

## Einde van het spel

Geen beschavingskaarten meer

1 stapel hutten uitgeput

Het spel is afgelopen als een van de volgende twee situaties zich voordoet:

- Aan het begin van een nieuwe ronde kunnen de beschavingskaarten niet tot 4 worden aangevuld. In dit geval wordt er geen nieuwe ronde meer gespeeld.
- Ten minste één stapel hutten is uitgeput. In dit geval wordt de huidige ronde nog uitgespeeld. Dit betekent dat alle stamleden nog gevoed moeten worden. Aan het einde van het spel volgt de eindtelling.

## Eindtelling

Iedere speler telt nu zijn punten voor zijn beschavingskaarten. De speler telt het aantal verschillende beschavingskaarten met een groene achtergrond dat hij heeft en berekent daar het kwadraat van. Heeft hij er van een of meer soorten twee, dan worden de dubbele apart en op dezelfde manier geteld.

Punten voor kaarten met een **groene** achtergrond.

**Voorbeeld:** een speler heeft 5 verschillende beschavingskaarten met een groene achtergrond.



Schrift



Medicijnen



Pottenbakken



Kunst



Muziek

= 25 punten (5x5)

Beschavingskaarten met groene achtergrond

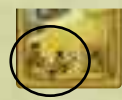
Beschavingskaarten met zandkleurige achtergrond

Punten voor kaarten met een **zandkleurige** achtergrond



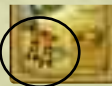
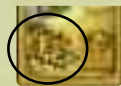
De speler vermenigvuldigt het aantal boeren op zijn beschavingskaarten met de stand van zijn markeersteen op het voedselspoor.

**Voorbeeld:** 5 boeren x 7 voedselproductie = 35 punten.

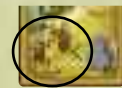
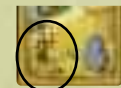


De speler vermenigvuldigt het aantal gereedschapmakers op zijn beschavingskaarten met de hoeveelheid gereedschap die hij bezit.

**Voorbeeld:** 3 gereedschapmakers x 7 gereedschap = 21 punten.



De speler vermenigvuldigt het aantal huttenbouwers op zijn beschavingskaarten met het aantal hutten op zijn tableau. **Voorbeeld:** 7 huttenbouwers x 6 hutten = 42 punten.



De speler vermenigvuldigt het aantal medicijnmannen op zijn beschavingskaarten met het aantal stamleden dat hij bezit.

**Voorbeeld:** 3 medicijnmannen x 8 stamleden = 24 punten.

Voor elke eenheid grondstoffen in zijn bezit krijgt de speler 1 punt.

Verwerk alle verkregen punten op het scorespoor. De speler die na de eindtelling de meeste punten heeft, wint het spel. Tel bij een gelijke stand voor iedere betrokken speler de hoeveelheid gereedschap, de stand op het voedselspoor en het aantal stamleden bij elkaar op. De speler met het hoogste totaal wint het spel.

2-3 spelers

## Spelregels voor een spel met 2 of 3 spelers

Alle bovenstaande spelregels zijn van kracht met uitzondering van de volgende aanpassingen:

In een spel met 2 of 3 spelers mogen maar 2 van de locaties Gereedschapmaker, Hut en Akker tegelijk bezet zijn. De lege locatie kan natuurlijk per ronde verschillen.

**Spel met 2 spelers:** Op elk van de locaties Bos, Leemgroeve, Steengroeve en Rivier mag maar één speler stamleden zetten.

**Spel met 3 spelers:** Op elk van de locaties Bos, Leemgroeve, Steengroeve en Rivier mogen maar twee spelers stamleden zetten.



© 2008 Hans im Glück  
Auteur: Michael Tummelhofer  
Illustraties: Michael Menzel  
Vertaling: Michael Bruinsma  
Eindredactie: Michael Bruinsma  
Grafische bewerking: Fonts+Files

Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany

Deze doos bevat kleine onderdelen  
en is niet geschikt voor kinderen  
jonger dan 3 jaar.

Overleven in het

# STENEN TIJDPERK



Michael Tummelhofer

[bol.com](http://bol.com)

# Stenen

### Spelmateriaal:

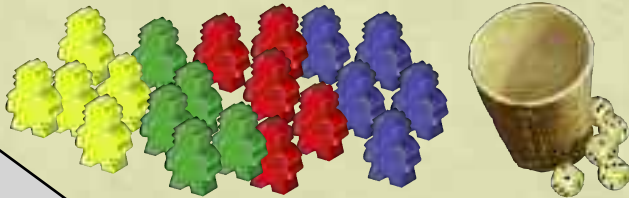
- 1 speelbord
- 4 tableaux voor de spelers
- 68 eenheden grondstoffen
- 40 stamleden
- 8 markeerstenen in 4 kleuren
- 53 voedsel fiches
- 28 tegels met hutten
- 18 gereedschap fiches
- 1 startspelerfiguur
- 36 beschavingskaarten
- 7 dobbelstenen
- 1 dobbelbeker
- 1 bijlage

### Vorbereiding:

1. Leg het **speelbord** op tafel.

2. Sorteert de **voedsel fiches** op waarde en zet de stapels op de jachtvlakte.

13. De jongste speler krijgt de **startspelerfiguur**. Het spel kan beginnen, zie blz. 4.



12. Leg de **resterende stamleden** (5 per kleur) als algemene voorraad naast het speelbord. Leg de **7 dobbelstenen** en de **dobbelbeker** klaar voor gebruik.



Aflegvelden voor gereedschap

Aflegvelden voor hutten

Aflegveld voor beschavingskaarten en overzicht voor de eindtelling

Overzicht van productie en waarde van grondstoffen



11. Iedere speler krijgt **1 tableau**, waarop hij **5 stamleden** van zijn kleur en **12 voedsel** legt. Dit tableau dient als aflegbord voor spelmaterial en als overzicht van het spelverloop en de eindtelling.

10. Iedere speler kiest een kleur en zet één markeersteen van zijn kleur op veld "0" van het voedselspoor (linksonder) en één op veld "0" van het scorespoor (linksboven).

# Tijdperk

3. Leg de 28 grondstoffen "hout" op het bos.

4. Leg de 18 grondstoffen "leem" op de leemgroeve.

5. Leg de 12 grondstoffen "steen" op de steengroeve.

6. Leg de 10 grondstoffen "goud" op de rivier.

7. Sorteert de gereedschap-fiches op waarden  $1/2$  en  $3/4$  en zet de stapels op de velden bij de gereedschapmaker.

9. Schud de tegels met hutten en vorm vier gedekte stapels van 7 hutten. Zet bij 4 spelers alle stapels, bij 3 spelers 3 stapels en bij 2 spelers 2 stapels hutten gedekt op het speelbord. Doe eventueel overgebleven stapels ongezien terug in de doos. Draai vervolgens de bovenste hut van elke stapel om.

8. Schud de beschavingskaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord. Draai de bovenste 4 kaarten om (ongeacht het aantal spelers) en leg deze van rechts naar links open op de vier daarvoor bedoelde velden.

# Introductie

Elk tijdperk kent bijzondere uitdagingen. De steentijd kenmerkt zich door beginnende akkerbouw, het gebruik van nuttige grondstoffen en het bouwen van hutten. Handelen wordt een gebruik terwijl de beschaving zich ontwikkelt. Maar ook traditionele vaardigheden als jagen zijn vereist om stamleden te kunnen voeden. De spelers proberen al deze uitdagingen het hoofd te bieden. Er zijn veel manieren om het doel te bereiken, waardoor iedere speler een andere strategie kan kiezen. Aan het einde van het spel zal blijken welke de juiste was.

## Spelverloop


Het spel verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgewikkeld:

1. Stamleden op het speelbord zetten
2. Acties uitvoeren
3. Stamleden voeden

### 1. Stamleden op het speelbord zetten



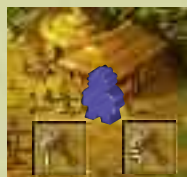
Op elke cirkel mag (niet meer dan) 1 stamlid staan.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, moet iedere speler een of meer van zijn stamleden op de cirkel(s) bij één locatie naar keuze op het speelbord zetten. Dit gaat zo door totdat alle spelers al hun stamleden op het speelbord hebben gezet. Het aantal cirkels  geeft aan hoeveel stamleden er maximaal bij een locatie kunnen worden gezet. Zolang het mogelijk is om een stamlid te zetten, is het niet toegestaan om te passen. Ook is het niet toegestaan om stamleden bij een locatie te zetten, waar je in een vorige beurt in de huidige ronde al stamleden hebt gezet.

**Voorbeeld:** Rood heeft 4 stamleden in het bos gezet. Als hij in dezelfde ronde weer aan de beurt komt, mag hij geen stamleden meer in het bos zetten, ook al is het bos nog niet vol.

### Hoeveel stamleden kun je bij de verschillende locaties zetten?

Gereedschap-  
maker:  
1 stamlid

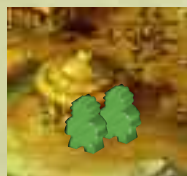


#### Gereedschapmaker

Hier kan één stamlid worden gezet.

**Voorbeeld:** Blauw zet 1 stamlid bij de gereedschapmaker. Daarmee is de enige cirkel bezet en de locatie vol.

Bevolkings-  
aanwas:  
2 stamleden

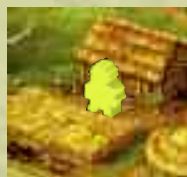


#### Hut (op het speelbord, bevolkingsaanwas)

Hier kunnen twee stamleden van één speler worden gezet.

**Voorbeeld:** Groen zet twee stamleden bij de hut (één is niet toegestaan). Daarmee is de hut vol.

Akker:  
1 stamlid



#### Akker

Hier kan één stamlid worden gezet.

**Voorbeeld:** Geel zet 1 stamlid bij de akker. Daarmee is de akker vol.

Jacht:  
Willekeurig  
aantal  
stamleden



#### Jacht

Dit is de enige locatie waar een grote cirkel is afgebeeld. Alle spelers mogen hier zoveel stamleden zetten als zij willen.

Grondstoffen-  
productie:  
Maximaal  
7 stamleden



#### Bos, leemgroeve, steengroeve en rivier

Hier kunnen per locatie in totaal maximaal 7 stamleden worden gezet.

**Voorbeeld:** in het bos staan 4 stamleden van Rood. Geel zet er 2 stamleden bij. Nu staan er in totaal 6 stamleden. Blauw zet er nog 1 bij. Nu zijn alle 7 cirkels bezet en is het bos vol. In deze ronde kunnen er geen stamleden meer worden bijgezet.



### Beschavingskaarten

Op elke kaart mag één stamlid worden gezet. De kaarten mogen in willekeurige volgorde worden bezet.

**Voorbeeld:** **Rood** zet 1 stamlid op de tweede beschavingskaart. Daarmee is deze vol. Op de andere beschavingskaarten kunnen nog stamleden worden gezet (door dezelfde of een andere speler).

**Per kaart**  
**1 stamlid**



### Hutten (tegels, huttenbouw)

Op elke tegel kan één stamlid worden gezet. De hutten mogen in willekeurige volgorde worden bezet.

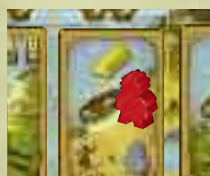
**Voorbeeld:** **Geel** zet 1 stamlid op de derde hut. Daarmee is deze vol. Op de andere hutten kunnen nog stamleden worden gezet (door dezelfde of een andere speler).

**Per hut**  
**1 stamlid**

**Voorbeeld** van een ronde in de "zetfase" (volgorde: **Rood** (startspeler), **Blauw**, **Groen**, **Geel**):

**Spelers zetten om beurten met de klok mee.**

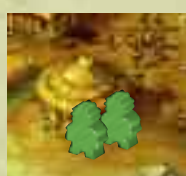
**Stamleden mogen bij een locatie naar keuze worden gezet.**



**Rood** zet 1 stamlid op deze kaart.



**Blauw** zet 5 stamleden op de jachtvlakte.



**Groen** zet 2 stamleden bij de hut op het speelbord.



**Geel** zet 1 stamlid op de hut op het fiche.

Omdat er op de beschikbare locaties plaats is voor een verschillend aantal stamleden, kan het voorkomen dat een of meer spelers geen stamleden meer hebben, terwijl andere spelers nog wel kunnen zetten. Pas als niemand nog stamleden kan zetten (om welke reden dan ook), begint de volgende fase.

## 2. Acties uitvoeren

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler de acties van al zijn stamleden uit. Hij mag daarbij de volgorde waarin hij de acties uitvoert, zelf bepalen. Nadat hij de actie van een stamlid heeft uitgevoerd, zet hij deze weer terug op zijn tableau. Als al zijn stamleden weer op zijn tableau staan, is zijn beurt afgelopen.



### Welke acties kun je bij de verschillende locaties uitvoeren?

#### Gereedschapmaker

Hier ontvangt de speler 1 gereedschap. Als hij nog geen gereedschap heeft, neemt hij een gereedschapfiche van waarde 1 en legt deze met het cijfer 1 naar boven op een van de daarvoor bedoelde aflegvelden op zijn tableau.

**1 nieuw gereedschap**



Als hij zijn 2<sup>e</sup> of 3<sup>e</sup> gereedschap neemt, legt hij een nieuw fiche van waarde 1 op een leeg aflegveld.



Als hij zijn 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> of 6<sup>e</sup> gereedschap neemt, draait hij een van de fiches met waarde 1 om.



Als hij zijn 7<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> of 9<sup>e</sup> gereedschap neemt, ruilt hij een fiche van waarde 2 tegen een fiche van waarde 3.



Als hij zijn 10<sup>e</sup>, 11<sup>e</sup> of 12<sup>e</sup> gereedschap neemt, draait hij een van de fiches met waarde 3 om.

**Functie:** elk gereedschapfiche mag per ronde één keer gebruikt worden om een dobbelsteenworp bij de jacht of het zoeken naar grondstoffen te verbeteren. Een gereedschapfiche moet in zijn geheel bij een dobbelsteenworp worden opgeteld. Het is niet mogelijk om een deel te bewaren voor een andere worp. Een speler mag wel meerdere gereedschapfiches bij een worp optellen. Om aan te geven dat hij een gereedschapfiche heeft gebruikt, draait hij deze een kwartslag. Zie blz. 6 voor een voorbeeld van gereedschapgebruik bij jacht en grondstoffenproductie.



**Elk gereedschapfiche mag per ronde 1x worden gebruikt**

**Hut:**  
1 extra stamlid



### Bevolkingsaanwas

Hier neemt de speler een stamlid van zijn kleur uit de algemene voorraad. Daarmee heeft hij in alle volgende ronden dit nieuwe stamlid tot zijn beschikking.

**Voorbeeld:** **Groen** heeft 2 stamleden bij de hut gezet. Hij neemt een groen stamlid uit de algemene voorraad en zet deze samen met de 2 stamleden bij de hut op zijn tableau.

**Akker:**  
Verhogen van voedselproductie door akkerbouw



### Akker

De speler zet zijn markeersteen op het voedselspoor 1 veld vooruit (naar boven). Daarmee verhoogt hij zijn vaste voedselproductie aan het einde van een ronde.

**Jacht:**  
Extra voedsel door jacht



### Jacht - Dobbelstenen

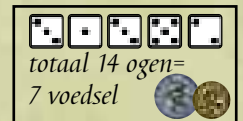
De speler neemt voor elk van zijn stamleden op de jachtvlakte 1 dobbelsteen en werpt deze tegelijk. Hij telt alle ogen bij elkaar op en mag de waarde van zoveel van zijn ongebruikte gereedschapsfiches als hij wil daarbij optellen. Voor elke 2 geworpen ogen krijgt hij 1 voedsel.

**Voorbeeld:** **Blauw** neemt 5 dobbelstenen en werpt "14". Hij gebruikt geen gereedschapsfiches. Hij pakt 7 voedsel uit de voorraad (7 maal 2 ogen).

de voorraad (7 maal 2 ogen).

**Voorbeeld:** **Groen** werpt "11" met 3 dobbelstenen. Daarmee zou hij 5 voedsel krijgen. Hij heeft echter een gereedschapsfiche van waarde 1. Deze zet hij in, waardoor het resultaat van de worp "12" wordt. Hij krijgt 6 voedsel (6 maal 2 ogen). Hij draait zijn gereedschapsfiche een kwartslag om aan te geven dat hij deze de rest van de ronde niet mag gebruiken.

**Voorbeeld:** **Geel** neemt 2 dobbelstenen en werpt "4". Hij heeft twee gereedschapsfiches van waarde 1 en gebruikt ze beide. Zo verhoogt hij het resultaat van zijn worp naar "6" en neemt 3 voedsel (3 maal 2 ogen). Jagen is belangrijk, omdat de vaste voedselopbrengst door akkerbouw meestal niet voldoende is om al je stamleden van voedsel te voorzien (zie 3. Stamleden voeden; blz. 7).



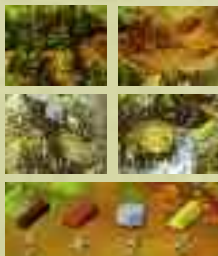
**Grondstoffen verzamelen:**

 Hout

 Leem

 Steen

 Goud



### Bos, leemgroeve, steengroeve en rivier - Dobbelstenen

Op deze locaties kunnen de spelers hout, leem, steen en goud verzamelen. Dit gaat op dezelfde manier als bij de jacht. Er zijn alleen meer ogen nodig om een eenheid van een van deze grondstoffen te ontvangen.

- Bos** - voor elke 3 ogen krijgt de speler 1 hout uit de voorraad.
- Leemgroeve** - voor elke 4 ogen krijgt de speler 1 leem uit de voorraad.
- Steengroeve** - voor elke 5 ogen krijgt de speler 1 steen uit de voorraad.
- Rivier** - voor elke 6 ogen krijgt de speler 1 goud uit de voorraad.



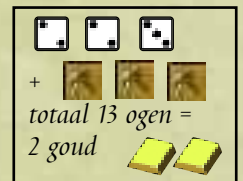
**Voorbeeld:** **Groen** heeft 2 stamleden bij de rivier en werpt met 2 dobbelstenen "5". Hij heeft zijn gereedschap al bij de jacht ingezet. Hij heeft minder dan 6 ogen en ontvangt dus geen goud.

**Voorbeeld:** **Rood** heeft 3 stamleden bij de rivier en werpt met 3 dobbelstenen "7". Hij heeft 3 gereedschapsfiches van waarde 2 en verhoogt zijn totaal naar "13".

Hij ontvangt 2 goud (2 maal 6 ogen).

Er is geen limiet aan het aantal beschikbare grondstoffen. Mocht het onverhoopt voorkomen dat een soort grondstoffen (tijdelijk) niet beschikbaar is, gebruik dan iets anders om deze te vervangen (lucifers voor hout bijvoorbeeld).

De spelers hebben grondstoffen nodig om beschavingskaarten te betalen of hutten te kopen.



**Beschavingskaarten kopen**



### Beschavingskaarten -

#### Directe opbrengst en punten voor de eindtelling

De speler pakt de kaart en legt het boven de kaart aangegeven aantal grondstoffen terug in de voorraad. Hij mag zelf bepalen welke (combinatie van) grondstoffen hij betaalt. Hij mag nooit met voedsel betalen. Na gebruik van de kaart legt hij deze gedekt op het daarvoor bedoelde aflegveld op zijn tableau.

Als een speler de grondstoffen niet wil of kan betalen, laat hij de kaart liggen en zet hij zijn stamlid zonder gevolgen terug op zijn tableau.

Zie de bijlage voor een gedetailleerd overzicht van de functies van de kaarten.

**Functies → zie bijlage**



### Hutten – Leveren tijdens het spel punten op

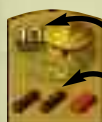
De speler pakt de hut en legt de op de kaart aangegeven grondstoffen terug in de voorraad. Vervolgens zet hij zijn markeersteen op het scorespoor zoveel velden vooruit als op de hut is aangegeven. Daarna draait hij de volgende hut van de stapel om.

**Voorbeeld:** Geel legt 2 hout en 1 leem terug in de voorraad. Hij legt de hut op zijn tableau en ontvangt 10 punten, die hij op het scorespoor verwerkt.

Als een speler de grondstoffen niet wil of kan betalen, laat hij de hut liggen en zet hij zijn stamlid zonder gevolgen terug op zijn tableau.


Er zijn 8 hutten, waarbij de speler de grondstoffensoort zelf mag bepalen, maar het aantal vaststaat. Verder zijn er 3 hutten, waarbij de speler zowel het aantal (maximaal 7) als de soort grondstoffen zelf mag bepalen. Neemt de speler een van deze hutten, dan moet hij het aantal punten dat hij krijgt, zelf berekenen (zie hieronder).

#### De hutten



Het aantal punten dat de speler krijgt.  
De grondstoffen die de speler moet betalen.







Het aantal punten is gelijk aan de som van de waarden van de betaalde grondstoffen.  
De speler moet 4 grondstoffen betalen.  
De 4 grondstoffen moeten van 2 soorten zijn.   
De speler bepaalt zelf welke soorten.



Het aantal punten is gelijk aan de som van de waarden van de betaalde grondstoffen.  
De speler moet ten minste 1 en ten hoogste 7 grondstoffen betalen.  
De speler mag het aantal verschillende soorten zelf bepalen.



**Voorbeeld:** Blauw betaalt de volgende grondstoffen: 3 steen    en 1 hout  (4 grondstoffen van 2 soorten). Elke steen levert 5 punten op, hout 3 punten.  
De speler ontvangt dus 18 punten.

De speler legt een gekochte hut open op een van de daarvoor bedoelde aflegvelden op zijn tableau. Als een speler meer dan 5 hutten koopt, stapelt hij deze op een andere hut.

### Hutten bouwen

#### Hutten met voorgeschreven grondstoffen

#### Hutten met gekozen grondstoffen

## 3. Stamleden voeden

Als alle spelers hun stamleden op hun tableau hebben teruggezet, moeten zij worden gevoed. Ieder stamlid gebruikt 1 voedsel. Iedere speler neemt eerst zoveel voedsel uit de voorraad als zijn markeersteen op het voedselspoor aangeeft. Vervolgens legt iedere speler voor ieder van zijn stamleden 1 voedsel terug in de voorraad. Als een speler niet voldoende voedsel heeft om zijn stamleden te voeden, moet hij al het voedsel dat hij heeft terug in de voorraad leggen. Als hij dat wil (en kan), mag hij het resterende benodigde voedsel in de vorm van grondstoffen betalen (de stamleden ruilen fictief grondstoffen tegen voedsel). Elke ingeleverde eenheid grondstoffen telt voor 1 voedsel. Kan of wil hij het benodigde voedsel niet met grondstoffen betalen, dan verliest hij direct 10 punten. Het is mogelijk dat een speler daardoor minder dan 0 punten heeft. Ook al kiest de speler voor 10 punten aftrek, moet hij al het voedsel dat hij bezit terug in de voorraad leggen. Als alle spelers hun stamleden hebben gevoed of strafpunten hebben geïncasseerd, is de ronde afgelopen. De speler links van de huidige startspeler krijgt de startspelerfiguur. De volgende ronde begint.



1 stamlid –  
1 voedsel

### Nieuwe ronde

Schuif alle niet gekochte beschavingskaarten naar rechts, zodat de meest rechtse aflegvelden bezet zijn. Vul daarna de lege velden met nieuwe kaarten van de gedekte trekstapel aan. De spelers draaien hun gebruikte gereedschap weer naar hun beschikbare positie terug en beginnen met de eerste fase van de nieuwe ronde.

Aan het begin van een nieuwe ronde:



**Voorbeeld:** in de zojuist afgelopen ronde zijn de tweede en derde beschavingskaart gekocht. De eerste kaart blijft liggen, de vierde wordt naar rechts geschoven. De spelers trekken twee nieuwe beschavingskaarten en leggen deze van rechts naar links open op de twee lege velden.

Kaarten aanvullen en gebruikt gereedschap terugdraaien.