

NEANDERTHAL

Ein Kartenspiel um den Ursprung von Kultur für 1 bis 3

Spieler.Autor: Phil Eklund Version: 1. März, 2015

Übersetzer: Ray Horak

Copyright 2015 Sierra Madre Games

Vassal Modul , Stefano Tiné:

HYPERLINK

"<http://www.vassalengine.org/wiki/Module:Neanderthal>"<http://www.vassalengine.org/wiki/Module:Neanderthal>

EINLEITUNG

Das größte Mysterium der Anthropologie ist der Start der kulturellen Revolution vor 45,000 Jahren in Europa, als ihre obere Hälfte noch von Eis bedeckt war. Die Heidelberg-Menschen, Neandertaler, und die kürzlich angekommenen Cro-Magnon-Menschen, von denen es noch nie zuvor einen Hinweis auf Kunst, Religion, Ritualen, oder wissenschaftlichen Fortschritt gab, und ihre Faustkeil-Technologie in den letzten Millionen Jahren nicht verändert hatten, explodierten plötzlich in einer Vielfalt von Höhlenmalereien, Körperverzierungen, geschnitzten Venusfiguren, bewussten Begräbnissen, und neuen tragbaren Werkzeugen. Diese Revolution breitete sich von einer menschlichen Spezies zu den anderen aus, von denen jede bereits seit hunderttausend Jahren große Gehirne besaß, ohne vorherige kulturellen Aktivitäten. Was haben sie wohl all die Jahre mit diesem leistungsfähigen Gehirn gemacht, ohne dabei ein einziges neues Werkzeug erfunden zu haben oder keinen einzigen feststellbaren Unterschied in ihrer Lebensweise? Dieses Spiel geht davon aus, dass sie ihre Sprache zu einem Punkt entwickelt haben, der Verbindungen zwischen den Hirnregionen erschaffen und flüssigen Sprachgebrauch ermöglicht hat.

A. ÜBERSICHT

Die drei Spieler repräsentieren den Heidelberg-Mensch (grün), Neandertaler (gelb), und den Cro-Magnon-Mensch (rot), deren Spezies in Europa während der Maximalphase der letzten Eiszeit vor 45,000 bis 35,000 Jahren um das Überleben kämpften. Ihr beginnt das Spiel mit einer **Sexualität** (Promiskuität, Harembildung, oder Paarbindung) und als **mündliche Kultur** (so besitzt ihr Wörter, um euch zu verständigen, aber nicht, um komplexe Ideen zu beschreiben). Euer Repertoire von orangen, schwarzen, und weissen Scheiben repräsentiert euer **Vokabular** bestehend aus sozialen, technischen und naturbezogenen Wörtern. Verwendet sie, um unreife **Älteste** oder **Ehemänner** zu erschaffen, oder um auf Kulturen zu bieten, die von **Tochterkarten** repräsentiert werden. Erhaltet wieder Vokabular, indem ihr eiszeitliche Megafauna **jagt**, welche euch auch Nachkommen für die nächste Generation bringen. Eure kulturellen Töchter öffnen mentale **Portale**, was schlussendlich zu einer kulturellen Revolution führt, die euch zu einer **Stammeskultur** macht. Historisch gesehen starben bis zum Ende des Spiels alle Spezies bis auf den Nachfahren des Cro-Magnon-Menschen (das sind wir!) aus.

Züge. Jeder **Zug** repräsentiert 40 Generationen (etwa 800 Jahre). Jeder Zug besteht aus sechs **Phasen (A1)**, in denen jeder Spieler seine Aktionen für diese Phase ausführt, bevor die nächste Phase beginnt. Ausdrücke, die gerade erklärt werden sind **fett** gedruckt, *kursiv*, wenn sie anderswo erklärt werden. Die Goldene Regel. Wenn der Text auf einer Karte diesen Regeln widerspricht, so ist immer der Text der

Karte zu beachten.

Ihr könnt dieses Spiel mit dem Spiel **Greenland** kombinieren, das viele der gleichen Regeln, Mechanismen und Komponenten verwendet (**K1**).

Unterschiede zu dem Spiel *Greenland*. Abgesehen von einigen neuen Konzepten (Wörter, Sexualität, Blizzards, Raubtieren, Sammler, Portalen, Neologismen, Wanderlust, Vorbedingungs-Werkzeuge, und Reife), verwendet *Neanderthal* ein anderes *Scheibenmanagement* (**B3**), einen neuen *Feuermacher-Ältesten* (**D4**), und neue Kosten für *Aufwertung* (**E2**), *Heirat* (**E3**), und *Ältesten-Aktionen* (**I3**). Da Würfel nicht neu gewürfelt werden können, sollten die Züge schneller vorangehen. Es ist euch ausserdem erlaubt, auch als einzelner, Brautwerbender Jäger zu versuchen, euch bei anderen Spielern einzuheiraten, nicht nur als Truppe von Brauträubern.

A1. DER SPIELABLAUF BEI NEANDERTHAL (sechs Phasen pro Zug)

1. **EREIGNIS & KULTURAUKTION** (Teil D). Deckt eine Tochterkarte auf um den Zug zu beginnen. Diese Karte zeigt den *ersten Spieler* (**A2**) an, und die *Ereignis-Symbole* (*XXX*), die von rechts nach links auf alle Spieler angewendet werden und den Zug betreffen. Dann *versteigert* die Tochter, die im unteren Bereich angezeigt wird (**D7**).
 2. **EINSATZ DER JÄGER** (Teil E). Alle Spieler setzen ihre freien Jäger ein und lassen sie in *Biomen* jagen (**E1**), zu *Ältesten* werden (**E2**), oder um eine *Brautwerbung* auszuführen (**E3**).
 3. **VERHANDLUNG, ANGRIFFE & SAMMLER** (Teil F). Spieler können andere bestechen, damit sie ihre Jäger von umkämpften Biomen abziehen, inklusive das Verheiraten mit Töchtern, solange einer der Verhandlungspartner einen Rang 1 Stammesältesten (**F1**) hat. Spieler müssen ihre Jäger dazu verwenden, um Jäger eines anderen Spielers auf der gleichen Karte *anzugreifen* (**F2**). Spezies, die Sammler sind, erhalten einen freien Jäger für jedes *Sammler-Biom* ("gathering") (**F3**), das sie besetzen.
 4. **WÜRFELT FÜR DIE JAGD** (Teil G). Alle Spieler *würfeln die Jagd aus*, wobei sie einen Würfel pro eingesetzten Jäger würfeln. Wenn die Anzahl der **Treffer** (entweder nur 1, oder 1 und 2, wie auf der Karte angezeigt) mindestens gleich der benötigten Anzahl auf dem bejagten Biom ist, erhältst du neue **Babies** (Jäger für die nächste Generation) und/oder löst zugewiesene Scheiben der angezeigten Farben und legst diese in dein *Vokabular*.
Verlust von Jägern. Die *Erfrierungs-* und *Tierbiss-*Symbole zeigen an, welche Würfelresultate Jäger töten, egal ob die Jagd erfolgreich war oder nicht (**G0**). Nach erfolgreicher *Brautwerbung* auf eine reife Tochter eines anderen Spielers, platziere einen Ehemann-Würfel (**G1**). Manche **I Karten**, erlauben, dass Würfel, die eine "3" zeigen stattdessen als 1 gezählt werden (**G2**).
Auf einem umkämpften Biom erhält nur die erste erfolgreiche Jagd die Belohnungen, alle anderen gehen mit leeren Händen nach Hause (**G3**).
Nach einer erfolgreichen Großwildjagd, bewege die Jäger-Würfel zu dem nächsten *Raubtier* in der Reihe für eine zweite Jagd (**G4**).
Biomen mit *Trophäen* können zu deiner *Auslage* hinzugefügt werden (**G5**), und werden nicht durch neue Biomen ersetzt, weshalb sie eine Lücke in der Reihe lassen. Biomen mit Erfindungen oder domestizierbaren Tieren können in deine *Hand* genommen werden (**G6**) und werden durch neue Biomen ersetzt.
Überlebende Jäger gehen wieder zurück und werden zu *freien Jägern* (**B0**).
- 5. DOMESTIZIERTE TIERE** (TEIL H). Du erhältst von jeder **D** Karte in deiner Auslage Babies und löst Scheiben wie auf der Karte angezeigt.
6. **PORTALE, NEOLOGISMEN, & ÄLTESTEN-AKTIONEN** (Teil I). Du darfst eine **Aktion** ausführen:
Portal-Aktion (nur als mündliche Kultur): Lege eine *Portal* Scheibe aus deinem Vokabular auf dein Gehirn (**I1**). Sind genügend Scheiben vorhanden, so wirst du zur **Stammeskultur** (drehe die Karte auf die Rückseite).
Neologismen-Aktion (nur als mündliche Kultur): Befreie eine deiner zugeordneten Scheiben und lege diese in dein Vokabular (**I2**).
Ältesten-Aktionen (nur als Stammeskultur): Lege eine **D** oder **I** Karte (wie angegeben) aus deiner Hand in deine Auslage (**I3**). Um eine Ältesten-Aktion auszuführen, brauchst du einen Ältesten des entsprechenden **Ranges** (die entsprechende Reihe auf deiner Kultur-Karte), und musst eine deiner Scheiben der entsprechende Karte zuweisen, indem du sie auf die entsprechende Karte in deiner Auslage legst.

NICHT VERGESSEN: Wenn ihr für die Jagd würfelt (Phase 4), zeigt jeder Würfel das Schicksal eines deiner Jäger!

WICHTIG: Es ist nicht nötig, zu einer *Stammeskultur* zu werden, um zu gewinnen. Tatsächlich ist es möglich, dass ihr niemals die Gelegenheit dazu erhalten werdet (da die richtigen Karten dafür nicht erscheinen). Es ist ebenso möglich, dass ihr konvertieren könnt, aber dadurch verliert, da ihr eure Kultur nicht weiter entwickeln könnt (d.h. keine Tochterkarten mehr erhält).

A2. SPIELER-REIHENFOLGE - PHASEN 1 & 2

Der Stern ganz links in der oberen linken Ecke auf der für diesen Zug aufgedeckten Tochterkarte zeigt die Farbe des **Startspielers**, der Stern rechts daneben die des **zweiten Spielers**. In den ersten zwei Phasen führt der Startspieler seine Phase durch, danach der zweite Spieler, und zuletzt, der letzte Spieler. Kriegsrat. Wenn das Ereignis dieses Zuges dich als Startspieler bestimmt und du zu Beginn deines Zuges einen Rang 4 Ältesten (Krieger) hast, darfst du andere Spieler als Start- und zweiten Spieler für den gesamten Zug bestimmen.

A3. VERHANDLUNG/ANGRIFFS-REIHENFOLGE - PHASE 3

Sollten nicht alle Spieler ausser einem eine umkämpfte Karte während den Verhandlungen verlassen haben, so müssen alle Spieler *angreifen* (F2), wobei der Spieler mit den meisten schwarzen Scheiben anfängt. Bei Gleichstand um die meisten schwarzen Scheiben gilt die *Spieler-Reihenfolge* (A2).

Zuerst Angreifen. Die Totem-Frau erlaubt es euch, auf jeder umkämpften Karte **zuerst anzugreifen**. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den meisten schwarzen Scheiben.

A4. JAGD-REIHENFOLGE - PHASE 4

Biomen werden in dieser Reihenfolge bejagt oder umworben: (1). Jeder Spieler würfelt für jede seiner nicht-umkämpften Brautwerbung und jedes besetzte, nicht umkämpfte Biom ohne Raubtier, in einer beliebigen Reihenfolge. (2). Würfelt für jede umkämpfte Brautwerbung und jedes umkämpfte Biom ohne Raubtier. Die Reihenfolge bestimmt der Startspieler. (3). Würfelt für alle *Biomen mit Raubtier* (G4). Die Reihenfolge bestimmt der Startspieler.

Reihenfolge nach geringsten Jägern. Auf einer umkämpften Karte jagt der Spieler mit den *wenigsten* Jägern zuerst. Bei Gleichstand gilt die *Spieler-Reihenfolge* (A2).

Zuerst Jagen. Die Totem-Frau erlaubt es euch auf jeder umkämpften Karte **als Erster zu jagen** (oder zuerst zu umwerben). Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den wenigsten Jägern.

Hinweis: Die übrigen Phasen (5 & 6) passieren in beliebiger Reihenfolge.

B. KOMPONENTEN

54 Populationssteinchen repräsentieren **Älteste**, wenn sie sich auf der Kulturkarte befinden, **Ehemänner**, wenn auf dem Ehemann Feld einer Tochter, und **Jäger** überall sonst. Es gibt 18 Stück in jeder Spielerfarbe (Cro-Magnon-Mensch = rot, Neandertaler = gelb, Heidelberg-Mensch = grün). Haltet eure **freien Jäger** getrennt von den **toten**.

3 Figuren. Jeder Spieler hat eine Figure, die für den *Alpha* (E5) verwendet wird.

15 Orange Scheiben repräsentieren soziale Wörter. Verwendet sie, um Töchter mit sozialen Fertigkeiten großzuziehen und um Jäger zu Ehemännern (= "husbands"), Kriegern (= "warriors"), oder Anführern (= "chiefs") zu machen. Alle Scheiben helfen dabei, euren Stamm vereinigt zu halten und nicht im Chaos zu versinken.

15 Weiße Scheiben repräsentieren naturbezogene Wörter (einschließlich der Verwendung von Knochen, Geweihen und Elfenbein). Verwendet sie, um Töchter mit naturbezogenen Fertigkeiten großzuziehen, Jäger zu Schamanen (= "shamans") und Holzschnitzern (= "whittlers") zu machen, Knochenwerkzeuge zu erfinden, und Tiere zu domestizieren.

15 Schwarze Scheiben repräsentieren technische Wörter (vorallem um Steinwerkzeuge zu erschaffen und zu verwenden). Verwendet sie, um Töchter mit technischen Fertigkeiten großzuziehen, Jäger zu Feuermachern (= "fire starter") und Steinschlägern (= "knappers") zu machen, zuerst anzugreifen, und um Steinwerkzeuge zu erfinden.

60 Karten (Siehe Schachtelseite). Es gibt 21 Tochterkarten, 18 Nordeuropa-Biomen, 18 Südeuropa-Biomen, and 3 Sexualität-Karten.

3 Kulturkarten (Jeder Spieler startet mit einer davon, siehe Schachtelseite). Ihr startet auf der mündlichen (= "vocal") Seite, die das Gehirn zeigt. Scheiben werden auf das Gehirn gelegt, um *Portale* zwischen den drei Hirnregionen anzuzeigen. Steinchen auf der mündlichen Seite repräsentieren bis zu 4 verschiedene Arten von Ältesten, jeder mit den gezeigten Fähigkeiten. Dreht die Karte um, wenn ihr zur *Stammeskultur* werdet, die euch zwei weitere Arten von Ältesten ermöglicht.

10 Sechseitige Würfel (10w6). Verwendet sie für Angriffe, Jagd und Ältestensterben.

B1. BIOMEN-TYPEN UND KLIMAXVEGETATION

In der rechten, oberen Ecke von einem Biom wird als Symbol dessen **Biomen-Typ** angezeigt: Mammut (Großwildjagd), Hase (Fallenjagd), oder Keule (Raubzug oder Steingewinnung). Klimaxvegetation. Die Nummer in dem Symbol ist die **Klimaxvegetation**. Desto kleiner die Nummer, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Karte durch globale Erwärmung oder Erkältung (**D1**) ersetzt wird.

B2. AUSLAGE UND HANDKARTENMANAGEMENT

Ihr verwaltet eine Reihe von aufgedeckten Karten, die als **Auslage** bezeichnet wird, neben eurer Kulturkarte. Anfangs besteht eure Auslage nur aus der Kulturkarte und einer Sexualität-Karte. Während des Spiels erhält ihr außerdem Töchter, Trophäen, domestizierte Tiere und Erfindungen. Biomen mit dem **Handsymbol** können wie in **G6** beschrieben in eure Hand genommen werden. Während sie sich in eurer Hand befinden, repräsentieren sie noch nicht verwirklichte Ideen, befinden sich daher noch nicht im Spiel und ihre Fähigkeiten und VP sind noch nicht aktiviert bis sie mit einer *Ältesten-Aktion* (**I3**) in die Auslage gebracht werden. Tochterkarten, die in einer Auktion gekauft werden, gehen automatisch in die Auslage (neben der Kulturkarte). Handkartengröße. Eure maximale **Handkartengröße** entspricht der Anzahl an Ältesten, die ihr besitzt. Das kommt daher, da ohne die Fähigkeit zu lesen nur Älteste in der Lage sind, Informationen an die nächsten Generationen weiterzugeben.

D oder **I** Karten. Biomen, die in eure Hand genommen werden können sind mit einem violetten **D** (domestizierbare Tiere) oder **I** (Erfindungen) ausgestattet. Abrechnung der Handkarten. Wenn ihr neue Handkarten erhält und eure maximale Handkartengröße bereits erreicht ist, so müsst ihr eine Karte auswählen und diese abwerfen. Wenn eure Handkartengröße reduziert wird (z.B. durch Verlust von Karten, die euch erlauben, mehr Karten in der Hand zu behalten), so müsst ihr Karten abwerfen, bis eure maximale Handkartengröße erreicht ist.

B3. SCHEIBENMANAGEMENT & REIFE

Ihr seid auf die 5 orangen, 5 weißen, und 5 schwarzen Scheiben beschränkt, mit denen ihr das Spiel startet. Ihr könnt niemals neue Scheiben erhalten, tauschen, verlieren oder ihre Farben wechseln. Eure Scheiben sind zu jedem Zeitpunkt entweder **gelöst** (d.h. in eurem Vokabular) oder **zugewiesen**. Vokabular. Dies ist die Anzahl der Scheiben, die euch zur Verfügung stehen. Euer **Vokabular** wird verwendet, um in der Kulturauktion zu bieten, für Vorbedingungs-Werkzeuge bei der Jagd, und um unreife Älteste, Ehemänner und domestizierte Tiere zu erschaffen. Ausserdem ist ein großes Vokabular wichtig, um Chaos zu verhindern, da es für den zusammenhalt der Gesellschaft sorgt. Portale. Diese Scheiben befinden sich auf dem Gehirn. **Portale** werden für Neologismen verwendet und sind nötig um Älteste der Ränge 3, 4 und 5 zu haben. Portalscheiben kommen erst in euer Vokabular zurück, wenn ihr eine bestimmte Anzahl von ihnen habt, woraufhin ihr zu einer Stammeskultur werdet.

Unreife Älteste und Ehemänner. Eine Scheibe, die zugewiesen wird, um einen Ältesten oder Ehemann zu erschaffen, werden unter seinem Steinchen platziert um anzuzeigen, dass dieser noch nicht **reif** ist.

Diese Scheiben können von *Neologismen (I2)*, *Jagd (G3)*, oder *domestizierten Tieren (H1)* gelöst werden.

Unreife Töchter und Domestizierte Tiere. Scheiben, die zugewiesen worden sind, um auf eine Tochter zu bieten oder um ein Tier zu domestizieren werden auf deren Karte gelegt um anzuzeigen, dass diese noch nicht reif sind. Diese Scheiben können von *Neologismen (I2)*, *Jagd (G3)*, oder *domestizierten Tieren (H1)* gelöst werden.

MPI Scheiben. Wenn ihr Harembildung oder Promiskuität als Sexualität habt, entfernt die angegebene Anzahl an Scheiben. Diese Scheiben, nun **MPI Scheiben** genannt, bleiben zugewiesen, bis ihr wieder Sexualität wechselt.

B4. STEINCHENMANAGEMENT

Ihr seid auf die Figur und die 18 Steine eurer Farbe beschränkt. Ihr könnt eure Alpha-Figur auch als gewöhnlichen Jäger einsetzen. Er hat keine Spezialfähigkeiten, solange ihr keine Ältesten von Rang 3, 4, oder 5 habt (**E2**).

Alpha-Jäger Tausch. Während jeder Phase dürft ihr eure Alpha-Figur mit einem freien Jäger tauschen, wenn sich der Alpha bei den toten befindet oder permanent als Ältester oder Ehemann zugewiesen wurde.

C. VORBEREITUNG

1. Ereignisse. Nimmt alle Tochterkarten und wählt 10 von ihnen zufällig aus und mischt sie zu einem verdeckten Stapel. Legt die restlichen Karten beiseite, sie werden möglicherweise später verwendet.

2. Nachziehstapel. Nimmt alle Nordeuropa-Biomen ("North Europe") und mischt sie zu einem verdeckten Stapel. Macht das gleiche für die Südeuropa-Biomen ("South Europe"), die ihr unterhalb des anderen Decks platziert.

3. Europäische Biomen. Deckt die obersten sechs Karten des Nordeuropa-Biomen Decks auf und legt sie in eine Reihe rechts neben den Stapel. Macht das gleiche für das Südeuropa-Deck. Dies sind nun die Nord- und **Südreihen**.

4. Startkultur. Jeder Spieler erhält zufällig eine Kulturkarte (rot, gelb, oder grün). Platziert eure Kulturkarte vor euch mit der der mündlichen Seite nach oben (die das Gehirn zeigt), um damit eure **Auslage** zu beginnen; siehe Schachtelseite.

5. Sexualität-Karten. Verteilt die drei Karten mit den "männlich-weiblich" Symbolen in der rechten oberen Ecke, wobei jeder Spieler zufällig eine erhält. Jeder Spieler wählt eine **Sexualität** aus indem er die Karte mit der entsprechenden Seite nach oben in seine Auslage legt.

6. Start-Steinchen. Jeder Spieler erhält die 18 Steinchen und die Figur in seiner Farbe. Platziert jeweils 6 Steinchen unter eurer Kulturkarte; dies sind eure **freien Jäger**. Legt ein weiteres Steinchen in die linke untere Ecke eurer Kulturkarte; dies ist euer **Feuermacher-Ältester**. Legt die Figur und eure restlichen Steinchen in eine gemeinsame Ansammlung von **toten** für alle Spieler. Es ist am besten, eine kleine Schale zu verwenden, um die gemeinsamen toten getrennt von den lebendigen Jägern zu halten.

7. Start-Scheiben. Jeder Spieler beginnt mit 5 Scheiben jeder Farbe, legt diese Scheiben neben eure Kulturkarte. Dies wird euer **Vokabular** genannt.

Start-Portal. Legt eine Scheibe der angegebenen Farbe aus eurem Vokabular auf das "Start"-Feld auf eurem Gehirn. Feuermacher. Legt eine schwarze Scheibe aus eurem Vokabular unter das Steinchen eures Ältesten. Dies zeigt an, dass er als *unreif* beginnt.
MPI-Scheiben. Legt die angegebene Anzahl an Scheiben aus eurem Vokabular auf eure Sexualität-Karte.

C1. DAS SPIEL FÜR 2 SPIELER Wählt zufällig zwei Kulturen aus, die Karten der dritten Kultur werden nicht verwendet. Startspieler. Wenn die Farbe, die nicht im Spiel verwendet wird, als Startspieler bestimmt wird, so bestimmt die Farbe des zweiten Sterns in der rechten oberen Ecke, welcher Spieler zuerst am Zug ist.
Ihr werdet nur mit 6 statt wie sonst 5 Portalen zur Stammeskultur.

D. PHASE 1, EREIGNISSE & KULTUR-AUKTION (Spieler-Reihenfolge)

Deckt eine Tochterkarte auf und bestimmt den *Startspieler* gemäß **A2**. Wendet nun von links nach rechts alle Symbole im Sternfeld der Karte auf alle Spieler an (**D1** bis **D6**). Danach wird die Karte als *Tochter* unter den mündlichen Spielern gemäß **D7** versteigert.

D1. GLOBALE ERKÄLTUNG UND ERWÄRMUNG (Sonnenflecken-Symbol)

Das "globale Erkältung"-Symbol bedeutet, dass die oberste Karte des Nordeuropa-Decks ohne sie aufzudecken als Eisdecke (d.h. verdeckt) die Karte mit der niedrigsten *Klimaxvegetation* in der nördlichen Reihe ersetzt. Die Karte, die ersetzt wurde, bewegt sich nach Süden, wo sie die Karte, die bereits dort ist, ersetzt. Die so ersetzte Karte wird aus dem Spiel entfernt.

Eisdecken haben eine sehr hohe Klimaxvegetation, daher sind sie nicht von Klimawechsel betroffen, ausser eine "Gletscherschmelze" tritt ein (siehe unten). Sollte Nordeuropa während einer globalen Erkältung komplett mit Eis bedeckt sein, bewege eine Eisdecke nach Süden (in eine Lücke, wenn vorhanden, oder sie ersetzt die Südeuropa-Karte mit der niedrigsten Klimaxvegetation wenn es keine Lücke gibt), um Platz für eine neue Eisdecke zu schaffen.

Beispiel: Globale Erkältung tritt ein. Die vorhandenen drei Karten in der Nordreihe haben eine Klimaxvegetation von 12, 23 und 28. Die Karte mit Klimaxvegetation 12 wird in den Süden verschoben und durch eine neue, verdeckte Karte vom Nordeuropa-Deck ersetzt, die den Fortschritt der nördlichen Eisdecke repräsentiert. Die ersetzte Karte bewegt sich in den Süden, und ersetzt die Karte, die sich direkt unter ihr befindet.

Das "globale Erwärmung"-Symbol bedeutet, dass die oberste Karte des Südeuropa-Decks aufgedeckt wird und sie die Karte mit der niedrigsten *Klimaxvegetation* in der Südreihe ersetzt. Die Karte, die ersetzt wurde, bewegt sich nach Norden, wo sie die Karte ersetzt (die daraufhin das Spiel verlässt), die sich dort befindet, oder, wenn vorhanden, eine Lücke füllt. Sollte die Karte, die sich bereits dort befindet eine Eisdecke sein, so wird diese stattdessen aufgedeckt und die Karte, die sich bewegt hat wird stattdessen aus dem Spiel entfernt. Gletscherschmelze. Nachdem eine neue Karte platziert wurde, schmilzt globale Erwärmung sämtliche Eisdecken in Südeuropa. Diese Karten werden nun aufgedeckt.

D2. WÜRM-GLAZIAL (Gletscher-Symbol)

Nehmt eine zufällige Tochterkarte aus dem nicht verwendeten Deck und legt sie, ohne sie anzusehen, auf die Unterseite des Ereignis-Decks. Dies führt dazu, dass das Spiel länger dauert, da es einen weiteren Zug gibt.

D3. ÄLTESTENSTERBEN (Flügelhelm-Symbol) Jeder Spieler würfelt 1w6 pro Helmsymbol, und tötet den **Ältesten** des entsprechenden *Ranges* (**A1.6**), wenn vorhanden. Der Verstorbene wandert zu den

gemeinsamen *toten*. Hat der Spieler keinen Ältesten des entsprechenden Ranges, so hat dies keinen Effekt.

D4. CHAOS (Komet-Symbol)

Wenn der Komet erscheint, entfernen alle Spieler mindestens die Hälfte ihrer **freien Jäger**, d.h alle Jäger, die ihr zur Verfügung habt, inklusive eurer Figur und fremden *Wanderlust-Jägern (D6)*, plus genau einen Ältesten (eurer Wahl, solange noch Älteste vorhanden). Legt die entfernten Steinchen zu den gemeinsamen Toten.

Chaos-Immunität. Spieler, deren Anzahl an Jägern weniger als dessen Vokabular (**B3**) ist, sind vor Chaos geschützt. Als Stammeskultur seid ihr ausserdem sicher, wenn ihr einen "Anführer" Ältesten in der Rang 1 Position eurer Kulturkarte habt. Dieser Anti-Chaosschutz wird durch das durchgestrichene Chaos-Symbol repräsentiert. Feuermacher. Wenn ihr einen Rang 6 Ältesten habt, werden eure Verluste ab- statt aufgerundet, und ihr verliert auch keinen Ältesten. Entscheidung der Sexualität. Wenn ihr Verluste während dem Chaos-Ereignis erlitten habt, dürft ihr eure Sexualität-Karte auf die andere Seite drehen und dabei sämtliche *MPI-Scheiben (B3)* lösen, die sich darauf befanden. Wenn die neue Sexualität MPI-Scheiben erfordert, so müssen diese zugewiesen werden, oder ihr könnt eure Sexualität nicht ändern.

Beispiel: Während einem Chaos-Ereignis hat der Heidelberg-Mensch zwei freie Jäger, plus seinen Alpha, was insgesamt drei freie Jäger macht. Er ist mündlich, und hat ausserdem einen Feuermacher-Ältesten, weshalb er die Verluste ab- statt aufrundet und dadurch auch keinen Ältesten verliert. Daher verliert er lediglich einen Jäger durch Chaos. Hätte er keinen Feuermacher-Ältesten hätte er stattdessen beide Jäger verloren und nur der Alpha wäre übrig geblieben. Aufgrund des Verlusts darf er die Sexualität-Karte auf die andere Seite drehen.

D5. BLIZZARD (Blizzard-Symbol) Das **Blizzard-Symbol** bedeutet, dass jeder Spieler *Angehörige* seiner Wahl, die er nicht unterstützen kann, verliert. Du brauchst zwei freie Jäger (inklusive Alphas und fremde *Wanderlust-Jäger*) für jeden Angehörigen, den du unterstützen möchtest. *Angehörige*. Älteste, unverheiratete Töchter und domestizierte Tiere in deiner Auslage sind **Angehörige**. Älteste, die nicht unterstützt werden, gehen zu den *gemeinsamen Toten*, während Töchter und domestizierte Tiere, die nicht unterstützt werden, aus dem Spiel entfernt werden. Ehemänner zählen weder als Jäger noch als *Angehörige*. Unreife *Angehörige*. Unreife Älteste, Töchter und domestizierte Tiere sind ebenfalls *Angehörige*. Wenn du sie verlierst, werden ihre Scheiben gelöst und kehren in dein *Vokabular (B3)* zurück.

*Beispiel: Während eines Blizzards habt ihr 5 Jäger, 2 unverheiratete Töchter, 2 Älteste, und 1 domestiziertes Tier. Eure 5 Jäger können nur 2 *Angehörige* unterstützen, weshalb ihr euch dafür entscheidet, beide Töchter zu beschützen und dafür das Tier und beide Ältesten verliert.*

D6. WANDERLUST (Augen-Symbol)

Wanderlust-Jäger sind Jäger, die von einem anderen Spieler kontrolliert werden. Wenn ihr die meisten Jäger während einem Chaos-Ereignis verloren habt, verliert ihr ein Steinchen eurer Farbe von den *gemeinsamen Toten* für jedes **Augen-Symbol** auf der Tochterkarte. Bei Gleichstand an verlorenen Jägern, geht nach Spieler-Reihenfolge, um zu sehen, wessen Jäger fortgehen. Diese Steinchen, die **Wanderlust-Jäger** genannt werden, werden zu den *freien Jägern* eines anderen Spielers bewegt. In einem Spiel mit drei Spielern darf der betroffene Spieler bestimmen, zu welchem Spieler sie wandern. Einmal angekommen, befinden sich diese *Wanderlust-Jäger* in seinem Dienst, behalten aber weiterhin eure Farbe. Er behandelt sie wie einen eigenen Jäger, mit folgenden Ausnahmen: Begleitung. Jede Gruppe an Jägern, die einem Biom zugewiesen sind, müssen mindestens einen nicht-*Wanderlust Jäger* haben. Platziert den *Wanderlust-Jäger* auf einen Jäger der eigenen Farbe, um Verwechslungen zu vermeiden.

Wanderlust-Jäger können niemals zu Alphas, Ältesten oder Ehemännern werden. **Sieg**. *Wanderlust-Jäger* zählen bei Berechnung des Sieges für den Spieler ihrer eigenen Farbe, nicht des Spielers, bei dem sie sich gerade befinden. *Beispiel: Der Neandertaler hat nur drei freie Jäger übrig, und zwei von ihnen sind rote Wanderlust-Jäger. Er erleidet Verluste durch Chaos (oder verliert Jäger aus einem anderen*

Grund), und muss nun zwei seiner Steinchen verlieren. Er wählt beide rote Steinchen, die nun sterben. (Es wird nur Assimilierung simuliert, sie müssen nicht die Ersten sein, die sterben).

D7. KULTUR-AUKTION (nur mündliche)

Nachdem alle Ereignisse angewendet worden sind, dürfen alle mündlichen Spieler auf die Karte bieten. Spieler mit einer Stammeskultur dürften nicht bieten, da die Kultur ihres Stammes aufgrund ihres Vokabulars, Tabus und Traditionen nun unveränderlich ist. Ausnahme: Spieler mit einer Stammeskultur und Harembildung zählen während der Kultur-Auktion als mündlich, aber ihr Gebot zählt nur halb so viel (es wird nicht gerundet). Sollte es keine Gebote auf die Karte geben, wird sie aus dem Spiel entfernt. Bietmittel. Ihr dürft zum bieten nur Scheiben eures Vokabulars verwenden, die den gezeigten Farben in der rechten oberen Ecke der Karte entsprechen. Scheiben der gezeigten Farben haben alle den gleichen Wert. Biet-Verfahren. Jeder mündlicher Spieler darf mit dem bieten beginnen, indem er eine beliebige Anzahl an Scheiben bekanntgibt und jeder andere mündliche Spieler darf ein gleichwertiges oder höheres Gebot machen. Während dem bieten müsst ihr nicht die Farben der Scheiben angeben, die ihr bietet. Wenn kein Spieler mehr ein höheres Gebot abgeben möchte, erhält der Höchstbietende die Karte und legt sie in seine Auslage und legt alle Scheiben, die er geboten hat, auf die Karte. Die anderen Spieler erhalten ihr Gebot zurück. Mindestgebot. Das Mindestgebot beträgt 1 Scheibe. Gleichstand. Bei Gleichstand gilt die *Spieler-Reihenfolge (A2)*. Die Karte "caring woman" hilft auch dabei, Gleichstand aufzulösen. Wenn ihr die Auktion gewinnt, legt die Karte als **Tochterkarte** mit der violetten Seite nach oben in eure Auslage. Legt die Scheiben, mit denen ihr geboten habt auf sie, was anzeigt, dass sie noch *unreif (B3)* und daher noch nicht aktiv ist.

***Beispiel 1:** Die "paintress"-Tochterkarte steht zur Auktion, welche nur schwarze oder weisse Scheiben zum bieten erlaubt. Die Spieler Rot und Gelb bieten jeweils eine weisse Scheibe, und keiner von ihnen möchte mehr bieten. Da Spieler Gelb der Startspieler ist, gewinnt er die Auktion und erhält die Karte, welche er mit der weissen Scheibe in seine Auslage legt. Spieler Rot erhält seine gebotenen Scheiben in sein Vokabular zurück.*

***Beispiel 2:** Eine Tochter steht zur Auktion, die nur orange Scheiben zum bieten erlaubt. Der Heidelberg-Mensch ist allerdings der einzige mündliche Spieler, der momentan orange Scheiben zur Verfügung hat, weshalb er sie für eine orange Scheibe kaufen kann (das Minimumgebot). Die Scheibe wird auf die Tochterkarte gelegt, die nun in seine Auslage kommt. Angenommen ein anderer Spieler hat eine Stammeskultur mit Harembildung so kann er ebenfalls bieten. Wenn er der Startspieler ist, so kann er zwei orange Scheiben (die jeweils nur als halbe zählen) bieten und damit die Auktion gewinnen. Ist er allerdings der letzte Spieler in diesem Zug, so könnte er immernoch mit drei gebotenen Scheiben gewinnen.*

E. PHASE 2, VERTEILUNG DER JÄGER (Spieler-Reihenfolge)

In *Spieler-Reihenfolge (A2)* werden nun eure freien Jäger **zugewiesen**, indem ihr sie auf eine Karte legt, entweder ein Biom (Jagd), eure Kulturkarte (Aufwertung), oder eine Tochterkarte (Raubzug oder Verteidigung). Ihr dürft eure Steinchen in beliebiger Reihenfolge verteilen.

Ihr dürft so viele Steinchen auf eine Karte legen, wie ihr wollt, ihr müsst auch nicht alle eure Jäger verteilen. Ihr könnt Jäger auf so viele verschiedene Karten verteilen, wie ihr wollt.

E1. IN BIOMEN JAGEN

Um in einem aufgedeckten Biom zu jagen, platziert eure Jäger darauf. Vorbedingungs-Werkzeuge. Ihr dürft keine Jäger auf eine Karte legen, ausser ihr habt sämtliche der **Vorbedingungs-Scheiben**, die in der linken oberen Ecke des Bioms angezeigt werden. Um zum Beispiel das Steppenbison (= "steppe bison") zu jagen, braucht ihr eine schwarze Scheibe. Diese Scheibe muss Teil eures *Vokabulars (B3)* sein, und wird durch die Jagd nicht verbraucht. Wenn ihr mehrere Karten mit Vorbedingungen bejagen wollt, so müsst ihr genug Scheiben für alle haben.

Wenn ihr Jäger auf der Karte platziert habt, erlaubt euch das in Phase 4 für die Jagd zu würfeln, auch wenn ihr dann die Scheiben für die Vorbedingung nicht mehr in eurem Vokabular habt.

E2. ÄLTESTE UND AUFWERTUNG ZUM ÄLTESTEN

Ihr könnt einen freien Jäger zu einem **Ältesten** aufwerten, indem ihr sein Steinchen zu einem der Ältesten-Ränge auf eurer Kulturkarte legt. Dies ist eine *permanente Zuweisung* (E4), und die aufgelisteten Fähigkeiten sind aktiv sobald er nicht mehr *unreif* (B3) ist. In einer mündlichen Kultur gibt es vier verschiedene Ränge: 3 = Großwildjäger, 4 = Krieger, 5 = Fallensteller, 6 = Feuermacher. Als Stammeskultur haben diese vier Ränge weitere Fähigkeiten und es stehen noch zwei weitere Ränge zur Verfügung: 1 = Anführer, and 2 = Schamane.

Aufwertungskosten. Solltet ihr keine Fähigkeit haben, die euch erlaubt ohne Kosten aufzuwerten, müsst ihr eine Scheibe der angegebenen Farbe unter das Steinchen legen (siehe Schachtelseite). Dies zeigt an, dass er *unreif* ist. Seine Fähigkeiten werden aktiv, sobald er reif ist (d.h. seine Scheiben gemäß **B3** befreit wurden)

Limits. Ihr dürft nur einen Ältesten pro Rang haben, und Älteste können ihren Rang nicht wechseln.

Phase 1 (Ereignis) Vorteile von Ältesten. Der Anführer schützt euren Stamm vor Chaos. Der Krieger erlaubt es euch, einen anderen Spieler als Startspieler zu bestimmen, wenn ihr der Startspieler seid. **Phase 2 (Verteilung der Jäger) Vorteile von Ältesten.** Der Feuermacher erlaubt es euch, Jäger kostenfrei zu Ältesten zu machen.

Phase 3 (Verhandlung/Angriff) Vorteile von Ältesten. Der Anführer erlaubt es euch, zu *verhandeln* (F1). Ein Krieger erlaubt es euch, einen *Kriegstrupp* zu bilden (F2).

Phase 4 (Jagd) Vorteile von Ältesten. Der Feuermacher beschützt eure Arbeiter vor *Erfrierung*. Der Großwildjäger, Krieger, Fallensteller, Steinschläger und Holzschnitzer geben eurem Alpha Spezialfähigkeiten (E5).

Phase 6 (Ältesten-Aktionen) Vorteile von Ältesten. Der Anführer ermöglicht euch eine kostenfreie Ältesten-Aktion. Der Schamane, Holzschnitzer, oder Steinschläger können eine *Ältesten-Aktion* (I3) ausführen. **Vorbedingungs-Scheiben.** Als mündliche Kultur könnt ihr keine Ältesten in Ränge 3, 4, und 5 haben, solange ihr keine *Portale* (I1) in allen 3 Farben in den angegebenen Bereichen habt. Dies Verhält sich ähnlich wie bei den *Werkzeugen als Vorbedingung* (E1), ausser dass die benötigten Scheiben Portale statt Vokabular sind. <<<Siehe Bild>>>

Beispiel: Ihr habt ein schwarzes Venus-Portal (= "venus") und zwei Schamanen-Portale (= "shaman") (weiss und orange). Das gibt euch Portale in allen drei Farben in eurem sozialen Bereich ("Social Domain"), womit ihr die Vorbedingung für einen Krieger-Ältesten (Rang 4) erfüllt. Während Phase 2 wertet ihr einen Jäger zu einem Krieger auf, indem ihr sein Steinchen auf eine orange Scheibe, wie links oben auf der Kulturkarte angegeben, legt. Die orange Scheibe zeigt an, dass der Älteste noch unreif ist.

E3. EHEMÄNNER UND HEIRAT

Ausgenommen ihr habt Promiskuität, so könnt ihr einen freien Jäger zu einem **Ehemann** machen, indem ihr sein Steinchen in das *Ehemann-Feld* einer eurer reifen und unverheirateten Tochterkarten in eurer Auslage legt. Dies ist eine *permanente Zuweisung* (E4), und seine Vorteile werden aktiv sobald er nicht mehr *unreif* ist (B3). **Kosten.** Wenn ihr keine Fähigkeit habt, die euch eine kostenfreie Heirat erlaubt, müsst ihr eine orange Scheibe aus eurem Vokabular unter das Steinchen des Ehemannes legen. Dies zeigt an, dass er unreif ist (er hat trotzdem eine begrenzte *Angriffs*-fähigkeit, gemäß **F2**). Sobald er nicht mehr unreif ist (d.h. Seine Scheiben gemäß **B3** gelöst wurden), sind alle seine Fähigkeiten aktiv. **Vorteile.** Ein reifer Ehemann befreit seine Ehefrau vom Angehörigen-Status, verteidigt sie vor Verehrern und ist Siegpunkte am Ende des Spiels wert. Wenn ihr Paarbindung als Sexualität habt, ist ein Ehemann nötig, um die Fähigkeiten der Tochter zu aktivieren.

Exogame Brautwerbung. Ihr könnt auch versuchen, in der Auslage eines anderen Spielers Ehemann zu werden, indem ihr einen eurer Jäger einer Tochter zuweist. Ihr könnt dabei aber nur einen Jäger pro Tochter verwenden. Für die Brautwerbung und deren Erfolg, siehe **G1**.

E4. PERMANENTE ZUWEISUNG

Wenn ihr freie Jäger auf eure Kulturkarte (**E2**) oder das *Ehemann-Feld* auf Tochterkarten (**E3**) legt, so ist dies eine **permanente Zuweisung**. Das bedeutet, dass sie nicht mehr als freie Jäger zählen (z.B. während Chaos) und kehren während Phase 4 auch nicht zu euren freien Jägern zurück.

Sultans-Ausnahme. Bei Harembildung dürft ihr während Phase 2 eure Ehemänner in eurer Auslage zu eigenen, unverheirateten Töchtern bewegen. Dies kann nützlich sein, um sie vor Verehrern zu beschützen.

Ausnahme kurz vor dem Aussterben. Wenn ihr diese Phase ohne freie Jäger beginnt, dürft ihr einen oder zwei eurer Ältesten und Ehemänner wieder zu freien Jägern machen. Wenn alle eure Steinchen tot sind, könnt ihr zwar nicht mehr jagen, aber immernoch in Auktionen bieten und am Ende des Spiels eure VP zusammenzählen.

E5. DER ALPHA Eure Alpha-Figur wird wie jeder anderer eurer Jäger behandelt, ausser er hat aufgrund eurer **Ältesten Spezialfähigkeiten (E2)**. Es gibt drei Spezialfähigkeiten, **Keule, Großwild, und Kleinwild**. Euer Alpha kann eine, zwei, oder alle drei dieser Fähigkeiten haben.

Zu Beginn des Spiels befindet sich euer Alpha bei den gemeinsamen Toten. Wenn ihr einen Ältesten mit Rang 3, 4, oder 5 habt, so könnt ihr einen Alpha mithilfe eines *Alpha-Jäger Tauschs* erschaffen (**B4**). Keule. Wenn ihr einen Krieger-Ältesten habt, formen Jäger, die bei eurem Alpha sind, während eines Angriffs einen *Kriegstrupp (F2)*. Ausserdem, wenn sich euer Alpha auf einem "Keule"-Biom (inklusive Töchter) befindet, zählt sein Wurf für die Jagd automatisch als "1", ohne dass ihr dafür würfeln müsst. Für *Angriffe (F2)* muss der Alpha jedoch wie ein gewöhnlicher Jäger würfeln. Großwild. Habt ihr einen Großwildjäger- oder Steinschläger-Ältesten, darf euer Alpha auf einem "Großwild"-Biom ("big game") seinen Würfelwurf für die Jagd automatisch als "1" zählen, ohne dass ihr dafür würfeln müsst. Kleinwild. Wenn ihr einen Fallensteller- oder Holzschnitzer-Ältesten habt, darf euer Alpha auf einem "Kleinwild"-Biom ("small game") seinen Würfelwurf für die Jagd automatisch als "1" zählen, ohne dass ihr dafür würfeln müsst.

Ihr müsst euch dafür entscheiden, die Spezialfähigkeit einzusetzen, bevor ihr würfelt. Wenn ihr euch dafür entscheidet, sie NICHT einzusetzen, würfelt er einen Würfel wie jeder andere Jäger auch.

Beispiel: Ihr habt eine schwarze, weisse, und orange Scheibe in eurem Naturbereich ("nature domain") auf eurem Gehirn und habt gerade einen Jäger zum Fallensteller-Ältesten gemacht. Solange dieser Älteste nicht unreif ist und nicht gestorben ist, erlaubt er eurem Alpha bei jeder Jagd auf Kleinwild eine "1" zu würfeln.

F. PHASE 3: VERHANDLUNG, ANGRIFFE, & SAMMLER

F1. VERHANDLUNG (zwischen mündlichen Spielern nicht erlaubt)

Wenn ihr Steinchen auf derselben Karte wie ein Gegner, oder auf einer Karte in einer gegnerischen Auslage habt, dürft ihr mit diesem Spieler verhandeln. Mindestens einer der Spieler muss dafür jedoch einen Rang 1 Ältesten und eine Stammeskultur haben. Ein Spieler mit Stammeskultur kann einen **Vorschlag** für einen anderen Spieler machen, damit dieser die Karte in Frieden verlässt: Dabei könnt ihr Karten in eurer Hand oder Auslage anbieten, austauschen oder auch verlangen (dabei kommen Karten aus der Hand auch nur in die Hand des anderen Spielers, Karten aus der Auslage kommen in die Auslage des anderen Spielers), unverheiratete Töchter für die Heirat anbieten oder fordern (wodurch ein Jäger zu einem Ehemann in einer fremden Auslage wird, als wäre es die eigene, siehe **E3**), oder nicht-bindende Abmachungen machen könnt, die spätere Züge betreffen. Flucht. Eure Jäger dürfen während dieser Phase **flüchten**, wenn alle anderen Spieler mit Jägern auf der gleichen Karte es euch erlauben. Wenn ein Jäger flüchtet, kehrt er entweder zu den freien Jägern zurück (d.h. macht nichts während diesem Zug), oder wird mit einer fremden Tochter verheiratet (**F2**), wenn der Spieler mit dieser Tochter damit einverstanden ist.

Scheidung. Eure Ehemänner dürfen Töchter während Verhandlungen verlassen, wonach sie zu freien Jägern werden.

Während Verhandlungen sollte ein mündlicher Spieler nichts anderes sagen als "ja" (uuuhk!) oder "nein"

(uuuhk-uuuhk). Er darf auch umkämpfte Karten friedlich verlassen (sie werden wieder zu freien Jägern).

F2. ANGRIFFE

Eure Jäger müssen nun andere Jäger auf der gleichen Karte **angreifen**, indem ihr für jeden Jäger einen Würfel werft. Ausser ihr habt einen *Kriegstrupp* (siehe unten), so ist jede 1 ein Treffer und tötet damit einen Jäger des Opfers (der angegriffene Spieler bestimmt, welcher seiner Jäger stirbt). Jeder Spieler darf nur einmal auf diese Art und Weise pro Karte angreifen.

Reihenfolge. Angriffe werden mit *Reihenfolge nach meisten Steinen* ausgeführt (**A3**). Das bedeutet, dass der Spieler mit den meisten schwarzen Scheiben zuerst würfelt und Schaden anwendet, dann der nächste angreifer, usw. Ihr dürft eure Treffer auf mehrere Spieler verteilen.

Kriegstrupp. Wenn ihr einen *Krieger-Ältesten* (**E2**) habt, wird die Gruppe der Jäger, die euren Alpha beinhaltet **Kriegstrupp** genannt. Wenn ihr eine Erfindung habt, die als **Waffe** markiert ist, können alle eure Jäger Kriegstrupps bilden. Alle Jäger in einem Kriegstrupp, inklusive dem Alpha, landen einen Treffer, wenn sie eine "1" oder "2" würfeln.

Eifersüchtige Ehemänner. Im Kampf zwischen einem Ehemann und einem *Broutwerbenden Jäger* (**E3**), zählt ein reifer Ehemann als Kriegstrupp, ein unreifer Ehemann kann angreifen, aber nicht als Kriegstrupp.

Beispiel: Der Neandertaler hat Promiskuität und hat einen Krieger-Ältesten. Er schickt seinen Alpha auf Brautwerbung zu einer bereits verheirateten Tochter des Cro-Magnon-Menschen. Der Ehemann hat mehr schwarze Scheiben und greift daher zuerst an, rollt aber weder eine "1" noch eine "2". Der Alpha ist ein Kriegstrupp, und da er eine "2" würfelt, tötet er den Ehemann. Da der Alpha auf einem "Keule"-Biom ist, ist er in der nächsten Phase automatisch erfolgreich in seiner "Jagd" und hinterlässt ein Baby gemäß G1.

F3. SAMMLER

Wenn ihr eine Kultur aus Sammlern seid (d.h. ihr entweder Promiskuität oder eine Tochter mit der Fähigkeit Sammler [= "gathering"] habt), erhält ihr 1 *Baby* (**A1.4**) für jedes **Sammler-Biom** auf dem ihr gerade Jäger habt. Diese Biomen sind mit "gathering" (=Sammler) gekennzeichnet.

Beispiel: Nach einem Kampf habt ihr noch Jäger auf dem "tyrant sea bear" (ein "Sammler"-Biom) übrig. Da ihr Promiskuität habt (und daher mehr Zeit damit verbringt, Nüsse zu sammeln als auf Kinder aufzupassen), erhält ihr ein Baby durch das Sammeln. Ihr Erhält dieses Baby auch dann, wenn der Seebär später alle eure Jäger tötet.

G. PHASE 4, WÜRFELN FÜR DIE JAGD (wenigste Jäger zuerst)

Steinchen oder Figuren auf einem Biom repräsentieren **Jäger**. Wenn ihr am Zug seid, um zu jagen (**A4**), **würfelt für die Jagd** indem ihr Würfel in Höhe der Anzahl der Jäger, die ihr auf der Karte habt, werft. Jeder "1", oder "1 und 2"-Wurf (wie auf der Karte angegeben) zählt als **Treffer**. Wenn ihr insgesamt Treffer in Höhe der Anzahl der Würfel in der linken oberen Ecke der Karte oder mehr habt, dann war die Jagd erfolgreich (siehe **G3** für die Folgen). Nach der Jagd kehren alle überlebenden Jäger zurück und werden wieder zu **freien Jägern**.

Jagd-Reihenfolge. Um zu sehen, welche Karten zuerst bejagt werden, siehe **A4**.

Verbindliche Jagd. Wenn ihr mit der Jagd am Zug seid, müssen alle deine zugewiesenen Jäger für die Jagd würfeln (Ausnahme, siehe **G7**). Wenn ein Alpha seine Spezialfähigkeit aktiviert (**E5**), wird sein Wurf automatisch als "1" gezählt, ohne dafür zu würfeln.

Der Wurf kann durch verschiedene Faktoren beeinflusst werden (**G2**).

Verluste durch Erfrierung. Jagen ist gefährlich. Sollte das Biom **Erfrierungs-Würfel** zeigen, fallen etwaige Jäger, die das entsprechende Würfelergebnis haben, den Naturgewalten zum Opfer. Wenn ihr einen *Feuermacher-Ältesten* (**D4**) habt, sind alle eure Jäger vor Erfrierungen geschützt.

Verluste durch wilde Tiere. Jagen ist gefährlich. Sollte das Biom **Tierbiss-Würfel** zeigen, wird jeder

Jäger, der dieses Würfelerggebnis hat, getötet (und von einem Beutetier gefressen, dass die Jäger-Beute Beziehung nicht ganz verstanden hat).

G1. BRAUTWERBUNG

Ihr dürft eine reife Tochterkarte in einer fremden Auslage wie ein "Keule"-Biom jagen, ausser:

Ihr dürft nur einen Jäger pro Tochter zuweisen. Er wird **Brautwerbender Jäger** genannt.

Erfolgreiche Brautwerbung. Um erfolgreich zu sein, muss der brautwerbende Jäger sowohl den Kampf während Phase 3 überleben (von Nebenbuhlern oder einem etwaigen *eifersüchtigen Ehemann (F2)*), und einen *Treffer* landen, indem er eine "1" oder "2" in seinem **Wurf für die Brautwerbung** (ein Sonderfall des Jagdwurfs) würfelt.

Nebenbuhler. Gibt es mehrere brautwerbende Jäger, würfelt ihr in *Spieler-Reihenfolge*, wobei der letzte erfolgreiche brautwerbende Jäger der neue Ehemann wird und die anderen abgelehnt nach Hause gehen.

Erfolgreiche Brautwerbung. Ein Erfolg schickt den früheren Ehemann (wenn vorhanden) zurück zu den freien Jägern des Spielers, der die Tochter kontrolliert, und platziert den brautwerbenden Jäger als neuen Ehemann in das **Ehemann-Feld**. Dabei handelt es sich um eine *permanente Zuweisung (E4)*, also sind Ehemänner keine freien Jäger mehr. Der neue Ehemann startet bereits reif und erhält sofort die **Fähigkeiten** und *Portal-Aktionen (I2)* der Tochter (Ihre Vorteile werden mit ihrem "Vater" geteilt).

Monogamie. Jede Tochter kann nur ein Ehemann haben (egal ob reif oder unreif).

Promiske Brautwerbung. Wenn ihr Promiskuität habt, könnt ihr keine Ehemänner platzieren (auch wenn bereits platzierte Ehemänner weiterhin erlaubt sind). Ihr könnt aber immer noch einen "brautwerbenden Jäger" einer fremden, reifen Tochter zuweisen und einen *Wurf für die Brautwerbung* machen. Ihr folgt dabei den gleichen Regeln wie ein brautwerbender Jäger, ausser dass ihr bei einem Treffer einen der freien Jäger des Opfers mit einem Wanderlust-Jäger eurer Farbe austauscht, was eure genetische Nachkommenschaft repräsentiert. Dies beeinflusst nicht ihren Familienstand, da der brautwerbende Jäger danach wieder heimkehrt.

Wenn euer Alpha Ehemann wird, siehe **B4**.

Beispiel: Eine Heidelberg-Mensch Tochter, die mit einem Neandertaler verheiratet ist, wird von den anderen zwei Spielern umworben. Nachdem alle drei Spieler für den Kampf in Phase 3 in Spieler-Reihenfolge gewürfelt haben, macht jeder einen Wurf für die Brautwerbung in Phase 4. Der Heidelberg-Mensch fängt an, würfelt eine "2" und prügelt den Neandertaler-Ehemann zurück zu seinen freien Jägern. Der Cro-Magnon-Mensch ist jedoch auch erfolgreich und schickt den Heidelberg-Bräutigam mit einem gezielten Faustschlag wieder nach Hause und wird nun selber zum neuen Ehemann.

G2. BEEINFLUSSUNG DER JAGD DURCH ERFINDUNGEN

Habt ihr eine **I**-Karte in eurer Auslage mit einem violetten Symbol, das dem *Biomen-Typen (B1)* entspricht, so werden Würfel, die die gezeigte Zahl zeigen stattdessen als 1er gezählt.

Beispiel: Ihr habt die "Cordage Snare"-Karte in eurer Auslage. Dies ist eine weisse I-Karte, welche das Hasen-Symbol hat, welches anzeigt, dass alle 3er bei einer Kleinwildjagd als 1en gezählt werden.

G3. RESULTATE EINER ERFOLGREICHEN JAGD

Wenn ihr Erfolg bei der Jagd auf einem Biom hattet, erhält ihr die angezeigte Anzahl an **Babies** (neue Steinchen, oder die Figur, von den gemeinsamen Toten) zu euren freien Jägern. Ihr müsst diese erhalten, sofern möglich (**B3**). Ihr dürft auch die angegebene Anzahl an Scheiben der gezeigten Farben gemäß **B3 lösen**.

Die Karte bleibt in ihrer Reihe liegen, ausser ihr nehmt diese als *Trophäe (G5)* oder nimmt sie in eure *Hand (G6)*.

Limits. Ihr bekommt die Belohnung einer erfolgreich bejagten Karte nur einmal pro Zug, auch wenn ihr ein vielfaches der Erfolge habt. Zum Beispiel, auch wenn ihr drei 1en bei der Jagd auf Hasen würfelt, erhält ihr trotzdem nur ein Baby, und nicht drei.

Nach erfolgreicher Jagd kehren eure Jäger zurück und werden wieder zu freien Jägern, ausser es gibt *Raubtiere* (G4).

Konkurrenz. Wenn eine Karte umkämpft ist, siehe A4 für die Jagd-Reihenfolge. Der erste Spieler, der in der Jagd erfolgreich ist, erhält auch die Belohnung, und alle anderen Spieler müssen mit leeren Händen zurückkehren.

Beispiel: Drei Cro-Magnon-Menschen und zwei Heidelberg-Menschen jagen Wölfe. Die Heidelberg-Menschen beginnen, da sie weniger Jäger haben, und sind mit einem Treffer erfolgreich. Die Cro-Magnon-Menschen gehen automatisch in Schande nach Hause (erleiden allerdings auch keine Verluste). Sie können zum Beispiel auch nicht versuchen, die Wölfe zu domestizieren.

G4. RAUBTIER-ANGRIFFE

Wenn ihr bei einer Großwildjagd erfolgreich seid, lockt ihr damit **Raubtiere** an, d.h. Karten, mit der Säbelzahn-Silhouette hinter der Keule. Um herauszufinden, welches Raubtier angreift, seht nach, welches von ihnen dem bejagten Biom am nächsten ist. Sollte zwischen euch und dem Raubtier eine Eisdecke liegen, so wird dieses Raubtier dafür nicht gezählt, d.h. Raubtiere können Lücken überwinden, aber kein Eis. Sollten zwei Raubtiere gleich weit entfernt sein, so greifen beide an, angefangen mit der Karte, die die niedrigere Klimaxvegetation hat.

Prozedur. Wenn die Großwildjagd erfolgreich ist, bewegt die überlebenden Jäger auf die Karte des angreifenden Raubtiers, und würfelt dann nochmals für die Jagd. Bei dieser Jagd wird genauso verfahren wie bei der Ersten, und kann daher weitere Verluste oder Ressourcen bzw. Babies bringen, wenn erfolgreich.

Raubtier-Diebstahl. Sollten eure Jäger keinen einzigen Treffer beim Wurf gegen ein angreifendes Raubtier landen, so stiehlt dieses das von euch bereits erfolgreich gejagte Großwild, so dass ihr alle erhaltenen Babies, Scheiben, Trophäen und domestizierbare Tiere dieser Jagd wieder verliert. Habt ihr aber mindestens eine "1", dürft ihr eure Belohnung behalten, solange es zumindest einen Überlebenden gibt, nachdem ihr eure Verluste vom Raubtier abgezogen habt.

Tipp: Ihr dürft Raubtiere wie jedes andere Biom bejagen; dies repräsentiert die Verwendung von Feuer, um das Raubtier von seiner Beute zu verscheuchen. Dies kann nützlich sein, wenn ihr keine Scheiben mehr habt, da Raubtiere keine Scheiben als Vorbedingung haben, um sie jagen zu können.

Beispiel: In Südeuropa habt ihr 7 Jäger auf einem Pferd, und 1 Jäger (eigentlich ein Sammler) auf der "scimitar cat"-Karte. Euer Gegner hat 19 Jäger auf dem Elefanten. Beide Großwildjagden sind erfolgreich, weshalb beide Spieler alle ihre Jäger auf die "scimitar cat" legen. Eure 8 (7 + der eine, der bereits auf der Karte war) Jäger jagen zuerst. Wenn ihr zumindest eine "1" würfelt, stiehlt sie euch euer erfolgreich gejagtes Pferd nicht. Bei zwei 1er seid ihr mit der Jagd erfolgreich, und die Jäger eures Gegners gehen nach Hause, ohne für die zweite Jagd gewürfelt zu haben, weshalb sie auch ihren Elefanten nicht verlieren.

G5. TROPHÄENKARTEN IN DIE AUSLAGE LEGEN

Das **Geweih-Symbol** zeigt an, dass eine Karte als **Trophäe** in eure Auslage gelegt werden kann. Bei zwei Geweihen, zählt es als zwei Trophäen. Wenn es 2, 3, oder 4 blanke Würfelsymbole hat, so muss auch eine entsprechende Gruppe an gleichen Zahlen gewürfelt worden sein, damit die Karte in die Auslage genommen werden kann. Legt sie verkehrt in eure Auslage, so dass die Geweihe oben sind.

Eine erfolgreiche Jagd ist nicht nötig, um eine Trophäe zu erhalten. Zum Beispiel, wenn die Trophäe zwei Würfelsymbole zeigt, reicht es wenn man irgendwelche zwei gleiche Zahlen würfelt (nicht nur zwei 1en), um die Trophäe zu erhalten.

Aussterben. Die entfernte Karte wurde zu sehr bejagt und wird nicht durch eine neue Karte in der Reihe (G7) ersetzt. Diese Lücke bleibt den Rest des Spiels bestehen und bedeutet, dass es ein Biom weniger im Spiel gibt, ausser die Lücke wird durch ein Biom, dass sich bewegt, wieder gefüllt.

Beachte: Der Wurf des Alphas wird oftmals als "1" gezählt, was dazu führen kann, dass mehrere "1" gewürfelt werden. Ausserdem können Waffen dazu führen, dass 3er zu 1en werden.

***Beispiel:** Fünf Jäger auf der Jagd nach Damhirsch ("fallow deer") würfeln eine "2" und drei 3er. Die Jagd ist nicht erfolgreich, da der Hirsch 2 Treffer braucht, aber der Spieler nimmt trotzdem die Karte als Trophäe, da er 3 gleiche Zahlen gewürfelt hat. Wenn sie eine Waffe haben, die es erlaubt, 3er in 1en umzuwandeln, wäre die Jagd erfolgreich und der Spieler könnte trotzdem die Karte als Trophäe nehmen.*

G6. D ODER I KARTEN IN DIE HAND NEHMEN

Habt ihr mindestens einen Ältesten, so könnt ihr Biomen mit dem **Hand-Symbol** in eure Hand nehmen. Dafür müsst ihr so viele gleiche Zahlen bei eurem Wurf für die Jagd würfeln, wie sich blanke Würfelsymbole auf der Karte befinden. Gibt es kein blankes Würfelsymbol, so müsst ihr nur eine erfolgreiche Jagd absolvieren.

Wenn ihr die erforderliche Anzahl an gleichen Zahlen würfelt, so könnt ihr die Karte in eure Hand nehmen, auch wenn die Jagd nicht erfolgreich war.

Karten können in eure Hand genommen werden, auch wenn eure Hand bereits voll ist. Allerdings müsst ihr daraufhin sofort Karten abwerfen, bis eure maximale *Handkartengröße* (**B2**) erreicht ist.

Wenn es nach einer Jagd (inklusive Raubtierangriffen) keine überlebenden Jäger gibt, könnt ihr die Karte nicht in eure Hand nehmen.

***Beispiel:** Ein "Fallensteller"-Alpha und zwei Jäger jagen gerade Honigbienen (= "honey bees"). Da dies eine Kleinwildjagd ist, würfelt der Alpha automatisch eine "1", und beide Jäger würfeln ebenfalls 1en. Die Jagd ist ein Erfolg, und da drei gleiche Zahlen gewürfelt worden sind, kann der Spieler die Karte in die Hand nehmen. Er kann sie während der Ältesten-Aktionen (**I3**) in seine Auslage spielen. Die Honigbienen-Karte wird gemäß der Artenvielfalts-Regel (**G7**) ersetzt.*

G7. DIE ARTENVIELFALTS-REGEL

Wenn eine Karte als *Trophäe* (**G5**) genommen wird, wird sie nicht ersetzt, weshalb die Reihe nun eine Karte weniger und eine Lücke hat. Wenn eine Karte in die *Hand* (**G6**) genommen wird, ersetzt sie an der gleichen Position mit der obersten Karte vom Nachziehstapel der entsprechenden Reihe, so dass die Anzahl der Karten unverändert ist. Wenn dadurch ein Raubtier ins Spiel kommt, so ist dieses bis zum nächsten Zug inaktiv.

Wenn eine Karte in eure Hand genommen wird und die Jagd nicht erfolgreich war, so dürfen Jäger von anderen Stämmen, die auf der gleichen Karte waren, versuchen, die neue Karte zu bejagen, wenn sie die entsprechenden *Vorbedingungs-Werkzeuge* (**E2**) haben.

G8. JAGD-BEISPIEL

Der Cro-Magnon-Mensch (Stammeskultur) versucht, ein Pferd in Südeuropa zu jagen. Dieses Großwild erfordert zwei 1en oder 2er, um erfolgreich zu sein. Die Karte ist nicht umkämpft.

Phase 2 (Verteilung der Jäger). Für die Kosten von 1 schwarzen Scheibe, wertet der Spieler einen Jäger zu einem Rang 3 Ältesten (Steinschläger) auf. Dann verteilt er seine übrigen 4 freien Jäger, plus seinem Alpha, wie gezeigt auf die Pferde-Karte.

Phase 4 (Würfeln für die Jagd). Er würfelt 4w6 für seine fünf Jäger: "3", "4", "5", "6". Da nur sein Alpha einen Treffer gelandet hat und er aber 2 Erfolge braucht, ist die Jagd fehlgeschlagen.

Waffe. Falls er eine passende Waffe hat, zählt die "3" als "1" und die Jagd ist erfolgreich. Er erhält 3 Babies, eine orange und eine schwarze Scheibe. Da er nicht vier gleiche Zahlen gewürfelt hat, kann er das Pferd nicht in seine Hand nehmen.

Raubtiere. Da die Jagd erfolgreich war, greift nun das nächste Raubtier, der Wolf (= "gray wolves") an. Die Wölfe zählen als Kleinwild, und der Alpha hat keinen automatischen Erfolg mehr, da es keinen Rang 5 Ältesten gibt. Alle fünf Jäger würfeln "5", "5", "6", "6", "6". Zwei Jäger werden von den Wölfen getötet, der Rest erfriert. Da alle gestorben sind, verliert der Cro-Magnon-Mensch die Babies und

Scheiben, die er von der Pferdejagd erhalten hat und kann auch die Wölfe nicht für domestizierung auf die Hand nehmen.

Feuermacher. Hat der Cro-Magnon-Mensch einen Rang 6 Ältesten (Feuermacher), sind die drei Jäger, die eine "6" gewürfelt haben vor Erfrierung geschützt. Da sie keine Treffer gelandet haben, stehlen die Wölfe trotzdem den Pferdekadaver, also erhält der Spieler keine Babies und Scheiben. Allerdings wurden drei gleiche Zahlen von den Überlebenden gewürfelt, was bedeutet, dass der Spieler die Wolfskarte für mögliche domestizierung später in die Hand nehmen kann.

H. PHASE 5, DOMESTIZIERTE TIERE (beliebige Reihenfolge)

H1. DOMESTIZIERTE TIERE (nur als Stammeskultur)

Wenn ihr eine D-Karte (**B2**) in eurer Auslage habt, erhält ihr Babies und löst Scheiben wie auf der Karte angegeben.

I. PHASE 6, PORTAL, NEOLOGISMEN, & ÄLTESTEN-AKTIONEN (beliebige Reihenfolge)

In dieser Phase, wählt eine Aktion, entweder **Portal**, **Neologismen**, oder **Älteste**. Seid ihr bereits zu einer Stammeskultur geworden, könnt ihr weder Portal- noch Neologismen-Aktionen durchführen!

II. PORTAL-AKTION (nur mündliche)

Jede Tochter hat ein oder zwei **Portale**, d.h. Scheiben, die metaphorische Wörter repräsentieren, die eine Brücke zwischen zwei Bereichen im Gehirn herstellen. Als mündliche Kultur dürft ihr für eure Aktion eine **Portal-Aktion** mit einer Tochter, mit der ihr verheiratet seid oder sich in eurer Auslage befindet, ausführen. Diese Aktion erlaubt es euch, eine Scheibe der angegebenen Farbe aus eurem *Vokabular* in ein *Portalfeld* auf eurem Gehirn zu legen. Diese Portal-Scheibe simuliert, wie metaphorisches Vokabular benachbarte Hirnregionen aktivieren kann.

Regionen und Farben. Jedes Gehirn hat drei **Hirnregionen**, für technisches (schwarz), naturbezogenes (weiss), und soziales (orange) Wissen.

Portal-Felder. Die drei **Portal-Felder** sind das **Venus-** (= "venus"), **Schamenen-** ("shaman"), und **Bison-** Feld (= "bison"). Auf jedem Portal-Feld können sich maximal zwei Portale befinden, jeweils eines von jeder der zwei gezeigten Farben. Zum Beispiel kann das Venus-Portal maximal eine orange und eine schwarze Scheibe haben.

Portale können als *Vorbedingungs-Scheiben* (**E2**) verwendet werden. Sie können nicht zum bieten für Auktionen, als Vorbedingungs-Werkzeuge, oder für den Sieg verwendet werden. Sie können nur durch Umwandlung in eine Stammeskultur gelöst werden.

Umwandlung. Ein Gehirn mit 5 Portal-Scheiben hat flüssigen Sprachgebrauch erreicht (oder alle 6 Portal-Scheiben bei nur 2 Spielern). Dreht eure Kultur-Karte auf ihre Stammeskultur-Seite (= "tribal") und legt die Portal-Scheiben in euren Vorrat. Älteste (sowie sich darunter befindliche Scheiben) werden zu ihrem entsprechenden Rang auf der Stammeskultur-Seite gelegt.

Beispiel: Ihr habt beide Venus-Portale (orange und schwarz), und ein Schamenen-Portal (weiss). Da euer sozialer Bereich Scheiben aller drei Farben enthält, seid ihr in der Lage, Jäger zu Krieger-Ältesten aufzuwerten.

II. NEOLOGISMEN-AKTION (nur mündliche)

Die **Neologismen-Aktion** (d.h. die Erschaffung neuer Wörter) ist eine Aktion, die eine Scheibe löst, die der Farbe eines Portals, das ihr in eurem Gehirn habt, entspricht. Die gelöste Scheibe geht zurück in euer Vokabular.

Wenn ihr mit einer fremden Tochter verheiratet seid, könnt ihr eine Scheibe lösen, die der Farbe eines Portals auf dem Gehirn des Spielers, der die Tochter kontrolliert, entspricht.

Beispiel: Der Cro-Magnon-Mensch hat beide Schamanen-Portale (weiss & orange), und eine unreife Tochter mit einer weissen und einer orangen Scheibe auf ihr. Während Phase 6, macht er eine Neologismen-Aktion und löst die orange Scheibe. Während des nächsten Zuges, macht er das selbe mit der weissen Scheibe, wodurch die Tochter nun reif ist.

I3. ÄLTESTEN-AKTIONEN (nur als Stammeskultur)

Jeder Spieler darf eine der folgenden **Ältesten-Aktionen** durchführen, wenn er einen Ältesten des entsprechenden Ranges hat und eine Scheibe wie angegeben dafür verwendet. Jeder Älteste kann eine Aktion pro Zug ausführen. Ein Ältester wird nicht durch das ausführen einer Aktion verbraucht.

Schamanen-Domestizierung (Rang 2): Spielt eine **D**-Karte aus eurer Hand in eure Auslage, so dass der violette Text oben ist. Legt eine weisse Scheibe auf das domestizierte Tier, um anzuzeigen, dass es unreif ist (ausser, ihr dürft Ältesten-Aktionen kostenfrei durchführen).

Steinschläger-Werkzeuge (Rang 3): Spielt eine **I**-Karte aus eurer Hand mit der violetten Seite nach oben in eure Auslage. Legt eine schwarze Scheibe auf die Erfindung, um anzuzeigen, dass sie noch unreif ist.

Holzschnitzer-Werkzeuge (Rang 5): Spielt eine **I**-Karte aus eurer Hand mit der violetten Seite nach oben in eure Auslage. Legt eine weisse Scheibe auf die Erfindung, um anzuzeigen, dass sie noch unreif ist.

J. ENDE DES SPIELS & SIEG

Das Spiel endet am Ende des letzten Zuges des Ereignis-Decks, oder am Ende eines Zuges, wenn keine Karten mehr in einer der beiden Reihen sind. Das Spiel endet ebenfalls, wenn Europa vollständig mit Eis bedeckt ist. Zählt eure Siegpunkte (VP), wie auf eurer Sexualität-Karte angegeben, zusammen. Manche Töchter können dies beeinflussen. Alle Steinchen eurer Farbe zählen für euren Sieg, auch wenn sie sich bei einem anderen Spieler befinden. Der Alpha zählt nur dann für euren Sieg, wenn er gemäß **E5** Spezialfähigkeiten hat.

“Das egoistische Gen” Promiskuität-Sieg. Älteste, Ehemänner, Töchter und Vokabular zählen jeweils 1 VP. Jeder freie Jäger zählt 2 VP. Trophäen und Erfindungen zählen als 3 VP. Der Alpha und domestizierte Tiere zählen 4 VP.

“Familiensinn” Paarbindung-Sieg. Freie Jäger, Töchter und Vokabular zählen jeweils 1 VP. Jeder Älteste und Trophäe zählt als 2 VP. Der Alpha, Ehemänner, und Erfindungen zählen als 3 VP. Domestizierte Tiere zählen 4 VP.

“Der Große Mann” Harembildung-Sieg. Jeder freie Jäger, Älteste, Ehemann und Vokabular zählt 1 VP. Jede Tochter zählt 2 VP. Der Alpha und Erfindungen zählen als 3 VP. Trophäen und domestizierte Tiere zählen jeweils 4 VP.

Beispiel: Am ende des Spiels habt ihr Paarbindung. Ihr habt 9 freie Jäger, euren Alpha mit Spezialfähigkeiten, 1 Trophäe, 2 Töchter, und 12 Scheiben in eurem Vokabular für insgesamt 28 VP. Ausserdem habt ihr 1 Wanderlust-Jäger und 1 Ehemann bei einem anderen Spieler für 4 weitere VP. Eure Gesamtpunktezahl beträgt 32 VP.

J1. LAZARUS-SPEZIES

Wenn ihr keine freien Jäger mehr habt, könnt ihr nicht mehr jagen, aber immernoch in Auktionen bieten und am Ende des Spiels eure Siegpunkte zusammenzählen. Siehe **E4**.

K. VARIANTEN

K1. KOMBINIERTES NEANDERTHAL-GREENLAND SPIEL

Ihr könnt ein *Greenland*-Spiel beginnen, indem ihr die Steinchen verwendet, die am Ende des *Neanderthal*-

Spiele übrig sind. Wenn ihr das tut, notiert euch die VP, die ihr in *Neanderthal* erreicht habt. Sie werden zu eurer Gesamtpunktzahl von *Greenland* dazugezählt, um einen Gesamtsieger zu ermitteln. Aufbau ist wie in **Kapitel C (Greenland)**, ausser:

Start-Steinchen und Scheiben. Ihr habt nur die Steinchen und Scheiben zur Verfügung, die ihr am Ende von *Neanderthal* hattet. Ihr könnt eure Steinchen beliebig als Jäger, Polytheistische Älteste, oder (nur als Tunit) Kolonisten festlegen. Das kann euch mehr oder weniger als die angegebene Anzahl in **Kapitel C** bringen.

Älteste. Tauscht eure *Neanderthal* Kulturkarte gegen die Ältesten-Karte aus *Greenland*. Älteste wandern zum entsprechenden Rang auf der neuen Karte.

Domestizierte Tiere. Tauscht jedes eurer domestizierten Tiere aus *Neanderthal* gegen eines aus *Greenland*, indem ihr aus den **D**-Biomen zufällig zieht. Der Nordmann darf eines der nicht verwendeten Nordmann-Tiere wählen.

Erfindungen. Tauscht jede eurer *Neanderthal* Erfindungen gegen eine aus *Greenland*, indem ihr für jede eine neue zufällig aus den **I**-Biomen zieht.

Töchter. Zieht neue Töchter, wobei ihr eine neue, zufällig gezogene *Greenland* Tochter eurer Seite pro zwei Töchter, die ihr in *Neanderthal* besessen habt, erhält

Mündliche Kultur. Wenn ihr das Spiel in *Neanderthal* als mündliche Kultur beendet habt, dürft ihr *Greenland* nicht mit Ältesten beginnen, und dürft während eures ersten Zuges auch keine Jäger zu Ältesten aufwerten.

Eis. Für jede Eisdecke in Nord- und Südeuropa, startet eine der Biomen in Nord- oder Südgrönland auf der kalten Seite.

K2. EINZELSPIELER ODER KOOPERATIVES SPIEL

In dieser Variante, übernimmt entweder einer der Spieler die Rolle von allen drei Spezies, oder drei Spieler spielen die drei Kulturen wie gehabt. In jedem Fall sind die Spieler gleichermaßen Siegreich, wenn mindestens zwei Spezies mit einem oder mehr domestizierten Tieren bis zum Ende des Spiels überleben.

Aufbau und Länge. Aufbau ist wie in **Kapitel C**.

Verhandlungen. Während jedes Zuges darf in Phase 3 eine Scheibe oder **I**-Karte von einer Spezies gegen eine Scheibe oder **I**-Karte einer anderen Spezies getauscht werden, solange mindestens eine der Spezies eine Stammeskultur ist. Tauschen von Jägern, Tochterkarten, oder **D**-Karten ist nicht erlaubt.

In dieser Variante ist das Nehmen von Trophäen gemäß **G5** bei Rollen von gleichen Zahlen nicht mehr optional, sondern Pflicht.