

EISZEIT

*Schlüpf in die Rolle furchtloser Eiszeitmenschen.
Versucht euch in der Nähe der Mammuts aufzuhalten.
Denn die bringen die entscheidenden Siegpunkte ein...*

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel verläuft über 4 Durchgänge. Zu Beginn jedes Durchgangs setzen die Spieler eigene Jäger auf den Spielplan – oder versetzen gegnerische Jäger in weniger attraktive Gebiete. Oder sie lassen die Mammuts durch die Lande ziehen... Dies alles kostet „Steine“, die Währung in diesem frühzeitlichen Spiel. Doch um an neue Steine zu gelangen, muss man seinen Mitspielern immer wieder mal etwas Gutes tun, indem man Karten ausspielt, die nicht einem selbst, sondern den Kontrahenten nützen.

Am Ende jedes Durchgangs wird gewertet. Nun erhalten die Spieler die spielentscheidenden Siegpunkte. Die Jäger, die sich in denselben Gebieten wie die Mammuts befinden, bringen besonders viele Siegpunkte ein. Doch da dies alle Spieler wollen, kommt es immer wieder zu Konflikten. Wohl dem, der dann eine Keule bei sich hat ...

Wer nach der vierten Wertung die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen in 4 Durchgängen, möglichst viele Siegpunkte zu erzielen, indem sich ihre Jäger in der Nähe der Mammuts aufhalten

Doch da dies alle wollen, kommt es immer wieder zu Konflikten

Am Ende jedes Durchgangs wird gewertet

Wer am Spielende die meisten Punkte hat, ist Sieger

SPIELMATERIAL

- | | |
|--------------------|--|
| 1 Spielplan | (zeigt 12 nummerierte Gebiete) |
| 65 Jäger | (je 13 pro Farbe) |
| 55 Spielkarten | (33x helle, 22x dunkle Vorder-/Rückseite) |
| 6 Mammuts | (stellen 6 Mammutherden dar) |
| 12 Gletscherteile | (entsprechen den 12 Gebieten des Spielplans) |
| 50 „Steine“ | (stellen die „Währung“ dieses Spiels dar) |
| 14 Feuer-Plättchen | (4x der Wert 0, je 5x die Werte 1 und 2) |
| 6 Keulen | |
| 1 Trennstreifen | (mit einer hellen und einer dunklen Hälfte) |

Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, den Text in den Randbalken rechts zunächst nicht zu beachten. Er dient lediglich als Kurzspielregel, mit dessen Hilfe Sie – auch nach einer längeren Spielabstinenz – wieder schnell ins Spiel finden.



SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Je nach Spieleranzahl werden bestimmte Gebiete mit den entsprechenden Gletscherteilen abgedeckt:

- bei 3 Spielern: die vier Gebiete 1 bis 4;
- bei 4 Spielern: die zwei Gebiete 1 und 4;
- bei 5 Spielern: wird kein Gebiet abgedeckt.

Die restlichen Gletscherteile werden entsprechend der nummerierten Rückseite sortiert und als ein Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Hinweis: Mit Gletscherteilen belegte Gebiete dürfen von Jägern und Mammuts im weiteren Spielverlauf nicht betreten werden.

Die Mammuts werden, je nach Spieleranzahl, in bestimmte Gebiete gestellt:

- bei 3 Spielern: je 1 Mammut in die Gebiete 5 bis 8.
Die beiden restlichen Mammuts werden im 3-Personen-Spiel nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.
- bei 4 Spielern: je 1 Mammut in die Gebiete 2, 3, 6 und 7.
Ein weiteres Mammut wird neben dem Spielplan bereitgestellt.
Das sechste Mammut wird nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.
- bei 5 Spielern: je 1 Mammut in die Gebiete 1 bis 4.
Die beiden anderen werden neben dem Spielplan bereitgestellt.

Die Spielkarten werden, getrennt nach den beiden Rückseitenfarben, gemischt und als zwei getrennte Stapel verdeckt nebeneinander neben dem Spielplan bereitgelegt. Zwischen diese beiden Stapel wird der Trennstreifen gelegt.

Jeder Spieler erhält:

- 4 Steine, die er vor sich bereitlegt.
- 13 Jäger in der Farbe seiner Wahl, die er zunächst vor sich stellt.
Einen davon stellt jeder Spieler als Zählstein auf das Pfeil-Feld der Zählleiste, die um den Spielplan herum läuft.

Hinweis: Alles, was ein Spieler besitzt (Jäger, Steine, Keulen), liegt stets für alle Spieler gut erkennbar vor ihm (in seinem Vorrat) aus.

Die restlichen Steine werden oberhalb des Stapels mit den dunklen Spielkarten bereitgelegt; sie bilden den so genannten „dunklen Vorrat“. Es werden bereitgelegt:

- bei 3 Spielern: 20 Steine
- bei 4 Spielern: 25 Steine
- bei 5 Spielern: 30 Steine

Nehmen weniger als 5 Spieler teil, werden die überzähligen Steine in die Schachtel zurückgelegt.

Alle 14 Feuer-Plättchen werden verdeckt gemischt. Anschließend wird in jedes (gletscherfreie) Gebiet ein verdecktes Plättchen gelegt. Die übrigen Plättchen werden verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.

Die 6 Keulen werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der behaarteste Spieler eröffnet eine **Vorrunde**, bevor das eigentliche Spiel los geht: Beginnend mit ihm, setzt reihum jeder Spieler einen seiner Jäger in ein beliebiges Gebiet (*zur Erinnerung: Gletschergebiete sind während des gesamten Spiels tabu!*). Nachdem jeder Spieler sechsmal an der Reihe war und von jedem 6 Jäger auf dem Spielplan stehen, endet die Vorrunde.

Anschließend erhält jeder Spieler noch **2 helle und 3 dunkle Spielkarten** von den entsprechenden Stapeln, die er so auf die Hand nimmt, dass sie von seinen Mitspielern nicht eingesehen werden können.

SPIELVORBEREITUNG

Je nach Spielerzahl Gebiete mit Gletscherteilen abdecken:

- 3 Spieler: Gebiete 1 bis 4
- 4 Spieler: Gebiete 1 und 4
- 5 Spieler: keine Gebiete

Mammuts aufstellen:

- 3 Spieler: Gebiete 5 bis 8
- 4 Spieler: Gebiete 2/3/6/7
(+ 1 im Vorrat)
- 5 Spieler: Gebiete 1 bis 4
(+ 2 im Vorrat)

Spielkarten nach Rückseiten sortieren und in 2 Stapeln bereitlegen

Pro Spieler:

- 4 Steine
- 13 Jäger (1 → Zählleiste, 6 → Spielplan, 6 → Vorrat)
- 2 helle + 3 dunkle Spielkarten

„Dunklen Vorrat“ bereitlegen:

- 3 Spieler: 20 Steine
- 4 Spieler: 25 Steine
- 5 Spieler: 30 Steine

In jedes Gebiet ein verdecktes Feuer-Plättchen legen

Keulen neben Plan bereitlegen



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 4 Durchgänge. Jeder Durchgang wiederum besteht aus vier aufeinander folgenden Phasen:

- 1.) Siedeln
- 2.) Konflikte
- 3.) Wertung
- 4.) Gletscher

1.) Siedeln

Der Startspieler beginnt das Siedeln (des ersten Durchgangs). Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, durchläuft 3 aufeinander folgende Schritte:

- 1.1) Er muss eine seiner Handkarten ausspielen.
- 1.2) Er kann eine weitere Handkarte abwerfen, wenn er möchte.
- 1.3) Er zieht wieder auf 5 Handkarten nach.

1.1) Eine Karte ausspielen

Wer an der Reihe ist, *muss* genau *eine* Handkarte ausspielen, indem er sie offen neben dem gleichfarbigen Aufnahmestapel ablegt (womit im Laufe des Spiels zwei Ablagestapel gebildet werden; *siehe Abb. auf Seite 2*). Die auf der Karte angegebene Aktion tritt nun in Kraft. Es stehen zwei Kartenarten zur Auswahl:

- Spielt ein Spieler eine *helle Karte*, legt er so viele seiner Steine oberhalb der hellen Karten ab (= der „helle Vorrat“), wie auf der ausgespielten Karte angegeben sind. Anschließend führt er *selbst* die Aktion der Karte aus. Ein Spieler darf nur eine helle Karte ausspielen, die er auch *vollständig* bezahlen kann. Andernfalls *muss* er eine *dunkle Karte* ausspielen.
- Spielt ein Spieler eine *dunkle Karte*, nimmt er sich vom „dunklen Vorrat“, also von den Steinen, die oberhalb der *dunklen* Karten liegen, so viele Steine, wie auf der Karte angegeben sind, und legt sie in seinen eigenen Vorrat. Anschließend wird, je nach Text, die Aktion der Karte *von einem Mitspieler seiner Wahl oder von allen Mitspielern* ausgeführt.

Achtung: Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges *8 oder mehr Steine* vor sich liegen, darf er keine dunkle Karte, sondern *muss* eine helle Karte ausspielen (*Ausnahme: Kult-Karten; s. Seite 8*).

1.2) Eine Karte abwerfen

Nach dem Ausspielen einer Karte kann der Spieler, wenn er möchte, noch eine weitere Handkarte (ohne jede weitere Auswirkung!) abwerfen. Eine abgeworfene Karte wird, ohne von den Mitspielern eingesehen zu werden, unter den jeweiligen Ablagestapel geschoben.

1.3) Karte/n nachziehen

Schließlich zieht der Spieler noch eine bzw. zwei Karten nach, so dass er wieder 5 auf der Hand hat.

Achtung: Die Karten, die nachgezogen werden, müssen *nicht* von derselben Farbe sein wie die gerade ausgespielte bzw. abgeworfene Karte. Beim Nachziehen ist lediglich zu beachten, dass ein Spieler anschließend nicht *nur dunkle* oder *nur helle* Karten auf der Hand hält.

Ist ein Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der gleichfarbige Ablagestapel gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

Achtung: Die oberste Karte eines Ablagestapels bleibt (*wg. der Kult-Karten; s. Seite 7*) offen liegen; sie wird nicht eingemischt.

Nimmt ein Spieler den letzten Stein aus dem „dunklen Vorrat“ (*befinden sich hier nicht mehr genügend Steine, erhält der Spieler die fehlenden aus dem „hellen Vorrat“*), endet *nach* dem Ausführen der entsprechenden Aktion (*Ausnahme: 4. Durchgang; s. Seite 6*) das Siedeln und es kommt zu Phase 2:

SPIELVERLAUF

4 Durchgänge à 4 Phasen:

- 1.) Siedeln
- 2.) Konflikte
- 3.) Wertung
- 4.) Gletscher

1.) Siedeln

- *eine Karte ausspielen*
- *evtl. eine Karte abwerfen*
- *auf 5 Karten nachziehen*

1.1) Eine Karte ausspielen (zwingend)

helle Karten:

- *gut für den Spieler*
- *kosten Steine*

dunkle Karten:

- *gut für die Mitspieler*
- *bringen Steine*



1.2) Eine Karte abwerfen (freiwillig)

1.3) Auf 5 Karten nachziehen (Kein Spieler darf 5 Karten einer Farbe auf der Hand halten!)

2.) Konflikte

Zunächst werden *alle* Feuer-Plättchen an Ort und Stelle aufgedeckt. Dann wird – Gebiet für Gebiet – überprüft, ob sich *zu viele* Jäger in einem Gebiet befinden oder nicht. Wie viele Jäger insgesamt in einem Gebiet zulässig sind, wie hoch also das Limit des Gebietes ist, ergibt sich aus den folgenden drei Faktoren:

2.1) Grundmenge:

In jedem Gebiet dürfen grundsätzlich 3 Jäger stehen.

2.2) Mammuts:

Jedes Mammut in einem Gebiet erhöht dessen Limit um 1.

2.3) Feuer:

Jedes Feuer-Plättchen in einem Gebiet erhöht dessen Limit um 0 bis 2, je nach Zustand des Feuers.

Beispiel: In einem Gebiet befinden sich

- 0 Mammuts, 0 Feuer → max. 3 Jäger zulässig
- ein Mammut, ein 2-er-Feuer → max. 6 Jäger zulässig
- drei Mammuts, ein 0-er- + ein 2-er-Feuer → max. 8 Jäger zulässig

Befinden sich in einem Gebiet mehr Jäger als dessen Limit zulässt, muss ein Teil der Jäger das Gebiet verlassen: Der Spieler mit den *wenigsten* Jägern dort nimmt *einen* seiner Jäger aus dem Gebiet und stellt ihn zurück in seinen Vorrat, gefolgt vom Spieler mit den *zweitwenigsten* Jägern, der ebenfalls einen seiner Jäger entfernt, gefolgt von dem mit den *drittwenigsten* Jägern usw., so lange – immer in der *gleichen* Reihenfolge und durchaus auch über *mehrere* Runden –, bis das Limit des Gebiets erreicht ist bzw. unterschritten wird.

Haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl Jäger in einem Gebiet, nehmen sie *gleichzeitig* je einen Jäger heraus.

Achtung: Bitte bei den Konflikten die besondere Funktion der *Keulen* beachten (*genauere Erklärung auf Seite 7*).

Beispiel 1: In einem Gebiet sind 5 Jäger zulässig, tatsächlich stehen dort aber 9 Jäger: 2 rote, 3 blaue und 4 grüne.

Zunächst muss „Rot“ einen Jäger entfernen, gefolgt von „Blau“ und schließlich „Grün“. Da noch immer ein Jäger zuviel im Gebiet steht, nimmt „Rot“ nun seinen zweiten Jäger heraus. Das Limit von 5 Jägern ist erreicht, und der Konflikt in diesem Gebiet endet.

Beispiel 2: In einem Gebiet sind 7 Jäger zulässig; tatsächlich stehen dort aber 13 Jäger: je 2 rote, blaue und schwarze sowie 3 grüne und 4 gelbe.

Zunächst müssen – gleichzeitig – „Rot“, „Blau“ und „Schwarz“ je einen Jäger entfernen, gefolgt von „Grün“ und dann „Gelb“. Da noch immer ein Jäger zuviel im Gebiet steht, nehmen erneut „Rot“, „Blau“ und „Schwarz“ je einen Jäger heraus. Jetzt ist das Limit von 7 Jägern erreicht (in diesem Fall sogar unterschritten), und der Konflikt in diesem Gebiet endet.

In Gebieten, in denen die Anzahl der Jäger gleich oder kleiner dem Limit ist, gibt es keinen Konflikt; dort bleiben alle Jäger stehen.

Hinweis: Am Ende der Konflikt-Phase werden *alle* Feuer-Plättchen und *alle* Keulen vom Spielplan (*nicht* aber die Keulen, die noch vor den Spielern liegen!) zurück in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan gelegt, *auch dann*, wenn sie *keine* Verwendung gefunden haben!

Wurden alle Konflikte gelöst, kommt es zu Phase 3:

2.) Konflikte

Gebiet für Gebiet Limit überprüfen

Das Limit für ein Gebiet ergibt sich aus:

3 + Mammuts + Feuer



Befinden sich mehr Jäger in einem Gebiet als erlaubt sind, verliert zunächst die schwächste Partei einen Jäger, dann die zweitschwächste einen usw., so lange, bis das Limit erreicht ist

Jäger mit Keulen werden keinesfalls entfernt!



Grundsätzlich alle Feuer und Keulen vom Spielplan zurück in den allgemeinen Vorrat legen



3.) Wertung

Die Spieler erhalten nun Siegpunkte für ihre Jäger, die noch auf dem Spielplan stehen. Auch hier sollte der Übersicht zuliebe gebietsweise vorgegangen werden. Jeder Jäger in einem Gebiet

- ohne Mammuts bringt 1 Punkt;
- mit einem Mammut bringt 2 Punkte;
- mit zwei oder mehr Mammuts bringt 3 Punkte.

Es können sich (theoretisch) alle 6 Mammuts in einem Gebiet aufhalten. Doch selbst wenn mehr als 2 Mammuts in einem Gebiet stehen, erhöhen sich die Siegpunkte dort nicht mehr; es bleibt bei 3 Punkten pro Jäger.

Die Siegpunkte werden für jeden Spieler mittels seines Zählsteins auf der Zählleiste markiert.



Beispiel:

- Für Gebiet 9 erhält „Gelb“ 9 Siegpunkte, „Blau“ und „Rot“ je 3 SP.
- Für Gebiet 10 erhält „Blau“ 6 SP und „Grün“ 4 SP.
- Für Gebiet 11 erhält „Rot“ 2 SP

Wurden alle Gebiete gewertet, kommt es zur 4. und letzten Phase eines Durchgangs:

4.) Gletscher

Der Spieler, dessen Zählstein nach der Wertung am *weitesten hinten* steht, darf, wenn er möchte, *ein* Gebiet auswählen und es mit dem entsprechenden Gletscherteil abdecken. Das ausgewählte Gebiet *muss* aber an wenigstens ein anderes mit einem Gletscherteil bedecktes Gebiet bzw. den oberen Rand des Spielplans grenzen.

Beispiel: Im Spiel zu dritt muss das erste Gletscherteil auf eines der Gebiete 5 bis 8, im Spiel zu viert auf eines der Gebiete 2, 3, 5 bis 8 und im Spiel zu fünft auf eines der Gebiete 1 bis 4 gelegt werden.

Alle Jäger, die sich in dem abgedeckten Gebiet befinden, kehren in den Vorrat ihrer Besitzer zurück und alle Mammuts dort werden in den Vorrat neben dem Spielplan gestellt.

Hinweis: Liegen mehrere Spieler auf dem letzten Platz, darf derjenige von ihnen das Gletscherteil legen, der weniger Jäger auf dem Spielplan hat bzw., bei erneutem Gleichstand, der, der weniger Steine besitzt. Sind auch diese gleich, wird von diesen Spielern einer ausgelost, der das Gletscherteil legen darf.

Zur Erinnerung:

Ein mit einem Gletscherteil belegtes Gebiet gilt noch immer als (vorhandenes) Gebiet, darf aber zukünftig nicht mehr mit Jägern oder Mammuts betreten, wohl aber, den Regeln entsprechend, von diesen „überflogen“ werden.

3.) Wertung

Alle Gebiete werden gewertet:

- **Gebiete ohne Mammuts:**
→ 1 Siegpunkt pro Jäger
- **Gebiete mit 1 Mammut:**
→ 2 Siegpunkte pro Jäger
- **Gebiete mit 2 + Mammuts:**
→ 3 Siegpunkte pro Jäger

4.) Gletscher

Der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten platziert ein Gletscherteil

Verdrängte Jäger und Mammuts kommen zurück in den jeweiligen Vorrat

Die nächsten Durchgänge

Zu Beginn jedes weiteren Durchgangs werden die folgenden zwei Aktionen ausgeführt:

- Alle Steine, die im „hellen Vorrat“ liegen, werden zu den dunklen Karten geschoben und bilden den „dunklen Vorrat“ für den nächsten Durchgang. *Achtung:* Liegen hier jetzt weniger als 10 Steine, zahlen *alle* Spieler gleichmäßig so viele Steine aus ihrem eigenen Vorrat (falls vorhanden), bis wenigstens 10 Steine im „dunklen Vorrat“ liegen.

Beispiel: Im neuen „dunklen Vorrat“ liegen nur 6 Steine: die 3 Spielteilnehmer müssten nun eigentlich je 2 eigene Steine in den „dunklen Vorrat“ legen, doch einer der Spieler besitzt nur noch einen Stein. Er zahlt ihn und die beiden anderen zahlen je 2 Steine, womit nun 11 Steine im „dunklen Vorrat“ liegen...

- Alle 14 Feuer-Plättchen werden verdeckt gemischt. Erneut wird in jedes (gletscherfreie) Gebiet *ein* verdecktes Plättchen gelegt und der Rest verdeckt neben dem Spielplan abgelegt.

Der linke Nachbar des Spielers, der das Siedeln beendet hat, beginnt den neuen Durchgang mit dem Ausspielen einer Karte. Anschließend geht es wie gewohnt reihum weiter.

Achtung: Für den *letzten* Durchgang gelten *zwei wichtige Sonderregeln:*

1. Die Aktion der *letzten* dunklen Karte, also der Karte, mit der das Siedeln dieses Durchgangs beendet wird, wird *nicht* mehr ausgeführt, sondern ignoriert. Die Steine dieser Karte erhält der Spieler *nicht*; er legt sie statt dessen direkt vom „dunklen“ in den „hellen Vorrat“.
2. Es wird *kein* Gletscherteil mehr gelegt.

SPIELENDEN

Nach dem 4. Durchgang endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr Jäger auf dem Spielplan bzw., bei erneutem Gleichstand, der, der noch mehr Steine hat.

Wer ein kürzeres Spiel möchte, kann auch nur 3 Durchgänge spielen.

DIE SPIELKARTEN

Für die Spielkarten gelten, neben den Regeln, die auf Seite 3 erläutert werden, noch folgende weitere Regeln:

- Mitspieler, die die Aktion einer dunklen Karte ausführen dürfen, können auf einen Teil oder die gesamte Aktion verzichten.
- Wird auf den Spielkarten von „platzieren“ gesprochen, bedeutet dies, dass Jäger und Mammut von *außen* auf den Spielplan eingesetzt werden. „Versetzen“ hingegen bedeutet, Spielfiguren, *die sich bereits auf dem Plan befinden*, in andere Gebiete zu versetzen. Hat ein Spieler *keinen* Jäger mehr in seinem Vorrat, darf er auch Jäger auf dem Spielplan *versetzen*, obwohl auf einer Karte von „platzieren“ die Rede ist. Dieselbe Regelung gilt auch für das Platzieren von Mammut.

Beispiel: Ein Spieler spielt eine Karte, die ihm gestattet, drei seiner Jäger in der Steppe zu platzieren. Er hat aber nur noch einen Jäger in seinem Vorrat, den er nun in einem Steppengebiet platziert. Anschließend entscheidet er sich, noch zwei weitere eigene Jäger vom Plan in dieses bzw. das andere Steppengebiet zu versetzen.

- Als „Nachbargebiete“ gelten solche Gebiete, die eine gemeinsame Grenze haben. (So sind beispielsweise die Gebiete 1 und 6 bzw. 7 und 12 benachbart; die Gebiete 2 und 7 bzw. 6 und 11 hingegen sind nicht benachbart.) Werden zwei Gebiete durch ein mit einem Gletscherteil abgedecktes Gebiet getrennt, gelten sie auch weiterhin als *nicht* benachbart.

Die nächsten Durchgänge

Alle Steine des „hellen Vorrats“ als neuen „dunklen Vorrat“ bereitlegen (mind. 10 Steine!)

Alle 14 Feuer-Plättchen mischen und verteilen

Sonderregeln für den letzten Durchgang beachten:

1. **Aktion der allerletzten dunklen Karte gilt nicht**
2. **Es wird kein Gletscherteil mehr gelegt**

SPIELENDEN

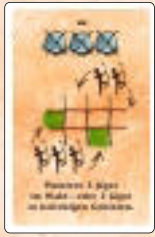
Wer nach dem 4. Durchgang die meisten Punkte hat, ist Sieger

DIE SPIELKARTEN

Aktionen dunkler Karten müssen nicht ausgeführt werden

Unterschied zwischen Platzieren und Versetzen beachten

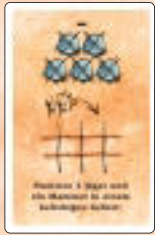
Die hellen Spielkarten



je 2 x pro
Landschaftsart
= 12 Karten

Der Spieler darf bis zu 3 Jäger aus seinem Vorrat in beliebiger Kombination in eines oder beide Gebiete, die diese Landschaft zeigen, einsetzen.

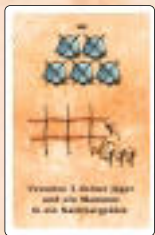
Will er das nicht, kann er bis zu 2 eigene Jäger in ein oder zwei beliebige Gebiete einsetzen.



2 Karten

Der Spieler darf bis zu 2 Jäger aus seinem Vorrat und ein Mammut aus dem allgemeinen Vorrat in ein beliebiges Gebiet einsetzen.

Ist kein Mammut mehr im Vorrat, darf er ein Mammut aus einem Nachbargebiet in das Gebiet mit den 2 neuen Jägern versetzen.



2 Karten

Der Spieler darf aus einem beliebigen Gebiet bis zu 3 seiner Jäger in ein Nachbargebiet versetzen. Dabei darf er, wenn er möchte, aus demselben Gebiet ein Mammut „mitnehmen“.

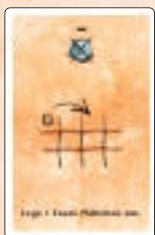


3 Karten

Der Spieler bewegt ein Mammut.

Er kann eine von drei Möglichkeiten wählen:

- 1.) Platziert er ein neues Mammut in einem beliebigen Gebiet, kostet ihn das 2 Steine.
- 2.) Versetzt er ein Mammut in ein Nachbargebiet, kostet ihn das 3 Steine.
- 3.) Versetzt er ein Mammut in ein nicht benachbartes Gebiet, kostet ihn das 5 Steine.



3 Karten

Der Spieler darf ein Feuer-Plättchen aus einem beliebigen Gebiet nehmen und in ein beliebiges anderes Gebiet legen. (Dabei darf er sich aber nicht dessen Vorderseite anschauen!) In einem Gebiet dürfen beliebig viele Feuer-Plättchen liegen.



3 Karten

Der Spieler lässt zwei beliebige Jäger, die in Nachbargebieten stehen, die Plätze tauschen.

Beispiel: „Grün“ versetzt einen blauen Jäger von Gebiet 6 nach Gebiet 9 – und von dort einen roten zurück nach 6.



3 Karten

Der Spieler darf sich aus dem allgemeinen Vorrat eine Keule nehmen, sofern dort noch eine vorhanden ist. Diese kann er sofort einsetzen, indem er sie unter einen beliebigen eigenen Jäger auf dem Spielplan legt.

Statt dessen kann er die Keule aber auch vor sich ablegen und sie erst später, zu jedem beliebigen Zeitpunkt, zu dem er einen eigenen Jäger platziert bzw. selbst versetzt, diesem Jäger zuordnen. Wird einem Jäger eine Keule zugeordnet, verbleibt sie bis zum nächsten Konflikt bei ihm; sie kann nicht mehr umgelegt werden. Ein Spieler darf mehrere Keulen besitzen und ins Spiel bringen (auch im selben Spielzug). Jeder Jäger darf höchstens eine Keule bei sich haben.

Der Nutzen einer Keule für einen Jäger ist:

- Dieser Jäger übersteht auf jeden Fall den nächsten Konflikt, d.h. er wird zwar mitgezählt, wenn es um das Limit des Gebietes und die Anzahl der Jäger pro Spieler geht, aber der Jäger wird unter keinen Umständen entfernt.

Beispiel: In einem Gebiet sind 5 Jäger erlaubt, tatsächlich stehen dort aber 7 Jäger: 1 roter (mit Keule), 2 gelbe sowie 4 blaue. „Rot“ müsste zunächst, als Schwächster, seinen Jäger entfernen, aber da dieser eine Keule trägt, bleibt er stehen. Also entfernt „Gelb“ einen seiner Jäger und danach „Blau“ einen. Das Limit ist erreicht, der Konflikt endet.

- Ein Jäger mit einer Keule darf von gegnerischen Spielern in keinem Fall versetzt, vertauscht oder entfernt werden, wohl aber von seinem Besitzer.

Statt sich eine Keule zu nehmen, darf der Spieler ein Mammut aus dem allgemeinen Vorrat in ein beliebiges Gebiet einsetzen bzw. ein Mammut vom Spielplan in ein Nachbargebiet versetzen, sollte sich keines mehr im Vorrat befinden.



3 Karten

Der Spieler darf bis zu 3 beliebige (also auch eigene) Jäger aus einem bzw. mehreren beliebigen Gebieten in ein bzw. mehrere beliebige Nachbargebiete versetzen. Dabei ist zu beachten, dass nicht alle drei versetzten Jäger einem einzigen Spieler gehören dürfen.

Beispiel: „Grün“ versetzt einen roten Jäger von Gebiet 4 nach 7, einen blauen von 4 nach 8 und einen grünen von 8 nach 12.



2 Karten

Der Spieler entscheidet sich für die Aktion einer der beiden Karten, die momentan zuoberst auf den Ablagestapeln liegen. Anschließend wird wie gewohnt verfahren: Hat er die helle Karte gewählt, zahlt er die entsprechenden Steine und führt die Aktion selbst aus. Hat er die dunkle Karte gewählt, nimmt er sich die entsprechenden Steine und lässt die Aktion ausführen.

Achtung: Die Kult-Karten werden nach ihrem Ausspielen unter den entsprechenden Ablagestapel geschoben, so dass anschließend noch immer zwei „normale“ Karten zuoberst auf den beiden Ablagestapeln liegen. So kann es durchaus geschehen, dass durch mehrere Kult-Karten ein und dieselbe Aktion mehrfach hintereinander ausgeführt wird.

Beispiel: Der Spieler spielt eine helle Kult-Karte aus, schiebt sie unter den hellen Ablagestapel und lässt dann die Aktion der dunklen Karte ausführen. Er nimmt sich die Anzahl Steine aus dem „dunklen Vorrat“, die auf der dunklen Karte angegeben sind.

Die dunklen Spielkarten



2 Karten

Der linke Nachbar desjenigen, der die Karte ausgespielt hat, beginnt und platziert, wenn er möchte, bis zu 2 seiner Jäger in einem bzw. je 1 Jäger in zwei beliebigen Gebieten. Anschließend platziert der reihum nächste Spieler zwei seiner Jäger usw.



3 Karten

Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, der bis zu 2 beliebige Jäger vom Spielplan nehmen darf (zurück in den Vorrat ihrer Besitzer). Es dürfen nicht beide Jäger von *einem* Spieler stammen.



3 Karten

Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, der sich entweder eine Keule nehmen darf (*Regeln siehe helle Keulen-Karten*) oder bis zu 2 seiner Jäger aus beliebigen Gebieten in *beliebige* Gebiete versetzen darf.



4 Karten

Wie die Karte zuvor, nur dass reihum jeder Mitspieler nur 1 Jäger platzieren darf.



3 Karten

Wie die Karte zuvor, nur dass der Spieler nur *einen* beliebigen Jäger entfernen darf.



2 Karten

Es gelten dieselben Regeln wie bei den hellen Kult-Karten, wobei die dunklen Kult-Karten nach dem Ausspielen natürlich unter den *dunklen* Ablagestapel geschoben werden.



2 Karten

Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, der ein Feuer-Plättchen umlegen darf. (*Regeln siehe helle Feuer-Karten.*)



3 Karten

Der Spieler bestimmt einen Mitspieler, der ein *beliebiges* Mammut vom Spielplan nehmen und zurück in den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan stellen darf.

Hinweis: Hat ein Spieler 8 oder mehr Steine vor sich liegen, darf er trotzdem eine dunkle Kult-Karte ausspielen, aber nur, wenn er sich damit für die offen liegende *helle* Karte entscheidet!

Autoren und Verlag danken den vielen Testspielern für ihre zahlreichen Anregungen, besonders:

Aaron Bass, Jennifer + Dave Bernazzanni, Pitt Crandlemire, Sarah Digiuseppi, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Tery Gaudet, Brian Hanechak, Richard Harding, Markus Huber, Miriam Linner, Hector Lopez, Craig Massey, Dawn McNeill, Kate Nordstrom, Mark Noseworthy, David Rapp, Mike Schloth, Anthony Sciola, Tony Soltis, Dominik Wagner, Daniel Wakabayashi, Mike Zarren sowie den Gruppen aus Rosenheim und Saulheim.



Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea · Postfach 11 50 · D- 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: (08051) 970721 | Fax: (08051) 970722
E-Mail: info@alcaspiele.de | Website: www.alcaspiele.de

© 2002 A.R.Moon | A.Weissblum
 © 2003 Ravensburger Spieleverlag