

Wer am Zug ist, hat 3 Möglichkeiten, von denen er sich für **eine** entscheiden muss.

● **1 Charakter ausspielen:**

- ◇ Von oben nach unten die Anweisungen der Karte ausführen.
Wird ggf. das letzte Feld einer Ortskarte abgedeckt (mit Verbrauchsstein), geht sie auf den Ablagestapel.
Evtl. Stammesmitglieder darauf kommen auf ihre Stammeskarten zurück.
- ◇ Die Charakterkarte in Reihe der Auslage mit den wenigsten (ggf. aussuchen) Charakterkarten legen.
- ◇ Auf jeder Ortskarte (Wildnis, Jagdgebiete) dürfen max. 3 Stammesmitglieder (egal von wem) insgesamt stehen.
Heilige Orte gelten auch als Ortskarte, nehmen aber beliebig viele Stammesmitglieder genau eines Stammes auf.
Wer mehr Stammesmitglieder als bisher dort einsetzt, vertreibt die bisherigen fremden zurück auf deren Stammeskarte.
Die Nutzung eines Heiligen Ortes darf mit Vorhandensein von mind. 1 Stammesmitglied dort erfolgen.

● **Beliebig viele Stammesmitglieder von Ortskarten zurücknehmen:**

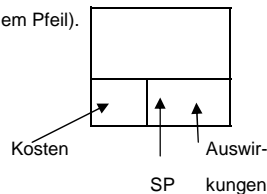
- ◇ Stammesmitglied zurückholen auf Stammeskarte = 1 Rohstoff eines beliebigen freien Feldes dieser Ortskarte wählen.
- ◇ Den gewählten (aber virtuellen) Rohstoff deckt man auf der Ortskarte mit 1 Verbrauchsstein ab.
- ◇ Den Rohstoff (Fleisch, Fell, Stein, Holz, Lehm, Früchte) setzt man sofort ein oder lässt ihn verfallen:
Rohstoffe können von einer/mehreren Ortskarten kommen, wenn man sie einsetzt.

- ⇒ Fleisch = 1 Hungerplättchen abgeben
- ⇒ 2 Felle = aus Vorrat 1 neues Stammesmitglied auf das Höhlenlager (Spielplan) stellen.
- ⇒ sonstige = Gegenstände erschaffen (bisher verdeckt): Alle dort links unten genannten Kosten direkt bezahlen.

- ▼ Man muss erst die Auswirkungen eines erschaffenen Gegenstandes nutzen, bevor man
 - im selben Zug einen weiteren Gegenstand erschafft.

- ◇ Bezahlte Gegenstände legt man offen vor sich ab. Als Lohn gibt es **1 - 3 SP oder eine/zwei** dieser Auswirkungen:

- ⇒ Setze 1 Deiner Stammesmitglieder auf eine beliebige Ortskarte (Männchen mit grünem Pfeil).
Dieses Mitglied darf man nicht im selben Zug zurücknehmen.
- ⇒ Nimm 1 Hungerplättchen (Fischgräte).
- ⇒ Ziehe 1 Gegenstand vom verdeckten Stapel (Kartenrückseite der Gegenstände).
- ⇒ Lege 1 Hungerplättchen in den Vorrat zurück (Fischgräte durchgestrichen).



● **Sonnenuntergang durchführen:**

- 1)
 - ◇ + 1 SP für jedes eigene Stammesmitglied auf Stammeskarte/Ortskarte.
 - ◇ - 1 SP für jedes Hungerplättchen im eigenen Besitz. Plättchen nicht abgeben.
 - ◇ - 1 SP für jede Charakterkarte auf der Hand.
 - ◇ Siegpunktstein auf Siegpunkteleiste entsprechend versetzen.
Erreicht/überschreitet man die Felder 9, 14, 18, kann man gegen Abgabe von 2 erschaffenen Gegenständen 1 SP verdienen. Wer das nicht kann, erhält 1 Hungerplättchen.
Um auf/über das Zielfeld zu ziehen, darf man max. 3 Hungerplättchen besitzen. Sonst = Stop bei 23.
Kommt man auf "0" Punkte, nimmt man den Stein zunächst von der Leiste.
 - ◇ Alle eigenen verdeckten Gegenstände (bis auf einen) abwerfen!
- 2) Für jedes eigene Stammesmitglied auf Stammeskarte/Ortskarten = 1 Hungerplättchen nehmen.
- 3) Aus der Auslage 5, 6 oder 7 freiliegende Charakterkarten auf die Hand nehmen.
Es kann immer nur eine freiliegende Karte genommen werden, also nicht abgedeckte Karte.

SPIELENDE: Sobald ein Spieler das Zielfeld (Hand) erreicht, endet das Spiel. Bei mehr als 24 SP zieht er bei 1 weiter.
Ist Beender = Startspieler, hat der andere Spieler noch 1 vollständigen Zug. Patt: Der Nachziehende gewinnt.

Hinweise:

- ◇ Zieht man lt. Charakterkarte in ein Wildnis/Jagdgebiet, zieht man 1 verdeckte Karte = offen zu Ortskarten legen.
Abgelegte Karten von Wildnis/Jagdgebieten haben separate Ablagestapel.
- ◇ Muss man lt. Charakterkarten Verbrauchssteine einsetzen, darf man frei die Felder wählen.
- ◇ Reichen die Verbrauchssteine nicht aus, wird der Ort mit den meisten Steinen (ohne Mitglieder) abgelegt.
Bei Patt wählt der Zugspieler von den betroffenen Orten einen aus.
Gibt es keinen Ort ohne Stammesmitglieder, darf der Zugspieler einen beliebigen Ort wählen.
- ◇ Hat man >= 8 Hungerplättchen, muss man 1 eigenes Stammesmitglied von einer Ortskarte/seiner Stammeskarte nehmen und in allg. Vorrat legen. Danach gibt man 3 Hungerplättchen ab.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 20.01.15
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Vorbereitungen:

- 1) Jeder Spieler erhält 5 Stammesmitglieder (Meeple) + 1 Stammeskarte.
2 Meeple kommen auf die Stammeskarte, 1 Meeple auf den Spielplan, 2 Meeple = Vorrat.
- 2) Stammeskarte mit Seite "Sonnenuntergang Normales Spiel" vor sich auslegen.
- 3) Heilige Orte: Aus den 6 Karten werden zufällige 3 Karten genommen und offen neben dem Spielplan ausgelegt.
- 4) Besondere Charaktere (oranger Balken links): Aus den 12 gemischten Karten zufällige 6 Karten ziehen und in 3 Reihen zu je 2 Karten überlappend auslegen. Der Name des Charakters muss sichtbar sein.
- 5) Siegpunkt-Steine auf Feld "3" setzen.
- 6) Startspieler bestimmen. Anschließend sind die Spieler abwechselnd am Zug.
- 7) Karten "Gegenstände" mischen. Der Startspieler erhält 1 Karte "Gegenstand", der Mitspieler 2 Karten.
Die Gegenstände werden verdeckt vor den Spielern abgelegt (man darf seine eigenen Gegenstände anschauen).
- 8) Normale Charaktere (weißer Balken links): Aus den 12 Karten erhält jeder Spieler
1 Jäger, 1 Späher, 1 Häuptling, 1 Sammlerin, 1 Nachwuchs, 1 Schamanen.
- 9) Jeder Spieler erhält 2 Hunger-Plättchen.
- 10) Ortskarten (Wildnis + Jagdgebiete) jeweils separat mischen und als verdeckte Nachziehstapel bereitstellen.
Die 2 obersten Karten vom Stapel "Wildnis" ziehen und offen unterhalb des Spielplans auslegen.

Regel-Klarstellungen:

Man kann beim Einsetzen auch Stammesmitglieder von Ortskarten zurücknehmen und neu einsetzen. Man erhält aber für diese Mitglieder keine Ressourcen und setzt auch keine Verbrauchssteine ein.

Spielt man die "Nachwuchs"-Karte und hat aber kein Stammesmitglied mehr im Vorrat, nimmt man kein Hungerplättchen.