

# Siegpunkt★ smmler

Der sympathische Spieleshop

## Stone Age junior – Kurzspielregel

### Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird ausgelegt und die **2 Hunde** werden auf ihre Felder gelegt.
- **1 Ware jeder Art** wird auf das **Tauschfeld** gelegt.
- **3 Waren** (bei 2 Spielern nur 2) werden **auf** die entsprechenden **Warenfelder** gelegt.
- Die **Hütten** werden in der 5er-stapeln verdeckt ausgelegt, die jeweils oberste Hütte wird aufgedeckt.
- Die **Waldplättchen** werden verdeckt rund um den Spielplan ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält eine **Siedlung** mit dem Mammut seiner Farbe und stellt seine **Spielfigur** auf den Bauplatz.

### Spielablauf:

Die Spieler sind reihum am Zug und **decken** ein **Waldplättchen auf**. Zeigt dieses

- **eine Zahl**, dann zieht der Spieler seine Figur entsprechend viele Feld vorwärts
- **ein Bild**, dann setzt der Spieler seine Figur direkt auf das angegebene Feld

Am Zielort führt der Spieler eine **Aktion** aus **entsprechend** der Art des **Feldes** aus

- **Warenfeld**: der Spieler erhält, sofern vorhanden, eine dort liegende Ware
- **Hundefeld**: der Spieler erhält ein Hundeplättchen, oder nimmt sich eines vom nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, der eines besitzt.
- **Bauplatz**: der Spieler darf eine Hütte bauen, egal ob er baut oder nicht, werden nun alle Waldplättchen verdeckt und der Spieler darf zwei Waldplättchen vertauschen.

### Hütte bauen:

Der Spieler **wählt** eine offen liegende **Hütte aus**.

- Er legt die **abgebildeten Waren zurück** auf die entsprechenden Warenfelder  
Hunde können beliebige Waren ersetzen und werden auf ihre Felder zurückgelegt.
- Der Spieler nimmt die **Hütte** und stellt sie **in** seine **Siedlung**.
- Die oberste **verdeckte Hütte** wird **aufgedeckt**.

### Spielende:

Derjenige Spieler, der seine **dritte Hütte baut** gewinnt.

# Siegpunkt★ smm ★ Sammler

Der sympathische Spieleshop

## Stone Age junior – Spielhilfe

### Spielvorbereitung:

- **Spielplan** auslegen mit **Hunden** und **Waren** auf Warenfeldern (3) und Tauschfeld (1)
- **Hütten** als Fünferstapel und **Waldplättchen** verdeckt auslegen
- Pro Spieler: **1 Siedlung** und **1 Spielfigur** auf Bauplatz

### Spielablauf:

Reihum 1 Waldplättchen aufdecken:

- **bei Zahl:** Felder vorwärts ziehen
- **bei Bild:** auf Zielfeld springen

Aktion am Zielort ausführen:

- **Warenfeld:** Ware nehmen
- **Hundefeld:** Hunde nehmen oder stehlen
- **Bauplatz:** Plättchen umdrehen, 2 vertauschen und wenn möglich Hütte bauen

### Hütte bauen:

Spieler wählt Hütte aus, gibt Waren ab (Hund = Joker) und stellt Hütte in Siedlung

### Spielende:

Spieler, der **dritte Hütte baut** gewinnt