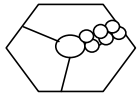


Einsetzrunde:

- ◆ In umgekehrter Spielerreihenfolge muss jeder Spieler 1 eigenes Clan-Mitglied auf ein beliebiges, leeres Feld des Spielplans stellen. Neben jedem Jagdgebiet darf zunächst nur 1 Clan stehen.



Jagdgebiet mit 3 Feldern

- ◆ Danach KANN jeder Spieler - nun in Spielerreihenfolge - ein 2. Clan-Mitglied einsetzen. Das Mitglied muss auf ein Nachbar-Feld zu dem schon eingesetztem eigenen Mitglied platziert werden. Dort dürfen nun auch fremde Clan-Mitglieder stehen.
- ◆ Auf jedem Feld des Spielplans darf sich immer nur max. 1 Mitglied jedes Clans befinden.
- ◆ Kosten für den Einsatz: siehe Phase 3.
- ◆ Auf der Clan-Größenskala markiert man die Anzahl der Clan-Mitglieder. Spielerreihenfolge anpassen: Der Spieler rmit dem größten Clan wird erster Spieler, der Spieler mit dem zweitgrößten Clan zweiter usw.. Patt: Die größere Nummer bei den Startkarten-Kräutern ist im Vorteil.

Ablauf einer Runde zu je 4 Phasen:

1) Neue Technologien kaufen / Vergammelte Nahrung abgeben:

- ◆ Zunächst wird 1 Feldfrucht im Wert 1 als Bonus auf die kleinste Technologiekarte im Markt gelegt.

a) Neue Technologien kaufen:

- ◆ Wer in Spielerreihenfolge - beginnend mit dem Startspieler - am Zug ist, hat die Wahl:

ENTWEDER: Der Spieler kann in der aktuellen Runde keine Technologie-Karte mehr kaufen.

ODER: 1 Technologie-Karte zum Kauf aussuchen (max. 1 je Spieler).

- ◆ Dazu wählt man 1 Karte aus dem aktuellen Markt und bietet sie zum Kauf an.
- ◆ In Spielerreihenfolge können die Spieler reihum je 1mal entscheiden, ob sie diese Karte kaufen wollen. Wer die Karte kauft, zahlt den aufgedruckten Preis in Nahrung in den allgemeinen Vorrat und legt die Technologie-Karte vor sich ab.
- ◆ Will kein Mitspieler kaufen, MUSS der aktive Spieler die Karte kaufen.
- ◆ Erhält man mit der Karte die Feldfrucht, darf man diese ggf. zur Bezahlung mit einsetzen.
- ◆ Es rückt sofort die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel in den Markt nach, d.h., sie wird entsprechend ihrer Nummer eingereiht. Hat die neue Karte die niedrigste Nummer aktuell im Markt, wird eine evt. auf einer Karte liegende Feldfrucht in den Vorrat abgeräumt.
- ◆ "MISCHEN"-Karte aufgedeckt: Als höchste Karte in den Markt legen. Nachziehstapel mischen. Und weiter geht es:
 - ◆ Man wählt solange erneut 1 Technologie-Karte aus, bis man selbst eine gekauft hat. Danach hat der nächste Spieler in Spielerreihenfolge das Recht zur Auswahl des Angebots.
 - ◆ **LIMIT:** Man darf nicht mehr als 3 Werkzeuge besitzen und muss ggf. eines ersatzlos abwerfen, wenn man ein weiteres kauft. Die Technologie-Karten "Wissen" zählen nicht aufs Limit. Man darf beliebig viele verschiedene Karten "Wissen" besitzen.
 - ◆ Liegt noch die Karte mit der Feldfrucht im Markt, geht die Karte aus dem Spiel. Eine neue Karte wird in den Markt eingereiht.

b) Vergammelte Nahrung abgeben, wenn man kein Feuer besitzt: 1/3 abgerundet der Nahrung.

2) Auf die Jagd gehen / Den Clan ernähren:

a) Auf die Jagd gehen:

- ◆ In umgekehrter Spielerreihenfolge prüfen: An welchen Jagdgebieten stehen eigene Clan-Mitglieder und welche Werkzeuge hat man für diesen Ort? Passt das Werkzeug zum Gebiet, darf man es nutzen. "Äcker" und "Kräuter" bringen immer Ertrag, unabhängig von Clan-Mitgliedern.

- ◆ Bei jedem Werkzeug entscheidet die Menge im Ernte-Vorrat über die Menge, die der Spieler nimmt. Jedes Werkzeug wird einzeln abgearbeitet.
- ◆ Steht ein Spieler auf dem Plan neben 2 bzw. 3 verschiedenen Jagdgebieten der gleichen Nahrungsart, rechnet er beim Ernten 1 bzw. 2 virtuelle Marker zum tatsächlichen Vorrat in den Erntefeldern dazu. Dadurch verbessert sich ggf. sein Ertrag.

b) Den Clan ernähren:

Pro eigenem Clan-Mitglied auf dem Plan muss man 1 Nahrung in den Vorrat zurücklegen. Reicht die Nahrung nicht aus, verliert man Leute. Die Verluste wählt man selbst aus, wobei Überlebende weiterhin benachbart sein müssen.

3) Den Clan vermehren:

- ◆ In umgekehrter Spielerreihenfolge DARF jeder Spieler alle seine neuen Clan-Mitglieder einsetzen. Sie müssen auf zu eigenen Leuten benachbarten Feldern eingesetzt werden, wobei die neuen Leute nicht komplett in Reihe oder nebeneinander platziert werden müssen. Jeder Spieler kann bis zu 5 Personen neu einbringen, wenn er den Einsatz bezahlen kann.
- ◆ Für die Gesamtzahl neuer Leute zahlt man bei 1, 2, 3, 4, 5 Personen 1, 3, 6, 10, 15 Nahrung. Zusatzkosten: Berg = 1 Nahrung, Feld beherbergt noch andere Personen = 1 Nahrung / Person, wobei die eigene Figur auch kostet.
- ◆ Neue Clan-Mitglieder zunächst gekippt einsetzen, bis alle Kosten entrichtet wurden.
- ◆ Nach dem erfolgreichen Einsetzen passt man die Clangröße auf der Größenskala an.

4) Bürokratie:

- ◆ Spielerreihenfolge festlegen: Der Spieler rmit dem größten Clan wird Erster, mit dem zweitgrößten Clan Zweiter usw.. Patt: Technologie-Karte mit höherer Nummer ist im Vorteil.

- ◆ Nachschub für die Erntefelder:

	Beere	Fisch	Wild	Mammut
--	-------	-------	------	--------

2 Spieler	2	1	0	0
3 Spieler	3	2	1	1
4 Spieler	4	2	1	1
5 Spieler	5	3	2	1
6 Spieler	6	4	3	1

UND 1 Einheit je Jagdgebiet im Spiel (z.B.: 2 Seen bei 4 Spielern = 2 + 2 Fische).

- ◆ Technologie-Markt: Die höchste Karte im Markt verdeckt unter Nachziehstapel legen und Ersatz ziehen. Ist diese neue Karte "MISCHEN", kommt sie als höchste Karte in den Markt und der Nachziehstapel wird gemischt. Lag "MISCHEN" aber schon im Markt, geht sie samt der niedrigsten Karte aus dem Spiel. Der Markt besteht ab sofort nur noch aus 6 Karten. Alle 6 Karten sind ab nun im aktuellen Markt. Ab sofort wird in dieser Phase die höchste Karte nicht mehr unter den Nachziehstapel gelegt.

Spielende: Sobald ein Spieler sein 13. Clan-Mitglied auf dem Plan hat, wird Phase 3 noch von allen Spielern zu Ende gespielt. Es gewinnt, wer den größten Clan besitzt. Patt: Der Beteiligte mit mehr Restnahrung ist im Vorteil.