

Du hast deinen Faustkeil zerbrochen. Gehe auf das Feld

Faustkeil

Setze eine Runde aus, damit du Zeit hast einen neuen zu schlagen.

Du hast eine Bäarin beim Fressen gestört. Jetzt musst du schnell sein. Ziehe fünf Felder vor.

Der Dauerregen hat eine Gerölllawine ausgelöst. Ihr müsst umkehren. Wechselt die Richtung beim Würfeln.

Du darfst nicht mit auf die Bärenjagd gehen. Deine Rache: Du setzt alle Mitspielenden drei Felder zurück.

Das Feuer ist ausgegangen. Bitte deinen Nachbarn um Hilfe. Gehe auf das Feld des Spielers, der vor dir ist.

Du hast Himbeersträucher gefunden. Lade zwei Mitspielende auf das Feld, auf dem du stehst, ein, damit ihr die Ernte teilen könnt.

Es ist kalt geworden. Rückt näher zusammen. Alle ziehen zwei Felder in deine Richtung.

Ihr zieht in euer neues Lager. Du hast deinen Vorratssack vergessen. Gehe zurück an den Start.

Du bist in eine Fallgrube gefallen. Deine Freunde lachen. Tausche deine Position mit der eines anderen Spielers oder einer Spielerin.

Höhlenmalerei ist dein neues Hobby. Gehe zum Feld

Höhle

um die letzten Erlebnisse deiner Sippe festzuhalten.

Dein Freund hat etwas erfunden, das er Rad nennt. Gehe auf das Feld Rad, um es genauer anzusehen.

Dein neuer Hund ist in eine Fallgrube gefallen. Hole zwei Mitspielende auf dein Feld, um ihn zu retten.

Es blitzt und donnert. Verstecke dich vor dem Zorn der Götter auf dem Feld

Höhle

Ihr habt einen Stamm getroffen, der in Pfahlbauten lebt.

Geh zum Feld

Pfahlbauten

und schau dir das an.

Du versuchst einen Hasen zu fangen. Ist in deinem Namen ein H, darfst du zwei Felder vorrücken.

Du hast einen Glockenbecher zerbrochen. Gehe so viele Felder zurück, wie deine Klasse Fenster hat.

Ihr zähmt jetzt Tiere. Wenn du von dem Fenster aus ein Tier sehen kannst, darfst du drei Felder vorrücken.

Ihr habt ein kleines Dorf mit mehreren Hütten. Lade alle Spieler auf dein Feld zum Dorffest ein.

Du hast in die Höhlenmalerei deiner Mutter hineingekritzelt. Würfle noch einmal, aber gehe zurück.

Deine Horde will weiterziehen. Damit niemand zurückbleibt, rücke den letzten Spielstein um vier Felder vor.

Deine Mutter hat dir eine Felldecke genäht. Rücke den Spielstein der ältesten Spielerin drei Felder vor.

Ihr habt ein Wolfjunge gezähmt. Alle Spieler, die einen Hund haben, dürfen zwei Felder nach vorn rücken.

Du bist zu einer Höhle gekommen, in der ein gefährlicher Bär wohnt. Flüchte vier Felder zurück.

Eure Sippe ist größer geworden. Die Nahrung wird knapp. Rücke so viele Felder vor, wie du Geschwister hast.

Der Herbststurm hat euer Zelt weg geweht. Jeder, der im Herbst geboren ist, findet es sofort und darf drei Felder weiter rücken.

Du gehst mit deinem Wolf spazieren. Würfle: gerade Zahl → du gehst vor, ungerade Zahl → du gehst zurück.


Mäuse haben das Getreide gefressen. Ihr habt Hunger. Wähle einen Spieler aus, den du am Start aussetzt.

Ihr wollt nicht weiterziehen und werdet sesshaft. Setze eine Runde aus, damit du dir ein Haus bauen kannst.

Die anderen haben dir beim Weidezaun geholfen. Alle außer dir dürfen zwei Felder vorwärts ziehen.

Du hast über die Venus von Willendorf gelacht. Deine Sippe schickt dich zurück an den Start.

10.000 v. Chr.: Die Eiszeit ist vorbei: Ohne Felle gehst du schneller. Dein nächster Wurf zählt doppelt.

Durch einen Blitz hat der große Ginkobaum Feuer gefangen. Dort holst du Feuer für eure Höhle. Gehe auf das Feld 

Durch einen Blitz brennt der große Ginkobaum. Suche zwei Mitspieler aus, die je eine Runde aussetzen müssen, damit sie Zeit haben, einen Holzstoß für euer Feuer aufzuschichten.

Du hast dich im tiefen Schnee auf der Mammutjagd verkühlt, weil die Socken noch nicht erfunden worden sind. Alle Mitspieler mit weißen Socken gehen vier Felder zurück.

Du hast dich versehentlich auf den Jagdspieß deines Vaters gesetzt. Er ist zerbrochen. Suche einen geeigneten Ast, damit er sich einen neuen machen kann. Setze dafür eine Runde aus.

Du hast mit einem Freund ein Rad gebastelt. Euer neuer Karren ist sehr schnell. Suche einen Mitspieler aus: Ihr beide dürft noch einmal würfeln.

Du bist im Wald plötzlich vor einem Auerochsen gestanden. Vor lauter Schreck rennst du los – leider in die falsche Richtung. Würfle noch einmal, aber gehe zurrück.

Alle zähmen Tiere. Du hast ein Bärenbaby gefunden. Die anderen halten es für gefährlich. Du gehst mit deinem Teddy auf das nächste freie Feld und schmollst.

Mäuse knabbern euren Getreidevorrat an. Weil es noch keine Hauskatzen gibt, musst du selber auf die Jagd gehen. Würfle noch zweimal: Der erste Wurf führt dich zurück, der zweite nach vorn.

Du kanntest den Weg, aber deine Horde hat sich beim Umherziehen verirrt, weil man nicht auf dich gehört hat. In der nächsten Runde gehen alle außer dir rückwärts statt vorwärts.

Du hast den Mord an Ötzi beobachtet. Du kennst noch keine Schrift, um es aufzuschreiben. Gehe zum Feld **Ötzi** und setze eine Runde aus, um nachzudenken, was du tun könntest.

Das Eis schmilzt, der Meeresspiegel steigt, die Landbrücke zwischen Asien und Amerika verschwindet. Wer noch nicht in Amerika war, geht drei Felder vorwärts.

Das Mammut stirbt aus und ihr schwärmt aus, um neue Beutetiere zu suchen. Wechselt die Richtung beim Würfeln.

Du hast Haselnüsse gefunden: Teile mit deinen Freunden. Jeder andere geht zwei Felder in deine Richtung.

Ihr habt Wildschafe für eine Herde gefangen, damit ihr nicht dauernd auf die Jagd gehen müsst. Bringe sie auf die Weide auf dem Feld **Nutztiere**

Du gehst fischen auf dem Feld **Fischfang**. Du legst deine Beute in die Höhle und vergisst sie. Jetzt muss deine Familie im Freien schlafen und schickt dich zur Strafe drei Felder zurück.

Der letzte Neandertaler hat kein Großwild mehr gefunden und ist gestorben. Bestatte ihn auf dem Feld **Neandertaler**. Setze eine Runde aus. Jetzt gibt es nur noch Homo Sapiens.

Im Nachbardorf locker, sie die Erde mit einem Pflug statt mit Haken auf, um die Ernte zu steigern. Gehe auf das Feld **Pflug**, um zu beobachten, wie man pflügt.

Die Großtiere sind nach Norden gezogen. Ihr jagt jetzt Rehe und Hirsche. Alle mit einem r oder h im Vornamen dürfen ein Feld vorrücken.

Beim Versuch einen Pflug zu bauen, hast du dir einen Splitter eingezogen. Dein Vater zieht ihn heraus: Gehe auf das Feld des ältesten Mitspielers.

Ihr habt ein Bienennest auf einem Baum entdeckt: Honig schmeckt wunderbar. Der größte Mitspieler eurer Runde darf drei Felder vorrücken.

Dein Zelt ist zusammengebrochen. Du musst es sorgfältig neu bauen, damit es hält. Wenn du ein Geodreieck mithast, darfst du zwei Felder vorrücken, sonst geht es zwei Felder zurück.

Ihr tauscht überschüssiges Getreide gegen einen Korb Wildäpfel. Wer heute einen Apfel als Jause mit hat, darf zwei Felder vorrücken.

Du hast versucht, ein Wildschwein zu erlegen. Jetzt ist es böse und jagt dich vier Felder zurück.

Es regnet ununterbrochen. Ihr langweilt euch und fangt an zu streiten, wer den größten Faustkeil hat. Der Mitspieler mit der größten Hand darf drei Felder zurück.

Wildschweinjagd geht leichter, wenn mehrere einander helfen. Alle, die heute schon jemand anderem geholfen haben, dürfen zwei Felder vorrücken.

REISE DURCH DIE STEINZEIT

Spielanleitung

Das Spiel führt euch von der Altsteinzeit bis zur Bronzezeit. Legt den Stapel mit den Ereigniskarten verdeckt auf das Ereignisfeld. Zu Spielbeginn stehen euch Spielfiguren auf dem Feld "Altsteinzeit". Anfangs würfelt ihr im Uhrzeigersinn. Der Jüngste beginnt.

Das Spiel endet, sobald der Erste in der Bronzezeit angekommen ist.



Ereignisfeld: Nimm die oberste Karte vom Ereignisstapel. Wenn du deine Aufgabe erledigt hast, lege sie wieder in den Stapel.



Das Geheimnis dieser Felder erfährst du durch die Ereigniskarten. Wenn du sie durch Würfeln erreichst, passiert nichts.

Tipp: Vier Ereigniskarten sind leer. Hier könnt ihr eigene Ereignisse ergänzen.

REISE DURCH DIE STEINZEIT

