

30  
MINUTENALTER  
8+2-5  
SPIELER

# PREHISTORIES

## SPIELANLEITUNG

Die Ältesten haben euch einen Auftrag gegeben:  
Feiert die Errungenschaften des Stammes.  
Wählt weise die Mitglieder eurer Stämme, geht auf die  
Jagd und matt. Willkommen bei PREHISTORIES!

### SPIELMATERIAL

- 5 Sets aus 12 Jägerkarten (Stärke 1 bis 6)



- 5 Spielhilfen



- 25 Tierplättchen (Größe 1)



- 25 Tierplättchen (Größe 2)



- 10 Tierplättchen (Größe 3)



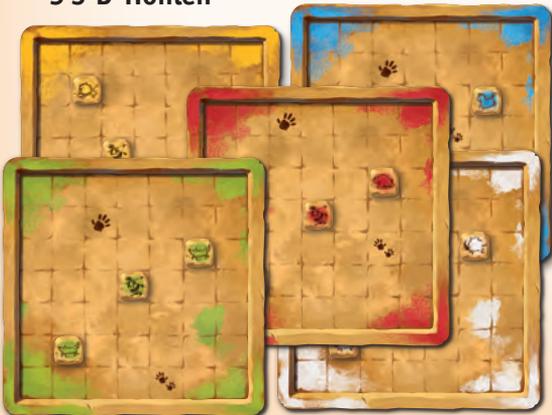
- 10 Tierplättchen (Größe 4)



- 5 Tierplättchen (Legendär)



- 5 3-D-Höhlen



- 40 Totemplättchen (8 pro Spieler)



- 1 doppelseitiger Spielplan (2-3 bzw. 4-5 Spieler)



- 9 doppelseitige Zielkarten (Sonne/Mond)



- 1 Bogen mit transparenten Aufklebern



# 🦋 SPIELAUFBAU 🦋

- 1 Jeder von euch nimmt sich die **Höhle**, **12 Jägerkarten** und **8 Totemplättchen** einer Farbe und eine **Spielhilfe**.
- 2 Jeder mischt seine **Jägerkarten** und legt sie als Stapel neben seine Höhle. Dann zieht jeder 3 Karten als Start-hand, die er sich anschauen darf, ohne sie den anderen zu zeigen.
- 3 Legt den **Spielplan** mit der passenden Seite nach oben in die Tischmitte (2-3 Spieler bzw. 4-5 Spieler).
- 4 Stapelt jeweils alle **Tierplättchen** einer Größe übereinander. Nehmt dann für jedes Jagdgebiet ein **Plättchen** der entsprechenden Größe und legt es in das Gebiet.
- 5 Wählt die **Zielkarten** zufällig aus (4 Karten für 2-3 Spieler und 5 Karten für 4-5 Spieler) und legt sie über dem Spielplan aus. Ihr könnt die Seiten frei wählen. Für eure erste Partie empfehlen wir nur Karten mit dem ☀️-Symbol. Bei weiteren Partien könnt ihr ☀️ und 🌙 frei mischen.



## ZIEL DES SPIELS

Ihr befindet euch in der Vorgeschichte und spielt Nomadenstämme, die auf die Jagd gehen, ihre Höhlen bemalen und ihre Errungenschaften feiern. Der Stamm, dessen Schamane diese Errungenschaften am eindrucksvollsten in die Höhlen malt und dabei die Wünsche der Ältesten respektiert, wird als der kulturell fortschrittlichste Stamm gefeiert werden. Dazu musst du als Erstes die **8 Totemplättchen** ablegen, indem du sie auf **Ziele** legst (auf Karten und dem Spielplan), die die Wünsche der Ältesten darstellen.

## ABLAUF EINER RUNDE

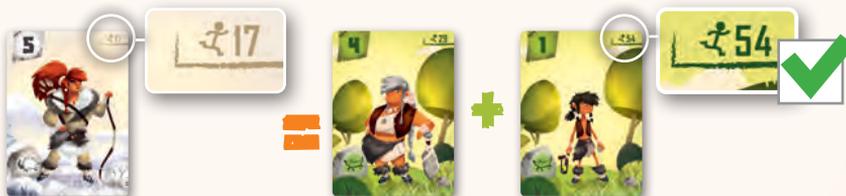
Legt zu Beginn jeder Runde **ein Tierplättchen** der entsprechenden Größe in jedes Jagdgebiet, in dem keines liegt. Falls von einer bestimmten Größe keine **Tierplättchen** mehr vorhanden sind, haben die Jäger dieses Jagdgebiet erschöpft und bis zum Ende der Partie werden dort keine Tiere mehr erscheinen.

Dann spielt ihr alle gleichzeitig, um herauszufinden, wer zuerst auf die Jagd gehen darf: Das ist die Initiative-Phase. Jeder wählt von seiner Kartenhand so viele Karten, wie er möchte, und legt sie verdeckt vor sich. Sobald alle bereit sind, deckt alle gleichzeitig auf.

**Hinweis:** Du darfst dich auch dazu entscheiden, keine Karten zu spielen.



In der Vorgeschichte waren die kleineren Jäger üblicherweise auch die schnelleren. Das bedeutet, dass **derjenige mit dem kleinsten Jagdwert die Initiative gewinnt**. Dein Jagdwert ist der zusammen gerechnete Wert aller deiner gewählten Jägerkarten. Im Falle eines Gleichstands vergleicht ihr die Geschwindigkeit der Jäger mit der niedrigsten Zahl. Dann gewinnt derjenige den Gleichstand, dessen kleinster Jäger (Zahl oben links) die höhere Zahl in der rechten oberen Ecke hat.



2 Spieler haben einen **Jagdwert von 5**. Der kleinste Jäger von Weiß (5) hat eine Geschwindigkeit von 17. Der kleinste Jäger von Grün (1) hat eine Geschwindigkeit von 54. Grün ist also schneller und gewinnt die Initiative.

**Hinweis:** Jäger mit einem Jagdwert von 1 sind immer schneller als Jäger mit einem Jagdwert von 2, die wiederum schneller sind als Jäger mit einem Wert von 3 usw.

## DIE JAGD

In Initiative-Reihenfolge sammelt jeder nacheinander mit seinen gewählten Jägerkarten ein oder mehrere **Tierplättchen**.



Auf dem Spielplan stehen neben jedem Tierplättchen **2 Jagdwerte**.



Der grüne Pfeil zeigt eine erfolgreiche Jagd an, bei der man **keine Wunde erhält**.



Der orange Pfeil zeigt eine erfolgreiche Jagd an, bei der man jedoch **eine Wunde erhält**.

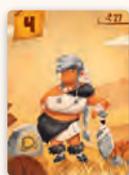
Um ein Plättchen zu sammeln, weist du deinen Jägern ein oder mehrere Jagdgebiete zu. Dabei muss der gemeinsame Jagdwert von den Jägern bei einem Plättchen mindestens dem Wert mit Wunde () entsprechen.

Falls der Gesamtwert deiner Jäger in einem Gebiet gleich dem Jagdwert mit Wunde () ist, erhält dein Stamm das Plättchen, aber auch einen **verwundeten Jäger** in diesem Jagdgebiet.

Ist der Gesamtwert gleich oder höher als der Wert ohne Wunde () , erhält dein Stamm das Plättchen und **keiner der Jäger** in diesem Jagdgebiet **erhält eine Wunde**.

**Hinweis:** Du kannst auch entscheiden, ausgewählte Jäger keinem Jagdgebiet zuzuweisen. Diese Jäger kommen zurück auf deine Hand. Du kannst sie dann in späteren Runden erneut spielen.

Gelb



spielt ihre 3 Karten und hat insgesamt einen Jagdwert von 12. Sie entscheidet sich dazu, ihre Jäger in 2 Gruppen einzuteilen.

Die erste Gruppe hat einen Jagdwert von 4 und sammelt ein **Fischplättchen mit Größe 1**. Der Jagdwert ist größer als der Wert mit Wunde, also erhält diese Gruppe das Plättchen ohne eine Wunde.

Die zweite Gruppe besteht aus 2 Jägern, die einen Gesamtwert von 8 haben (3 + 5). Die Gruppe sammelt ein **Mammutplättchen mit Größe 3**. Das ist möglich, weil der Wert mindestens so hoch ist wie der Jagdwert mit Wunde. Da die Gruppe aber nicht den höheren Wert (ohne Wunde) erreicht, erhält Gelb das Mammutplättchen und am Ende ihres Zuges eine Wunde.

Sobald du deine **Plättchen** gesammelt hast, legst du alle deine zugewiesenen Jäger ab und nimmst die anderen zurück auf die Hand: Erstelle einen Ablagestapel neben deinem Stapel mit Jägerkarten, indem du sie offen daneben legst.

Dann ziehst du abhängig von der Situation unterschiedlich viele Karten von deinem Jägerstapel:

- **Ziehe 3 Karten**, wenn du kein Plättchen gesammelt hast.
- **Ziehe 2 Karten**, wenn du 1 oder mehrere Plättchen ohne eine Wunde gesammelt hast.
- **Ziehe 1 Karte**, wenn du 1 Wunde erhalten hast.
- **Ziehe keine Karten**, wenn du mindestens 2 Wunden erhalten hast.



**Hinweis:** Ein Spieler kann 0 Tierplättchen sammeln, wenn er keine Karten spielt, wenn er keinen seiner Jäger einem Gebiet zuweist oder wenn es nichts mehr zu jagen gibt (alle Plättchen wurden vor seinem Zug gesammelt). Ein Spieler kann mehrere Wunden erhalten, wenn er mehrere Gruppen einteilt, die alle nur den Wert mit Wunde erreichen.

Zuletzt malt jeder von euch seine Errungenschaften in seine Höhle, indem jeder seine Tierplättchen darin platziert (siehe unten).

Falls du **Jägerkarten** ziehen musst, dein Stapel aber leer ist, mischst du deinen Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

**Zur Erinnerung:** Zu Beginn der nächsten Runde (und nur dann) legt ihr neue **Tierplättchen** auf die entsprechenden Gebiete.

## 👁️ PLÄTTCHEN IN DER HÖHLE PLATZIEREN

Durch das Bemalen eurer Höhlen mit **Tierplättchen** kommt ihr dem Sieg ein Stück näher. Folgt beim Platzieren der Tierplättchen den folgenden Regeln:

- Schamanen mögen keine abstrakte Kunst, also **müssen die Tierplättchen immer richtig herum platziert werden** (Augen nach rechts oder links).
- **Die Plättchen sind doppelseitig.** Ihr könnt sie anschauen, bevor ihr eure Jäger auswählt. Beim Platzieren dürft ihr euch eine Seite aussuchen.
- **Das erste Plättchen** in einer Höhle muss mindestens mit einem Teil in der ersten Spalte von links platziert werden.
- Jedes weitere Plättchen muss mit mindestens einer Seite **angrenzend** an ein bereits platziertes Plättchen platziert werden oder angrenzend an eine **Jäger- oder Totem-Malerei**, falls diese bereits durch mindestens ein Plättchen mit dem Rest verbunden ist.
- Plättchen dürfen niemals über den Rand hinausragen.
- Plättchen dürfen **niemals andere Plättchen überdecken**, auch nicht eine **Jäger- oder Totem-Malerei**.

- **Gemalte Hände** auf einer Höhlenwand stellen übrige Spuren vergangener Stämme dar. Wenn du ein Plättchen über eine Stelle mit einer oder mehreren Händen platziert, ziehst du entsprechend eine oder zwei Karten von deinem Jägerstapel, zusätzlich zu den Karten, die du nach der Jagd ziehst (dein Stamm beansprucht die Höhle noch mehr für sich).
- Falls du ein **Tierplättchen**, das du in dieser Runde gesammelt hast, nicht platzieren kannst, musst du es sofort ablegen.



*Gelb entscheidet sich dazu, zuerst ihre 4 Wildschweine zu platzieren. Anschließend könnte sie beispielsweise ihre 2 Mammuts, ihren einzelnen Büffel und ihr einzelnes Mammut wie oben abgebildet platzieren, da alle an bereits platzierte Plättchen grenzen (oder an eine bereits existierende Malerei). Das Legendäre Tier (4er-Quadrat) könnte sie nicht wie abgebildet platzieren, da es zu nichts angrenzend wäre. Die 3 Fische könnte sie so ebenfalls nicht platzieren, auch wenn sie an ein bereits platziertes Plättchen angrenzen, da sie nicht richtig ausgerichtet sind. Wenn sie die Fische wie angegeben drehen würde, damit sie an die Jägermalerei angrenzen würden, dürfte sie für das Überdecken der gemalten Hand noch eine weitere Karte ziehen.*

- Falls du die Vorgaben der Ältesten erfüllst, die auf einem Ziel angegeben sind (Karte oder Spielplan), während du deine Höhle bemalst, darfst du die unten auf der Karte angegebene Anzahl Totemplättchen auf das erfüllte Ziel legen. Hierbei gilt die Initiative-Reihenfolge: Der Erste in der Initiative-Reihenfolge legt seine Totems zuerst.



## 🏹 SPIELLENDE 🏹

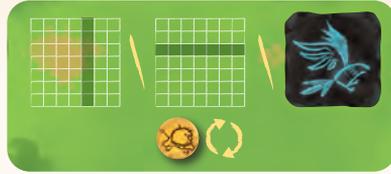
Wer zuerst alle seine Totemplättchen auf Ziele gelegt hat, hat gewonnen. Die Partie endet dann sofort, ohne dass die Runde zu Ende gespielt wird. Dadurch kann es nicht zu einem Gleichstand kommen, da die Initiative-Reihenfolge den Ablauf vorgibt.

## 🏹 ZIELE 🏹

In jeder Partie gibt es einige **dauerhafte Ziele**, die bereits auf dem Spielplan aufgedruckt sind, und einige **Zielkarten** (4 für 2–3 Spieler und 5 für 4–5 Spieler), die in jeder Partie anders sind.

**Hinweis:** Die Totem-Malereien gelten als Tiere und zählen so für die Erfüllung von Zielen. Eure Jägermalereien zählen nur für manche Ziele. Sie sind natürlich keine Tiere, es sind jedoch Malereien, durch die sie mit anderen verbunden werden können. Die gemalten Hände sind nicht von euch, also gelten sie auch nicht für Ziele.

## 👁️ AUF DEM SPIELPLAN AUFGEDRUCKTE ZIELE



Diese Ziele sind in jeder Partie verfügbar. Jedes Mal, wenn jemand eins dieser Ziele erfüllt, legt er ein Totem daneben auf den Spielplan. Diese Ziele können beliebig oft wiederholt werden und für jedes Mal wird **ein Totem** daneben gelegt.

**Das Ziel ist es, überall in der Höhle zu malen:** Für jede vollständige Zeile oder jede vollständige Spalte darfst du ein **Totem** auf den Spielplan legen. Eine Zeile oder Spalte ist dann vollständig, wenn die gesamte Breite mit Tierplättchen oder bereits vorhandenen Malereien (Totem oder Jäger) bedeckt ist.

Für jedes **Legendäre Tier**, das du jagst und in deiner Höhle platzierst, darfst du ebenfalls ein Totemplättchen auf den Spielplan legen.

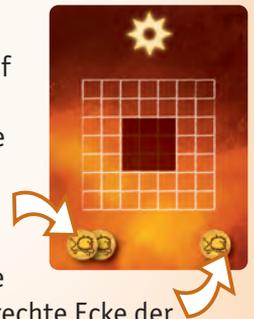
**Hinweis:** Jedes Legendäre Tier gilt für die Ziele als unterschiedliches Tier. Wenn du ein Legendäres Tier platzierst, kannst du damit sowohl ein aufgedrucktes Ziel als auch eine Zielkarte erfüllen. Dann legst du auf den Spielplan und die Zielkarte Totems.

## 👁️ DIE ZIELKARTEN

Es gibt 9 doppelseitige **Zielkarten**.

Diese Ziele funktionieren alle gleich:

Wer zuerst das Ziel erfüllt, darf die höhere Anzahl **Totems** auf die untere linke Ecke der Karte legen, die dort angegeben ist. Jeder, der danach das Ziel erfüllt (auch in derselben Runde) darf nur die niedrigere Anzahl Totems auf die untere rechte Ecke der Karte legen, die dort angegeben ist. Anders als bei den aufgedruckten Zielen können Zielkarten von jedem nur ein Mal erfüllt werden.

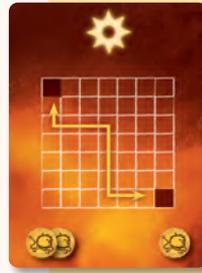




**Male 5 unterschiedliche Tierarten in eine Zeile (Legendäre und Totem-Malereien zählen dazu).** Es gibt keine Reihenfolge und Tierarten dürfen mehrfach vorkommen (zählen aber nur einfach). Die Tiere müssen nicht zusammenhängen.



**Male 5 Tierplättchen der Größe 1.** Die Tierarten sind egal und die Plättchen müssen nicht zusammenhängen.



**Bemale die obere linke Ecke und die untere rechte Ecke und verbinde sie mit Plättchen.** Dafür dürfen verschiedene Tierarten, die Totem-Malerei und die Jägermalerei verwendet werden. Alle Plättchen müssen mit mindestens einer Seite aneinandergrenzen.



**Male eine Gruppe aus 8 Tieren einer Art, unabhängig von der Anzahl der Plättchen.** Alle Plättchen müssen mit mindestens einer Seite aneinandergrenzen. Zwei **Legendäre Tiere** erfüllen dieses Ziel nicht.



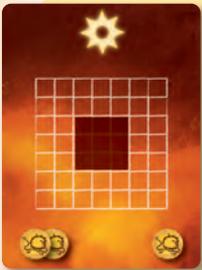
**Schließe ein Legendäres Tier vollständig ein.** Dafür dürfen die Seiten der Höhle, die Jägermalerei, die Totem-Malerei und Tierplättchen (auch andere **Legendäre Tiere**) verwendet werden. Die gleiche Tierart darf mehrfach vorkommen.



**Schließe die Jägermalerei vollständig mit 8 Tieren ein (Legendäre zählen dazu).** Die gleiche Tierart darf mehrfach vorkommen.



**Male 5 Tiere der gleichen Art in eine Spalte.** Legendäre Tiere zählen nicht dazu. Die Tiere müssen nicht zusammenhängen.



**Male einen quadratischen Block aus 9 Feldern (3 x 3) genau in die Mitte der Höhle.** Der Block darf aus verschiedenen Tierarten bestehen. Die Jägermalerei in diesem Bereich zählt zur Erfüllung dieses Ziels.



**Verbinde 2 Totem-Malereien.** Dafür dürfen verschiedene Tierarten und die Jägermalerei verwendet werden. Alle Plättchen müssen mit mindestens einer Seite aneinandergrenzen.





**Sammele in einer Runde 3 Tierplättchen vom Spielplan.**



**Schließe beide Totem-Malereien mit Tierplättchen ein (Legendäre zählen dazu).** Die gleiche Tierart darf mehrfach vorkommen.



**Male 2 Legendäre Tiere nebeneinander.** Beide Plättchen müssen über die gesamte Breite einer Seite aneinandergrenzen.



**Male eine Gruppe aus 10 Tieren einer Art, unabhängig von der Anzahl der Plättchen.** Alle Plättchen müssen mit mindestens einer Seite aneinandergrenzen.



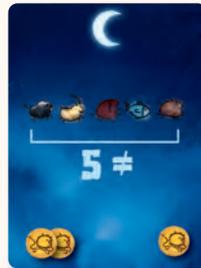
**Bemale die letzte Spalte der Höhle (ganz rechts) mit beliebigen Tierarten (Legendäre zählen dazu).** Die gesamte Spalte muss bedeckt sein.



**Male 5 Tiere der gleichen Art in eine Zeile.** Legendäre Tiere zählen nicht dazu. Die Tiere müssen nicht zusammenhängen.



**Bemale alle 4 Ecken der Höhle.**



**Male 5 unterschiedliche Tierarten in eine Zeile (Legendäre und Totem-Malereien zählen dazu).** Es gibt keine Reihenfolge und Tierarten dürfen mehrfach vorkommen (zählen aber nur einfach). Die Tiere müssen nicht zusammenhängen.



**Male auf jeder Seite der Jägermalerei eine andere Tierart.**



## CREDITS

**Ein Spiel von** Alex Emerit & Benoit Turpin. **Illustrationen** von Camille Chaussy. **Künstlerische Leitung** durch Igor Poulouchine. **Herausgegeben** von The Flying Games 24 rue Sibuet, 75012, Paris. **Kontakt:** david@theflyinggames.com.

**Danksagungen – Alex:** Danke an Benoit, mit dem es toll war, Höhlen zu malen, und an David für seinen unendlichen Enthusiasmus. Danke an Myriam & Chiara für ihre Hilfe bei diesem neuen Abenteuer. Ich möchte mich bei Camille für ihre unglaubliche Kunst bedanken, und auch bei meinen treuen Testspielern Camille, Jocelyn, Claire, Magali, Christophe und Olivier. **Benoit:** Vielen Dank an die OFF-Sessions in Cannes, die es mir ermöglichten, Alex zu treffen und diese großartige Geschichte zu beginnen, die mit David und Camille fortgesetzt wurde. Ein besonderes Dankeschön an Virginie für all ihre Hilfe und Unterstützung in meinem neuen Leben. Und ein Prost auf meine Kumpels von der MALT.

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany**  
Christian Kox, Franziska Wolf, Sebastian Klinge & Max Breidenbach