

# ZEITNOT IN DER STEINZEIT

## GESCHICHTE:

Die verschiedenen Urmenschenarten (z.B. Homo erectus, homo habilis, Homo ergaster, Australopithecus robustus, Homo rudolfensis etc.) kämpfen ums Überleben. Das enge Maggital kann nur einem Stamm Lebensraum bietet. Wer setzt sich durch und überlebt die Eiszeit?

## ZIEL:

Ziel der Gruppe ist es, am Schluss möglichst viele Muscheln (Geld) zu besitzen.

## MATERIAL:

- Absperrband
- Schiefertafel & Kreide
- Mützen
- Fähnchen
- Handelskarte
- Taschenrechner
- spez. Stifte
- 
- 

## VOR DEM SPIEL:

- Die Spielenden (Stonies) werden in Gruppen (je 3-5 Spielende) eingeteilt.
- Es sind drei Handelsposten mit Absperrband einzurichten (ca. 3x3m).
- Es ist für jede Gruppe eine „Höhle“ mit Absperrband einzurichten.
- Die Spielenden erhalten ihre Handelskarte.

## SPIELABLAUF:

Die Spielenden kaufen und verkaufen bei den Handelsposten Güter und finanzieren mit dem erwirtschafteten Geld Entwicklungen. Auch Überfälle auf die anderen Gruppen sind gestattet.

## REGELN:

### Handel:

- Jeder Stony darf nur so viele Güter transportieren, wie auf seiner Karte steht.
- Änderung auf den Karten dürfen nur von den Händlern eingetragen werden.
- Die Entwicklungen können ebenfalls bei den Handelsposten gekauft werden.

### Kampf:

- Stonies, die eine andere Gruppe angreifen wollen, fassen sich bei den Händen.
- Stonies, die sich verteidigen möchten, fassen sich ebenfalls bei den Händen.
- Bei der ersten Berührung zwischen Angreifer und Angegriffenem sind die Kampfparteien nicht mehr änderbar. Alle, die sich bei der Berührung an den Händen gehalten haben, sind in den Kampf verwickelt. Alle anderen spielen weiter.
- Nach dem ausgeführten Angriff wird geschaut, welche Gruppe mehr Kriegerpunkte hat. Die Gruppe mit mehr Punkten gewinnt den Kampf.
- Die Verlierergruppe begleitet die Siegergruppe zu einem Handelsposten nach Wahl (der Sieger), wo sie bestimmte Waren und Muscheln an die Sieger abgeben müssen. Unterwegs sind sie immun gegen weitere Angriffe.

- Die Sieger dürfen nur so viele Waren nehmen, wie sie transportieren können.
- Von den Muscheln dürfen pro Angriff nur 20% (aufgerundet) gestohlen werden.
- Nach dem Deal dürfen alle Stonies nicht direkt wieder angegriffen werden.
- In ihrer Höhle können sich die Stonies ausruhen.

#### Ausbildung:

- Die Stonies können sich bei den Handelsposten ausbilden lassen. Dafür machen sie ein Jahr (15 min) Pause.
- Während dieser Zeit geben sie ihre Handelskarte am Posten ab und binden sich am linken Oberarm ein rotes Fähnchen an.
- Während der Ausbildung dürfen sie nicht am Spiel teilnehmen, sondern übernehmen irgendeine nützliche Aufgabe (z.B. Holz sammeln, Knoten üben).
- Nach Ablauf der 15 min erhalten sie einen entsprechenden Eintrag in ihre Karte und erhalten diese zurück.

#### POSTEN:

Die Preise und Art der Handelsposten ändern nach einem Zeitplan.

#### LEITER+:

Ein Leiter übernimmt gemäss Zeitplan verschiedene Rollen und ändert den Spielverlauf so aktiv mit. Für jede Rolle trägt der Leiter+ eine spezielle Verkleidung. Während der Interaktion mit dem Leiter+ sind die Stonies gegen Angriffe von anderen Spielern immun.

#### Mögliche Rollen:

Händler:	Der Händler hat sehr gute Preise für alle Waren.
Räuber:	Der Räuber nimmt allen, die er erwischt, alle Waren und 20% der Muscheln weg.
Mammut:	Gelingt es drei Spielern, die sich bereits zum Jäger & Sammler entwickelt haben, das Mammut zu fangen, erhalten sie 30 Fleisch und 30 Felle.
Säbelzahniger:	Gelingt es einem Spieler, der sich zum Jäger & Sammler entwickelt sowie das Feuer entdeckt hat, den Säbelzahniger zu fangen, erhält er 10 Fleisch und 10 Felle. Wird ein Spieler vom Säbelzahniger gefangen, der die erwähnten Eigenschaften nicht hat, muss er alles Fleisch abgeben, das er bei sich trägt.
King Lui:	Der Affenkönig King Lui will unbedingt wissen, wie man Feuer macht. Hat ein Spieler das Feuer entdeckt erhält er von King Lui 100 Muscheln.
Bettler:	Der Bettler hat Hunger und friert. Er bittet die Spieler um 2 Felle und 2 Fleisch.
Reicher Mann:	Der Reiche Mann belohnt alle Spieler, die den Bettler unterstützt haben, mit je 40 Muscheln.