

STONE AGE



Mit Stil zum Ziel



Spielvorbereitung

STO AG

Material:

- 1 Spielplan
- 1 Spielertableau (für den 5. Spieler)
- 10 schwarze Personen aus Holz
- 3 schwarze Marker aus Holz (2 kleine, 1 großer)
- 4 kleine Marker in 4 Farben
- 10 Schmuck (Zahn) aus Holz
- 5 Schmuck (Ring) aus Holz
- 9 neue Gebäudeplättchen 
- 6 „Gebäudeplättchen Spielbox“ (siehe Seite 7)
- 9 neue Zivilisationskarten 
- 5 100/200 Punkteplättchen

12.–13. Es ergeben sich **keine** Änderungen zur Grundspielvorbereitung.




11. Jeder Spieler erhält 1 **Spielertableau**. Darauf stellt er 5 **Personen** in seiner Farbe, 12 **Nahrung** und 1 **Schmuck (Zahn)** aus dem Vorrat.

10. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt **je 1 Marker** seiner Farbe auf die Felder 0 der **Zählleiste** (links oben, großer Marker), der **Nahrungleiste** (links unten, kleiner Marker) und der **Händlerleiste** (rechts neben der Nahrungleiste, kleiner Marker).

1. Der Spielplan wird wie gewohnt ausgelegt. Der neue **Spielplan** wird, wie hier dargestellt, auf den Spielplan gelegt.

2. Zu den Nahrung werden die 10 **Schmuck (Zahn)** und die **Schmuck (Ring)** auf die **J** als Vorrat gelegt.

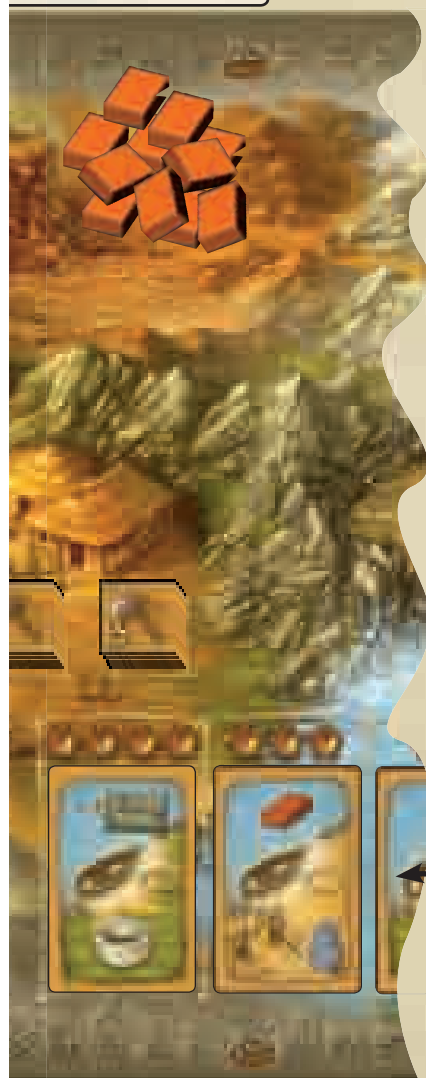


9. Die 9 **neuen Gebäudeplättchen**  werden mit den alten Gebäuden gemischt. Aus allen Gebäuden werden nun 5 Stapel zu je 7 Gebäuden. **Mitspieler** wird 1 Stapel neben dem Spielplan bereit gelegt. (Übrige plättchen werden unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.) Das jeweils o **chen** jedes Stapels wird **aufgedeckt**. Die „Gebäudeplättchen Spielbox“ mehr dazu auf Seite 7.

ONE GE

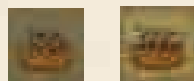
2–5 Spieler
ab 10 Jahren
60–90 Minuten

Nahrungsplättchen
10 Schmuck
und die **5 Schmuck**
auf die **Jagdfläche**
gelegt.

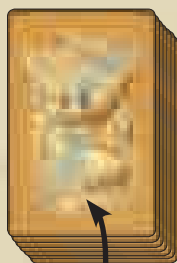


Gebäudeplättchen verdeckt
werden gebildet. Für jeden
(Übrige Stapel und Gebäude-
weils oberste **Gebäudeplätt-**
zielbox“ sind Zusatzgebäude,

3.–7. Es ergeben sich
keine Änderungen zur
Grundspielvorbereitung.



Die **100/200 Punkte-
Plättchen** werden bereit
gelegt.
Erreicht ein Spieler 100
Punkte, nimmt er sich
eines der 100/200er-
Plättchen.
Erreicht ein Spieler 200
Punkte, dreht er sein
Plättchen um.



8. Die **9 neuen Zivilisa-
tionskarten** werden mit
den alten Zivilisationskarten
gemischt und als verdeckter
Stapel neben dem Spielplan
bereit gelegt. Anschließend
werden die **obersten**
5 Karten aufgedeckt und,
rechts beginnend, in **die**
nun 5 Felder gelegt. Dies
gilt bei jeder Spieleranzahl.

Mit Stil zum Ziel

Viele mühsame Tage und Monde hat es gedauert, unser Dorf zu errichten. Es gab Nachwuchs und man musste sich um Nahrung kümmern. Prachtige, aber oft auch nur praktische Hütten wurden erbaut. Viel Schweiß und manchmal auch ein Quäntchen Glück erforderte es, die riesigen Mengen an Rohstoffen heranzuschaffen.

Doch die Zeiten ändern sich. Schmückten sich die Menschen anfangs noch mit einfachen Zähnen von gejagten Tieren, die sie sich umhängten, formten und feilten sie schon bald Käämme, Ringe und Armreife.

Es dauerte auch nicht lange, bis sich dies in den umliegenden Gebieten herumsprach. Mehr und mehr Händler tauchten auf. Diese boten nicht nur einmalige Geschäfte an, ein paar ließen sich im Dorf nieder und gründeten einen Handelsposten.

Nun ist es an euch, die neuen Möglichkeiten zu nutzen oder auch auf altbekannte Weise euer Dorf zu errichten...



Was bleibt bestehen? Was ist neu?

Was bleibt bestehen?

Alle Regeln des Grundspiels **bleiben bestehen!** Ihr müsst das Spiel also nicht noch einmal neu lernen.

Was ist neu?



5 Spieler-Erweiterung

Ihr könnt nun auch zu fünft spielen. Ein weiteres Tableau sowie Personen und Marker für den 5. Spieler stehen jetzt zur Verfügung. Stone Age–Mit Stil zum Ziel ist selbstverständlich auch mit weniger als 5 Personen spielbar.

Änderungen für 4, 3 oder 2 Spieler findet ihr auf Seite 7.

Der Schmuck!

1 Zahn = 1 Schmuck
1 Ring = 3 Schmuck

Es gibt nun Schmuck in den Landen der Steinzeit. Hier verdeutlicht durch Zähne  die für 1 Schmuck, und Ringe , die für 3 Schmuck stehen. Zähne und Ringe können jederzeit im Vorrat getauscht werden.




Beispiel 1: Der Spieler hat 1 Ring und 2 Zähne vor sich auf dem Tableau liegen. Er hat also insgesamt 5 Schmuck vor sich liegen.

Die Spieler können mit Schmuck neue besondere Gebäude und Karten erwerben. Zusätzlich kann mit Schmuck getauscht werden. Die Spieler bekommen den Schmuck beim Jagen und beim neuen Ort im Dorf, dem Händler.

Schmuck ist unendlich vorhanden! Sollte der seltene Fall eintreten, dass nicht mehr genügend Schmuck vorhanden ist, behelft ihr euch bitte mit eigenen Ringen, Ketten oder Zähnen.

Schmuck = kein
Rohstoff, somit
auch kein
Siegpunkt am
Ende des Spiels

Schmuck ist **kein Rohstoff** und auch **keine Nahrung!** Dies bedeutet, dass Schmuck weder direkt zum Kauf von Zivilisationskarten, noch direkt zum Bauen von Gebäudeplättchen, die durch dieses Symbol  erworben werden, verwendet werden kann. Auch kann Schmuck **keine Person ernähren** und bringt dem Spieler am Ende des Spiels **keinen Siegpunkt** ein.

Der neue Spielplan



Moment, da liegt doch etwas auf dem Spielplan! Ja, und es erweitert diesen um schöne, neue Möglichkeiten.

Angelehnt an die Grundspielregel folgen nun Punkt für Punkt die Änderungen, die auf den neuen Plan Bezug nehmen.

1. Die Spieler bringen Zug um Zug ihre Personen auf den Spielplan

Händler:
2 Personen
einsetzen.

Händler (Das Dorf wurde um diesen neuen Ort erweitert.)

Wie bei der **Hütte** (siehe Seite 4 der Grundspielregel) können auch beim Händler **nur genau 2 Personen desselben Spielers** eingesetzt werden.



Beispiel: Grün stellt 2 Personen zum Händler. Der Händler kann nun in dieser Runde von anderen Spielern nicht besetzt werden.

Jagd



Hier liegt nun, zusätzlich zur Nahrung, der Schmuckvorrat. Die Spieler können hier nach wie vor so viele Personen einsetzen, wie sie möchten (siehe Seite 4 der Grundspielregel).

Jagd:
Beliebig viele
Personen
einsetzen.

Zivilisationskarten



Ein neuer (fünfter) Platz für Zivilisationskarten ist vorhanden. Ein Spieler kann die Zivilisationskarte dort, wie bisher auch, mit **genau 1 Person** besetzen (siehe Seite 5 der Grundspielregel).

Pro Karte
1 Person
einsetzen.

Beispiel: *Rot* setzt 1 Person auf die 5. Zivilisationskarte. Damit ist diese belegt. Die übrigen 4 Zivilisationskarten können nach wie vor von den anderen oder demselben Spieler besetzt werden.

Gebäude



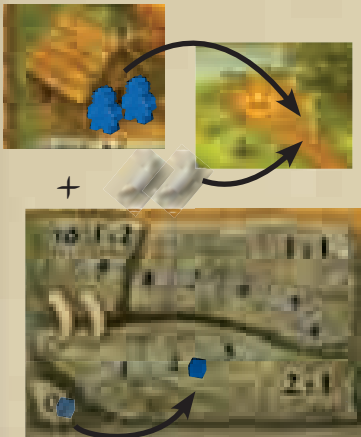
Die nun **5 Stapel** (bei 5 Spielern) mit Gebäudeplättchen werden außerhalb des Spielplans, unterhalb ihrer früheren Position, ausgelegt. (Damit der *eigentliche Verlauf des Spiels* weiterhin *übersichtlich bleibt*, haben wir das Dorf und die Zivilisationskarten nicht getrennt.)

Pro Person 1 Stapel
auslegen.
Pro Gebäude
1 Person
einsetzen.

Die Spieler können **alle** Gebäude weiterhin (siehe Seite 5 der Grundspielregel) mit **genau 1 Person** besetzen.

2. Die Spieler handeln mit ihren Personen (siehe Seite 5 der Grundspielregel)

Händler



• Der Händler

Der Spieler stellt seine Personen auf sein Tableau zurück und rückt mit seinem Marker auf der Händlerleiste um **2 Felder** nach vorne. Er erhält sofort **2 Schmuck**. (Jedes Mal, wenn der Spieler auf der Händlerleiste vorrückt, unabhängig ob 1 oder 2 Felder, erhält er **2 Schmuck**.)

Händler:
Sofort **2 Schmuck**
nehmen und
das Tauschen
verbessern.

• Das Tauschen

Durch das Vorrücken auf der Händlerleiste hat der Spieler die Möglichkeit, im Laufe des Spiels zu tauschen. Solange sich sein Marker auf dem **Feld 0** der Händlerleiste befindet, darf er **nicht** tauschen.

Der Spieler darf...





- ...tauschen, sobald sein Marker mindestens auf **Feld 1** auf der Händlerleiste vorgerückt ist.
- ...**nur** tauschen, um 1 Zivilisationskarte oder 1 Gebäudeplättchen zu erwerben.
- ...dabei Schmuck und Rohstoffe nach eigener Wahl beliebig tauschen.
- ...abhängig von der Position seines Markers auf der Händlerleiste, **2 zu 1**, **1 zu 1** oder **1 zu 2** tauschen.
- ...**auch** tauschen, wenn er diese Runde **keine** Personen auf den Ort Händler gesetzt hat.
- ...**nur** 1 Mal in seinem Zug tauschen.

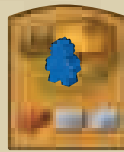
Tauschregeln



Befindet sich der Marker des Spielers auf den **Feldern 1–3**, so kann der Spieler im **Verhältnis 2 zu 1** tauschen. Das heißt, er darf **2 Schmuck, 2 Rohstoffe oder 1 Schmuck und 1 Rohstoff** abgeben und erhält dafür **1 beliebige Zutat**, die er für den Kauf benötigt.

Feld 1–3:
Tauschverhältnis
2 zu 1

Sowohl Rohstoffe als auch Schmuck bezeichnen wir als Zutaten. Rohstoffe sind Holz , Ziegel , Stein  und Gold .



Beispiel zum 2:1 Tausch: Der Marker des **blauen** Spielers befindet sich auf Feld 2 der Händlerleiste. Er möchte dieses Gebäude erwerben. Er hat 3 Schmuck , 1 Ziegel und 1 Stein in seinem Vorrat. Ihm fehlt also 1 Stein . Seine Tauschaktion: Er gibt 2 Schmuck ab und nimmt sich 1 Stein . **Blau** hat jetzt alle Zutaten für den Kauf, gibt diese ab und nimmt das Gebäude zu sich.

Feld 4–8:
Tauschverhältnis
1 zu 1



Befindet sich der Marker des Spielers auf den **Feldern 4–8**, so darf er im **Verhältnis 1 zu 1** tauschen. Das heißt, er darf **1 Schmuck** oder **1 Rohstoff in 1 Zutat** tauschen, die er für den Kauf benötigt.

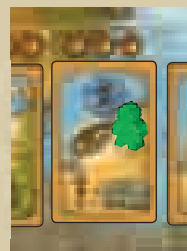


Beispiel zum 1:1 Tausch: Der Marker des **gelben** Spielers befindet sich auf Feld 5 der Händlerleiste. **Gelb** möchte dieses Gebäude erwerben. Er hat 2 Holz und 1 Ziegel in seinem Vorrat. Ihm fehlt also 1 Gold . Seine Tauschaktion: Er gibt 1 Holz ab und nimmt sich 1 Gold . Er hat jetzt alle Zutaten für den Kauf, gibt diese ab und nimmt das Gebäude zu sich.

Feld 9 oder 10:
Tauschverhältnis
1 zu 2



Befindet sich der Marker des Spielers auf den **Feldern 9 oder 10**, so darf er im **Verhältnis 1 zu 2** tauschen. Das heißt, er darf **1 Rohstoff** oder **1 Schmuck in 2 Zutaten** tauschen, die er für den Kauf benötigt.
*Sonderfall: Sollte der Spieler dadurch überzahlen, erhält er **keine** Rohstoffe oder Schmuck zurück.*



Beispiel zum 1:2 Tausch: Der Marker des **grünen** Spielers befindet sich auf Feld 10 der Händlerleiste. **Grün** möchte diese Zivilisationskarte erwerben. Dafür fehlen ihm 2 Rohstoffe. Seine Tauschaktion: Er gibt 1 Schmuck ab und nimmt sich 2 beliebige Rohstoffe. **Grün** hat nun genügend Rohstoffe, gibt diese ab und nimmt die Karte zu sich.

Nahrung und Schmuck durch die Jagd erwürfeln.



Die Jagd und der Schmuck

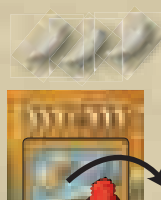
Die Spieler können nun bei der Jagd auch Schmuck erwerben. Der Spieler, der seine Personen zum Jagen geschickt hat, würfelt wie gewohnt mit so vielen Würfeln, wie er Personen zum Jagen geschickt hat.

Für jeweils **2 Würfelaugen** kann der Spieler nun **entweder 1 Nahrung oder 1 Schmuck** zu sich nehmen.

Beispiel: Spieler **Grün** hat 5 Personen zum Jagen geschickt. Er würfelt mit 5 Würfeln und erzielt eine Augensumme von 17. Er darf sich nun 8 Nahrung und/oder Schmuck nehmen. Er entscheidet sich für 5 Nahrung und 3 Schmuck und nimmt diese zu sich.



Neues Feld für 1 Zivilisationskarte



Erwerb von Zivilisationskarten auf dem neuen Feld

Möchte der Spieler die Zivilisationskarte auf diesem Feld erwerben, so muss er **3 Schmuck** (3 Zähne oder 1 Ring) abgeben. Der Spieler gibt also 3 Schmuck ab, stellt seine Person auf sein Tableau zurück und legt die Karte auf ihren Ablageplatz. Den oberen Teil erhält der Spieler sofort, bzw. im Lauf des Spiels (siehe auch Seite 8).



Hat er dies gemacht, **kann** er **3 weitere** Schmuck abgeben und dafür die oberste Zivilisationskarte des **verdeckten Stapels** zu sich nehmen. Diese Karte zählt ausschließlich für die Schlusswertung. Das heißt, er darf den oberen Kartenteil **nicht** nutzen.

Wichtig: Der Spieler kann die zusätzliche verdeckte Zivilisationskarte nur erwerben, wenn er vorher die offene Zivilisationskarte auf diesem Feld für **3 Schmuck** erworben hat. Der Spieler kann dies nur **beim Erwerb** der offenen Zivilisationskarte nutzen.

Bonuskarte (nur für die Schlusswertung) bei Abgabe von 3 weiteren Schmuck

Spielende

Das Spiel endet, wenn zu Beginn der Runde die Zivilisationskarten nicht mehr auf 5 offenliegende ergänzt werden können, oder 1 Gebäudestapel leer ist.

Neue Runde und Änderungen bei 4, 3 oder 2 Spielern

Wie schon im Grundspiel werden die Zivilisationskarten gegebenenfalls nach rechts gerückt und die nun freien Plätze mit Karten vom verdeckten Stapel aufgefüllt. Dabei rückt die Karte auf dem 5. Platz vom neuen Spielplan auf den Grundspielplan.

**Änderungen
2-4 Spieler**

Bei 4 Spielern dürfen nur 3 der Orte Werkzeugmacher, Hütte, Acker und Händler besetzt werden. Der 4. Ort bleibt also unbesetzt.

Bei 3 oder 2 Spielern dürfen nur 2 der Orte Werkzeugmacher, Hütte, Acker und Händler besetzt werden. Der 3. und 4. Ort bleiben also unbesetzt.

Welche Orte die Spieler besetzen bzw. unbesetzt lassen, können sie jede Runde neu entscheiden.

Alle übrigen Regeln bleiben gleich!

Die „Gebäudeplättchen Spielbox“



Diese Gebäudeplättchen lagen dem Hans im Glück Almanach der Fachzeitschrift *Spielbox* bei. Die Regeln dazu findet ihr unter www.hans-im-glueck.de/stoneage

Für die Idee und Anregung bedankt sich der Verlag bei Christian Hermann und Michael Fronia.
Für viele Testrunden bedanken wir uns bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.



© 2011 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de

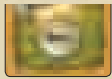
Regellektorat: Hanna & Alex Weiß

Übersicht über die neuen Zivilisationskarten und Gebäudeplättchen

Die Zivilisationskarten

Die bisherigen Regeln für die Karten bleiben bestehen. Es gibt einige neue Karten, die im Folgenden erklärt werden.

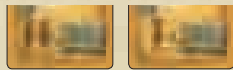
Unterer Kartenteil – grüner und sandfarbener Hintergrund für die Schlusswertung



Nun gibt es 18 Karten mit grünem Hintergrund, davon 2 mit neuem Kultursymbol.

Grüner Hintergrund

Der Schmuck ist ein weiteres Kultursymbol, das sich mit allen bisherigen Kultursymbolen kombinieren lässt. Ein Spieler kann nun bis zu 9 unterschiedliche Kultursymbole sammeln. Schafft er dies, so erhält er $9 \times 9 = 81$ Punkte in der Schlusswertung.



Nun gibt es 27 Karten mit sandfarbenem Hintergrund, davon 7 Händler auf 5 Karten.

Sandfarbener Hintergrund

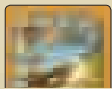
Schlusswertung: Die Anzahl Händler wird mit dem Stand des Markers auf der Händlerleiste multipliziert.



4 Händler \times Position 7 auf der Händlerleiste = 28 Punkte.

Oberer Kartenteil – Nutzen im Lauf des Spiels

Folgende Karten werden sofort abgewickelt, wenn sie ein Spieler erwirbt:



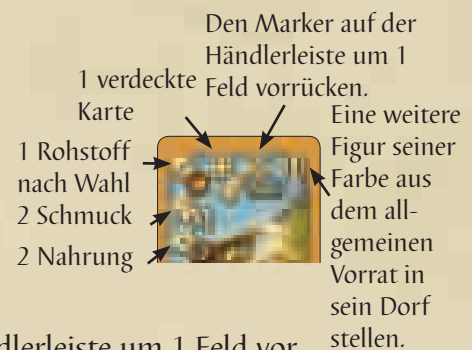
Würfelleiste „Mit Stil“ (4 Karten)

Diese Karten setzen die Spieler genau so ein wie die Würfelleiste im Grundspiel.



Händlerleiste (2 Karten)

Der Spieler rückt sofort seinen Marker auf der Händlerleiste um 1 Feld vor und nimmt sich 2 Schmuck aus dem Vorrat.



Die Gebäudeplättchen


Die neuen Gebäudeplättchen werden genauso behandelt wie die bisherigen Gebäudeplättchen.



- Für dieses Gebäude erhält der Spieler 4 Siegpunkte pro Schmuck, den er abgibt. Er kann maximal 4 Schmuck abgeben.

- Der Spieler zieht sofort die oberste Zivilisationskarte vom verdeckten Nachziehstapel. Der obere Kartenteil dieser Zivilisationskarte wird nicht berücksichtigt.

- Der Spieler würfelt sofort mit so vielen Würfeln wie Spieler beteiligt sind. Der Effekt ist derselbe wie bei der Würfelleiste „Mit Stil“ (siehe oben).

- Um diese Gebäudeplättchen zu erwerben, stellt ein Spieler, wie gewohnt, eine seiner Personen auf den großen Kreis: 

Hat ein Spieler eines oder mehrere dieser Gebäude zu Beginn einer Runde vor sich liegen, kann er Personen dort einsetzen (siehe Seite 4 der Grundspielregel).

Jedes dieser Gebäudeplättchen bietet Platz für bis zu 3 eigene Personen: 

Handelt der Spieler mit seinen Personen (siehe Seite 5 der Grundspielregel),

würfelt er für die hier eingesetzten Personen, wie für die anderen auch. Er erhält dafür Holz bzw. Gold, jedoch zu einem verbesserten Kurs. Holz „kostet“ den Spieler nur 2 statt 3, Gold nur 5 statt 6 Würfelpunkte. Der Spieler kann diesen Würfelwurf durch Werkzeuge verbessern.

Der Spieler kann zusätzlich **alle** anderen Orte wie gewohnt besetzen und nutzen.