

STONE AGE

Marco Teubner

JUNIOR







DAS KARTENSPIEL

Die Erklärung
für die
Erweiterung zu
**STONE AGE
JUNIOR**
findest du auf
Seite 6.



MATERIAL UND AUFBAU

MATERIAL

- 1 Spielregel
- 21 Warenkarten
(je 4x Beere ,
Fisch , Krug ,
Pfeilspitze , Zahn 
und 1x Hund )
- 15 Hüttenkarten
- 1 Holzmammut

- Sortiere die Karten in 2 Stapel
1. **Warenkarten** und einen Stapel



**Hüttenkarten
(Rückseite)**

Martin

**Nachziehstapel für
die Waren**

- Stelle das Mammut Martin **neben** eine Warenkarte deiner Wahl.

- Die übrigen **Warenkarten** (Ware nach oben) in die Wahlbox. Die Karte mit der Ware nach oben ist der Nachziehstapel für die Waren.

Stapel. Einen Stapel für die
Stapel für die **Hüttenkarten**.



**Warenkarten
(Rückseite)**








2. Mische die **Hüttenkarten**
verdeckt und lege sie als
Hüttenstapel für alle Mitspieler
erreichbar bereit.

Gib allen, auch dir, jetzt
1 Hüttenkarte. Diese legst ihr mit
der Seite, auf der die Waren
abgebildet sind, sichtbar vor euch
aus.



Die Seite mit den
Waren zeigt nach
oben (Vorderseite).

3. Mische die **Warenkarten**.
Lege dann **9 Warenkarten**
kreisförmig und **verdeckt** (mit der
Wiese nach oben) in der Mitte
aus.

Achtung: Spielst du mit
2 oder 3 Spielern musst du von
jeder Ware ( ,  ,  ,  , )
1 Karte, also 5 Karten,
aussortieren. Diese legst du in die
Schachtel zurück.

den legst du **offen** (mit der
Wiese nach oben) in der
Mitte des Kreises. Das
sind die
Waren.

SPIELZIEL

Du willst eine kleine Siedlung gründen. Damit du eine Hütte bauen kannst, brauchst du immer 3 verschiedene **Waren** (🍷, 🐟, 🍲, 🏠, 🪵). Wer von euch zuerst **3 Hütten** gebaut hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Ihr spielt das Spiel der Reihe nach im Uhrzeigersinn. In „Stone Age Junior - Das Kartenspiel“ beginnt das jüngste Kind. Wenn du an der Reihe bist, machst du immer Folgendes:

Martin bewegen – **Warenkarte aufdecken** – **Hütte bauen**

Danach ist das nächste Kind links von dir an der Reihe.

MARTIN BEWEGEN

Als erstes bewegst du Martin. Hierzu ziehst du ihn **1, 2, 3** oder **4 Warenkarten** im Uhrzeigersinn weiter.



WARENKARTE AUFDECKEN

Decke die Karte auf, neben der Martin stehen bleibt.

Beispiel:

Du deckst diese Karte auf.




Vergleiche die abgebildete Ware mit deiner Hüttenkarte. Ist die Ware auf deiner Hüttenkarte abgebildet?

Die Ware ist auf deiner Hüttenkarte abgebildet.

Super! Leg die Warenkarte offen bei deiner Hütte ab.



Jetzt legst du die oberste Warenkarte () des Nachziehstapels verdeckt auf den freige gewordenen Platz neben Martin.



Hast du die Ware schon in einem früheren Zug eingesammelt?

Dann liegt die Ware bereits vor dir. Du musst die Warenkarte wieder auf die Wiesenseite drehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Ware ist nicht auf deiner Hüttenkarte abgebildet.

Dreh die Warenkarte wieder auf die Wiesenseite und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Guff, der Hund



Auf einer der Warenkarten hat sich Guff versteckt. Diese Karte kannst du als **1 Ware deiner Wahl** einsetzen.

Ich bin

 ,  ,  ,
oder  .



HÜTTE BAUEN + SPIELENDEN

Am Ende deines Zuges vergleichst du deine Waren mit denen auf deiner Hüttenkarte.

Hast du alle **3 abgebildeten Waren** oder 2 Waren und Guff, dann kannst du deine Hütte bauen.



Wie baust du eine Hütte?

Du drehst deine Hüttenkarte um. Juhu, deine Hütte ist nun gebaut. Du musst deine Warenkarten mit der Warensseite nach oben unter den Nachziehstapel legen. Nimm dir dann eine neue Hütte vom Hüttenstapel.



Spielende

Hast du die **3. Hütte** gebaut, gewinnst du sofort das Spiel!

ERWEITERUNG ZU **STONE AGE JUNIOR**



Hast du bereits das „Stone Age Junior“ Brettspiel, kannst du das Kartenspiel als Erweiterung dazu spielen. Es gelten die normalen Regeln mit diesen Ergänzungen:

SPIELAUFBAU

Baue das Brettspiel wie gewohnt auf. Stelle Martin auf das „Tauschfeld“ des Spielplans.



Die Warenkarten mischst du und legst sie verdeckt als Stapel neben dem Spielplan bereit. *(Die Hüttenkarten benötigst du nicht.)*



BEWEGE DICH MIT MARTIN

Bewegst du dich mit deiner Spielfigur auf das Feld, auf dem Martin steht, kannst du dort **entweder** normal 1 Ware nehmen/tauschen **oder** du ziehst sofort **zusammen mit Martin** auf ein „**Warenfeld**“ deiner Wahl weiter. Dann nimmst du dir von dort die Ware und legst sie hinter deiner Siedlung ab.

„Hundefeld“ und „Bauplatz“, zählen nicht als „Warenfeld“!



DER BAUPLATZ

Bewegst du deine Figur auf den „Bauplatz“ und kannst **keine Hütte** bauen, nimmst du dir die oberste Warenkarte vom Stapel.

Diese Warenkarte legst du verdeckt vor dir ab. Du kannst sie wie die normalen Waren für den Bau einer Hütte einsetzen.



Regellektorat: Gregor Abraham sowie Hanna & Alex Weiß



© 2017
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15,
80809 München
www.hans-im-glueck.de

Unseren Ersatzteil-
service und vieles
mehr findest du
auf: www.cundco.de

Für viele Testrunden
bedanken sich Autor und
Verlag bei allen Testspielern,
ganz besonders bei den
Kindern des „Kindergarten
Regenbogen“ in Ottobrunn.