

**Vorbereitungen:**

- Legt das Feuer in die Tischmitte.
- Mischt die 60 Stammes-Karten (23 Menschen, 14 Lager, 14 Hütten, 9 Werkzeuge) verdeckt und bildet 6 Stapel zu je 10 Karten, die rund um das Feuer in der Tischmitte verteilt werden, nun je mit offener Seite nach oben.
- Mischt die 80 Ressourcen-Marker verdeckt und bildet 6 Stapel mit je 5 Ressourcen und legt zu jedem Karten-Stapel auch 1 Ressourcen-Stapel nun mit offener Seite nach oben.  
Sorten: 24 Beeren, 20 Fleisch, 16 Feuersteine, 12 Felle, 8 Knochen (Joker).
- Bildet 1 weiteren Ressourcen-Stapel (verdeckt) für die Tischmitte (Feuer) mit 6 / 8 / 10 Markern bei 2 / 3 / 4 Spielern.  
Übrige Marker liegen verdeckt neben dem Spielbereich als Reserve-Pool.
- Jeder Spieler erhält per Zufall 1 Häuptlings-Karte. Einigt Euch, ob Ihr mit der Rückseite (fortgeschrittenes Spiel) dieser Karten spielt oder normal.  
Der Spieler mit der niedrigsten Kartennummer beginnt.

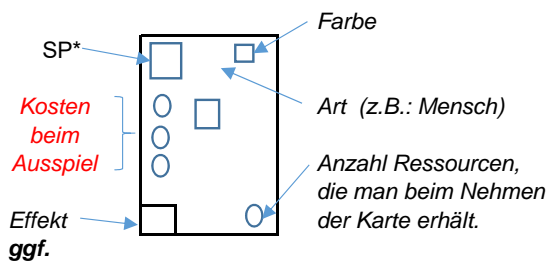
**Ablauf:**

- Im Uhrzeigersinn macht jeder Spieler immer seinen Zug, bis der Ressourcen-Stapel in der Tischmitte leer ist. Die laufende Runde wird dann noch beendet.

**SPIELZUG:** Wer am Zug ist, hat diese 4 Schritte in Folge auszuführen:

**Schritt 1: NIMM 1 KARTE und RESSOURCEN:**

➔ 1) WÄHLE 1 der max. 6 sichtbaren Karten rund ums Feuer.



➔ 2) NIMM von den im Uhrzeigersinn folgenden RESSOURCEN-Stapeln je 1-mal die oberste Ressource, bis Du so viele Ressourcen genommen hast, wie die gewählte Karte anzeigt (1 ... 3).

Beginne mit dem Stapel, der dem Stapel folgt, wo die Karte herkam.

➔ 3) NIMM die gewählte KARTE auf die Hand.

- Ist während des Spiels mal einer der äußeren Ressourcen-Stapel nach Entnahme leer, erhältst Du 1 zusätzliche Ressource vom Feuer-Stapel.

Für den leeren Stapel wird ein neuer Stapel mit 5 Markern von der Reserve gebildet. Sollte die Reserve leer sein, werden abgeworfene Ressourcen gemischt und bilden einen neuen Stapel.  
Sollte der Feuer-Stapel leer werden, ist die letzte Runde begonnen.

**Schritt 2: SPIELE 0 - X KARTEN VON DER HAND AUS:**

- Zahle die erforderlichen Ressourcen (linker Kartenrand) und/oder wirf ggf. auch 1 geforderte Karte von der Hand ab. Knochen = Joker für Ressourcen. Die bezahlte Karte legst Du offen vor Dir aus.
- Ist links unten ein Symbol, nimmst Du entweder 1 sichtbare Karte (aber ohne Ressourcen) ODER 1 zufällige Ressource vom Reserve-Pool.



Karte  
nehmen



Ressource  
nehmen

**Schritt 3: NUTZE Deine LAGER-KARTEN (optional):**

- Je genau 1 Deiner verfügbaren Ressourcen kann auf jede Deiner Lager-Karten gelegt werden, passend zur dort vorgegebenen Art. Knochen = Joker. Einige Lager-Karten erlauben mehrere Arten von Ressourcen.

**Schritt 4: VERWALTE Deine VERFÜGBAREN RESSOURCEN:**

- Du kannst genau 4 Ressourcen behalten (3 bei fortgeschrittener Variante). Gelagert wird auf Deiner Häuptlings-Karte. Überzählige Ressourcen wirf ab.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun am Zug.

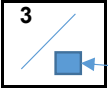
**Spielende:** Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.  
*Patt: Der Beteiligte mit mehr Ressourcen siegt.  
Andernfalls bleibt es bei Gleichstand.*

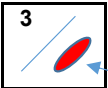
\*SP = Siegpunkte

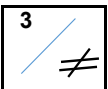
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.06.23

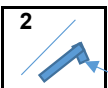
**Karten-Symbole und deren Bedeutung:**

Bei den Siegpunkt-Angaben:

- 




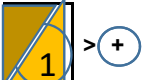
3 SP je z.B. blauer Karte in Deiner Auslage.  
Farbe
- 

3 SP je z.B. Fleisch-Marker auf dieser Karte (Lagerung).  
Ressourcen-Art
- 

3 SP je unterschiedlicher Ressource auf der Karte (also max. 4).  
Knochen = Joker.
- 

2 SP je Karte in Deiner Auslage in angegebener Art.  
z.B.: Werkzeuge  
Stammes-Art

Bei den Häuptlings-Karten:

Nr.	Symbole	Funktion
1		Wenn Du Ressourcen nimmst, die Du durch 1 erworbene Karte erhältst, darfst Du innerhalb der zu nehmenden Anzahl Ressourcen irgendeinen Stapel überspringen. z.B.: Du darfst 3 Ressourcen nehmen und nimmst die erste, überspringst die zweite und nimmst dann die dritte und vierte.
2		Spielst Du in Deinem Zug eine 2. Karte aus, sparst Du 1 der geforderten Ressourcen dieser Karte.
3		Nimmst Du die letzte Ressource von einem der 6 Stapel außen um das Feuer, erhältst Du 1 der max. 6 sichtbaren Karten um das Feuer herum.
4		Nimmst Du 1 Karte, die nur 1 Ressource bringt, dann nimm 1 zufällige weitere Ressource vom Reserve-Pool.