

Tribes

AUFBRUCH
DER MENSCHHEIT



für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Jeder Spieler führt einen kleinen Stamm durch drei frühe Epochen der Menschheitsgeschichte. Beginnend in den letzten Ausläufern der Altsteinzeit, als die Menschen noch umherzogen und auf die Jagd gingen, über die Jungsteinzeit, in der sie zu siedeln begangen und von Jägern und Sammlern zu Bauern, Fischern und Hirten wurden, bis hin zur Bronzezeit, in der die ersten großen Reiche entstanden.

Jeder Stamm beginnt in einem eigenen kleinen, bereits erkundeten Gebiet. Durch seine Aktionen erhöht man die Anzahl seiner Stammes-

mitglieder, vergrößert seinen bekannten Landschaftsraum und seinen Zugriff auf wertvolle Ressourcen. Mit Hilfe dieser Ressourcen macht man zivilisatorische Errungenschaften, die Siegpunkte und Zugang zu weiteren Errungenschaften bringen. Aber die Spieler müssen auch darauf achten, dass ihr Stamm stark genug ist, um Ereignisse wie Naturkatastrophen, Krankheiten und feindliche Überfälle zu überstehen, damit sich ihr Stamm als erfolgreichster behaupten kann.

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte hat.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan



60 Stammesmitglieder
(15 je Spielerfarbe)



1 Startspielerzeichen



60 Markierungssteine
(12 je Spielerfarbe; zusätzl. je 3 als Ersatz)



16 Fortschrittsanzeiger
(4 je Spielerfarbe)



15 Errungenschaftstafeln (je 5 verschiedene pro Farbe)



24 Ereignistafeln (je 8 verschiedene pro Farbe)



6 Aktionstafeln



Nachwuchs

Erkundung

Bewegung

50 Landschaftsfelder (je 10 pro Ressource)



Ziege

Pferd

Weizen

Gold

Weihrauch

89 Siegpunktplättchen



30x

20x

12x

15x

12x

4 Pfeilplättchen



20 Muschelplättchen



1 Stoffbeutel



1 Beutelanhänger



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.

1. Der Beutelanhänger wird am Beutel befestigt. Dazu wird die Kordel durch das Loch im Anhänger gefädelt (1). Anschließend wird der Anhänger durch die Schlinge geschoben (2). Dann wird die Schlinge festgezogen (3).
2. Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
3. Jeder Spieler erhält in seiner Farbe **15 Stammesmitglieder**, **12 Markierungssteine** (große Holzsteine) und **4 Fortschrittsanzeiger** (kleine Holzsteine). Außerdem bekommt jeder **5 Muscheln** und **1 Pfeilplättchen**.
4. Auf jede der **4 Fortschrittsleisten** legt jeder Spieler 1 seiner **Fortschrittsanzeiger**, jeweils auf das **untere** Feld. Die Striche neben den Feldern geben die Intensität der Aktionen an, die Zahlen auf den Feldern die Siegpunkte bei Spielende.
5. Die **50 Landschaftsfelder** werden in den Beutel gelegt und gut gemischt.
6. Jeder Spieler beginnt mit einem kleinen erkundeten Gebiet. Dazu zieht jeder **3 Landschaftsfelder** aus dem Beutel und legt sie so wie abgebildet in „Dreiecksform“ offen vor sich aus. Welche Landschaft sich an welcher Stelle befindet, ist dabei egal.

HINWEIS: Sollte ein Spieler mehrere Felder derselben Landschaftsart ziehen, zieht er so lange weitere Felder, bis er **3 verschiedene** Landschaften hat. Die anderen Felder kommen zurück in den Beutel. Dies gilt nur zu Beginn des Spiels. Während des Spiels ist es möglich, dass ein Spieler gleiche Landschaftsfelder zieht und bei sich anlegt.

7. Die **6 Aktionstafeln** werden gemischt und am oberen Spielplanrand in einer Reihe offen ausgelegt. Das ist die **Aktionsreihe**.
8. Die **15 Errungenschaftstafeln** werden nach den drei Farben sortiert und einzeln gemischt. Von jeder Farbe kommt eine Tafel nicht ins Spiel und wird unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.
9. **4 Errungenschaftstafeln jeder Farbe** werden auf dem Spielplan ausgelegt. In der unteren Epoche (ausgehende Steinzeit) werden die braunen Tafeln zufällig **offen** ausgelegt. In der mittleren Reihe (Jungsteinzeit) werden verdeckt vier grüne Tafeln gelegt. Und in der oberen Reihe (Bronzezeit) werden verdeckt 4 orangefarbene Tafeln gelegt.
10. Die **24 Ereignistafeln** werden nach den drei Farben sortiert und einzeln gemischt. Je 8 Tafeln werden als verdeckte Stapel auf die zugehörigen Felder des Spielplans gelegt.
11. Der älteste Spieler wird Startspieler und erhält das **Startspielerzeichen „Feuerstein“**. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

HINWEIS: Der Startspieler wechselt während des Spiels nicht. Der Feuerstein dient dazu nachzuhalten, bei welchem Spieler das Spiel endet; nämlich bei dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt.

12. Die **Bärenzähne** werden als Vorrat nach Werten getrennt bereitgelegt. **Im Spiel zu viert** erhalten der dritte und vierte Spieler je 1 Bärenzahn im Wert von 1 Siegpunkt. **Im Spiel zu dritt** erhält der dritte Spieler 1 Bärenzahn im Wert von 1 Siegpunkt. **Im Spiel zu zweit** erhält der zweite Spieler 1 Bärenzahn im Wert von 1 Siegpunkt.



8.



12.



SPIELAUFBAU BEI 4 SPIELERN

5.

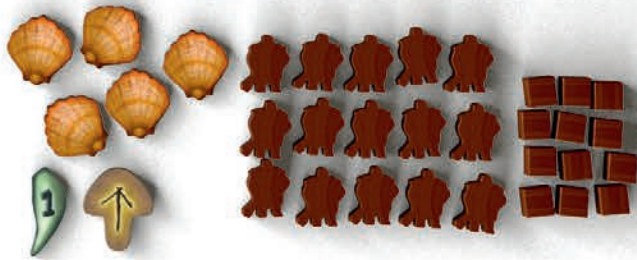


9.

10.



11.



Erstes Stammesmitglied einsetzen

Vor dem eigentlichen Spiel setzt jeder Spieler sein erstes Stammesmitglied auf eines seiner drei Landschaftsfelder. Der Startspieler fängt an. Nacheinander folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Tipp: Die Spieler sollten Landschaftsfelder wählen, auf denen eine Ressource abgebildet ist, die auch auf den Errungenschaftstafeln der ersten Epoche zu sehen ist. Wenn möglich sollte man eine andere Ressource wählen als die Mitspieler.

Ablauf eines Spielzugs

1. 1 Aktionstafel wählen
2. Aktion ausführen
3. Aktionstafel ans Ende der Reihe legen

Aktionstafel wählen

- Wer an der Reihe ist, **muss** aus der Aktionsreihe 1 Aktionstafel wählen.
- Entscheidet er sich für die **vordere Tafel**, ist die Aktion **kostenlos**. Wählt er eine Tafel weiter rechts davon, muss er dafür Muscheln bezahlen. Er muss auf **jede** Tafel, die er auslöst, 1 Muschel legen.
- Wählt ein Spieler im späteren Verlauf eine Tafel, auf der Muscheln liegen, erhält er diese Muscheln zusätzlich nach der Aktion.

WICHTIG: Auch wenn jeder Spieler zu Beginn nur wenige Muscheln hat, sollte man bereit sein, diese einzusetzen, um in bestimmten Situationen eine gewünschte Aktion durchführen zu können und nicht allein von der zufälligen Auslage der Aktionsreihe abhängig zu sein.

- Drei der Aktionstafeln zeigen nur 1 Aktion. Die Aktionen sind: **Nachwuchs, Bewegung, Erkundung.**
- Die drei anderen Aktionstafeln zeigen jeweils **1 Aktion und eine Hand**. Die **Hand** steht für eine **Errungenschaft**, die man machen kann. Bei diesen Aktionstafeln hat der Spieler die **Wahl**, ob er die Aktion durchführt oder eine Errungenschaft macht. Beides kann er nicht machen.
- Nach Durchführung der Aktion bzw. Errungenschaft legt der Spieler die Tafel ganz **ans Ende** der Reihe und schiebt die Reihe nach links durch, so dass jetzt die nächste Tafel vorne liegt.
- Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.



Beispiel 1: Ein Spieler möchte die Aktion „Nachwuchs“ durchführen. Da sich diese Aktion in der Aktionsreihe an erster Stelle befindet, darf er die Aktion kostenlos wählen.



Beispiel 2: Ein Spieler möchte die Aktion „Erkundung“ durchführen. Da sich diese Aktion erst an dritter Stelle befindet, muss er auf die beiden Aktionstafeln davor jeweils 1 Muschel legen.



Beispiel 3: Ein Spieler möchte die Aktion „Erkundung“ durchführen. Da sich diese Aktion an zweiter Stelle befindet, muss er zunächst auf die vordere Aktionstafel 1 Muschel legen. Aus früheren Spielzügen liegen auf der Tafel „Erkundung“ 2 Muscheln. Diese erhält der Spieler nun zusätzlich zu seiner Aktion.

HINWEIS: Im Laufe des Spiels liegen in der Aktionsreihe auch Ereignistafeln, die man wählen kann.

Die Aktionen



Nachwuchs

Der Spieler nimmt sich so viele Stammesmitglieder aus seinem Vorrat wie sein Fortschrittsanzeiger auf der Leiste „Nachwuchs“ angibt. Je höher sein Anzeiger auf dieser Leiste vorgerückt ist, desto mehr Stammesmitglieder erhält er. Diese Figuren darf er beliebig auf seinen Landschaftsfeldern aufstellen, auf denen er bereits Figuren stehen hat. Auf leere Felder dürfen neue Stammesmitglieder nicht gestellt werden.



Beispiel: Spieler **SCHWARZ** darf 2 Stammesmitglieder nehmen. Er stellt sie beide auf das Feld „Ziege“, auf dem bereits 1 Stammesmitglied steht. Er hätte stattdessen 1 neues Stammesmitglied auf das Feld „Ziege“ stellen dürfen und das andere auf das Weizenfeld, auf dem sich ein weiteres Stammesmitglied befindet.



Bewegung

Der Spieler erhält für seine Stammesmitglieder so viele Bewegungsschritte wie sein Fortschrittsanzeiger auf der Leiste „Bewegung“ angibt. Je höher sein Anzeiger auf dieser Leiste vorgerückt ist, desto mehr Bewegungsschritte erhält er. Diese Schritte darf er für 1 Stammesmitglied verwenden oder auf mehrere seiner Stammesmitglieder aufteilen. Er darf auch Schritte verfallen lassen.



Beispiel: Spieler **SCHWARZ** erhält 3 Bewegungsschritte. Er setzt 1 Stammesmitglied 2 Felder weiter und 1 anderes 1 Feld.



Erkundung

Der Spieler zieht so viele Landschaftsfelder aus dem Beutel wie sein Fortschrittsanzeiger auf der Leiste „Erkundung“ angibt. Je höher sein Anzeiger auf dieser Leiste vorgerückt ist, desto mehr Landschaftsfelder darf er ziehen. Nachdem der Spieler alle Felder gezogen hat, darf er sie beliebig an seinen Landschaftsfeldern anlegen.



Beispiel: Spieler **SCHWARZ** darf 2 Landschaftsfelder aus dem Beutel ziehen. Er zieht 1 Weizen und 1 Gold und legt die beiden Felder bei sich an.

HINWEIS: Einmal gelegte Landschaftsfelder dürfen während des Spiels nicht mehr an eine andere Stelle versetzt werden.

Eine Errungenschaft machen

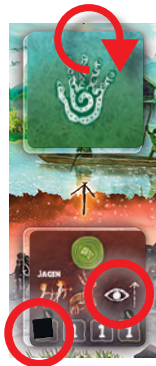


Will ein Spieler eine Errungenschaft machen, muss er dazu eine Aktionstafel, die ein „Hand“-Symbol trägt, wählen.

- Jeder Spieler muss mit Errungenschaften in der **unteren Epoche** beginnen. Um eine Errungenschaft machen zu können, muss der Spieler über die benötigte Ressource verfügen. Dazu muss mindestens **1 seiner Stammesmitglieder auf einem Feld mit dieser Ressource** stehen. Abgeben muss er die Ressource nicht.
- Der Spieler setzt einen seiner Markierungssteine auf das **erste freie Feld** ganz links auf der Errungenschaftstafel und erhält die abgebildeten Siegpunkte in Form von Bärenzähnen, die er als Haufen vor sich sammelt.

HINWEIS: Bärenzähne darf man bei Bedarf jederzeit wechseln. Seinen Mitspielern muss ein Spieler nicht verraten, wie viele Siegpunkte er schon hat.

- Ist über dem Feld ein „Blitz“ abgebildet, wird von dem zugehörigen Stapel dieser Epoche die oberste Ereignistafel aufgedeckt, vorgelesen und **ans Ende der Aktionsreihe** gelegt. Dieses Ereignis wird jetzt noch nicht ausgeführt, sondern erst, wenn ein Spieler diese Tafel in seinem Zug wählt.
- Auf jeder Errungenschaftstafel befindet sich rechts ein **Fortschrittssymbol** (Symbol mit Pfeil nach oben). Dafür setzt der Spieler seinen **Fortschrittsanzeiger** auf dieser Leiste 1 Feld nach oben. Damit darf er in Zukunft diese Aktion stärker nutzen.
- Hat der Spieler den **ersten** Markierungsstein auf diese Errungenschaftstafel gesetzt, wird anschließend die Errungenschaftstafel in der **darüber liegenden** Epoche aufgedeckt, so dass jetzt alle sehen, welche Ressourcen hierfür benötigt werden. In der zweiten Epoche sind es **2 gleiche** Ressourcen, in der dritten Epoche **3 gleiche**.



Beispiel 1: Spieler **SCHWARZ** hat die Errungenschaft „Jagen“ erlernt. Er ist der Erste, der diese Errungenschaft macht und setzt daher seinen Markierungsstein auf das Feld ganz links. Der Spieler erhält Bärenzähne im Wert von 2 Punkten und außerdem rückt er seinen Fortschrittsanzeiger auf der Leiste „Erkundung“ um 1 Feld nach oben. Anschließend deckt

er die darüber liegende Errungenschaftstafel der mittleren Epoche auf. Da über seinem Markierungsstein auf der Tafel „Jagen“ das Ereignissymbol abgebildet ist, deckt er die oberste Ereignistafel vom Stapel der Ereignisse auf und legt sie ans Ende der Aktionsreihe.



Beispiel 2: Spieler **SCHWARZ** hat die Errungenschaft „Kochen“ erlernt. Da bereits die Spieler Braun und Grau diese Errungenschaft gemacht haben, setzt er seinen Markierungsstein auf das dritte Feld von links. Dafür erhält er einen Bärenzahn im Wert 1 und 1 Schritt auf der Fortschrittsleiste „Nachwuchs“. Da über seinem Feld kein Ereignissymbol zu sehen ist, wird diesmal keine Ereignistafel aufgedeckt.

WICHTIG: Wenn **2 oder 3 gleiche Ressourcen** benötigt werden, muss der Spieler auch mindestens so viele Landschaftsfelder dieser Ressourcenart haben und auf diesen muss **jeweils** mindestens 1 Stammesmitglied stehen. Es reicht also nicht, dass für eine Errungenschaft in der zweiten Epoche, die zwei Ziegen benötigt, der Spieler auf einer Landschaft „Ziege“ 2 Stammesmitglieder stehen hat.



Beispiel 3: Spieler **SCHWARZ** möchte die Errungenschaft „Käseherzeugung“ erlernen, für die er Zugriff auf 2 Ziegen benötigt. 2 seiner Stammesmitglieder stehen auf einer Landschaft „Ziege“. Das würde allerdings nicht reichen, da es zwei verschiedene Landschaftsfelder sein müssen. Da der Spieler aber auch noch 1 Stammesmitglied auf einer weiteren Landschaft „Ziege“ hat, kann er diese Errungenschaft erlernen.

- Grundsätzlich gilt für die **zweite und dritte Epoche**, dass ein Spieler dort nur dann eine Errungenschaft machen kann, wenn er die **darunter liegende** Errungenschaft der vorhergehenden Epoche gemacht hat. Das heißt, einer seiner Markierungssteine muss dort bereits liegen.



Fortsetzung von Beispiel 3: Hätte Spieler **SCHWARZ** nicht schon „Kochen“ erlernt, wäre die Errungenschaft „Käseherzeugung“ für ihn nicht möglich.

WICHTIG: Jeder Spieler darf eine Errungenschaft **nur einmal** machen. Das heißt, kein Spieler kann 2 oder mehr Markierungssteine auf derselben Errungenschaftstafel haben.

Landschaftsfelder als Joker nutzen

- Hat ein Spieler nicht die benötigte Ressource, um eine Errungenschaft zu machen, darf er **Landschaftsfelder erschöpfen**.
- Dazu dreht er ein beliebiges Feld, auf dem eines (oder mehrere) seiner Stammesmitglieder steht, auf die Rückseite und stellt die Figur(en) anschließend wieder darauf. Damit ist diese Landschaft bis zum Spielende verbraucht. Stammesmitglieder dürfen dieses erschöpfte Feld aber weiterhin betreten.

WICHTIG: Auch um ein Landschaftsfeld als Joker zu nutzen, muss sich auf diesem Feld mindestens 1 Stammesmitglied befinden.

- In der **ersten Epoche** kann der Spieler 1 erschöpfte Landschaft für eine **beliebige Ressource** nutzen.
- In der **zweiten und dritten Epoche** muss der Spieler **mindestens 1 Ressource der geforderten Art** haben. Die zweite bzw. in der dritten Epoche auch dritte Ressource darf er durch eine bzw. zwei erschöpfte Landschaften (das können verschiedene sein) ersetzen.



Beispiel: Hätte Spieler **SCHWARZ** anders als im vorhergehenden Beispiel nicht Stammesmitglieder auf 2 Landschaftsfeldern „Ziege“, hätte er ein Landschaftsfeld „Weizen“ erschöpfen können, um es als Joker für die fehlende „Ziege“ zu nutzen. Dazu dreht er das Weizenfeld auf die erschöpfte Seite und stellt sein Stammesmitglied wieder darauf.

Die Pfeilplättchen



Grundsätzlich kann ein Spieler nur eine Errungenschaft machen, wenn er die unmittelbar darunter liegende Errungenschaft der früheren Epoche bereits gemacht hat.

- Aber einmal im Spiel darf jeder von dieser Regel abweichen, indem er sein Pfeilplättchen einsetzt.
- Dazu legt er sein Pfeilplättchen zwischen eine Errungenschaft, auf der sich sein Markierungsstein befindet, und einer **diagonal** benachbarten, **bereits aufgedeckten** Errungenschaft. Dadurch kann er diese Errungenschaft machen, auch wenn er auf der Errungenschaft direkt unterhalb noch keinen Markierungsstein hat.
- Das Pfeilplättchen bleibt anschließend liegen und kann ab jetzt auch von anderen Spielern genutzt werden.



Beispiel: Spieler **SCHWARZ** möchte die Errungenschaft „Weben“ machen, um die 6 Punkte zu gewinnen. Die Voraussetzung, 3 verschiedene Landschaftsfelder „Ziege“ jeweils mit mindestens 1 Stammesmitglied, hat er. Allerdings hat er die vorherige Errungenschaft „Metallschmelzen“ noch nicht gemacht. Daher legt er sein Pfeilplättchen zwischen die Errungenschaften „Käseherzeugung“ und „Weben“.

Die Ereignisse



Ereignisse kommen ins Spiel, wenn ein Spieler eine Errungenschaft macht und sich über dem Feld, auf das er seinen Markierungsstein setzt, ein Ereignissymbol befindet.



Das Ereignis wird **erst ausgeführt**, wenn ein Spieler statt einer Aktions-tafel die **Ereignistafel in der Aktionsreihe nehmen muss** oder freiwillig **wählt**. Will ein Spieler ein Ereignis nicht durchführen, darf er die Tafel auslassen und muss wie bei den Aktionstafeln eine Muschel auf diese Tafel legen.



Die meisten Ereignisse beziehen sich auf die Fortschrittsleiste „**Stärke**“. Heißt es auf einer Tafel „... falls du der Stärkste bist“ ist damit der Spieler gemeint, der auf der Fortschrittsleiste „Stärke“ am weitesten oben steht. Auch wenn mehrere Spieler die „Stärksten“ sind, trifft das Ereignis nur auf den Spieler zu, der die Tafel in seinem Zug wählt. Das gleich gilt, wenn es heißt „... falls du der Schwächste bist“.

Nimmt ein Spieler eine Ereignistafel, von der er **nicht betroffen** ist, wird die Ereignistafel ohne Auswirkung aus dem Spiel genommen.

Beispiel: Heißt es auf der Tafel „Du verlierst 2 Siegpunkte, falls du der Schwächste bist.“ und der Spieler steht auf der Stärkeleiste nicht an letzter Stelle, dann verliert er keine Punkte.

Sollten alle Spieler auf demselben Feld der Stärkeleiste stehen, dann gelten sie alle als die „Schwächsten“ bzw. „Stärksten“.



Verliert ein Spieler Stammesmitglieder, gibt er höchstens so viele ab, dass er eines behält. Sein letztes Stammesmitglied verliert er nicht.



Muss ein Spieler Landschaftsfelder erschöpfen, müssen sich darauf keine Stammesmitglieder befinden. Er darf unbesetzte Felder umdrehen.

Nachdem das Ereignis durchgeführt wurde, ist die Ereignistafel aus dem Spiel. Handelt es sich um eine Ereignistafel aus der **ersten und zweiten Epoche**, wird sie in die **Schachtel zurückgelegt**.



Eine Ereignistafel der **dritten Epoche** (orange) wird stattdessen **neben dem Spielplan ausgelegt**, damit man sieht, wie viele dieser Ereignisse bereits ausgeführt wurden, da sie das Spielende einleiten.

SPIELEND

Das Spiel **endet in der Runde**, in der eine bestimmte Anzahl Ereignis-tafeln der **letzten** Epoche ausgeführt wurde:

bei 2 Spielern 2 Ereignisse
bei 3 Spielern 3 Ereignisse
bei 4 Spielern 4 Ereignisse

WICHTIG: Das Ereignis muss tatsäch-lich gewählt und **ausgeführt** werden. Es reicht nicht, wenn es aufgedeckt und in die Aktionsreihe gelegt wird. Danach wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, bis zum Spieler, der rechts vom Startspieler (Feuerstein) sitzt. Anschlie-ßend werden die Siegpunkte ermittelt.

Wertung am Spielende

1. Fortschrittsleisten

Je nachdem, wie weit ein Spieler auf den Fortschrittsleisten Nachwuchs, Erkundung und Bewegung gekommen ist, erhält er die abgebildeten **6, 3 oder 1 Siegpunkte**.



2. Meiste Stammesmitglieder

Wer die meisten Stammes-mitglieder eingesetzt (also die wenigsten Figuren im Vorrat) hat, erhält **2 Siegpunkte**.



3. Meiste Landschaftsfelder

Wer die meisten, nicht erschöpften (= umgedrehten) Landschaftsfelder besitzt, erhält **2 Siegpunkte**.

HINWEIS: Gibt es bei Stammesmitgliedern oder Landschafts-feldern einen Gleichstand, erhalten alle daran beteiligten Spieler die **2 Siegpunkte**.



4. Bärenzähne

Zum Schluss addiert jeder die Siegpunkte auf seinen gesammelten Bärenzähnen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen, wer mehr Muscheln hat. Sollte auch dies gleich sein, gewinnt von diesen, wer weniger Landschafts-felder erschöpft hat. Sollte es noch immer keinen eindeutigen Sieger geben, dann gibt es mehrere Gewinner.

WEITERE REGELN

Keine Stammesmitglieder im Vorrat

Sollte es vorkommen, dass ein Spieler keine Stammesmitglieder mehr in seinem Vorrat hat, da er sie bereits alle eingesetzt hat, darf er, wenn er Nachwuchs bekommt, stattdessen seine bereits eingesetzten Stammes-mitglieder umsetzen.

Keine Landschaftsfelder im Beutel

Sollte es vorkommen, dass der Beutel leer ist, darf ein Spieler beim Erkunden stattdessen erschöpfte Landschaftsfelder, auf denen sich keine Stammesmitglieder befinden, wieder umdrehen. Sollte das nicht möglich sein, kann er nicht erkunden.

THEMATISCHER HINTERGRUND



In der **ausgehenden Altsteinzeit** (um 30.000 bis 10.000 v. Chr.) waren die Menschen vor allem Jäger und Sammler. Sie lebten noch nicht in dauerhaften Siedlungen, sondern wanderten dorthin, wo sie Nahrung fanden. Trotz vieler Katastrophen, die die Menschheit erleiden musste, hat sie es in dieser Epoche geschafft, sich nahezu überall auf der Erde auszubreiten.



In der **Jungsteinzeit** (ca. 12.000 bis 2.200 v. Chr.) begannen die Menschen sesshaft zu werden. Durch Ackerbau und Viehzucht versorgten sie sich nun mit Nahrung an einem festen Ort, der leichter gegen Feinde verteidigt werden konnte. Dadurch vergrößerte sich die Bevölkerung in dieser Epoche in bislang ungekanntem Ausmaß.



In der **Bronzezeit** (ca. 3.300 bis 800 v. Chr.) lernten die Menschen, aus der Verschmelzung von Kupfer und Zinn den weitaus härteren Werkstoff Bronze herzustellen. Dieses neue, widerstandsfähige Material wurde u. a. als Zahlungsmittel eingesetzt. Es war leicht zu transportieren und somit war es möglich, großen Reichtum anzuhäufen und die ersten bedeutenden Reiche zu gründen.



Ziegen gehören zu den ersten Tieren, die domestiziert wurden. Sie wurden als Lieferant für Milch und Fleisch gehalten. Ihre Haut wurde zu Leder verarbeitet. Hirtenvölker konnten sich mit ihrer Hilfe in Gebieten entfalten, die für die Landwirtschaft ungeeignet waren.



Auf über 30.000 Jahre alten Höhlenmalereien wurden bereits Darstellungen großer, wild lebender **Pferde** gefunden. Ursprünglich wurden diese Tiere wegen ihres Fleisches gejagt. Aber Stämme, die Pferde domestizierten und reiten konnten, hatten bei der Jagd und im Kampf große Vorteile. Und auch als Lasttiere waren Pferde im Einsatz.



Der wild wachsende **Weizen** wurde zunächst wie jede andere Pflanze gepflückt und roh gegessen. Die Stämme, die am nördlichen Rand der Syrischen Wüste lebten, waren die ersten, die lernten, den Boden zu kultivieren. Indem sie andere Pflanzen jäteten und neuen Samen aussäten, wuchs im Folgejahr mehr Weizen.



Gold war für die Stämme der Vorzeit einzigartig. Es war beständig gegen Wind und Wetter, konnte mit Werkzeugen bearbeitet und in Form gebracht werden und war wegen seines Glanzes begehrt. Damit wurde Gold zu einer wertvollen Ware in Form von Schmuckstücken und als Zahlungsmittel.



Nachdem die Menschen gelernt hatten, das Feuer zu beherrschen, dauert es nicht lange, bis sie erkannten, dass dessen Rauch unterschiedlich roch, je nachdem, was man verbrannte. Manche Gerüche wurden als besonders angenehm wahrgenommen, so dass diese als Geschenke von den Göttern für ihre Opfergaben angesehen wurden. Das Verbrennen von **Weihrauch** wurde zu einem wichtigen religiösen Ritual.



Feuersteine zählen zu den ältesten Werkzeugen der Menschheitsgeschichte. Sie wurden u. a. zum Graben, Zerlegen von Fleisch, Schneiden von Pflanzen und als Waffen in Form von Faustkeilen und Klingen verwendet.



Spondylus-Muscheln (Stachelaustern) gehörten zu den frühen Handelsgütern. Sie wurden in den gemäßigten und wärmeren Meeren gefunden und breiteten sich durch Handelswege über weitreichende Gebiete aus. Später schwand ihre Bedeutung gegenüber dem neuen Zahlungsmittel Bronze.

Der Autor:

Rustan Håkansson, geboren 1981, lebt mit seiner Familie in Norrköping in Schweden. Aufgewachsen mit selbst gebastelten Laufspielen seines Vaters hat er später alle Arten moderner Gesellschaftsspiele gespielt. Nach einigen Jahren in der Brettspielbranche ist er nun hauptberuflicher Spieleentwickler. In seinen Spielen versucht er immer wieder etwas andere Wege zu gehen. Bei Tribes sind es die eigenen Landschaftsauslagen jedes Spielers statt einer gemeinsamen Auslage. Ursprünglich war dieses einfache Zivilisationsspiel in kleiner Auflage in dem schwedischen Verlag Tea Time Productions erschienen. Zusammen mit dem Kosmos-Verlag hat der Autor die hier vorliegende neue Version entwickelt.



Redaktion: Wolfgang Lüttke

Redaktionelle Unterstützung: Kosmos-Team, Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Illustration: Claus Stephan

Grafik: Antje und Claus Stephan

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de



© 2017 Tea Time Productions

Art.-Nr.: 691059

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY