

# Jäger und Sammler

Reiner Knizia

Spieler: 2 – 4 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

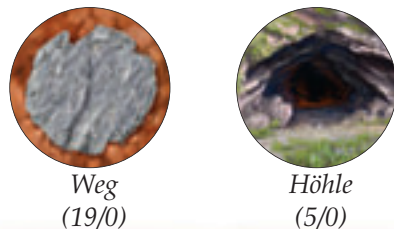
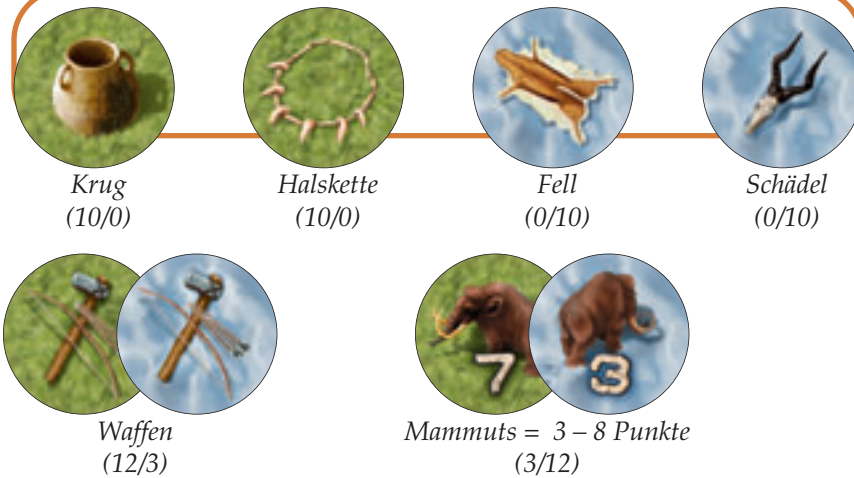
## INHALT

200 Plättchen: 112 Sommerplättchen und 88 Winterplättchen

### Nahrung



### Wertvolle Güter





Das Leben war nicht leicht, damals in der Steinzeit. Ständig hieß es, durch das Land zu streifen und nach Essbarem zu suchen, waren es Beeren, Knollen oder wichtige Kräuter als Heilmittel. Besonders wichtig war die Jagd, denn Mammuts gaben viel Fleisch und mit ihren Fellen konnte man sich im Winter warmhalten. Aber auch die Ausrüstung musste stimmen: Solide Waffen wurden gebaut, Krüge wurden getöpft für die Aufbewahrung des kostbaren Wassers und schließlich Halsketten und schmuckvolle Schädel mit Geweihen als Gaben für andere Stämme gefertigt, um den Frieden zu erhalten. Wer den Sommer nicht nutzte, um so viel Nahrung wie möglich zu sammeln, Waffen zu bauen und nützliche Güter zu horten, der musste im langen, kargen Winter bittere Not leiden.

## SPIELIDEE

**Jäger und Sammler** hat zwei Phasen: Im Sommer sammeln die Spieler hauptsächlich Nahrung und legen Vorräte in den Winterlagern an. Im Winter benutzen sie dann die Waffen zur Mammutjagd und sammeln weitere Lebensmittel, um durch die kalte Jahreszeit zu kommen.

Am Spielende gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Beeren, Knollen, Kräutern und Mammuts zählen die jeweils aufgedruckten Punkte. Die Güter bringen umso mehr Punkte, je mehr der Spieler jeweils davon gesammelt hat. Auch Vorratskisten bringen bei Spielende Punkte ein, wenn sie in einem Lager platziert sind.

### Winterlager

Die Winterlager bleiben bei Spielbeginn frei.

### Vorratskisten

Jeder Spieler nimmt seine vier Vorratskisten und legt sie vor sich ab.



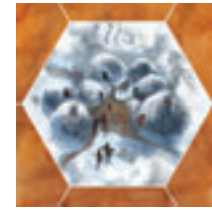


## SPIELVORBEREITUNG

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt vier Sommerlager, vier Winterlager und weitere 112 Felder.



Sommerlager



Winterlager

Die **Plättchen** werden nach ihrer Rückseite sortiert (Sommer bzw. Winter). Alle **Sommerplättchen** werden gemischt und beliebig **offen** auf die leeren Felder des Spielplans gelegt, eines auf jedes Feld (Sommer- und Winterlager bleiben frei). Die **Winterplättchen** werden zunächst in die Schachtel zurückgelegt.



Rückseite  
Sommerplättchen



Rückseite  
Winterplättchen

Jeder Spieler nimmt sich Spielfiguren und Vorratskisten einer Farbe. Er stellt je eine seiner Spielfiguren in die **vier Sommerlager** und legt seine Vorratskisten vor sich ab.

## SPIELABLAUF

Der haarigste Spieler beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

### SPIELFIGUREN BEWEGEN UND PLÄTTCHEN NEHMEN

Wer am Zug ist, hat zwei Bewegungsschritte und **muss** entweder

- eine eigene Spielfigur um zwei Plättchen weiterbewegen oder
- zwei eigene Spielfiguren um je ein Plättchen weiterbewegen.

**Achtung:** Spielfiguren dürfen nur auf Felder bewegt werden, auf denen ein Plättchen liegt oder ein Lager abgebildet ist. Am Ende des Zuges darf auf jedem Plättchen nur eine Figur stehen (siehe Sonderfälle auf Seite 4).

Verlässt eine Spielfigur ein Plättchen, nimmt der Spieler dieses Plättchen vom Spielplan und legt es verdeckt vor sich ab. Die Plättchen dürfen bis zum Spielende nicht mehr angeschaut werden.

#### Ausnahmen:

- Wege- und Höhlenplättchen werden nicht vom Spielplan genommen.
- Waffen- und Mammutplättchen legt man offen vor sich ab.

### Höhlenplättchen

Die Höhlenplättchen bleiben während des gesamten Spiels auf dem Spielplan. Wenn sich eine Figur auf ein Höhlenplättchen bewegt, kann sie große Entfernungen zurücklegen.

### Sommerlager

Jeder Spieler stellt je eine seiner Figuren in die vier Sommerlager.

### Wegeplättchen

Die Wegeplättchen bleiben während des gesamten Spiels auf dem Spielplan.





Spieler Weiß zieht seine Figur zwei Felder weiter. Er nimmt die Plättchen „Halskette“ und „Knolle“ zu sich.

### SONDERFÄLLE:

- Spielfiguren dürfen in alle **Lager** bewegt werden. Dort dürfen mehrere Spielfiguren stehen.
- Von einem **Höhlenplättchen** aus dürfen Spielfiguren – statt auf ein Nachbarplättchen – auf ein beliebiges anderes Höhlenplättchen springen. Dies zählt als ein Bewegungsschritt. Auf Höhlenplättchen dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.
- Eine Spielfigur darf mit zwei Bewegungsschritten über ein **besetztes Plättchen hinwegziehen**, muss die Bewegung aber auf einem freien Plättchen, einer Höhle oder einem Lager beenden. Das besetzte Plättchen darf nicht genommen werden.
- Eine Spielfigur darf nur dann auf ein unbesetztes **Mammutplättchen** bewegt werden, wenn der Spieler ein Waffenplättchen besitzt bzw. im gleichen Schritt erhält. Der Spieler gibt das Waffenplättchen ab und legt es zurück in die Spielschachtel.
- Statt eine Spielfigur auf dem Spielplan zu bewegen, darf ein Spieler sie auch **vom Spielplan nehmen**. Diese Aktion zählt als Bewegungsschritt und der Spieler darf auch das verlassene Plättchen zu sich nehmen. Meist ist das aber erst bei Ende des Sommers bzw. Winters sinnvoll, da Spielfiguren innerhalb der jeweiligen Jahreszeit nicht wieder auf den Spielplan zurückgestellt werden können. Hat ein Spieler keine Spielfiguren mehr auf dem Spielplan, spielen die Mitspieler bis zum Ende der Jahreszeit ohne ihn weiter.

### VORRATSKISTE ABLEGEN

Wer mit einer Spielfigur auf oder über ein Winterlager zieht, legt dort sofort eine eigene Vorratskiste ab. Das Ablegen ist keine Bewegung. In jedem Lager darf nur eine Vorratskiste je Farbe liegen.



Spieler Blau bewegt seine Figur über ein Winterlager. Er erhält das Plättchen „Knolle“ und legt eine Vorratskiste ab.

### ENDE DES SOMMERS

Da immer mehr Plättchen vom Spielplan genommen werden, schränkt sich die Bewegungsfreiheit der Spielfiguren mehr und mehr ein. Der **Sommer endet**, wenn alle Plättchen mit Ausnahme der Wege- und Höhlenplättchen vom Spielplan genommen wurden oder von keiner Spielfigur mehr erreicht werden können.

Unerreichte Plättchen werden aus dem Spiel genommen. Nur die Wege- und Höhlenplättchen bleiben unverändert liegen. Jeder Spieler nimmt die eigenen Spielfiguren zu sich, die noch auf dem Spielplan stehen.

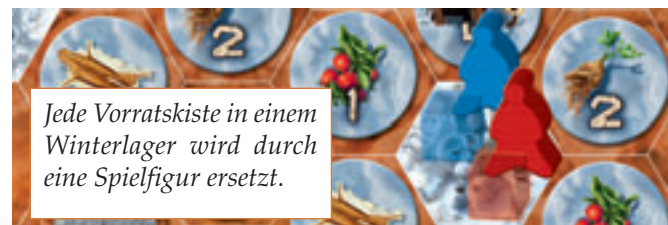
*Die Blätter fallen, die Tage werden kürzer, der Winter kommt! Wohl dem, der jetzt gut vorbereitet ist und genügend Waffen hat, denn im Winter sind besonders viele Mammuts unterwegs. Und auch die Suche nach Beeren und anderen Kostbarkeiten geht weiter, wenn der erste Schnee fällt ...*

### BEGINN DES WINTERS

Die 88 **Winterplättchen** werden gemischt und **offen** auf die leeren Felder des Spielplans verteilt, eines auf jedes Feld. Jeder Spieler stellt in jedes Winterlager, in dem sich eine eigene Vorratskiste befindet, eine seiner Spielfiguren. Hat der Spieler also während des Sommers nicht alle vier Winterlager erreicht, spielt er im Winter mit weniger als vier Spielfiguren.



Winterplättchen



Jede Vorratskiste in einem Winterlager wird durch eine Spielfigur ersetzt.

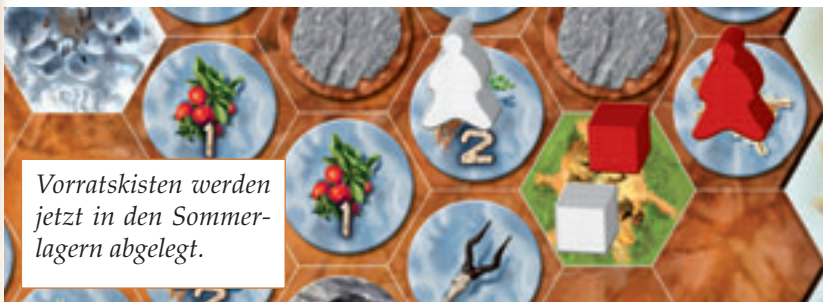




Alle Vorratskisten werden wieder zu den Spielern gelegt. Nicht eingesetzte Spielfiguren werden in die Schachtel gelegt.

Der Spieler, der im Sommer das wertvollste Mammut erlegt hat, wird Startspieler des Winters.

Es gelten die gleichen Regeln wie im Sommer, nur dass die **Vorratskisten** jetzt in den **Sommerlagern** abgelegt werden, statt in den Winterlagern.



Vorratskisten werden jetzt in den Sommerlagern abgelegt.

## SPIELENDE

Der **Winter endet**, sobald erneut alle Plättchen mit Ausnahme der Wege- und Höhlenplättchen vom Spielplan genommen wurden oder von keiner Spielfigur mehr erreicht werden können.

Bei **Beeren, Knollen und Kräutern** zählen die aufgedruckten Punkte (1, 2 oder 3).

Bei **Mammutplättchen** zählen die aufgedruckten Punkte. **Waffen** zählen **keine** Punkte.

Je mehr **wertvolle Güter** (Felle, Schädel, Krüge, Halsketten) von einer Sorte gesammelt wurden, desto mehr Punkte bringen sie pro Sorte:

Plättchen	1	2	3	4	5	6+
Punkte	1	3	6	10	15	20

Jede **Vorratskiste** auf einem Sommerlager zählt 5 Punkte.

Nun zählt jeder Spieler seine Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

*Der Autor dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Jonty Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlowe, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simone Kane, Richard Kemp und Chris Lawson.*



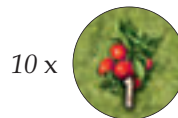
Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

## WERTUNGSBEISPIEL

Spieler Rot hat die folgenden Plättchen gesammelt:



10 Punkte für Beeren



10 Punkte für Knollen



12 Punkte für Kräuter



23 Punkte für Mammuts



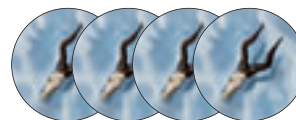
keine Punkte



20 Punkte für 7 Krüge



1 Punkt für 1 Fell



10 Punkte für 4 Schädel



10 Punkte für 2 Vorratskisten

Spieler Rot hat insgesamt 96 Punkte erreicht.

### Hinweis für die Aufbewahrung des Spiels

Nachdem Sie alle Plättchen aus den Stanzbögen gelöst haben, werfen Sie die leeren Stanzbögen bitte nicht weg!

Nehmen Sie einfach den Sortiereinsatz aus der Schachtel und legen Sie die leeren Stanzbögen auf den Boden der Schachtel. Dann legen Sie den Sortiereinsatz auf die Stanzbögen.

So fällt das Spielmaterial auch bei senkrechter Lagerung der Schachtel nicht durcheinander.



# WILLKOMMEN IN ATLANTIS

Auch schon gespielt?

Der spannende  
Familienspaß  
für große und  
kleine Abenteurer!

