

# IM NEANDERTHAL



Das spannende Familienspiel für 2 bis 6 Vorschulkinder, Grundschulkinder sowie deren ältere Geschwister, Eltern, Großeltern, Erzieher und Lehrer,

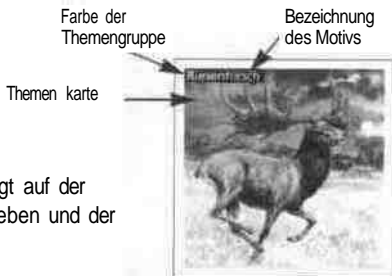
von

**Franz Seholles**

Wem gelingt es, gut ausgestattet und wohlgenährt der frostigen Umwelt der letzten Eiszeit zu trotzen, ohne von Schneestürmen und Raubtieren überrascht zu werden?

Inhalt: 48 Sammelkarten, Wurfholz, Spielregel

# SPIELTHEMEN



Jede der 48 Sammelkarten zeigt auf der Vorderseite Motive aus dem Leben und der Umwelt der Neanderthaler.

Vier Themengruppen mit jeweils sieben Sammelkarten zeigen, wie Neanderthaler lebten und was für Nahrungsmittel und Gegenstände sie brauchten. Dabei sind die verschiedenen Farben der Themengruppen für den Spieler eine wichtige Hilfe.

Früchte & Grünes

GRÜN

Großwild & Kleingetier

GELB

Waffen & Hausrat

ROT

Alltagsleben & Rituale

BLAU

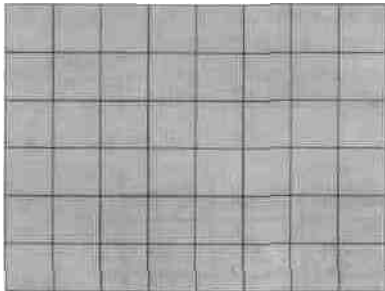
Neanderthaler teilten ihren Lebensraum mit gefährlichen Raubtieren und lebten in einem rauen Klima. Im Spiel besteht für den Spieler große Gefahr, der eine der vier Karten mit Raubtieren oder eine der vier Karten mit Schneestürmen aufdeckt.

Einzige Rettung gegen Raubtiere ist das Finden eines Gefährten oder einer Gefährtin in Form der sechsmal versteckten Gefährten-Sammelkarte. Einzige Rettung gegen Schneestürme ist das Aufsuchen einer Höhle in Form der sechsmal versteckten Höhlen-Sammelkarte.

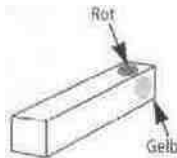
# SPIELABLAUF

## Sammelkarten auslegen

Zu Beginn des Spieles mischen die Spieler die 48 Sammelkarten und legen diese verdeckt mit der blauen Seite nach oben aus. Eine Reihe umfaßt 8 Kärtchen, so daß ein Rechteck von 6 Reihen zu je 8 Kartonen entsteht.



Das Spiel kann beginnen. Es beginnt der jüngste Spieler. Dann folgt sein linker Nachbar usw.



## Wurfholz werfen und Sammelkarte aufdecken

Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft mit einem großen Bogen das Wurfholz. Die Farbe, die nun obenauf liegt, gibt die Themengruppe vor, die er in dieser Runde benötigt. Schnell dazu ein Beispiel: Wurfholzfarbe ROT bedeutet Themengruppe „Waffen und Hausrat“.

Anschließend deckt der Spieler eine der verdeckt liegenden Sammelkarten auf. Wie das Neanderthaler-Leben steckt auch das Spiel voller Überraschungen und Geheimnisse. Folgende Situationen können daher eintreten:

### **Falsche Themengruppe**

Der Spieler zieht eine Sammelkarte einer anderen Themengruppe. Er zeigt die Sammelkarte seinen Mitspielern und legt diese anschließend wieder verdeckt mit der blauen Seite nach oben auf ihren Platz zurück.

**ACHTUNG:** Alle Spieler sollten sich Themengebiet und Lage der Sammelkarte merken! Denn das Wurfholz des nächsten Spielers fordert vielleicht schon eine Sammelkarte dieses Themengebietes.

### **Richtige Themengruppe**

Der Spieler zieht eine Sammelkarte des vom Wurfholz geforderten Themengebietes. Glück gehabt oder gut aufgepaßt. Der Spieler vermehrt seinen Wohlstand, indem er die Sammelkarte nimmt und vor sich auslegt.

### **Gefährten-Sammelkarte**

Neanderthaler konnten nur in der Gruppe überleben. Viel Glück hat daher der Spieler, der eine Gefährten-Sammelkarte aufdeckt. Er nimmt diese und legt sie vor sich aus. Spieler benötigen die Gefährten-Karte zum Überleben, sobald ein Raubtier auftaucht.



### **Hehlen-Sammelkarte**

Bei ihren Jagdzügen konnten Neanderthaler von Schneestürmen überrascht werden. Die Kenntnis von Felsdächern oder Höhlen konnte lebensrettend sein. Grund zur Freude für alle Spieler ist es daher, wenn eine Höhlen-Sammelkarte aufgedeckt wird. Alle Spieler versuchen, sich die Lage der Höhle zu merken. Danach wird die Karte wieder verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt. Spieler benötigen die Höhlen-Karte zum Überleben, sobald ein Schneesturm hereinbricht.





## **Raubtier-Sammelkart«**

Neanderthaler waren von Raubtieren umgeben die teilweise sehr viel stärker waren als sie selbst. Alleine waren sie diesen Raubtieren ausgeliefert. Spieler, die eine Raubtier-Karte umdrehen, nehmen die Karte und legen sie vor sich aus. Sie befinden sich in einer bedrohlichen Situation.

Glück haben die Spieler, die eine Gefährten-Karte besitzen. Sie legen die Gefährten-Karte auf die Raubtier-Karte und sind damit gerettet. Die Gefährten-Karte gilt immer nur für den Kampf gegen ein Raubtier. Viel Glück brauchen die Spieler, die im Moment keinen Gefährten haben. Sie müssen spätestens bei 5 oder 6 Spielern beim nächsten bei 3 oder 4 Spielern beim übernächsten bei 2 Spielern beim überübernächsten Zug eine Gefährten-Karte aufdecken. Gelingt dies, so legen sie die Gefährten-Karte auf ihr Raubtier. Gelingt dies nicht, müssen sie ausscheiden. Während der Gefährten-Suche haben sie keine Zeit, ihren Wohlstand zu mehren. Sie decken daher, wenn sie an der Reihe sind, direkt eine Karte auf, ohne vorher mit dem Wurfholz zu werfen. Decken sie dabei eine weitere Raubtier-Karte oder eine Schneesturm-Karte auf, sind sie sofort ausgeschieden.

## **Zusatzregel**

Ein Spieler, der eine oder mehrere Gefährten-Karten besitzt, kann damit seinen Mitspieler retten, indem er eine Gefährten-Karte abgibt. Der Mitspieler kann ihm im Tausch eine, mehrere oder alle Themenkarten, die er in seinem Besitz hat, anbieten.

## Schneesturm-Sammelkarte

Spieler, die eine Schneesturm-Karte umdrehen, nehmen die Karte und legen sie vor sich aus. Sie befinden sich in einer bedrohlichen Situation und müssen spätestens bei 4,5 oder 6 Spielern beim nächsten bei 2 oder 3 Spielern beim übernächsten Zug eine Höhlen-Karte aufdecken.



Gelingt dies, so legen sie die Höhlen-Karte auf ihre Schneesturm-Karte.

Gelingt dies nicht, müssen sie ausscheiden.

Während der Höhlen-Suche haben sie keine Zeit, ihren Wohlstand zu mehren. Sie decken daher, wenn sie an der Reihe sind, direkt eine Karte auf, ohne vorher mit dem Wurfholz zu werfen. Decken sie dabei eine weitere Schneesturm-Karte oder Raubtier-Karte auf, müssen sie sofort ausscheiden.

NEANDERTHAL MUSEUM

Talstrasse 300

D-40822 Mettmann

Autor:

Franz Scholles

Graphic Design:

Manfred Menne

Illustrationen:

Dominique Osuch

# SPIELEND

Bereits die Neanderthaler haben versucht. Gefahren zu meistern und Vorräte für schlechte Zeiten anzulegen. Dementsprechend ist das Spiel zu Ende, wenn es einem Spieler gelingt

1. dreimal einen Raubtierüberfall und/oder einen Schneesturm zu überleben  
oder
2. mindestens eine Themenkarte von allen vier Themen (Grün, Rot, Gelb, Blau) zu sammeln  
oder
3. sieben Punkte zu sammeln

Einen Punkt gibt es für jede Themenkarte, Gefährten-Karte oder Höhlen-Karte. Keinen Punkt gibt es für Raubtier-Karten oder Schneesturm-Karten.

## NEANDERTHALER-SOLO

Neanderthaler waren manchmal allein. Ihr auch? Dann versucht einmal solo, mit dem Leben und der Umwelt der Neanderthaler etwas vertrauter zu werden. Sortiert dazu die 28 Themenkarten, indem ihr die Karten nach den vier Themen geordnet mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausbreitet. Ihr erhaltet so einen kleinen Überblick über Nahrungsmittel, Gerätschaften und Lebenssituationen der Neanderthaler.

# NEANDERTHALER- WURFHOLZMARATHON

Neanderthaler hatten viel Zeit und ein Spiel ist kurz. Viele Spieler haben Lust, mehrmals hintereinander „IM NEANDERTHAL“ zu spielen. Ihr auch? Dann probiert die folgende Marathonregel!

Die Spielrunde entscheidet, wieviele Spiele sie hintereinander spielen will. Ein Spieler legt Block und Bleistift zum Notieren der Ergebnisse der Spieler bereit.

SPIEL	JANA	TIMO	SINA
①	7	0	4
②	0	7	2
③	3	4	7
④	7	0	0
	①7	11	13

JANA HAT GEWONNEN

Jeder Spielgewinn zählt sieben Punkte. Jedes vorzeitige Ausscheiden zählt null Punkte, Spieler, die zwar nicht gewonnen, aber bis zum Ende überlebt haben, erhalten jeweils einen Punkt für jede Themenkarte, Gefährten-Karte oder Höhlen-Karte. Am Ende wird zusammengezählt, um den Gesamtsieger zu ermitteln.