer: Eine Seite zeigt einen jungen Mann, die andere einen reifen Mann. *Die Spielmarke des jungen Mannes hat zwei Zacken am Rand, die des reifen Mannes hat drei.*

Die Alten: Eine Seite zeigt die Großmutter, die andere zeigt den Großvater.

2.5 Tschukka-Vögel



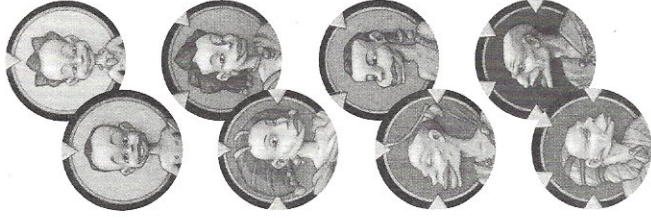
Die Tschukka-Vögel sind in erster Linie die Nahrung einer jeden Familie. Fünf Personen, egal ob jung oder alt, werden von einem Vogel satt. Außerdem können die Vögel bei Bedarf geopfert werden. Die Familie darf dann einen Zauberspruch zusätzlich legen.

2.6 Die „+3“-Marken

Sollten während des Spielverlaufs Engpässe bei den Spielmarken für die Dorfbewohner auftauchen, kann man diese Marken als Platzhalter für drei Spielmarken mit gleichen Personen verwenden.

Ein Beispiel: *in einer Hütte befinden sich vier junge Männer. Man entfernt drei davon und tauscht sie gegen die „+3“-Marke aus, anschließend legt man den vierten „jungen Mann“ oben auf die „+3“-Marke. Damit wird gleichzeitig gekennzeichnet, welche Personenmarken ersetzt worden sind.*

Es sind also immer mindestens vier gleiche Personen in einer Hütte erforderlich, um diese Marke einsetzen zu können.



2.7 Schachteleinsätze

Die vier Einsätze der Spieschachtel dienen zur Aufbewahrung des Spielmaterials. Während des Spiels kann man die Stellbänke zur Platzierung der eigenen Zaubersprüche benutzen.

3. Start

Jeder Spieler bekommt zu Beginn:

- 2 junge Frauen,
- 2 junge Männer,
- 1 reife Frau,
- 1 reifen Mann,
- 1 alten Menschen,
- 6 Tschukka-Vögel,
- 1 Totemstufe in seiner Farbe,
- 1 Satz mit zehn Zaubersprüchen in seiner Farbe,
- 1 Schachteleinsatz (mit den restlichen 5 Totemstufen).

Die Vögel werden auf den Spielplan in die Umzäunung eines jeden Spielers gelegt. Die erste Totemstufe stellt man vor die Hütten der eigenen Familie. Ein Startspieler wird ausgelost. Er eröffnet jede Phase einer Spielrunde. Am Ende jeder Runde wechselt die Funktion des Startspielers zum linken Nachbarn. Ein Spielzug besteht aus verschiedenen Phasen. Jede Phase wird, beginnend mit dem Startspieler, im Uhrzeigersinn von allen Spielern durchgeführt, bevor man zur nächsten Phase übergeht.

4. Spielablauf einer Runde

4.1 Phase 1: Der Aufbau

Die Spieler verteilen ihre Familie auf die drei Hütten. Auch nach der ersten Spielrunde haben die Spieler zu Beginn jeder weiteren Runde die Möglichkeit, ihre Familie neu auf die Hütten zu verteilen.

Alten. Junge Erwachsene werden zu reifen Erwachsenen und aus den Kindern werden schließlich junge Erwachsene.

Die Spielmarken der Kinder werden vom Brett genommen. Für jedes Mädchen kommt jetzt eine Marke mit einer jungen Frau ins Spiel und für jeden Jungen die eines jungen Mannes.

Die Spielmarken der jungen Frauen und Männer werden lediglich umgedreht. Sie zeigen auf der anderen Seite die Personen der nächsten Generation.

Die Spielmarken der reifen Frauen und Männer werden gegen die Marken der Alten ausgetauscht.

Der einzige Zauber, der in dieser Phase zur Anwendung kommen kann ist:

- **„Jugend“:** Genau ein Person in dieser Hütte altert nicht um eine Stufe. Der betroffene Spieler wählt die entsprechende Spielmarke selbst aus.

4.8 Phase 8: Totembau

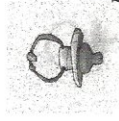
Nun findet eine kleine „Volkszählung“ statt. Alle Familienmitglieder eines Spielers werden gezählt. Die beiden größten Familien dürfen ihrem Totempfad jeweils eine neue Totemstufe hinzufügen.

Haben mehrere Familien gleichviele Mitglieder wird folgendermaßen verfahren:

- Es gibt genau zwei Spieler mit der größten Familie – nur diese beiden bekommen je eine neue Totemstufe.
- Es gibt einen Spieler mit der größten Familie und mehrere Spieler mit der zweitgrößten Familie – der erste bekommt eine neue Totemstufe, die anderen bekommen als Trost einen zusätzlichen Tschukka-Vogel.
- Es gibt drei oder vier Spieler mit der größten Familie – Kein Spieler bekommt eine Totemstufe, die drei oder vier Spieler bekommen als Trost einen Tschukka-Vogel aus dem allgemeinen Vorrat.

Anmerkung: Passen Sie auf die Großeltern auf! Sie sind das „Gedächtnis“ jeder Familie und bewahren die Tradition.

Möglicher Zauber
in Phase 7:



Jugend

4.5 Phase 5: Festmahl

Nach der Jagd müssen die Dorfbewohner essen. Jeweils fünf Familienmitglieder werden von einem Vogel satt. Die Spieler legen die „aufgegessenen“ Vögel zurück in den allgemeinen Vorrat. Hiervon sind auch die Vögel betroffen, die nur zum Teil gegessen wurden. Man darf keine „halben“ Tschukka-Vögel in der Umzäunung behalten.

Sollte ein Spieler nicht genug Tschukka-Vögel haben, so muß er für jeden fehlenden Vogel eines seiner Familienmitglieder in das große Vogelparadies eingehen lassen (diese Spielmarken werden vom Brett genommen). Der betroffene Spieler entscheidet selbst, welches Familienmitglied gehen muß. **Man darf allerdings keine „Alten“ auswählen!**

Ein Beispiel: Ein Spieler hat zur Zeit 21 Menschen in seinen drei Hütten, aber nur 3 Tschukka-Vögel in seiner Umzäunung. Er muß demnach zwei Personen vom Spielbrett nehmen, da ihm zur kompletten Ernährung seiner Familie zwei Vögel fehlen.

Am Ende dieser Phase dürfen maximal 5 Vögel in jeder Umzäunung sein!

4.6 Phase 6: Krankheiten

In dieser Phase können folgende Zauber zur Anwendung gelangen:

- **„Krankheit“:** alle Menschen in dieser Hütte sterben.
- **„Große Heilung“:** alle Menschen dieser Hütte sind vor Krankheiten sicher.
- **„Kleine Heilung“:** alle Menschen dieser Hütte sind vor Krankheiten sicher, außer den Kindern.

Die Spielmarken der betroffenen Personen werden dann vom Spielplan genommen und zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

4.7 Phase 7: Generationswechsel

Jede Person auf dem Spielplan wird jetzt eine Stufe älter und tritt in die nächste Generation ein. Die Alten gehen in das große Vogelparadies. Die reifen Erwachsenen werden zu

Maximal 6 Bewohner finden in dieser Phase in einer Hütte Platz. Sollte ein Spieler zu diesem Zeitpunkt mehr als 18 Personen zu verteilen haben, muß er die überzähligen in den allgemeinen Vorrat ablegen. Dabei trifft er selbst die Auswahl, welche Personen abgelegt werden.

Sollte während des Spiels die Familie eines Mitspielers komplett vom Plan genommen worden sein, erscheint sie in der nächstmöglichen Phase 1 erneut mit:

- 1 jungen Frau,
- 1 jungen Mann,
- 1 reifen Frau,
- 1 reifen Mann,
- 1 alten Menschen,
- 5 Tschukka-Vögel,
- 1 Totemstufe.

4.2 Phase 2: Zaubern

Jede Familie darf in einer Runde einen Zauberspruch anwenden pro:

- Totemstufe, die sie besitzt, und
- Vogel, den sie opfert (ablegt).

Reihum entscheidet sich zunächst jeder Spieler, welche Zaubersprüche er in dieser Runde anwenden möchte. Die Spielmarken mit den entsprechenden Zaubersprüchen legt jeder verdeckt vor sich ab, und opfert dann die entsprechende Anzahl von Tschukka-Vögeln (falls er mehr Zauber eingesetzt haben sollte, als er Totemstufen hat).

Beginnend mit dem Startspieler legt nun jeder reihum einen Zauber verdeckt auf eine (eigene oder fremde) Hütte seiner Wahl, bis alle Spieler ihre Zauber eingesetzt haben. Kein Zauber hat eine Wirkung über eine Hütte hinaus. Die Zaubersprüche können von ihrem Besitzer in der Spielphase aufgedeckt werden, in der sie wirken (der Zauber „Zwillinge“ wird z.B. in Phase 3: Geburten aufgedeckt).

Der Urheber eines Zauberspruches kann sich aber auch entscheiden, einen eingesetzten Zauber nicht aufzudecken. Am Ende einer Runde kommen jedoch alle Zauber wieder vom Spielplan in den eigenen Vorrat, ob aufgedeckt oder nicht.

Mögliche Zauber
in Phase 6:



Krankheit



Große Heilung



Kleine Heilung

4.3 Phase 3: Geburten

Mögliche Zauber in Phase 3:



Mädchen



Junge



Zwillinge



Unfruchtbarkeit

Jede Frau bringt in dieser Phase ein Kind zur Welt, wenn sich mindestens ein Mann in der gleichen Hütte befindet. Frauen, die Kinder bekommen können, sind junge oder reife Frauen. Die in Frage kommenden Männer müssen auch aus den beiden mittleren Altersstufen stammen (junge oder reife Männer).

Die Spielmarken der Kinder einer Hütte werden genommen, geschüttelt und auf den Tisch geworfen. Die obliegende Seite bestimmt das Geschlecht des Nachwuchses.

In dieser Phase können folgende Zauber zur Anwendung gelangen:

- „Mädchen“: Das Geschlecht des Nachwuchses wird nicht per Zufall bestimmt, sondern alle Kinder werden Mädchen.
- „Junge“: Das Geschlecht des Nachwuchses wird nicht per Zufall bestimmt, sondern alle Kinder werden Jungen.
- „Zwillinge“: Jede Frau bekommt zwei Kinder.
- „Unfruchtbarkeit“: Keine Frau bekommt Kinder.

Werden die Zauber „Mädchen“ und „Junge“ in der gleichen Phase auf eine Hütte angewendet, hebt sich ihre Wirkung auf, egal, wieviele Zauber von der einen oder anderen Sorte gelegt wurden. Das Gleiche gilt für die Zauber „Zwillinge“ und „Unfruchtbarkeit“.

Ein Beispiel für die Anwendung der Zauber auf eine Hütte: In einer Hütte mit fünf reifen Frauen und einem jungen Mann werden die Zauber „Mädchen“, „Junge“ und „Zwillinge“ aufgedeckt. Der Nachwuchs besteht demnach aus zehn Kindern, deren Geschlecht zufällig bestimmt wird, weil die Zauber „Mädchen“ und „Junge“ sich gegenseitig aufheben.

Es ist wichtig eine Balance zwischen Männern und Frauen zu erhalten. Wenn zu irgendeiner Zeit festgestellt wird, daß sich eine Familie nicht mehr vermehren kann, weil es entweder keine Frauen oder keine Männer mehr in der Familie gibt, werden alle restlichen Spielmarken dieses Spielers vom Spielplan entfernt. In der anschließenden Runde erscheint der Spieler mit einer neuen Familie wie unter Phase 1 beschrieben.

4.4 Phase 4: Aufteilung der Jagdbeute

Nun wird die Jagdbeute des Dorfes unter den Familien aufgeteilt. Die Beute besteht immer aus 13 Tschukka-Vögeln, es sei denn, es stehen nicht mehr genug zur Verfügung, dann fällt die Jagdbeute des Dorfes in dieser Runde geringer aus.

Jede Familie hat für jeweils fünf Jäger (auf runden!) in ihren Reihen Anspruch auf einen Tschukka-Vogel. Als Jäger zählen Jungen, junge Männer und reife Männer. Bei der Aufteilung der Jagdbeute darf sich der Startspieler zuerst bedienen. Er nimmt sich die ihm zustehende Anzahl an Vögeln. Die anderen Mitspieler bedienen sich im Uhrzeigersinn. Die Verteilung geht solange reihum weiter, bis die gesamte Beute verteilt ist. Dies kann durchaus bedeuten, daß sich einige Spieler häufiger als andere bedienen können.

In dieser Phase können folgende Zauber zur Anwendung gelangen:

- „Überfluß“: alle Jäger in dieser Hütte zählen **doppelt** bei der Verteilung der Jagdbeute.
- „Mangel“: alle Jäger dieser Hütte zählen **nicht** bei der Verteilung der Jagdbeute.

Werden beide Zauber („Überfluß“ und „Mangel“) auf eine Hütte angewendet, hebt sich ihre Wirkung auf, egal wieviel Zauber von der einen oder anderen Sorte gelegt wurden.

Beispiel für die Aufteilung der Jagdbeute von 13 Vögeln:
(Spieler A ist Startspieler.
Nur die Hütten mit Jägern sind aufgeführt.)

Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
hat eine Hütte mit: 3 reifen Männern, 2 Jungen	hat eine Hütte mit: 1 reifen Mann, 1 Jungen. und Zauber „Überfluß“	hat eine Hütte mit: 1 reifen Mann, 1 jungen Mann. und Zauber „Mangel“	hat eine Hütte mit: 3 jungen Männern, 3 Jungen.
Anzahl Jäger: 5	Anzahl Jäger: 7	Anzahl Jäger: 3	Anzahl Jäger: 6
Spieler A 1 Vogel 1 Vogel 1 Vogel	Spieler B 2 Vögel 2 Vögel ---	Spieler C 1 Vogel 1 Vogel ---	Spieler D 2 Vögel 2 Vögel ---
Der Spieler erhält:	3 Vögel	4 Vögel	4 Vögel

Ein Beispiel:
Ein Spieler hat in seinen 3 Hütten (5+5+1=) 11 Jäger. Er bekommt deshalb 3 Vögel pro Durchgang der Beuterverteilung.

Mögliche Zauber in Phase 4:



Überfluß



Mangel