

Overleven in het

# STENEN TIJDPERK



999



GAMES

Michael Tummelhofer

# Stenen

## Speelmateriaal:

- 1 speelbord
- 4 tableaus voor de spelers
- 68 eenheden grondstoffen
- 40 stamleden
- 8 markeerstenen in 4 kleuren
- 53 voedselstifches
- 28 tegels met hutten
- 18 gereedschapstegels
- 1 startspelerfiguur
- 36 beschavingskaarten
- 7 dobbelstenen
- 1 dobbelbekker
- 1 bijlage

13. De jongste speler krijgt de **startspelerfiguur**. Het spel kan beginnen, zie blz. 4.



12. Leg de **resterende stamleden** (5 per kleur) als algemene voorraad naast het speelbord. Leg de **7 dobbelstenen** en de **dobbelbekker** klaar voor gebruik.

Aflegvelden voor gereedschap



Overzicht van productie en waarde van grondstoffen

11. Iedere speler krijgt **1 tableau**, waarop hij **5 stamleden** van zijn kleur en **12 voedsel** legt. Dit tableau dient als aflegbord voor speelmateriaal en als overzicht van het spelverloop en de eindtelling.

## Voorbereiding:

1. Leg het **speelbord** op tafel.

2. Sorteer de **voedselstifches** op waarde en zet de stapels op de jachtvlakte.



Aflegveld voor beschavingskaarten en overzicht voor de eindtelling

10. Iedere speler kiest een kleur en zet één markeersteen van zijn kleur op veld "0" van het voedsel-spoor (linksonder) en één op veld "0" van het scorespoor (linksboven).

# Tijdperk



3. Leg de 28 grondstoffen "hout" op het bos.

4. Leg de 18 grondstoffen "leem" op de leemgroeve.

5. Leg de 12 grondstoffen "steen" op de steengroeve.

6. Leg de 10 grondstoffen "goud" op de rivier.

7. Sorteer de gereedschappartijes op waarden 1/2 en 3/4 en zet de stapels op de velden bij de gereedschapmaker.

9. Schud de tegels met hutten en vorm vier gedekte stapels van 7 hutten. Zet bij 4 spelers alle stapels, bij 3 spelers 3 stapels en bij 2 spelers 2 stapels hutten gedekt op het speelbord. Doe eventueel overgebleven stapels ongezien terug in de doos. Draai vervolgens de bovenste hut van elke stapel om.

8. Schud de beschavingekaarten en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord. Draai de bovenste 4 kaarten om (ongeacht het aantal spelers) en leg deze van rechts naar links open op de vier daarvoor bedoelde velden.

# Introductie

Elk tijdperk kent bijzondere uitdagingen. De steentijd kenmerkt zich door beginnende akkerbouw, het gebruik van nuttige grondstoffen en het bouwen van hutten. Handelen wordt een gebruik terwijl de beschaving zich ontwikkelt. Maar ook traditionele vaardigheden als jagen zijn vereist om stamleden te kunnen voeden. De spelers proberen al deze uitdagingen het hoofd te bieden. Er zijn veel manieren om het doel te bereiken, waardoor iedere speler een andere strategie kan kiezen. Aan het einde van het spel zal blijken welke de juiste was.

## Spelverloop

Het spel verloopt over een aantal ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgewikkeld:

1. Stamleden op het speelbord zetten
2. Acties uitvoeren
3. Stamleden voeden

### 1. Stamleden op het speelbord zetten



**Op elke cirkel mag (niet meer dan) 1 stamlid staan.**

**Gereedschapmaker:**  
**1 stamlid**

**Bevolkingsaanwas:**  
**2 stamleden**

**Akker:**  
**1 stamlid**

**Jacht:**  
**Willekeurig aantal stamleden**

**Grondstoffenproductie:**  
**Maximaal 7 stamleden**

#### Hoeveel stamleden kun je bij de verschillende locaties zetten?



#### Gereedschapmaker

Hier kan één stamlid worden gezet.

**Voorbeeld:** Blauw zet 1 stamlid bij de gereedschapmaker. Daarmee is de enige cirkel bezet en de locatie vol.



#### Hut (op het speelbord, bevolkingsaanwas)

Hier kunnen twee stamleden van één speler worden gezet.

**Voorbeeld:** Groen zet twee stamleden bij de hut (één is niet toegestaan). Daarmee is de hut vol.



#### Akker

Hier kan één stamlid worden gezet.

**Voorbeeld:** Geel zet 1 stamlid bij de akker. Daarmee is de akker vol.



#### Jacht

Dit is de enige locatie waar een grote cirkel is afgebeeld. Alle spelers mogen hier zoveel stamleden zetten als zij willen.



#### Bos, leemgroeve, steengroeve en rivier

Hier kunnen per locatie in totaal maximaal 7 stamleden worden gezet.

**Voorbeeld:** in het bos staan 4 stamleden van Rood. Geel zet er 2 stamleden bij. Nu staan er in totaal 6 stamleden. Blauw zet er nog 1 bij. Nu zijn alle 7 cirkels bezet en is het bos vol. In deze ronde kunnen er geen stamleden meer worden bijgezet.



## Beschavingskaarten

Op elke kaart mag één stamlid worden gezet. De kaarten mogen in willekeurige volgorde worden bezet.

**Voorbeeld:** **Rood** zet 1 stamlid op de tweede beschavingskaart. Daarmee is deze vol. Op de andere beschavingskaarten kunnen nog stamleden worden gezet (door dezelfde of een andere speler).



## Hutten (tegels, huttenbouw)

Op elke tegel kan één stamlid worden gezet. De hutten mogen in willekeurige volgorde worden bezet.

**Voorbeeld:** **Geel** zet 1 stamlid op de derde hut. Daarmee is deze vol. Op de andere hutten kunnen nog stamleden worden gezet (door dezelfde of een andere speler).

**Voorbeeld** van een ronde in de "zefase" (volgorde: **Rood** (startspeler), **Blauw**, **Groen**, **Geel**):



**Rood** zet 1 stamlid op deze kaart.



**Blauw** zet 5 stamleden op de jachtylakte.



**Groen** zet 2 stamleden bij de hut op het speelbord.



**Geel** zet 1 stamlid op de hut op het fiche.

Omdat er op de beschikbare locaties plaats is voor een verschillend aantal stamleden, kan het voorkomen dat een of meer spelers geen stamleden meer hebben, terwijl andere spelers nog wel kunnen zetten. Pas als niemand nog stamleden kan zetten (om welke reden dan ook), begint de volgende fase.

## 2. Acties uitvoeren

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler de acties van al zijn stamleden uit. Hij mag daarbij de volgorde waarin hij de acties uitvoert, zelf bepalen. Nadat hij de actie van een stamlid heeft uitgevoerd, zet hij deze weer terug op zijn tableau. Als al zijn stamleden weer op zijn tableau staan, is zijn beurt afgelopen.

### Welke acties kun je bij de verschillende locaties uitvoeren?

#### Gereedschapmaker

Hier ontvangt de speler 1 gereedschap. Als hij nog geen gereedschap heeft, neemt hij een gereedschapfiche van waarde 1 en legt deze met het cijfer 1 naar boven op een van de daarvoor bedoelde aflegvelden op zijn tableau.



Als hij zijn 2<sup>e</sup> of 3<sup>e</sup> gereedschap neemt, legt hij een nieuw fiche van waarde 1 op een leeg aflegveld.



Als hij zijn 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup> of 6<sup>e</sup> gereedschap neemt, draait hij een van de fiches met waarde 1 om.



Als hij zijn 7<sup>e</sup>, 8<sup>e</sup> of 9<sup>e</sup> gereedschap neemt, ruilt hij een fiche van waarde 2 tegen een fiche van waarde 3.



Als hij zijn 10<sup>e</sup>, 11<sup>e</sup> of 12<sup>e</sup> gereedschap neemt, draait hij een van de fiches met waarde 3 om.



naar speler-tableau

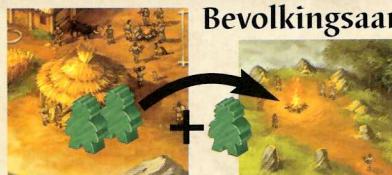
1 nieuw gereedschap

**Functie:** elk gereedschapfiche mag per ronde één keer gebruikt worden om een dobbelsteenworp bij de jacht of het zoeken naar grondstoffen te verbeteren. Een gereedschapfiche moet in zijn geheel bij een dobbelsteenworp worden opgeteld. Het is niet mogelijk om een deel te bewaren voor een andere worp. Een speler mag wel meerdere gereedschapfiches bij een worp optellen. Om aan te geven dat hij een gereedschapfiche heeft gebruikt, draait hij deze een kwartslag. Zie blz. 6 voor een voorbeeld van gereedschapgebruik bij jacht en grondstoffenproductie.



Elk gereedschapfiche mag per ronde 1x worden gebruikt

**Hut:**  
**1 extra stamlid**



Hier neemt de speler een stamlid van zijn kleur uit de algemene voorraad. Daarmee heeft hij in alle volgende ronden dit nieuwe stamlid tot zijn beschikking.

**Voorbeeld:** *Groen* heeft 2 stamlieden bij de hut gezet. Hij neemt een groen stamlid uit de algemene voorraad en zet deze samen met de 2 stamlieden bij de hut op zijn tableau.

**Akker:**  
**Verhogen van voedselproductie door akkerbouw**



De speler zet zijn markeersteen op het voedselspoor 1 veld vooruit (naar boven). Daarmee verhoogt hij zijn vaste voedselproductie aan het einde van een ronde.

**Jacht:**  
**Extra voedsel door jacht**



### Jacht - Dobbelen

De speler neemt voor elk van zijn stamlieden op de jachtvakte 1 dobbelsteen en werpt deze tegelijk. Hij telt alle ogen bij elkaar op en mag de waarde van zoveel van zijn ongebruikte gereedschapfiches als hij wil daarbij optellen. Voor elke 2 geworpen ogen krijgt hij 1 voedsel.

**Voorbeeld:** *Blauw* neemt 5 dobbelstenen en werpt "14". Hij gebruikt geen gereedschapfiches. Hij pakt 7 voedsel uit de voorraad (7 maal 2 ogen).



**Voorbeeld:** *Groen* werpt "11" met 3 dobbelstenen. Daarmee zou hij 5 voedsel krijgen. Hij heeft echter een gereedschapfiche van waarde 1. Deze zet hij in, waardoor het resultaat van de worp "12" wordt. Hij krijgt 6 voedsel (6 maal 2 ogen). Hij draait zijn gereedschapfiche een kwartslag om aan te geven dat hij deze de rest van de ronde niet mag gebruiken.

**Voorbeeld:** *Geel* neemt 2 dobbelstenen en werpt "4". Hij heeft twee gereedschapfiches van waarde 1 en gebruikt ze beide. Zo verhoogt hij het resultaat van zijn worp naar "6" en neemt 3 voedsel (3 maal 2 ogen). Jagen is belangrijk, omdat de vaste voedselopbrengst door akkerbouw meestal niet voldoende is om al je stamlieden van voedsel te voorzien (zie 3. Stamlieden voeden; blz. 7).

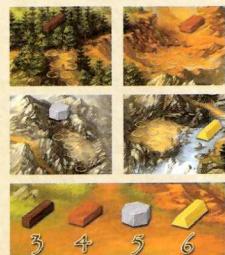
**Grondstoffen verzamelen:**

**Hout**

**Leem**

**Steen**

**Goud**



### Bos, leemgroeve, steengroeve en rivier – Dobbelen

Op deze locaties kunnen de spelers hout, leem, steen en goud verzamelen. Dit gaat op dezelfde manier als bij de jacht. Er zijn alleen meer ogen nodig om een eenheid van een van deze grondstoffen te ontvangen.

**Bos** – voor elke **3 ogen** krijgt de speler **1 hout** uit de voorraad.

**Leemgroeve** – voor elke **4 ogen** krijgt de speler **1 leem** uit de voorraad.

**Steengroeve** – voor elke **5 ogen** krijgt de speler **1 steen** uit de voorraad.

**Rivier** – voor elke **6 ogen** krijgt de speler **1 goud** uit de voorraad.



**Voorbeeld:** *Groen* heeft 2 stamlieden bij de rivier en werpt met 2 dobbelstenen "5". Hij heeft zijn gereedschap al bij de jacht ingezet. Hij heeft minder dan 6 ogen en ontvangt dus geen goud.



**Voorbeeld:** *Rood* heeft 3 stamlieden bij de rivier en werpt met 3 dobbelstenen "7". Hij heeft 3 gereedschapfiches van waarde 2 en verhoogt zijn totaal naar "13".

Hij ontvangt 2 goud (2 maal 6 ogen).

Er is geen limiet aan het aantal beschikbare grondstoffen. Mocht het onverhoopd voorkomen dat een soort grondstoffen (tijdelijk) niet beschikbaar is, gebruik dan iets anders om deze te vervangen (lucifers voor hout bijvoorbeeld).

De spelers hebben grondstoffen nodig om beschavingskaarten te betalen of hutten te kopen.

**Beschavings-kaarten kopen**



### Beschavingskaarten –

#### Directe opbrengst en punten voor de eindtelling

De speler pakt de kaart en legt het boven de kaart aangegeven aantal grondstoffen terug in de voorraad. Hij mag zelf bepalen welke (combinatie van) grondstoffen hij betaalt. Hij mag nooit met voedsel betalen. Na gebruik van de kaart legt hij deze gedekt op het daarvoor bedoelde aflegveld op zijn tableau. Als een speler de grondstoffen niet wil of kan betalen, laat hij de kaart liggen en zet hij zijn stamlid zonder gevolgen terug op zijn tableau.

Zie de bijlage voor een gedetailleerd overzicht van de functies van de kaarten.

**Functies → zie bijlage**



## Hutten – Leveren tijdens het spel punten op

De speler pakt de hut en legt de op de kaart aangegeven grondstoffen terug in de voorraad. Vervolgens zet hij zijn markeersteen op het scorespoor zoveel velden vooruit als op de hut is aangegeven. Daarna draait hij de volgende hut van de stapel om.

**Voorbeeld:** *Geel* legt 2 hout en 1 leem terug in de voorraad. Hij legt de hut op zijn tableau en ontvangt 10 punten, die hij op het scorespoor verwerkt.

Als een speler de grondstoffen niet wil of kan betalen, laat hij de hut liggen en zet hij zijn stamlijd zonder gevolgen terug op zijn tableau.

Er zijn 8 hutten, waarbij de speler de grondstoffensoort zelf mag bepalen, maar het aantal vaststaat. Verder zijn er 3 hutten, waarbij de speler zowel het aantal (maximaal 7) als de soort grondstoffen zelf mag bepalen. Neemt de speler een van deze hutten, dan moet hij het aantal punten dat hij krijgt, zelf berekenen (zie hieronder).

### De hutten



Het aantal punten dat de speler krijgt.  
De grondstoffen die de speler moet betalen.



Het aantal punten is gelijk aan de som van de waarden van de betaalde grondstoffen.  
De speler moet 4 grondstoffen betalen.  
De 4 grondstoffen moeten van 2 soorten zijn.  
De speler bepaalt zelf welke soorten.



Het aantal punten is gelijk aan de som van de waarden van de betaalde grondstoffen.  
De speler moet ten minste 1 en ten hoogste 7 grondstoffen betalen.  
De speler mag het aantal verschillende soorten zelf bepalen.



**Voorbeeld:** *Blauw* betaalt de volgende grondstoffen: 3 steen en 1 hout (4 grondstoffen van 2 soorten). Elke steen levert 5 punten op, hout 3 punten.  
De speler ontvangt dus 18 punten.

## Hutten bouwen

### Hutten met voorgeschreven grondstoffen

### Hutten met gekozen grondstoffen

De speler legt een gekochte hut open op een van de daarvoor bedoelde aflegvelden op zijn tableau.

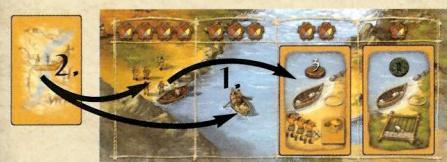
Als een speler meer dan 5 hutten koopt, stapelt hij deze op een andere hut.

## 3. Stamleden voeden

Als alle spelers hun stamleden op hun tableau hebben teruggezet, moeten zij worden gevoed. Ieder stamlid gebruikt 1 voedsel. Iedere speler neemt eerst zoveel voedsel uit de voorraad als zijn markeersteen op het voedselspoor aangeeft. Vervolgens legt iedere speler voor ieder van zijn stamleden 1 voedsel terug in de voorraad. Als een speler niet voldoende voedsel heeft om zijn stamleden te voeden, moet hij al het voedsel dat hij heeft terug in de voorraad leggen. Als hij dat wil (en kan), mag hij het resterende benodigde voedsel in de vorm van grondstoffen betalen (de stamleden ruilen fictief grondstoffen tegen voedsel). Elke ingeleverde eenheid grondstoffen telt voor 1 voedsel. Kan of wil hij het benodigde voedsel niet met grondstoffen betalen, dan verliest hij direct 10 punten. Het is mogelijk dat een speler daardoor minder dan 0 punten heeft. Ook al kiest de speler voor 10 punten aftrek, moet hij al het voedsel dat hij bezit terug in de voorraad leggen. Als alle spelers hun stamleden hebben gevoed of strafpunten hebben geïncasseerd, is de ronde afgelopen. De speler links van de huidige startspeler krijgt de startspelerfiguur. De volgende ronde begint.

## Nieuwe ronde

Schuif alle niet gekochte beschavingkaarten naar rechts, zodat de meest rechtse aflegvelden bezet zijn. Vul daarna de lege velden met nieuwe kaarten van de gedekte trekstapel aan. De spelers draaien hun gebruikte gereedschap weer naar hun beschikbare positie terug en beginnen met de eerste fase van de nieuwe ronde.



**Voorbeeld:** in de zojuist afgelopen ronde zijn de tweede en derde beschavingkaart gekocht. De eerste kaart blijft liggen, de vierde wordt naar rechts geschoven. De spelers trekken twee nieuwe beschavingkaarten en leggen deze van rechts naar links open op de twee lege velden.



**1 stamlid – 1 voedsel**

**Aan het begin van een nieuwe ronde:**

**Kaarten aanvullen en gebruikt gereedschap terugdraaien.**

# Einde van het spel

Geen beschavingaskaarten meer

1 stapel hutten uitgeput

Beschavingaskaarten met groene achtergrond

Beschavingaskaarten met zandkleurige achtergrond

Het spel is afgelopen als een van de volgende twee situaties zich voordoet:

- Aan het begin van een nieuwe ronde kunnen de beschavingaskaarten niet tot 4 worden aangevuld. In dit geval wordt er geen nieuwe ronde meer gespeeld.
- Ten minste één stapel hutten is uitgeput. In dit geval wordt de huidige ronde nog uitgespeeld. Dit betekent dat alle stamleden nog gevoed moeten worden. Aan het einde van het spel volgt de eindtelling.

## Eindtelling

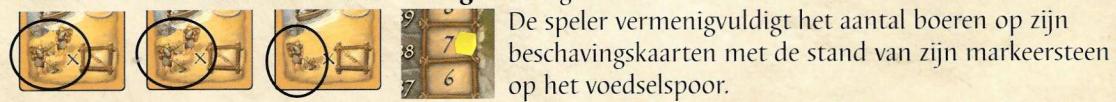
Iedere speler telt nu zijn punten voor zijn beschavingaskaarten. De speler telt het aantal verschillende beschavingaskaarten met een groene achtergrond dat hij heeft en berekent daar het kwadraat van. Heeft hij er van een of meer soorten twee, dan worden de dubbele apart en op dezelfde manier geteld.

Punten voor kaarten met een **groene** achtergrond.

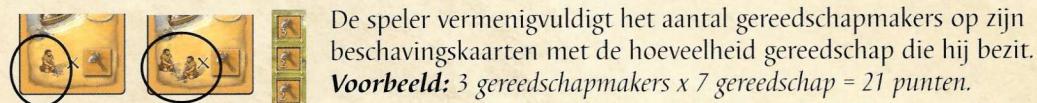
**Voorbeeld:** een speler heeft 5 verschillende beschavingaskaarten met een groene achtergrond.



Punten voor kaarten met een **zandkleurige** achtergrond



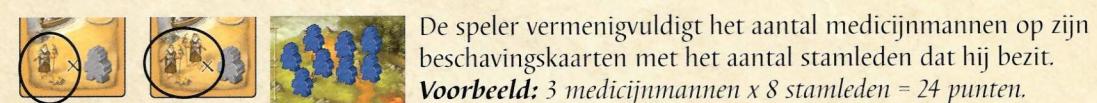
**Voorbeeld:** 5 boeren  $\times$  7 voedselproductie = 35 punten.



**Voorbeeld:** 3 gereedschapmakers  $\times$  7 gereedschap = 21 punten.



**Voorbeeld:** 7 huttenbouwers  $\times$  6 hutten = 42 punten.



**Voorbeeld:** 3 medicijnmannen  $\times$  8 stamleden = 24 punten.

Voor elke eenheid grondstoffen in zijn bezit krijgt de speler 1 punt.

Verwerk alle verkregen punten op het scorespoor. De speler die na de eindtelling de meeste punten heeft, wint het spel. Tel bij een gelijke stand voor iedere betrokken speler de hoeveelheid gereedschap, de stand op het voedselspoor en het aantal stamleden bij elkaar op. De speler met het hoogste totaal wint het spel.

2-3 spelers

## Spelregels voor een spel met 2 of 3 spelers

Alle bovenstaande spelregels zijn van kracht met uitzondering van de volgende aanpassingen:

In een spel met 2 of 3 spelers mogen maar 2 van de locaties Gereedschapmaker, Hut en Akker tegelijk bezet zijn. De lege locatie kan natuurlijk per ronde verschillen.

**Spel met 2 spelers:** Op elk van de locaties Bos, Leemgroeve, Steengroeve en Rivier mag maar één speler stamleden zetten.

**Spel met 3 spelers:** Op elk van de locaties Bos, Leemgroeve, Steengroeve en Rivier mogen maar twee spelers stamleden zetten.



© 2008 Hans im Glück  
Auteur: Michael Tummelhofer  
Illustraties: Michael Menzel  
Vertaling: Michael Bruinsma  
Eindredactie: Michael Bruinsma  
Grafische bewerking: Fonts+Files

Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice: 0900 - 999 0000

Alle rechten voorbehouden  
Made in Germany

Deze doos bevat kleine onderdelen  
en is niet geschikt voor kinderen  
jonger dan 3 jaar.

# De beschavingskaarten

Alle kaarten die een speler in de loop van het spel bemachtigt, bewaart hij tot het einde van het spel op zijn tableau.



**Elke kaart bestaat uit twee delen.**

Het bovenste deel geeft aan wat een speler direct of in de loop van het spel ontvangt.

Het onderste deel is belangrijk voor de puntentelling aan het einde van het spel.

## Onderste deel – groene en zandkleurige achtergrond

### Groene achtergrond



**16 kaarten met groene achtergrond (8 verschillende, elk cultureel symbool twee keer)**



Medicijnen



Kunst



Schrift



Pottenbakken



Zonnewijzer



Het wiel



Muziek



Weefgetouw

Bij de eindtelling krijgt de speler van het aantal verschillende beschavingskaarten met een groene achtergrond dat hij heeft, het kwadraat aan punten. Heeft hij van een of meer soorten twee kaarten, dan hanteert hij voor de dubbele kaarten dezelfde formule.

**Voorbeeld:** een speler heeft 5 verschillende beschavingskaarten met een groene achtergrond. Deze leveren hem 25 (5x5) punten op. Van de kaart "Pottenbakken" heeft hij er nog 1. Deze geeft hem nog 1 (1x1) punt.



Schrift



Medicijnen



Pottenbakken



Kunst



Muziek

**Zandkleurige achtergrond:** zie eindtelling, spelregels blz. 8.



### Bovenste deel – functie tijdens het spel

**Een speler die een van de volgende kaarten neemt, voert de actie op de kaart direct uit:**



#### Dobbeltafel (10 kaarten)

De speler die de kaart neemt, werpt direct zoveel dobbelstenen als er spelers zijn. Vervolgens legt hij deze bij de corresponderende afbeeldingen op de kaart. Te beginnen met de speler die de kaart heeft genomen en daarna met de klok mee, kiest iedere speler een van deze dobbelstenen.

Hij krijgt het bijbehorende voordeel en verwijdert de dobbelsteen.

Deze dobbelsteenworp mag niet met behulp van gereedschap worden gewijzigd.

**Voorbeeld:** Rood heeft deze kaart genomen en werpt:

Hij mag als eerste kiezen en neemt 1 gereedschap. Hij verwijdert dobbelsteen "5".

Blauw kiest voor een stapje op het voedselspoor en verwijdert dobbelsteen "6".

Groen en Geel hebben geen keuze meer en nemen allebei 1 leem.



#### Voedsel (7 kaarten)

De speler neemt direct de op de kaart aangegeven hoeveelheid voedsel uit de voorraad.

**Voorbeeld:** voor de afgebeelde kaart neemt de speler 4 voedsel uit de voorraad.



#### Grondstoffen (5 kaarten)

De speler neemt direct de op de kaart aangegeven grondstoffen uit de voorraad.

**Voorbeeld:** voor de afgebeelde kaart neemt de speler 1 goud uit de voorraad.



### Grondstoffen naar dobbelsteenworp (3 kaarten)

De speler werpt 2 dobbelstenen en krijgt, net als bij Grondstoffen Verzamelen (zie spelregels, blz. 6), op basis van deze worp een aantal grondstoffen van de afgebeelde soort. Het is toegestaan om ongebruikt gereedschap in te zetten om deze worp te verbeteren.

**Voorbeeld:** de speler heeft de afgebeelde kaart genomen en werpt 2 dobbelstenen. Voor elke 3 ogen ontvangt hij 1 hout uit de voorraad (net als bij Grondstoffenproductie).



### Punten (3 kaarten)

De speler zet zijn markeersteen op het scorespoor direct 3 velden vooruit.



### Nieuw gereedschap (1 kaart)

De speler ontvangt direct 1 gereedschap uit de voorraad (net als bij de Gereedschapmaker; zie spelregels, blz. 5).



### Extra voedselproductie (2 kaarten)

De speler zet zijn markeersteen op het voedselspoor direct 1 veld vooruit (net als bij de Akker; zie spelregels, blz. 6).



### Extra beschavingskaart voor de eindtelling (1 kaart)

De speler neemt de bovenste beschavingskaart van de gedekte stapel. Hij bekijkt deze en legt hem gedekt bij zijn andere beschavingskaarten. Hij scoort deze kaart bij de eindtelling: een verrassing voor de andere spelers! Het bovenste deel van de kaart wordt genegeerd.

**Een speler die een van de volgende kaarten neemt, voert de actie op de kaart direct óf in de loop van het spel uit:**



### Eenmalig gereedschapgebruik (3 kaarten)

De speler legt deze kaart open naast zijn tableau. Hij mag het op de kaart afgebeelde gereedschap eenmalig inzetten om een dobbelsteenworp te verbeteren (ook in combinatie met eigen gereedschap). Nadat hij het gereedschap heeft ingezet, legt hij de kaart gedekt bij zijn andere beschavingskaarten.

**Voorbeeld:** de speler heeft eenmalig 1 gereedschapfiche van waarde 4 ter beschikking.



### 2 grondstoffen naar keuze (1 kaart)

De speler legt deze kaart open naast zijn tableau. Hij mag op elk moment tijdens het spel (ook direct) eenmalig 2 grondstoffen naar keuze (2 verschillende of 2 gelijke) uit de voorraad nemen. Nadat hij de grondstoffen heeft genomen, legt hij de kaart gedekt bij zijn andere beschavingskaarten.

## Tactische tips

- Vergeet niet om voldoende beschavingskaarten te verzamelen! Deze leveren aan het einde van het spel enorm veel punten op.
- Extra stamleden, voedselproductie en gereedschap zijn waardevol, omdat deze de rest van het spel ter beschikking staan. Maar ook kaarten die slechts 1 eenheid grondstoffen kosten, zijn hun prijs altijd waard.
- Verzamel beschavingskaarten die bij jouw strategie passen. Brede spreiding levert meestal weinig op. Als je in een spel bijvoorbeeld op veel stamleden richt, moet je deze ook van voedsel voorzien. Als je strategie lukt, heb je aan het einde veel stamleden en staat jouw markeersteen hoog op het voedsel-spoor. Dat betekent dat je vanaf het begin van het spel het beste beschavingskaarten met medicijn-mannen en boeren kunt verzamelen. Een zelfde theorie gaat natuurlijk ook op voor andere strategieën.
- Probeer de toegang naar “goedkope” grondstoffen voor andere spelers te blokkeren, zodat ze hun kaarten met duurdere grondstoffen moeten betalen.
- Kies de volgorde van je acties in een beurt zorgvuldig. Als je een stamlid op een beschavingskaart met eenmalig gereedschap hebt, kun je die het beste eerst nemen, voordat je bijvoorbeeld steen in de steengroeve produceert. Het gereedschap zou je daar wellicht goed kunnen gebruiken.
- Het kan geen kwaad om af en toe een hut te blokkeren. Als een stapel hutten bijna uitgeput is en het is niet in jouw voordeel dat het spel bijna afgelopen is, kun je een van je stamleden op deze stapel zetten, ook al weet je dat je deze niet gaat kopen. Zo kun je het spel een ronde vertragen.