

Bernd Brunnhofer

STONE AGE

Mit Stil zum Ziel



Spielaufbau und Material

MATERIAL

33 Rohstoffe aus Holz (6×Holz, 3×Lehm, 3×Stein, 6×Gold und 15×Schmuck)
17 Figuren aus Holz

9 Werkzeugplättchen
9 Gebäudeplättchen
6 Gebäudeplättchen
5 100/200er-Plättchen

9 neue Zivilisationskarten
1 Spielplan
1 Spielertableau (für den 5. Spieler)

1 Lege den Spielplan wie gewohnt aus. Den kleinen neuen **Spielplan** legst du, wie hier dargestellt, unten links auf den Spielplan.

2 Lege die **10 Schmuck (Zahn)** und die **5 Schmuck (Ring)** zu den Nahrungsplättchen als Vorrat auf das Jagdfeld.

3-6 Lege die **Rohstoffe** Holz , Lehm , Stein  und Gold , wie gewohnt aus.

11-12 Wie gewohnt legst du die übrigen **5 Personen jeder Farbe**, die **7 Würfel** und den **Würfelbecher** neben dem Spielplan bereit. Der jüngste Spieler nimmt sich die Startspielerfigur und beginnt das Spiel.

10 Wähle eine Spielerfarbe.

a Stelle eine Person auf die **0 der Zählleiste**.



b Stelle eine Person auf die **0 der Ackerleiste**.



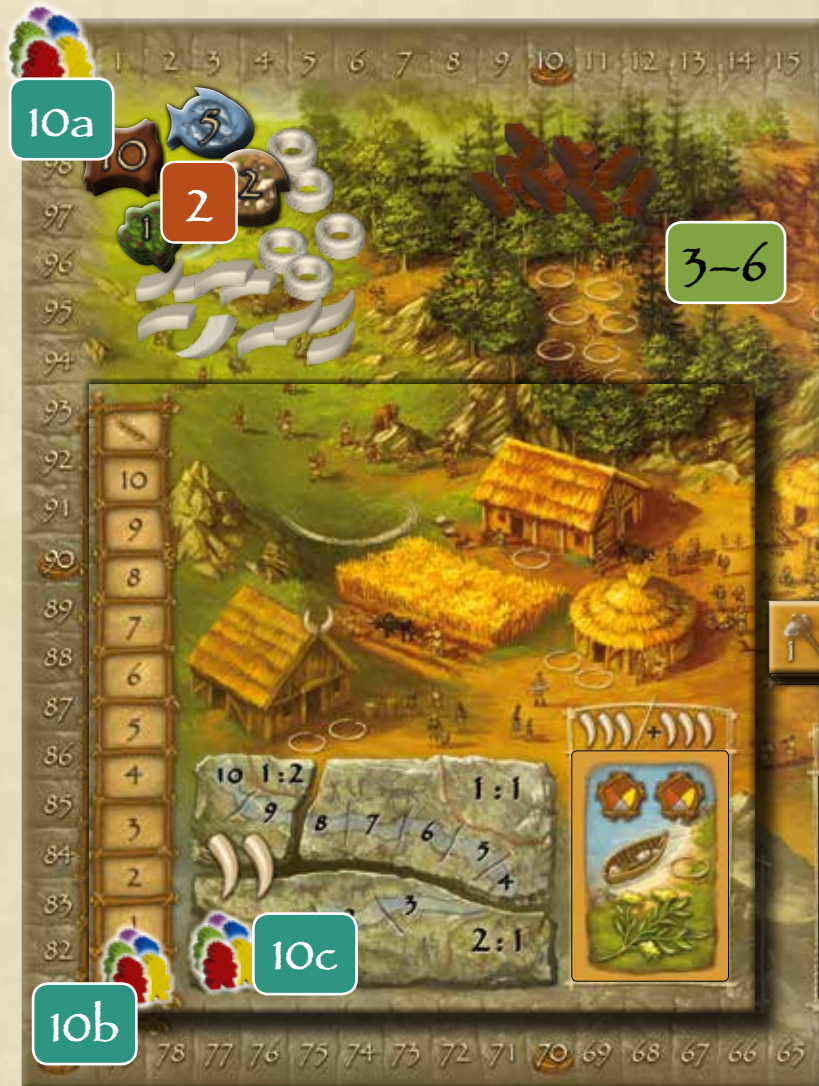
c Stelle eine Person auf die **0 der Händlerleiste**.




Lege ein **Spielertableau** vor dir ab. Stelle dann **5 Personen in deiner Farbe** auf das Tableau.



Außerdem nimmst du dir **12 Nahrung** und **1 Zahn** vom Jagdfeld und legst diese vor dir ab. Deine Mitspieler tun es dir gleich.



9 Mische die **9 neuen Gebäude**  und nach Wahl die 6 Gebäuden des Grundspiels zusammen. Bilde dann, wie **bäuden** und lege so viele Stapel wie **Personen mitspielen plans** ab. (Bei 5 Spielern also 5 Stapel.) Decke nun das **oberste übrige Stapel und Gebäude** legst du **unbesehen in die Schachtel**

STONE AGE

Nur spielbar mit
*Stone Age -
Das Ziel ist dein Weg*



Lege die **100/200er-Plättchen** bereit.
Erreichst du die 100 Punkte nimmst du dir eines
der 100/200er-Plättchen und legst es mit der
100 nach oben vor dir ab.



Erreichst du
dann die 200
Punkte drehst
du dein Plättchen um.

7 Lege die **Werk-
zeuge** wie
gewöhnlich in 2 Stapeln
getrennt zum Werk-
zeugmacher.

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. Prächtige, 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 Kämme, 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 ...

Stone Age - Mit Stil zum Ziel ist eine Erweiterung und nur zusammen mit dem Grundspiel *Stone Age - Das Ziel ist dein Weg* spielbar.

8 Mische die
**9 neuen Zivilisa-
tionskarten** mit
den alten zusammen
und lege sie als ver-
deckten Stapel neben
den Spielplan.

Lege nun die obersten
**5 Zivilisations-
karten offen** von
rechts beginnend auf
die nun 5 dafür vor-
gesehenen **Felder** des
Spielplans.

neuen Gebäude mit den
gewöhnlich, Stapel mit **je 7 Ge-
verdeckt unterhalb des Spiel-
Gebäude** jedes Stapels auf.
zurück.



Was bleibt bestehen? Was ist neu?

Die Erweiterung **Stone Age - Mit Stil zum Ziel** bietet einige neue Möglichkeiten, die ihr auf den nächsten Seiten kennenlernt.

WAS BLEIBT BESTEHEN?

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

WAS IST NEU?

5. Spieler





Ihr könnt nun auch zu fünft spielen. Ein weiteres Tableau sowie Personen 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



Es gibt nun Schmuck in den Landen der Steinzeit. Schmuck wird durch Zähne und Ringe verdeutlicht.

1 Zahn  steht dabei für **1 Schmuck**,

1 Ring  für **3 Schmuck**.


Du darfst Zähne und Ringe jederzeit im Vorrat tauschen.

Beispiel: Du hast 1 Ring und 2 Zähne auf deinem Tableau liegen. Du hast also insgesamt 5 Schmuck vor dir liegen.



Du kannst mit Schmuck neue besondere Gebäude und Zivilisationskarten erwerben. Zusätzlich kannst du mit Schmuck tauschen. Du bekommst den Schmuck beim **Jagen** (Seite 6) und beim neuen Ort im Dorf, dem **Händler** (Seite 5).

Schmuck ist unbegrenzt. In dem seltenen Fall, dass nicht mehr genügend Schmuck vorhanden ist, behilf dir bitte mit anderen Mitteln (Bsp. mit Ringen, Ketten oder Zähnen).

Wichtig: Schmuck ist kein Rohstoff und auch keine Nahrung! Das bedeutet, dass du Schmuck weder direkt zum Kauf von Zivilisationskarten, noch direkt zum Bauen von Gebäudeplättchen, die durch dieses Symbol  erworben werden, verwenden kannst.

Du darfst mit Schmuck **keine Person ernähren** und bringt dir am Ende des Spiels **keinen Siegpunkt** ein.

DER NEUE SPIELPLAN



Der neue Spielplan erweitert den Grundspielplan um schöne, neue Möglichkeiten.

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

1. Du setzt deine Personen nach und nach ein.

DAS DORF

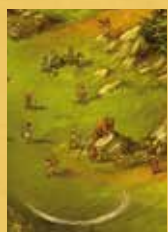
Das Dorf wird um 1 neuen Ort, den **Händler**, erweitert.



HÄNDLER (2 freie Plätze)

Willst du zum Händler, musst du **genau 2 Personen** gleichzeitig einsetzen.

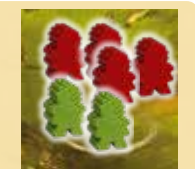
Beispiel: Du setzt 2 Personen vor den Händler, damit sind alle Plätze belegt. Der Ort ist voll.



JAGD (beliebig viele freie Plätze)

Hier liegt nun, zusätzlich zur Nahrung, der Schmuck. Du darfst hier nach wie vor so viele Personen einsetzen wie du möchtest (siehe Seite 5 der Grundspielregel).

Beispiel: Du setzt 4 Personen zur Jagd. **Grün** setzt in einem späteren Zug 2 Personen zur Jagd. Dieser Ort ist niemals voll.





ZIVILISATIONSKARTEN

(jeweils 1 freier Platz)

Ein neuer (fünfter) Platz für Zivilisationskarten ist vorhanden. Du darfst, wie bisher auch, **genau 1 Person** auf die Zivilisationskarte einsetzen (siehe Seite 5 der Grundspielregel).

Beispiel: Du setzt 1 Person auf die 5. Zivilisationskarte. Diese Karte ist dadurch von dir besetzt und somit voll. Die übrigen 4 Zivilisationskarten können nach wie vor von dir oder den anderen Spielern besetzt werden.



GEBÄUDE (jeweils 1 freier Platz)

Die nun 5 Stapel (bei 5 Spielern) mit Gebäudeplättchen legst du außerhalb des Spielplans, unterhalb ihrer früheren Position, aus.

Du darfst weiterhin auf **alle** Gebäude (siehe Seite 5 der Grundspielregel) **genau 1 Person** einsetzen.

2. Du führst Aktionen aus.

WELCHE AKTIONEN KANNST DU AN DEN VERSCHIEDENEN ORTEN DURCHFÜHREN?



HÄNDLER

• Der Händler

Du stellst deine Personen auf dein Tableau zurück und rückst mit deiner Figur auf der Händlerleiste um 2 **Felder** nach vorne. Du nimmst dir sofort 2 **Schmuck**.









Wichtig: Jedes Mal, wenn du auf der Händlerleiste vorrückst, nimmst du dir 2 **Schmuck**. Dies ist unabhängig davon, ob du 1 oder 2 Felder vorrückst.

• Das Tauschen







Durch das Vorrücken auf der Händlerleiste hast du die Möglichkeit im Laufe des Spiels zu tauschen. Solange sich deine Figur auf dem **Feld 0** der Händlerleiste befindet, darfst du **nicht** tauschen.

Du darfst...

- ... tauschen, sobald du deine Figur mindestens auf **Feld 1** der Händlerleiste vorgerückt hast.
- ... **nur** tauschen, um eine **Zivilisationskarte** oder ein **Gebäudeplättchen** zu erwerben.
- ... dabei Schmuck und Rohstoffe nach eigener Wahl beliebig tauschen.
- ... abhängig von der Position deiner Figur auf der Händlerleiste, **2 zu 1**, **1 zu 1** oder **1 zu 2** tauschen.
- ... **auch** tauschen, wenn du diese Runde **keine** Personen auf den Ort **Händler** eingesetzt hast.
- ... **1-Mal** während der Phase „2. Du führst Aktionen aus.“ tauschen.
- ... nur **1 Tausch** durchführen.







Beispiel: Du möchtest dieses Gebäude bauen. Du hast 1 Holz , 1 Lehm  und 1 Schmuck . Du darfst **1 zu 1 tauschen**. Du tauscht deinen Schmuck  in Gold . Du kannst das Gebäude jetzt mit 1 Holz , 1 Lehm  und 1 Gold  erwerben.



Als **Zutaten** bezeichnen wir sowohl Rohstoffe  als auch Schmuck . Rohstoffe sind Holz , Lehm , Stein  und Gold .



Befindet sich deine Figur auf den **Feldern 1–3**, darfst du im **Verhältnis 2 zu 1** tauschen. Das heißt, du darfst **2 Schmuck, 2 Rohstoffe oder 1 Schmuck und 1 Rohstoff** abgeben und nimmst dafür **1 Zutat deiner Wahl**, die du für den Kauf benötigst.

Beispiel zum 2:1 Tausch: **Deine** Figur befindet sich auf **Feld 2** der Händlerleiste. Du möchtest dieses Gebäude bauen. Du hast 3 Schmuck , 1 Lehm  und 1 Stein . Dir fehlt also 1 Stein . **Tauschaktion:** Du gibst 2 Schmuck  ab und nimmst dir 1 Stein . Jetzt hast du alle Rohstoffe um das Gebäude zu erwerben.





Befindet sich deine Figur auf den **Feldern 4–8**, darfst du im **Verhältnis 1 zu 1** tauschen. Das heißt, du darfst

1 Schmuck oder **1 Rohstoff** in **1 Zutat deiner Wahl** tauschen, die du für den Kauf benötigst.



Befindet sich deine Figur auf den **Feldern 9 oder 10**, darfst du im **Verhältnis 1 zu 2** tauschen. Das heißt, du darfst

1 Schmuck in **2 Zutaten deiner Wahl** tauschen, die du für den Kauf benötigst.

Sonderfall: Solltest du durch den Tausch überzahlen, erhältst du **keine** Rohstoffe oder Schmuck zurück.

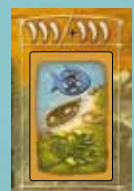


Die Jagd und der Schmuck

Du kannst nun bei der Jagd nicht nur Nahrung sondern auch Schmuck erwerben.

Du nimmst dir, wie gewohnt, für **jede deiner Personen**, die du bei der Jagd eingesetzt hast, **1 Würfel** und würfelst. Du darfst deinem Würfelwurf danach beliebig viele Werkzeuge hinzufügen (siehe Seite 7 der Grundspielregel).

Für jeweils **2 Würfelaugen** der geworfenen Summe darfst du dir entweder **1 Nahrung** oder **1 Schmuck** nehmen.

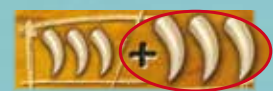


Erwerb von Zivilisationskarten auf dem neuen Feld

Möchtest du die Zivilisationskarte auf dem neuen Feld erwerben, musst du **3 Schmuck** (3 Zähne oder 1 Ring) abgeben. Tust du dies, stellst du wie üblich deine Person auf dein Tableau zurück, nimmst dir den jeweiligen Ertrag und legst die Zivilisationskarte verdeckt auf den Ablageplatz deines Tableaus.



Was die einzelnen Zivilisationskarten einbringen, findest du auf Seite 8 dieser Regel und den Seiten 11 und 12 der Grundspielregel.

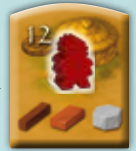


Hast du die offene Zivilisationskarte erworben, darfst du **3 weitere** Schmuck abgeben und dafür die oberste Zivilisationskarte des **verdeckten Stapels** nehmen. Diese Karte zählt ausschließlich für die Schlusswertung. Das heißt, du darfst den oberen Kartenteil **nicht** nutzen.



Wichtig: Du darfst die zusätzliche verdeckte Zivilisationskarte nur erwerben, wenn du vorher die **offene Zivilisationskarte** für **3 Schmuck** erworben hast.

Beispiel zum 1:1 Tausch: **Deine** Figur befindet sich auf **Feld 5** der Händlerleiste. Du möchtest dieses Gebäude bauen. Du hast **2 Holz** und **1 Lehm**. Dir fehlt **1 Stein**.



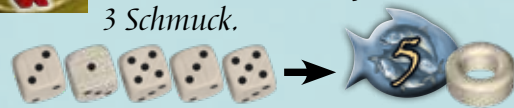
Tauschaktion: Du gibst **1 Holz** ab und nimmst dir **1 Stein**. Du erwirbst jetzt das Gebäude.

Beispiel zum 1:2 Tausch: **Deine** Figur befindet sich auf **Feld 10** der Händlerleiste. Dir fehlen **2 Rohstoffe** um diese Zivilisationskarte zu erwerben.



Tauschaktion: Du gibst **1 Schmuck** ab und nimmst dir **2 Rohstoffe**. Du erwirbst jetzt die Zivilisationskarte.

Beispiel: Du würfelst mit **5 Würfeln** (5 Personen) die Summe **17**. Du darfst dir nun insgesamt **8 Nahrung** und/oder **Schmuck** nehmen. Du entscheidest dich für **5 Nahrung** und **3 Schmuck**.



Spielende

Das Spiel kann auf **2 Arten** enden:

- Der Stapel der Zivilisationskarten ist aufgebraucht.** Du kannst am Anfang der Runde nicht mehr auf 5 offenliegende Karten ergänzen. Ihr spielt **keine** weitere Runde, sondern geht direkt zur **Schlusswertung** (Seite 9 der Grundspielregel) über.
- Mindestens 1 Gebäudestapel ist leer.** In diesem Fall wird die laufende Runde, einschließlich „3. Du ernährst dein Volk“, noch zu Ende gespielt. Dann folgt die **Schlusswertung** (Seite 9 der Grundspielregel).

Eine neue Runde

Alle üblichen Regeln bleiben gleich mit folgender Anpassung:

Wie schon im Grundspiel rückst du die verbleibenden **Zivilisationskarten** gegebenenfalls nach rechts. Dabei rückst du die Zivilisationskarte des 5. Platzes vom neuen Spielplan auf den Grundspielplan.

Die nun freien Felder füllst du, wie gewohnt, mit neuen offenen Zivilisationskarten vom verdeckten Stapel nach.

Beispiel: In der Runde wurden

die 2. und 3. Karte gekauft.

Die 1. Karte bleibt liegen, die 4. und 5. Karte rückst du

nach rechts. Dann füllst du 2 neue Karten vom Stapel nach.



Änderungen bei 4, 3 und 2 Spielern

4 SPIELER

Ihr dürft nur **3 Orte im Dorf** (Werkzeugmacher, Hütte, Acker und Händler) besetzen. Sind 3 der Orte besetzt, darfst du auf dem 4. Ort in dieser Runde also nicht mehr einsetzen.

3 UND 2 SPIELER


Ihr dürft nur **2 Orte im Dorf** (Werkzeugmacher, Hütte, Acker und Händler) besetzen. Sind 2 der Orte besetzt, darfst du auf dem 3. und 4. Ort in dieser Runde also nicht mehr einsetzen.

Auf welche Orte ihr einsetzt bzw. nicht einsetzt, entscheidet ihr jede Runde neu.




Alle übrigen Regeln bleiben gleich!

Übersicht

Die Gebäudeplättchen

Die Gebäudeplättchen  behandelst du genauso wie die bisherigen Gebäudeplättchen.



Hast du dieses Gebäude erworben, nimmst du dir **1 Holz**  zu Beginn **jeder Phase 2 „Du führst Aktionen aus“**. Dieses Gebäude ist also ein dauerhaftes Einkommen. Es gibt diese Gebäude ebenfalls für Lehm  und Stein .



Wenn du das Gebäude erwirbst, rückst du **sofort** und **einmalig** mit deiner Figur auf der Ackerleiste um **1 Feld** weiter nach oben. Um das Gebäude zu erwerben, musst du 3 Rohstoffe deiner Wahl abgeben.




Wenn du das Gebäude erwirbst, nimmst du dir **sofort** und **einmalig** **1 Werkzeug** und legst es auf deinem Tableau ab.



Wenn du das Gebäude erwirbst, nimmst du dir **sofort** und **einmalig** eine neue Figur aus dem Vorrat und stellst sie auf dein Tableau.

Die Gebäudeplättchen

Die Gebäudeplättchen  behandelst du genauso wie die bisherigen Gebäudeplättchen.



Du kennst eine Würfelleiste schon von Zivilisationskarten aus dem Grundspiel. Du behandelst das Gebäude gleich wie diese Karten, der Ertrag ist anders. Siehe dazu den Effekt der Zivilisationskarte: **Würfelleiste „Mit Stil“** auf Seite 8.



Du darfst 1-4 Schmuck abgeben und bekommst für jeden Schmuck, den du abgibst, 4 Punkte (*max. 16 Punkte*).



Diese 3 Gebäude behandelst du wie folgt:

Um sie zu erwerben, stellst du, wie gewohnt, eine deiner Personen auf den großen Ring und bezahlst die angegebenen Kosten.

Hast du eines oder mehrere dieser Gebäude zu **Beginn einer Runde** vor dir liegen, darfst du **jetzt** jeweils bis zu 3 Personen auf die 3 kleineren Ringe oben rechts einsetzen.

Im späteren Verlauf der Runde darfst du dann keine weiteren Personen mehr dort einsetzen. Du darfst **alle** anderen Orte wie gewohnt besetzen und nutzen

Führst du in **Phase 2 Aktionen aus** (siehe dazu die Seiten 6–8 der Grundspielregel) würfelst du für die hier eingesetzten Personen, genauso wie für Personen, die du zu Rohstoffen gesetzt hast. Du erhältst Holz bzw. Gold, jedoch zu einem verbesserten Kurs:

: Für jeweils 2 **Würfelaugen** (statt 3) nimmst du dir **1 Holz**.

: Für jeweils 5 **Würfelaugen** (statt 6) nimmst du dir **1 Gold**.

Du darfst deinem Würfelwurf beliebig viele Werkzeuge hinzufügen (siehe Werkzeugkasten auf Seite 7 der Grundspielregel).



Du ziehst **sofort** und einmalig die oberste Zivilisationskarte vom verdeckten Nachziehstapel. Der obere Kartenteil dieser Zivilisationskarte wird nicht berücksichtigt.

Die Zivilisationskarten

Die bisherigen Regeln für die Karten bleiben bestehen. Die neuen Karten werden im Folgenden erklärt.

OBERER KARTENTEIL – Sofortiger Effekt oder Effekt während des Spiels

SOFORTIGER EFFEKT, WENN DU DIE ZIVILISATIONSKARTE NIMMST



Würfelleiste „Mit Stil“ (4 Karten)

Diese Karten behandelst du genau so wie die Würfelleiste im Grundspiel. Der Ertrag ist ein anderer.



Händlerleiste (2 Karten)

Du rückst sofort deine Figur auf der Händlerleiste um 1 Feld vor und nimmst dir 2 Schmuck aus dem Vorrat.

UNTERER KARTENTEIL – Effekt während der Schlusswertung



Zivilisationskarten mit grünem Hintergrund (2 Karten mit neuem Symbol)

Der Schmuck ist ein **weitere Kultursymbol**, das sich mit allen bisherigen Kultursymbolen kombinieren lässt. Du kannst nun bis zu **9 unterschiedliche Kultursymbole** sammeln. Schaffst du dies, erhältst du $9 \times 9 = 81$ Punkte in der Schlusswertung.



Zivilisationskarten mit sandfarbenem Hintergrund (5 Karten mit insgesamt 7 Händlern)

Du findest nun noch einen weiteren 5. Typ „Händler“, dem die Händlerleiste als Spielelement zugeordnet ist.

Schlusswertung: Du zählst die Anzahl Personen des Typs „Händler“ zusammen und multiplizierst sie mit deinem Wert auf der Händlerleiste. So viele Felder ziehst du deine Figur auf der Zählleiste weiter.

Beispiel: Du zählst die Anzahl deiner **Händler** (4) zusammen und multiplizierst sie mit deinem Wert auf der **Händlerleiste** (7): $4 \times 7 = 28$. Du ziehst deine Figur 28 Felder weiter.



© 2011, 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH

Regellektorat: Gregor Abraham

Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an:

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

Einen Ersatzteilservice, tolle Mini-Erweiterungen und vieles mehr, findet ihr auf: www.cundco.de

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de