

Marco Teubner

# HUTTENBOUW & AVONTUUR IN HET STENEN TIJDPERK



999



GAMES



**Hallo,**

ik ben Martin, de mammoet! Je komt me nog vaker tegen, want ik help je om de spelregels te leren.

Voordat je met spelen begint, kun je hier met Jono en Jada het Stenen Tijdperk ontdekken.

## JONO EN JADA, DE KINDEREN UIT HET STENEN TIJDPERK

In het Stenen Tijdperk, 10.000 jaar geleden, leidden de mensen een heel ander leven. Ze bouwden eenvoudige hutten, gingen op jacht of verzamelden bessen en paddenstoelen.



Hun leven werd bepaald door de mogelijkheden van de natuur. Bij het invallen van de duisternis verzamelden ze zich bij het kampvuur, waar het nog licht en warm was.

In deze tijd leefde ook het jongetje Jono. Hij had warrig, stroblond haar en was erg sterk voor zijn leeftijd. Jono had een oudere zus, die Jada heette. Ze had dezelfde

knobbelige neus als haar broer. Jono en Jada waren onafscheidelijk.

**Bekijk het speelbord. Kun je Jono en Jada vinden?**



**Volg ze op hun weg door het Stenen Tijdperk.**

Hun beste vriend was de wolfshond Goef.



Ze hebben hem als kleine welp voor de ingang van een berengrot gevonden. Omdat ze bang waren dat de beer hem zou vinden, hebben ze de wolfshond meegenomen en grootgebracht. Sindsdien week Goef niet meer van hun zijde.

Kinderen hadden het in het Stenen Tijdperk niet altijd makkelijk. Ze moesten al gauw de volwassenen bij het werk helpen. Zo hadden de kinderen weinig tijd om te spelen. Ook Jono en Jada hielpen mee met de dagelijkse klusjes.



Op de grote moerasweiden moesten ze mammoettanden verzamelen. Zoals mensen hun melktanden verliezen, wisselen ook mammoeten zesmaal in hun leven van tanden. Daarom kon het goed zijn dat bij het eten van het sappige, natte gras een mammoettand uitviel.

**Van botten en tanden maakten de mensen in het Stenen Tijdperk gereedschap, muziekinstrumenten en sieraden.**





De kinderen hielpen ook bij het verzamelen van bessen in het bos. Dat was geen zwaar werk, want er waren er heel veel. De bessen waren echter zo lekker, dat de kinderen er steeds weer van snoepten. Hun moeders vroegen zich 's avonds regelmatig af waarom de kinderen in zoveel tijd zo weinig bessen konden vinden.

Achter het bos lag een plek waar de aarde heel glibberig en zacht was. Hun oom Nubu had op een dag ontdekt dat diezelfde aarde onder het kampvuur heel hard werd. Hij was daarom begonnen met het vormen van schalen en borden en deze in het kampvuur te verharderen.



Hoog in de bergen lagen heel bijzondere stenen. Deze waren erg hard en hadden scherpe randen. Een man uit het dorp kon er pijlpunten en vuistbijlen, een belangrijk gereedschap uit het Stenen Tijdperk, van maken. Jono en Jada moesten deze waardevolle gereedschappen dan voorzichtig naar het dal brengen.

Op weg naar het dal liepen de kinderen graag langs de rivier. Daar legden de dorpsbewoners van takjes gevlochten manden in het water. Met lange stokken dreven ze daar de vissen in. Niet alleen Jono en Jada hielpen daar graag mee. Ook Goef nam graag een bad in het heldere water.



In het Stenen Tijdperk was er nog geen geld. Als mensen iets nodig hadden wat ze zelf niet konden maken, moesten ze ruilhandel bedrijven. Mensen uit het buurdal kwamen dan op bezoek om hun goederen te ruil aan te bieden. Het was voor Jono en Jada steeds weer spannend om te zien wat hun burens meebrachten.

's Avonds, als de zon al heel laag stond, kwamen Jono en Jada in het dorp terug. Daar werd nog steeds ijverig aan nieuwe hutten gewerkt. Terwijl de zon onderging en een drukke dag langzaam tot een einde kwam, zat het hele dorp aan het kampvuur en werden spannende verhalen uit lang vervlogen tijden verteld.



In dit spel kunnen jullie het leven van de mensen in het Stenen Tijdperk naspelen. Loop met je pion door het dal en verzamel verschillende goederen. In het dorp kun je deze tegen een nieuwe hut ruilen om zo je dorp steeds verder uit te breiden.

# SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

## SPEELMATERIAAL

- 1 speelbord
  - 4 tableaux "Dorp"
  - 4 markeerfiches
  - 4 pionnen (blauw, geel, groen, roze)
  - 20 goederen (4 bessen, 4 vissen, 4 kruiken, 4 pijlpunten en 4 tanden)
  - 15 huttentegels
  - 2 hondenfiches
  - 14 bosfiches (6 dobbelsteenworpen, 1 bes, 1 vis, 1 kruik, 1 pijlpunt, 1 tand, 1 ruilplein, 1 hond en 1 bouwplaats)
- De spelregels

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

2. Iedere beurt aan

Bosfiches

8. Schud de **bosfiches** en leg deze gedekt (met de boskant naar boven) om het speelbord. Leg aan elk van de lange zijden van het speelbord 4 bosfiches en aan elk van de korte zijden 3.

Nu kunnen we beginnen...



7. Leg de **2 hondenfiches** op de daarvoor bedoelde velden op het speelbord.

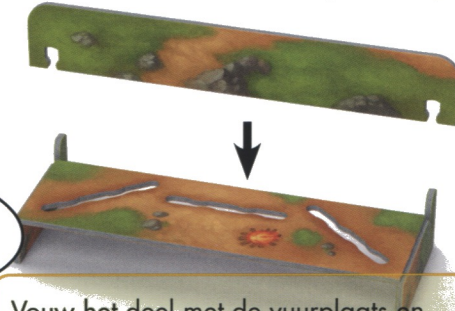
6. Schud de **huttentegels** gedekt (zodat er geen goederen te zien zijn). Op het speelbord bevinden zich 3 velden die voor hutten zijn bedoeld. Leg op elk van de 3 velden **5 hutten**. Draai daarna van elke stapel de bovenste hut om.

Achterkant van de hutten

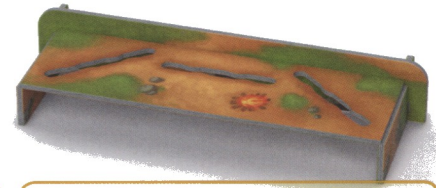
De eerste speler neemt **1 dorp** en zet het voor zich neer. Hier kan een speler zijn goederen en hutten plaatsen. De mammoet op het dorp geeft aan met welke kleur een speler speelt.



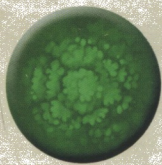
Zet de dorpen voor het eerste spel in elkaar.



Vouw het deel met de vuurplaats en zet het met het steundeel vast.



Zo ziet een in elkaar gezet dorp eruit.



Pion



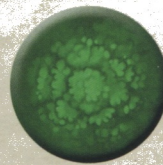
**3.** Iedere speler neemt de **pion** en het **markeerfiche** van zijn kleur. Hij zet de pion op de bouwplaats, die zich midden op het speelbord bevindt. Met deze pion loopt een speler over het speelbord op zoek naar goederen. Doe bij minder dan 4 spelers overgebleven speelstukken terug in de doos.

Iedere speler legt zijn markeerfiche voor zich neer.



Bouwplaats

Ruilplein



5 verschillende goederen

Vissen

Kruiken

Pijlpunten

Bessen

Tanden

**4.** Verdeel nu de **goederen** over het speelbord. Bij 3 of 4 spelers is elk product (bes ●, vis ●, kruik ●, pijlpunt ● en tand ●) 4 keer in het spel.

Leg bij 2 spelers van elk product 1 exemplaar terug in de doos, zodat er 3 per soort in het spel zijn.

Neem nu van elk product **1 exemplaar** en leg het op het **ruilplein** op het speelbord.

**5.** Leg alle **resterende goederen** op de corresponderende velden op het speelbord: **tanden** bij de mammoeten in het moeras, **bessen** bij de struiken in het bos, **kruiken** bij de pottenbakker in het kleigebied, **pijlpunten** bij de ambachtslieden in de bergen en **vissen** bij de vissers in de rivier.

# KORT SPELOVERZICHT

De spelers moeten verschillende goederen verzamelen om deze op de bouwplaats tegen hutten te ruilen. Wie als eerste **3 hutten** heeft gebouwd, wint het spel.

## SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler wordt startspeler en begint. De speler die aan de beurt is, doet de volgende 3 dingen:

**Bosfiche omdraaien** – **Pion verzetten** – **Actie uitvoeren**

Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

## BOSFICHE OMDRAAIEN

De speler die aan de beurt is draait **1 gedekt bosfiche** om. Dit fiche bepaalt wat de speler mag doen.



Laat het omgedraaide bosfiche op zijn plaats liggen!

### Voorbeeld:

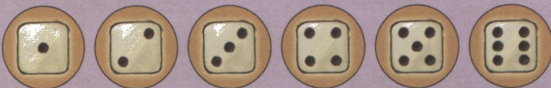
De speler draait een gedekt bosfiche om.



## PION VERZETTEN

### HET OMGEDRAAIDE BOSFICHE TOONT EEN DOBBELSTEEN

Toont het omgedraaide bosfiche een van deze dobbelstenen,



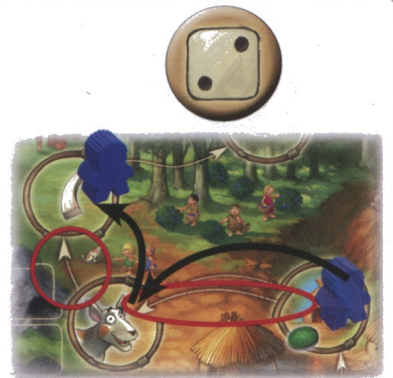
dan verzet de speler zijn pion zoveel velden in de richting van de pijl als het aantal ogen op de dobbelsteen.

Zie de volgende bladzijde voor een overzicht van de uit te voeren acties.

### Voorbeeld:

De speler draait het bosfiche met dobbelsteenworp "2" om.

Hij zet zijn pion 2 velden vooruit, van de bouwplaats naar het tandenveld.



### HET OMGEDRAAIDE BOSFICHE TOONT EEN SYMBOOL

Toont het omgedraaide bosfiche een van deze symbolen,



dan zet de speler zijn pion direct op het actieveld met het betreffende symbool.

Zie de volgende bladzijde voor een overzicht van de uit te voeren acties.

### Voorbeeld:

De speler draait het bosfiche met de vis om.

Hij zet zijn pion op het visveld.



# ACTIE UITVOEREN

Altijd als een speler met zijn pion op een veld eindigt, mag hij de bijbehorende actie uitvoeren. Alleen het veld waar zijn pion nu staat is van belang.

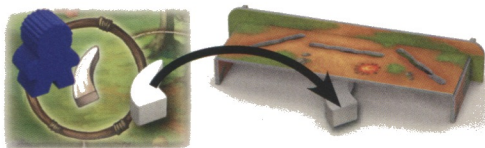
OP WELK ACTIEVELD STAAT DE PION NU?

 **Bes**,  **vis**,  **kruik**,  **pijpunt** of  **tand**

De speler neemt **1 product** van het betreffende veld en legt het **achter** zijn dorp. Hij mag zijn goederen voor de andere spelers geheim houden. Is het betreffende veld **leeg**, dan heeft de speler pech gehad en krijgt hij niets.

**Voorbeeld:**

De pion van de speler staat op het tandenveld. Hij neemt **1 tand** van het speelbord en legt deze **achter** zijn dorp.

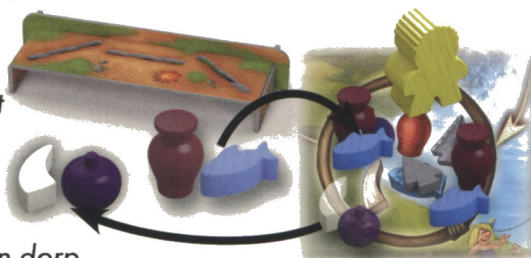



 **Het ruilplein**

De speler **ruilt** zoveel **goederen** uit zijn dorp met die op het ruilplein als hij wil. Het is ook toegestaan om alle goederen van het ruilplein te kiezen. Hij moet echter altijd **zoveel goederen** op het ruilplein terugleggen als hij er heeft genomen.

**Voorbeeld:**

De pion van de speler staat op het **ruilplein**. Hij ruilt **1 vis** en **1 kruik** uit zijn dorp tegen **1 tand** en **1 bes** van het ruilplein op het speelbord. Hij legt de vis en de kruik op het ruilplein en de tand en de bes achter zijn dorp.



 **Het hondenveld**


De speler neemt indien mogelijk **1 hondenfiche** van het hondenveld. Hij legt het zo **naast** zijn dorp dat iedereen het kan zien.

Zijn **beide** hondenfiches al weg, dan krijgt hij een hondenfiche van een andere speler. Zijn er 2 andere spelers met elk een hondenfiche, dan krijgt hij het van de speler die van hen als eerste weer aan de beurt is. Heb je de 2 hondenfiches zelf al, dan heb je pech gehad en krijg je er niet nog een bij.

**Voorbeeld:**

De pion van de speler staat op het hondenveld. Hij neemt **1 hondenfiche** van het speelbord en legt het **naast** zijn dorp.





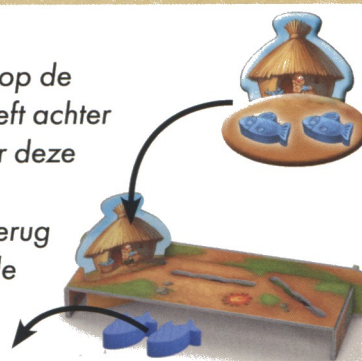
 **De bouwplaats** – De speler voert hier 2 acties uit: 1 hut bouwen (vrijwillig) en alle open bosfiches omdraaien (**verplicht**).

**1 hut**  **bouwen**

Heeft de speler alle goederen die op **1 van de open hutten** van het speelbord zijn afgebeeld? Dan legt hij deze goederen uit zijn dorp op de betreffende velden op het speelbord: bessen op het bessenveld, vissen op het visveld, enzovoort. Pak dan de hut en steek deze in een van de uitsparingen van je dorp.

**Voorbeeld:**

De pion van de speler staat op de **bouwplaats**. De speler heeft achter zijn dorp alle goederen voor deze hut. Hij legt de 2 goederen ( ) op het visveld terug en steekt de hut in een van de uitsparingen van zijn dorp.



Heeft de speler **niet voldoende goederen** voor 1 hut, dan mag hij helaas **geen hut** in zijn dorp bouwen.

**Een speler mag op de bouwplaats niet meer dan 1 hut tegelijk bouwen.** Om nog een hut te mogen bouwen, moet hij later in het spel weer op de bouwplaats terechtkomen.

Heeft de speler een hut gebouwd, dan moet hij de bovenste hut van de stapel waarvan hij de hut heeft gebouwd omdraaien, zodat er weer 3 open hutten liggen. Zijn er op dit veld geen hutten meer, dan zijn er de rest van het spel maar 2 open hutten beschikbaar.

### Hondenfiche

Een hondenfiche geldt als een **joker**. Dat betekent dat een speler die een hut bouwt een hondenfiche op het hondenveld mag leggen en daardoor **1 product naar keuze** minder voor de hut hoeft in te leveren. Een speler mag ook 2 hondenfiches tegelijk als jokers gebruiken.

### Alle bosfiches weer naar de boskant draaien.

**Elke keer** dat een speler op de bouwplaats terechtkomt, draait hij alle open bosfiches weer om. Het is daarbij niet van belang of hij een hut heeft gebouwd. Daarna verwisselt hij 2 bosfiches naar keuze met elkaar. Alle andere spelers mogen toekijken.

Met elke hut breid je je dorp uit. Het wordt dus steeds groter.



#### Voorbeeld:

De speler wil deze hut bouwen. Hij komt echter **1 tand** te kort. Hij legt dus

**1 kruik**, **1 pijlpunt** en

**1 hondenfiche** op het speelbord terug.

Hij hoeft de tand zo niet te betalen. Daarna steekt hij de hut in zijn dorp.



#### Voorbeeld:

De speler draait alle open bosfiches om.



#### Voorbeeld:

De speler verwisselt 2 bosfiches met elkaar.



Vergeet niet om elke keer dat je op de bouwplaats komt de open bosfiches om te draaien, zodat ze allemaal weer gedekt liggen. Mocht het toch een keer voorkomen, dan is dat geen probleem. Draai ze alsnog om zodra iemand de fout opmerkt. Bij de bouwplaats is ter herinnering een symbool afgebeeld.



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt **direct** als een speler zijn **derde hut** heeft gebouwd. Zijn dorp is dan compleet en hij heeft gewonnen!



En nu veel plezier in het Stenen Tijdperk!



© 2016 Hans im Glück  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
klantenservice@999games.nl

Auteur: Marco Teubner  
Illustraties: Michael Menzel  
Vertaling en eindredactie:  
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU

