

Stone Age - KSR

Jede Runde hat 3 Phasen, die jeweils komplett von allen Spielern durchgespielt werden, bevor die nächste Phase beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Erstausrüstung je Spieler: 5 Personen und 12 Nahrung.

1) Personen auf den Spielplan bringen (MUSS):

- Ein Ring zeigt an, dass hier genau 1 Person stehen darf.
- Ab Startspieler beginnend setzt jeder Spieler mind. 1 Person von seinem Tableau auf einen Ort seiner Wahl.
- Es geht solange reihum, bis niemand mehr setzen darf bzw. kann.
- An jedem Ort darf derselbe Spieler in dieser Phase nur 1x einsetzen.
- Derselbe Spieler darf aber auf mehreren Zivilisations-Karten und Gebäuden einsetzen.

Ort:	Anzahl Personen, die man einsetzen darf:	bei 3 Sp.	bei 2 Sp..
Werkzeugmacher	genau 1 insgesamt	nur 2 von	nur 2 von
Hütte	genau 2 insgesamt durch selben Spieler	3 Orten sind	3 Orten sind
Acker	genau 1 insgesamt	nutzbar	nutzbar
Jagd	beliebig viele		
Wald	von allen Spielern insgesamt 7	an jedem Ort	an jedem Ort
Lehmgrube	von allen Spielern insgesamt 7	dürfen nur	darf nur
Steinbruch	von allen Spielern insgesamt 7	2 Spieler	1 Spieler
Fluss	von allen Spielern insgesamt 7	einsetzen	einsetzen
Zivilisationskarte	genau 1 insgesamt je Karte		
Gebäude	genau 1 insgesamt je Gebäude		

2) Die Spieler handeln mit ihren Personen:

- Ab Startspieler beginnend handelt jeder Spieler mit allen seinen Personen. Die Reihenfolge der Orte, Karten und Gebäude bestimmt er selbst.
- Abgehandelte Personen kehren sofort auf das Spieler-Tableau zurück.
- Rohstoffe sind nicht begrenzt.**

Ort:	Nutzen und Kosten:	Hinweise:
Werkzeugmacher	1 neues Werkzeug (WZ) nehmen. Die ersten 3 WZ eines Spielers legt er auf den vorgesehenen Flächen seines Spieler-Tableaus ab. Ab WZ 4 - 6 dreht er entsprechende 1er auf Wert 2. Ab WZ 7 tauscht er 2er gegen 3er-WZ aus. Ab dem WZ 10 wird gegen 4er getauscht. Nach Nutzung (nur 1x/je Runde) dreht man WZ um 90 Grad. Jedes WZ kann nur vollständig genutzt werden.	Werkzeug kann nur in Kombination mit mind. 1 Würfel eingesetzt werden.
Hütte	1 weitere Person aus allg. Vorrat auf eigenes Tableau setzen.	
Acker	Marker auf Nahrungsleiste 1 Feld vorziehen.	
Jagd	Je eigener Person dort 1 Würfel nehmen und evtl. noch Werkzeuge einsetzen. Je volle 2 der Würfelsumme: 1 Nahrung nehmen. Beispiel: 4 Würfel ergeben Wert 14, Wert Werkzeuge: 3 Summe (14+3) = 17, geteilt durch 2 = 8 Nahrung.	
Wald	Würfeln und je volle 3 der Summe = 1 Holz	
Lehmgrube	Werkzeuge je volle 4 der Summe = 1 Ziegel	
Steinbruch	wie bei der je volle 5 der Summe = 1 Stein	
Fluss	Jagd nutzen. je volle 6 der Summe = 1 Gold	
Zivilisationskarte	Abgabe: 1 - 4 beliebige Rohstoffe lt. Angabe oberhalb der Karte oben: sofort nutzen* und Karte ablegen auf eigenem Tableau (i.d.R. verdeckt).	*Nutzung meistens sofort, sonst wie Vorgabe
Gebäude	Man darf auf die Ausführung der Aktion verzichten. Rohstoffe zahlen, so wie unten auf dem Gebäude angegeben. Gebäude auf Spieler-Tableau legen. Ab 6. Gebäude stapelt man auf liegende Gebäude. Entsprechende Felderzahl auf Zählleiste vorrücken. Man darf auf die Ausführung der Aktion verzichten.	Nach Entnahme eines Gebäudes sofort vom Stapel 1 neues Gebäude aufdecken.

Gebäude-Formen (Beispiele):

14 Der Spieler erhält 14 Punkte

Diese Rohstoffe sind zu zahlen.

? Punkte = Wert der Rohstoffe, die man zahlt.

4 (* *) genau 4 beliebige Rohstoffe zahlen, die aus genau 2 Sorten stammen.

? Punkte = Wert der Rohstoffe, die man zahlt.

1-7 () 1 - 7 Rohstoffe zahlen, die beliebig sein dürfen.

3) Ernährung / Startspielerwechsel:

- Alle Personen sind wieder zurück auf den Spieler-Tableaus.
- a) Jeder Spieler nimmt Nahrung vom allg. Vorrat gemäß seiner Markerposition auf der Nahrungsleiste.
 - b) Jeder Spieler zahlt je eigener Person 1 Nahrung in den allg. Vorrat.
 - c) Reicht die Nahrung nicht aus, kann man für je 1 belieb. Rohstoff 1 Nahrung erhalten. Kann/will ein Spieler nicht komplett bezahlen, verliert er 10 Punkte. Auf jeden Fall ist aber im Fall c) alle Nahrung abzugeben.
 - d) Haben alle Spieler bezahlt, wandert der Startspielerstein nach links.
 - e) Neue Runde vorbereiten:
 - Zivilisationskarten rücken nach rechts auf, wenn Leerräume bestehen. Neue Karten werden nun in die leeren Flächen gelegt.
 - Benutzte Werkzeuge werden in Grundposition gedreht.
 - Gebäude aufdecken, wenn auf einem Stapel noch keines offen liegt.

Spielende:

Können zu Beginn einer Runde die Zivilisationskarten nicht auf 4 ergänzt werden, endet das Spiel sofort.
Ansonsten ist nach der lfd. Runde Spielende, wenn mind. 1 Gebäudestapel leer ist.

Wertung:

- a) Unterschiedliche Zivilisationskarten mit GRÜNEM Hintergrund:
Anzahl eines Sets = div. Karten (1 von jeder Art) mit sich selbst multiplizieren.
Beispiel: 5 versch. Karten = 5 x 5 = 25 Punkte. Ein weiterer Set wird extra gezählt.
- b) Zivilisationskarten mit SANDFARBENEM Hintergrund:
Punkte für Bauern: Anzahl Bauern x Stand Marker auf Nahrungsleiste
Punkte für Werkzeugmacher: Anzahl Werkzeugmacher x Wert Werkzeuge
Punkte für Hüttenbauer: Anzahl Hüttenbauer x Anzahl eigene Gebäude
Punkte für Schamanen: Anzahl Schamanen x Anzahl eigene Personen
- c) Rohstoffe im Spielerbesitz: je 1 Punkt
Punkte jeweils sofort auf Zählleiste abtragen. Es gewinnt, wer am weitesten vorn liegt.
Patt: Unter den Beteiligten zählt die Summe aus Nahrungserträgen, WZ + Personen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.06.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

**lt. neuer Spielregel

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de