

Dan Cassar

CAVEMEN

Die Entdeckung des Feuers



Spielregel

CAVEMEN ist ein abwechslungsreiches strategisches Spiel, das in prähistorischer Zeit angesiedelt ist. 2 bis 5 Spieler übernehmen die Rollen von Stammesführern, jagen prähistorische Kreaturen, werben neue Stammesmitglieder an und entwickeln neue Technologien. Wer als Erster das Feuer entdeckt und die Menschheit in ein neues Zeitalter führt, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

106 Karten

30 Stammesmitglieder

10 Jäger



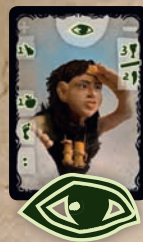
10 Denker



5 Älteste



5 Entdecker

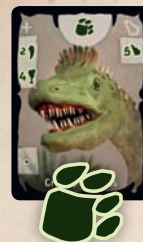


56 Höhlen/Kreaturen/Erfindungen

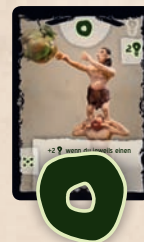
8 Höhlen



27 Kreaturen



21 Erfindungen

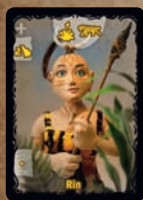


20 Startkarten

5 Anführer



5 Jäger



5 Heimathöhlen



5 Übersichten



Spielchips

32 kleine Essen-Chips (1 Essen)
10 große Essen-Chips (5 Essen)



1 Muschel



30 kleine Zahn-Chips (1 Zahn)
7 große Zahn-Chips (5 Zähne)



Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler das Feuer zu entdecken. Um das tun zu können, muss ein Spieler auf jeden Fall die Muschel unter seiner Kontrolle haben (siehe [Auktionsphase](#)). Bei 2 Spielern muss er darüber hinaus 10 , bei 3 Spielern 9 und bei 4 oder 5 Spielern 7 in seinem Stamm haben (siehe Spielende).

Kartenerklärung

Stammesmitglieder





Kartentyp


Dieses Symbol gibt an, um welche Art Stammesmitglied es sich handelt.


Nutzen


Diese Symbole geben an, welchen Nutzen das Stammesmitglied dem Stamm einbringt.


 **Jagd-Wert:** Jagd-Werte werden benötigt, um Kreaturen zu jagen. Nur wenn alle Mitglieder eines Stammes zusammen mindestens einen so hohen Jagd-Wert wie die Kreatur aufweisen, darf die Kreatur genommen werden.

 **Ernährungs-Wert:** Der Ernährungs-Wert gibt an, wie viele Essen-Chips in der **Ernährungsphase** benötigt werden, um den Stamm zu versorgen und wie viele Essen-Chips der Spieler erhält, wenn er sich in der **Aktionsphase** für die Option „Nahrung sammeln“ (E) entscheidet.


 **Erfindungs-Wert:** Erfindungs-Werte werden benötigt, um Erfindungen zu tätigen. Nur wenn alle Mitglieder eines Stammes zusammen mindestens einen so hohen Erfindungs-Wert aufweisen wie die Erfindung, darf die

Erfindung genommen werden. Ziel des Spiels ist es, das Feuer zu erfinden, das einen Erfindungs-Wert von 7, 9 oder 10  voraussetzt.

 **Erkundung:** Dieses Symbol ist ausschließlich auf den Entdecker-Karten vorhanden. Hat ein Spieler mindestens einen Entdecker in seinem Stamm, dürfen neue Höhlen genommen werden, ohne die entsprechenden Kosten aufbringen zu müssen.

 **Stein-Marker:** Dieses Symbol wird ausschließlich in der **Aktionsphase** benötigt, wenn die Option „Eine Kreatur jagen“ (C) gewählt wurde. Durch den Vergleich der Stein-Marker-Werte in dieser Phase kann es zu Verlusten im Stamm kommen (vgl. Seite 6).

Kosten


 Diese Symbole geben an, wieviel der Spieler zahlen muss, um das entsprechende Stammesmitglied in der **Aktionsphase** anwerben zu können. Sind mehrere Symbole abgebildet, darf der Spieler wählen, wie er zahlt. Er darf


dabei aber nicht mischen. Die gezahlten Ressourcen werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Kartenerklärung

Höhlen / Kreaturen / Erfindungen




 Kartentyp

 Nutzen


 Kosten


 **Kartentyp**

Dieses Symbol gibt an, ob es sich um eine Höhle, eine Erfindung oder eine Kreatur handelt.





 **Nutzen**




Diese Symbole geben an, welchen Nutzen die Kreatur, Höhle oder Erfindung dem Stamm einbringt.

 **Höhlen:** Höhlen bringen dem Spieler mehr Platz, um weitere Stammesmitglieder anwerben zu können (= Bevölkerungswert).


 **Kreaturen:** Kreaturen bringen dem Spieler Ressourcen ein, die sofort bei Erwerb der Karte aus dem Vorrat genommen werden und im Spielverlauf genutzt werden, um weitere Karten zu kaufen und/oder eine Auktion zu gewinnen.


 **Kosten**

Die Werte  und  müssen nur nachgewiesen, nicht aber abgegeben werden. Die Kosten  und/oder  werden in den Vorrat zurückgelegt.

Höhlen: Höhlen können kostenlos genommen werden, wenn der Stamm mindestens einen Entdecker mit -Symbol hat. Ansonsten zahlt der Spieler die entsprechenden Kosten  oder  in den Vorrat.



Erfindungen: Erfindungen bringen dem Spieler Vorteile ein, die auf der jeweiligen Karte beschrieben und ab sofort bis zum Spielende gültig sind.

 **Stein-Marker:** Dieses Symbol wird ausschließlich in der **Aktionsphase** benötigt, wenn die Option „Eine Kreatur jagen“ (C) gewählt wurde. Durch den Vergleich der Stein-Marker-Werte in dieser Phase kann es zu Verlusten im Stamm kommen (vgl. Seite 6).

 **Kreaturen:** Kreaturen werden von Jägern gejagt – der Jagd-Wert aller Jäger eines Stammes muss mindestens so hoch sein, wie der entsprechende Wert auf der Kreaturenkarte.

Erfindungen: Erfindungen werden von Denkern getätigt – der Erfindungs-Wert aller Denker eines Stammes muss mindestens so hoch sein, wie der entsprechende Wert auf der Erfindung.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt einen der fünf Stämme (erkennbar an der Farbe), nimmt die entsprechenden vier Karten – Heimathöhle, Stammesführer, Jäger und Übersichtskarte und platziert diese offen vor sich auf dem Tisch. Überzählige Startkarten werden ungenutzt in die Schachtel zurückgelegt. Jeder Spieler erhält entsprechend der Übersicht eine Anzahl Zähne  und Essen  und platziert diese ebenfalls vor sich. Mischt dann die Karten und zieht eine Karte. Stimmt

deren Stein-Marker mit dem eines Spielers überein, nimmt dieser Spieler die Muschel. Ist dies nicht der Fall, zieht solange Karten vom Stapel, bis es eine Übereinstimmung gibt. Mischt alle Karten zurück in den Stapel.



Spieler	Essen bei Beginn	Zähne bei Beginn
2	9	4
3	8	4
4	7	4
5	7	4

Ablauf des Spiels

Jede Spielrunde besteht aus 5 Phasen:

- 1 Ziehphase
- 2 Auktionsphase
- 3 Ernährungsphase
- 4 Aktionsphase
- 5 Ablegephase



1 Ziehphase

Der Spieler, der die Muschel unter seiner Kontrolle hat (im Folgenden „Muschel-Spieler“ genannt), zieht im ersten Zug des Spiels pro Mitspielendem Spieler (inkl. ihm selbst) 1 Karte + 5 weitere und legt sie offen in die Tischmitte. Diese bilden den „Kartenvorrat“.





In jedem weiteren Zug zieht der Muschel-Spieler pro Spieler 1 Karte + 2 weitere und füllt damit den Kartenvorrat auf.

2 Auktionsphase

Für den ersten Zug eines Spiels wurde der Muschel-Spieler zufällig ausgewählt (siehe Spielvorbereitung). In jedem weiteren Zug gibt der Muschel-Spieler die Muschel an seinen linken Nachbarn weiter.

Beginnend mit dem Muschel-Spieler (im Uhrzeigersinn) darf jeder Spieler eine beliebige Menge Zähne  bieten oder passen. Gebote müssen dabei immer höher sein als das vorangegangene Gebot. Es wird solange geboten, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Der Spieler mit dem höchsten Gebot zahlt die entsprechende Anzahl Zähne  in den Vorrat und nimmt die Muschel. Sollten alle Spieler passen, behält der aktuelle Muschel-Spieler die Muschel.

3 Ernährungsphase

Der Muschel-Spieler zahlt pro Stammesmitglied im eigenen Stamm (inkl. dem Stammesführer) 1 Essen . Alle anderen Spieler zahlen genau 1 Essen  (egal wieviele Stammesmitglieder sie haben). Kann ein Spieler seinen Stamm nicht vollständig ernähren, erleidet er einen Verlust. Er zahlt kein Essen , muss aber ein Stammesmitglied (außer dem Stammesführer) ablegen. Hat ein Spieler nur seinen Stammesführer und kein Essen , passiert nichts.

Ablauf des Spiels



4 Aktionsphase

Beginnend mit dem Muschel-Spieler (und im Uhrzeigersinn) muss jeder Spieler genau 1 der 5 möglichen Aktionen ausführen:

A) Stammesmitglieder anwerben – B) Kreaturen jagen – C) Erfindung tätigen – D) Nahrung sammeln – E) neue Höhle entdecken!



Nachdem jeder Spieler genau 1 Aktion getätigt hat, führt der Muschel-Spieler eine weitere Aktion aus.

A) Ein neues Stammesmitglied anwerben


Befindet sich im Kartenvorrat ein Stammesmitglied (Jäger, Denker, Ältester, Entdecker), darf der Spieler ihn (oder sie) anwerben. Er zahlt dafür die auf der Karte angegebenen Kosten (entweder Zähne  oder Essen ) in den Vorrat und legt das neue Stammesmitglied vor sich auf den Tisch. Damit darf der Spieler alle Werte, die das neue Stammesmitglied mitbringt, in seine Wertungen einbeziehen.



Achtung: Ein Stamm darf immer nur so viele Mitglieder haben, wie sein maximaler Bevölkerungs-Wert (Summe der Höhlen-Karten) angibt. Hat der Spieler bereits die maximale Mitgliederanzahl erreicht (und nur dann!), darf er ein Stammesmitglied (außer dem Stammesführer) ablegen und durch das neue Mitglied ersetzen. Das neue Stammesmitglied muss dabei normal bezahlt werden.

B) Eine neue Höhle erkunden

Befindet sich im Kartenvorrat eine Höhle, darf der Spieler sie erkunden. Hat der Spieler in seinem Stamm bereits einen Entdecker mit dem Fuß-Symbol , darf er die Höhle kostenlos nehmen. Ansonsten zahlt er die angegebene Anzahl an Zähnen , nimmt die Karte und legt sie vor sich auf den Tisch. Der auf der neuen Höhle angegebene Bevölkerungs-Wert wird zu dem aktuellen Wert hinzugerechnet.


c) Eine Kreatur jagen

Befindet sich im Kartenvorrat eine Kreatur, deren Jagd-Wert  gleich oder kleiner dem Jagd-Wert des Stammes ist, darf der Spieler sie jagen. Der Spieler nimmt sich sofort

die oben links angegebene Anzahl Essen  und Zähne  aus dem Vorrat und legt die Kreatur ab. Dann muss er die oberste Karte vom Ziehstapel ziehen und den Stein-Marker mit den Markern seiner Stammesmitglieder vergleichen. Gibt es eine Übereinstimmung, erleidet der Stamm während der Jagd einen Verlust.



Der Spieler wählt ein beliebiges Stammesmitglied aus (das muss nicht die Karte sein, die die Übereinstimmung erzielt hat; nicht der Stammesführer) und legt es ab. Legt ein Spieler dabei einen Start-Jäger ab, legt er ihn in die Schachtel zurück. Zieht ein Spieler die Erfindung Feuer, legt er sie zur Seite, zieht eine neue Karte und mischt dann das Feuer zurück in den Ziehstapel.

D) Eine Erfindung tätigen

Befindet sich im Kartenvorrat eine Erfindung, deren Erfindungs-Wert  gleich oder kleiner dem Erfindungs-Wert des Stammes ist, darf der Spieler sie tätigen. Der Spieler nimmt die Erfindung und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Ab sofort darf er den Vorteil der Erfindung (beschrieben auf der jeweiligen Karte) anwenden. Vergisst ein Spieler seine(n) Vorteile(n) anzuwenden, darf er dies nicht nachträglich einfordern.

Feuer ist eine spezielle Erfindung – wer die Bedingungen erfüllt und die Karte nehmen kann, gewinnt sofort das Spiel. Nur der aktuelle Muschel-Spieler kann das Feuer erfinden.

E) Nahrung sammeln

Egal welche Karten sich im Kartenvorrat befinden, darf ein Spieler immer die Aktion „Nahrung sammeln“ wählen. Der Spieler nimmt für jeden Ernährungs-Wert  in seinem Stamm 1 Essen  vom Vorrat und legt sie vor sich auf den Tisch. Er nimmt keine Karte aus dem Kartenvorrat.

5 Ablegephase

Nachdem alle Spieler 1 Aktion (bzw. der Muschel-Spieler 2 Aktionen) ausgeführt haben, legt der Spieler rechts vom aktuellen Muschel-Spieler solange Karten vom Kartenvorrat ab, bis nur noch 3 Karten verbleiben.


Befindet sich die Erfindung Feuer im Kartenvorrat, muss diese abgelegt werden, bevor weitere Karten ausgewählt und abgelegt werden. Das Feuer wird sofort in den Ziehstapel eingemischt. Sobald der Ziehstapel aufgebraucht ist, wird

das Feuer in den Kartenvorrat gelegt und verbleibt dort bis zum Ende des Spiels (es darf nicht mehr abgelegt werden).

Spielende

Sobald die letzte Karte des Ziehstapels gezogen wurde, wird das Feuer in den Kartenvorrat gelegt und verbleibt dort bis zum Ende des Spiels (es darf nicht mehr abgelegt werden). Die Karten des Ablagestapels werden gemischt und als neuer Ziehstapel bereit gelegt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Feuer erfindet.

Gewinner

Der Spieler, der das Feuer erfinden kann, gewinnt das Spiel. Um diese Karte nehmen zu können, muss der Spieler die Muschel haben und sein Stamm muss einen Erfindungs-Wert  gleich oder größer den Kosten des Feuers aufweisen. Die Kosten des Feuers variieren nach Spieleranzahl (siehe Übersicht).



Spieler	Feuerkosten
2	10
3	9
4	7
5	7

Übersicht Spielablauf



Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die bei der Entstehung und Entwicklung dieses Spiels mitgeholfen haben: die New York City Board Game Designers Playtest Group, besonders Mark Salzwedel, Josh und Amanda DeBonis, Eric Zimmerman und Michael Keller – Kane Klenko und Patrick O'Rourke für ihre unschätzbare Hilfe beim Regelwerk – Brett Arsenault - Rohan Mistry und Pascalis Spyrout – Erin Balaban – Sam Beresfort sowie die Familie, besonders Matt und Noah Cassar, Ehefrau Erin sowie Maggie und Miles O'Rourke.



Autor: Dan Cassar
Szenen: Claus Stephan, Magdalena Stephan, Ralf Gerski
Fotos: Mirko Suzuki
Grafik: Claus Stephan

© 2018, Rio Grande Games, all rights reserved
Rio Grande Games, PO Box 1033, Placitas,
NM 87043, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

Redaktionelle Bearbeitung der deutschen
Version:
Katrin Schlegel, ASS Altenburger

E-Mail: info@spielkarten.com