

# STONE AGE

## – Die Mammutherde

Eine Mammutherde zieht in der Nähe eures Dorfes vorbei. Ihr könnt die Mammuts zähmen, damit sie euch beim Bau eurer Hütten unterstützen. Aber beeilt euch, die anderen Stämme sind bereits auf dem Weg.



### Material und Aufbau

Ihr könnt diese Minierweiterung mit dem Grundspiel und auch mit allen Erweiterungen kombinieren. Zunächst baut das Spiel wie gewohnt auf.

#### 16 Bonus-Plättchen

Die Vorderseite zeigt 2 Boni.



oben den „1.“-Bonus

darunter den „Alle“-Bonus

Die Rückseite der Bonus-Plättchen zeigt 1 bestimmten Rohstoff und ein Punktesymbol für die Schlusswertung.



Holz



Ziegel



Stein



Gold

Ihr mischt alle 16 Bonus-Plättchen zusammen und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.

#### 1 Mammutherde

Die Aufstellfigur Mammutherde stellt ihr neben den Stapel.

Das Spiel kann beginnen.



### Spielablauf

Der Spielablauf bleibt bis auf die folgenden Änderungen gleich.

#### Rundenbeginn

Zu Beginn jeder Runde stellt der Startspieler die Mammutherde auf das Rohstofffeld, welches auf dem obersten Bonus-Plättchen zu sehen ist. Zeigt das oberste Plättchen also beispielsweise einen Ziegel, stellt er die Herde in die Lehmgrube.



Dann deckt er das oberste Bonus-Plättchen auf und legt es offen neben den Stapel. (Der Rohstoff, der dadurch auf dem obersten Plättchen des Stapel sichtbar wird, hat in dieser Runde keine Bedeutung.)



Gibt es keine Bonus-Plättchen mehr, ist die gesamte Herde gezähmt. In diesem Fall nehmt ihr die Mammutherde aus dem Spiel und spielt nach den üblichen Regeln weiter.

#### Personen zum Zähmen schicken

Du setzt wie gewohnt Personen ein. Erst in der Phase in der du mit deinen Personen handelst, spielt die Mammutherde eine Rolle. Hast du nun **Personen auf dem Rohstofffeld, auf dem die Mammutherde steht**, würfelst du zunächst wie üblich und nimmst dir die Rohstoffe.

**Direkt danach darfst du eine oder mehrere Personen vom Rohstofffeld, auf dem die Mammutherde steht, zum aufgedeckten Bonus-Plättchen versetzen.**

Mit diesen Personen kannst du später versuchen ein Mammut zu zähmen, damit es dir beim Arbeiten hilft.

Du darfst dabei nur Personen von diesem Rohstofffeld versetzen und du musst **für jede Person**, die du zum Bonus-Plättchen stellst, **sofort 1 Nahrung** bezahlen. Du darfst, wie auch beim Ernähren, jeweils 1 Nahrung durch 1 Rohstoff ersetzen.

Personen, die du nicht zum Bonus-Plättchen stellst, nimmst du wie üblich zurück auf dein Tableau.

Nachdem alle Spieler mit ihren Personen gehandelt haben aber noch **vor der Ernährung**, zähmt ihr ein Mammut aus der Mammutherde.

**Beispiel:** Die Mammutherde steht in der Lehmgrube.

**Du** hast dort 3 Personen.

Nachdem du für Ziegel gewürfelt hast, versetzt du 2 deiner Personen zum Bonus-Plättchen. Dafür bezahlst du 2 Nahrung. Die 3. Person nimmst du zurück auf dein Tableau.





## Ein Mammut zähmen

Dazu würfeln alle Spieler mit ebenso vielen Würfeln, wie sie Personen beim Bonus-Plättchen stehen haben.

Alle beteiligten Spieler würfeln gleichzeitig.

Nun vergleicht ihr das **Ergebnis eures höchsten Einzelwürfels**. (Ihr zählt also nicht, wie sonst, eure Würfelaugen zusammen und ihr dürft auch keine Werkzeuge einsetzen.)

Der Spieler mit dem höchsten Einzelwürfel gewinnt und nimmt sich den „1.“-Bonus. Er darf darauf auch verzichten und stattdessen den „Alle“-Bonus nehmen.

Dann nehmen sich alle **anderen** an der Zähmung beteiligten Spieler den Bonus neben dem „Alle“-Symbol.

Danach nimmt der Gewinner das Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab.

(Die 10 Punkte auf der Rückseite bekommt der Spieler **nicht**. Das Symbol dient nur als Erinnerung für die Schlusswertung.)

Herrscht bei den höchsten Würfeln ein Gleichstand, vergleichen die Spieler den nächstniedrigeren Würfel usw. Herrscht auch nach dem Vergleichen aller Würfel noch Gleichstand, bekommen alle beteiligten Spieler den „Alle“-Bonus. Das Plättchen legt ihr zurück in die Schachtel.

Hat überhaupt kein Spieler eine Person zum Bonus-Plättchen versetzt, so bekommt auch niemand einen Bonus. Das Plättchen legt ihr ebenfalls zurück in die Schachtel.

Nach dem Zähmen nehmen alle Spieler ihre Personen zurück auf ihr Tableau und ernähren wie gewohnt.

## Spielende

Bevor die Zivilisationskarten gewertet werden, gibt es eine Mammutwertung. Der Spieler mit den meisten Bonus-Plättchen nimmt sich 10 Punkte. Bei Gleichstand bekommen alle Beteiligten die 10 Punkte.

## Änderung bei 2 oder 3 Spielern

Auf das Rohstofffeld mit der Mammutherde dürfen beliebig viele Spieler ihre Personen setzen. Die übliche Einschränkung bei 2 oder 3 Spielern ist dort also aufgehoben. Die Beschränkung auf 7 Personen bleibt bestehen.

## Die einzelnen Boni

Vermutlich kennt ihr die Symbole auf den Bonusplättchen bereits. Nur zur Erinnerung hier nochmal:



Rücke deinen Marker auf der Nahrungsleiste um 1 Feld nach oben.



Nimm dir die abgebildeten Rohstoffe, hier z.B. 2 Ziegel.



Nimm dir die oberste Karte vom Stapel der Zivilisationskarten.



Nimm dir 1 neues oder verbessere 1 Werkzeug.



Nimm dir 1 beliebigen Rohstoff.

Lege sie sofort zu deinen anderen Karten ohne den oberen Kartenteil auszuführen.



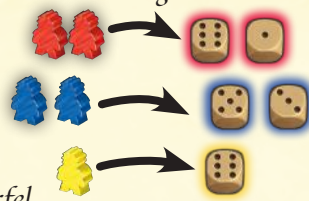
Nimm dir 1 zusätzliche Person.



Nimm dir die angegebene Zahl Punkte.

Du kannst die Karte nur für die Schlusswertung nutzen.

**Beispiel:** **Du** hast 2 Personen zum Zähmen geschickt. Du würfelst also mit 2 Würfeln. Dein **Mitspieler** hat ebenfalls 2 Personen und würfelt: Ein anderer **Mitspieler** hat 1 Person und würfelt mit 1 Würfel.



Der höchste Einzelwürfel ist eine 3. Hier herrscht Gleichstand zwischen **Dir** und deinem **Mitspieler**. Ihr vergleicht also euren nächstniedrigeren Würfel. **Du** hast eine 2. Dein **Mitspieler** hat keinen weiteren Würfel. Damit gewinnst **Du**.

**Du** bekommst den „1.“-Bonus und nimmst dir ein Werkzeug.

Deine beiden beteiligten Mitspieler nehmen sich den „Alle“-Bonus, hier je 3 Punkte.

Dann legst **Du** das Bonus-Plättchen verdeckt vor dir ab.

