



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Stone Age

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 10

JAHREN

60–90

MINUTEN

Stone Age ist ein Worker-Placement-Brettspiel für 2 bis 4 Personen, in dem ihr einen Steinzeitstamm führt. Ihr schickt eure Leute auf die Jagd, in den Wald, die Lehmgrube, den Steinbruch oder an den Fluss, baut Hütten und sammelt Zivilisationskarten. Am Ende entscheidet die Punktzahl auf der Zählleiste, wessen Stamm am besten gewirtschaftet hat.

Spielziel

Ihr sammelt Punkte durch Gebäude, Zivilisationskarten und eine kluge Entwicklung eures Stammes. Wer am Spielende auf der Zählleiste vorne liegt, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus und verteilt Nahrung, Holz, Lehm, Stein, Gold und die Werkzeuge auf ihre Felder. Jede Person nimmt ein Tableau, stellt 5 Personen darauf, je eine Figur auf die 0 der Zähl- und der Ackerleiste und erhält 12 Nahrung. Mischt die Zivilisationskarten und legt 4 davon offen aus, dazu so viele Gebäudestapel, wie Personen mitspielen.

So spielt ihr

- 1 Reihum setzt ihr Personen ein: pro Zug immer auf genau 1 Ort, mindestens 1 Person, Passen ist verboten.
- 2 Ist kein Einsetzen mehr möglich, werden die Aktionen abgehandelt – beginnend beim Startspieler, der alle seine Orte nacheinander auswertet.
- 3 Auf Jagd- und Rohstofffeldern würfelt ihr pro eingesetzter Person 1 Würfel und teilt die Augensumme durch den Wert des Ortes (Nahrung 2, Holz 3, Lehm 4, Stein 5, Gold 6).
- 4 Gebäude und Zivilisationskarten bezahlt ihr mit Rohstoffen; Gebäude bringen sofort Punkte, Karten bringen Erträge und Punkte am Schluss.
- 5 Am Rundenende bekommt ihr Nahrung gemäß Ackerleiste und müsst für jede eigene Person 1 Nahrung abgeben. Wer das nicht schafft, verliert 10 Punkte.
- 6 Startspielerfigur weitergeben, Kartenauslage auffüllen, Werkzeuge zurückdrehen, neue Runde.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel leer ist oder ein Gebäudestapel aufgebraucht wurde. Nach der Schlusswertung der Zivilisationskarten und Restrohstoffe gewinnt die am weitesten vorne stehende Figur auf der Zählleiste.

Spielziel

Ihr führt einen Steinzeitstamm und sollt ihn möglichst erfolgreich entwickeln. Punkte bekommt ihr für errichtete Gebäude sofort, dazu in der Schlusswertung für eure Zivilisationskarten und für übrig gebliebene Rohstoffe. Gleichzeitig müsst ihr jede Runde genug Nahrung beschaffen, sonst kostet der Hunger 10 Punkte. Es führen viele Wege zum Sieg: mehr Personen, bessere Werkzeuge, ein hoher Wert auf der Ackerleiste oder viele Karten – entscheidend ist, dass eure Sammlung am Ende zusammenpasst.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Spielertableaus

63 Nahrungsplättchen

30 Holz

20 Lehm

15 Stein

15 Gold

24 Werkzeugplättchen

36 Zivilisationskarten

4 Karten „wilde Tiere“

28 Gebäude

4 Iglus

7 Würfel

1 Würfelbecher aus Leder

10 Personen pro Farbe

je 1 pro Farbe Figuren für Zähl- und Ackerleiste

1 Startspielerfigur

1 Übersichtsblatt

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Diese Ausgabe hat eine Winter- und eine Sommerseite; Aufbau und Regeln sind identisch, ihr nutzt einfach die jeweilige Rückseite von Plan, Tableaus und Gebäuden.
- Sortiert die 63 Nahrungsplättchen nach Werten und stapelt sie auf dem Jagdfeld.
- Legt 30 Holz in den Wald, 20 Lehm auf die Lehmgrube, 15 Stein auf den Steinbruch und 15 Gold an den Fluss.
- Trennt die 24 Werkzeuge in 1er/2er und 3er/4er und legt sie als zwei Stapel beim Werkzeugmacher ab.
- Mischt die 36 Zivilisationskarten zu einem verdeckten Stapel neben dem Plan und legt die obersten 4 offen aus, beginnend von rechts.
- Mischt die 28 Gebäude und bildet 4 Stapel zu je 7 Karten. Legt so viele Stapel aus, wie ihr Personen seid (4 Spieler: 4 Stapel, 3 Spieler: 3, 2 Spieler: 2). Übrige Stapel kommen ungesehen zurück in die Schachtel.
- Jede Person wählt eine Farbe, nimmt ein Tableau, stellt 5 Personen darauf, je eine Figur auf das Feld 0 der Zählleiste und der Ackerleiste und nimmt sich 12 Nahrung vom Jagdfeld.
- Die restlichen 5 Personen jeder Farbe kommen zusammen mit den 7 Würfeln und dem Würfelbecher als allgemeiner Vorrat neben den Plan.
- Die 4 Tierkarten und die 4 Iglus braucht ihr nur für die Mini-Erweiterungen.

Spielbeginn

Die jüngste Person am Tisch nimmt die Startspielerfigur und eröffnet die erste Runde mit dem Einsetzen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Rundenablauf

Jede Runde besteht aus drei Phasen, die ihr immer in dieser Reihenfolge abarbeitet: Personen einsetzen, Aktionen ausführen, Volk ernähren.

Phase 1: Personen einsetzen

Der Startspieler beginnt und setzt eine oder mehrere Personen auf genau 1 Ort. Dann folgt der nächste im Uhrzeigersinn, und so geht es reihum, bis alle ihre Personen vom Tableau auf den Plan gestellt haben. Solange du noch Personen hast, musst du setzen – Passen ist nicht erlaubt. Hast du einen Ort einmal belegt, darfst du später in derselben Runde keine weitere Person dorthin nachschieben, selbst wenn dort noch Platz frei wäre. Wer keine Personen mehr hat, wird einfach übersprungen. Die Phase endet, sobald niemand mehr einsetzen kann.

Die Ringe auf einem Ort zeigen, wie viele Personen dort maximal Platz finden:

- Werkzeugmacher: genau 1 Person (1 Platz).
- Hütte: genau 2 Personen gleichzeitig (2 Plätze).
- Acker, im Winter Viehzucht: genau 1 Person (1 Platz).
- Jagdfeld: beliebig viele Personen, auch von mehreren Spielern in derselben Runde. Dieser Ort wird nie voll.
- Wald, Lehmgrube, Steinbruch, Fluss: je bis zu 7 Personen, mehrere Spieler dürfen denselben Ort nutzen.
- Jede offene Zivilisationskarte und jedes offene Gebäude gilt als eigener Ort mit genau 1 Platz. Pro Zug kannst du also nur 1 Karte oder 1 Gebäude besetzen, in späteren Zügen aber weitere.

Phase 2: Aktionen ausführen

Wieder beginnt der Startspieler und wickelt all seine Orte nacheinander ab, in einer Reihenfolge seiner Wahl. Erst danach ist der nächste im Uhrzeigersinn dran. Abgehandelte Personen stellst du zurück auf dein Tableau.

- Werkzeugmacher: Du erhältst ein Werkzeug, das dir dauerhaft bleibt. Für das 1. bis 3. Werkzeug nimmst du jeweils ein 1er-Plättchen auf ein freies Ablagefeld. Für das 4. bis 6. drehst du ein 1er-Plättchen auf die 2 um. Für das 7. bis 9. ersetzt du ein 2er durch ein 3er-Plättchen, ab dem 10. drehst du ein 3er auf die 4. Mehr als 12 Werkzeuge sind nicht möglich.
- Hütte: Du nimmst eine Person deiner Farbe aus dem Vorrat auf dein Tableau. Sie steht dir ab sofort jede Runde zur Verfügung.
- Acker beziehungsweise Viehzucht: Deine Figur rückt 1 Feld auf der Ackerleiste nach oben und bringt dir ab sofort jede Runde Nahrung.
- Jagd: Du würfelst pro eingesetzter Person 1 Würfel. Je volle 2 Augen der Summe erhältst du 1 Nahrung.
- Rohstoffe: Genauso würfelst du an den vier Rohstofforten. Im Wald bringen je 3 Augen 1 Holz, in der Lehmgrube je 4 Augen 1 Lehm, im Steinbruch je 5 Augen 1 Stein, am Fluss je 6 Augen 1 Gold. Reicht die Summe nicht, gehst du leer aus. Sammeln darfst du unbegrenzt.

- Zivilisationskarten: Das Symbol auf dem Ablagefeld zeigt, wie viele Rohstoffe die Karte kostet – die rechte Karte 1, die nächste 2 und so weiter. Du darfst frei wählen, welche Rohstoffe du abgibst; Nahrung zählt nicht als Rohstoff. Gekaufte Karten legst du verdeckt auf dein Tableau und darfst sie jederzeit ansehen.
- Gebäude: Auf jedem Gebäude stehen die nötigen Rohstoffe. Gibst du sie ab, rückst du sofort um die aufgedruckte Punktzahl auf der Zählleiste vor und legst das Gebäude auf ein Ablagefeld deines Tableaus. Ab dem 6. Gebäude stapelst du.

Willst oder kannst du eine Karte oder ein Gebäude nicht bezahlen, nimmst du deine Person einfach zurück; die Auslage bleibt für die nächste Runde liegen.

Werkzeuge einsetzen

Nach einem Wurf darfst du beliebig viele eigene Werkzeuge dazurechnen, um die Augensumme zu erhöhen. Jedes Werkzeug lässt sich pro Runde nur einmal und nur vollständig nutzen, Reste kannst du nicht aufheben. Werkzeuge wirken nur zusammen mit mindestens einer eigenen Person. Benutzte Werkzeuge drehst du um 90 Grad und stellst sie zu Beginn der nächsten Runde wieder zurück.

Phase 3: Volk ernähren

Sobald alle ihre Personen zurück auf dem Tableau haben, wird gefüttert. Zuerst nimmst du dir Nahrung entsprechend deinem Wert auf der Ackerleiste aus dem Vorrat. Danach gibst du für jede Person auf deinem Tableau 1 Nahrung ab. Fehlt dir Nahrung, legst du zuerst deinen gesamten Nahrungsvorrat zurück und darfst die Lücke mit beliebigen Rohstoffen schließen – jeder Rohstoff ersetzt 1 Nahrung. Wer nicht ausreichend zahlen kann oder will, geht sofort 10 Felder auf der Zählleiste zurück, auch in den Minusbereich, und verliert trotzdem seine gesamte Nahrung. Danach gilt das Volk als ernährt.

Eine neue Runde

- Die Startspielerfigur wandert an den linken Nachbarn.
- Die liegengebliebenen Zivilisationskarten rücken nach rechts auf, dann füllt ihr vom verdeckten Stapel auf 4 offene Karten auf.
- Alle benutzten Werkzeuge werden zurückgedreht.
- Es geht mit Phase 1 weiter.

Der Spielzug

- 1 Setze in deinem Zug eine oder mehrere Personen auf genau 1 freien Ort; Passen ist nicht erlaubt.
- 2 Warte, bis alle anderen reihum ebenfalls gesetzt haben, bis niemand mehr einsetzen kann.
- 3 Handle in der Aktionsphase deine besetzten Orte nacheinander in selbst gewählter Reihenfolge ab.
- 4 Würfle an Jagd- und Rohstofforten pro Person 1 Würfel und ergänze optional Werkzeuge.
- 5 Bezahle Karten und Gebäude mit Rohstoffen und stelle abgearbeitete Personen zurück auf dein Tableau.
- 6 Nimm am Rundenende Nahrung gemäß Ackerleiste und ernähre jede deiner Personen mit 1 Nahrung.

Sonderregeln

- Jeder Ort darf von dir pro Runde nur einmal besetzt werden; ein späteres Nachsetzen auf denselben Ort ist auch bei freien Plätzen verboten.
- Das Jagdfeld ist der einzige Ort ohne Platzbegrenzung.
- Nahrung gilt ausdrücklich nicht als Rohstoff beim Kauf von Zivilisationskarten.
- Der Hungerabzug beträgt immer volle 10 Punkte, egal wie viele Personen unversorgt bleiben.
- Gehen Rohstoffplättchen aus, behelft euch mit Ersatzmaterial; die Vorräte gelten als unbegrenzt.
- Vorder- und Rückseite eines Gebäudes zeigen dasselbe Gebäude, nur in Sommer- beziehungsweise Winteroptik.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet auf zwei Arten. Ist der verdeckte Kartenstapel leer und ihr könnt zu Rundenbeginn nicht mehr auf 4 offene Zivilisationskarten auffüllen, folgt sofort die Schlusswertung ohne weitere Runde. Ist dagegen mindestens 1 Gebäudestapel aufgebraucht, spielt ihr die laufende Runde komplett inklusive Ernährungsphase zu Ende und wertet danach. In der Schlusswertung gibt es 1 Punkt je übrig gebliebenem Rohstoff. Bei den 16 grünen Zivilisationskarten zählst du deine verschiedenen Kultursymbole und multiplizierst die Anzahl mit sich selbst; doppelte Symbole beginnen eine neue Reihe, die ebenso gewertet wird. Bei den 20 sandfarbenen Karten multiplizierst du die Anzahl der abgebildeten Personen eines Typs mit dem passenden Wert: Bauern mit deinem Stand auf der Ackerleiste, Hüttenbauer mit der Zahl deiner Gebäude, Schamanen mit der Zahl deiner Personen, Werkzeugmacher mit der Summe deiner Werkzeugwerte. Es gewinnt, wessen Figur auf der Zählleiste am weitesten vorne steht. Bei Gleichstand entscheidet die Summe aus Nahrungserträgen, Werkzeugen und Personen; bleibt es gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Varianten

- Sommer- und Winterversion: Beide Seiten von Spielplan, Tableaus und Gebäuden funktionieren nach denselben Regeln. Variante und Mini-Erweiterungen sind nur im Winter spielbar.
- Spiel zu dritt: Pro Runde dürfen nur 2 der 3 Dorfforte (Werkzeugmacher, Hütte, Acker) besetzt werden. An jedem Rohstoffort dürfen nur zwei von euch Personen einsetzen.
- Spiel zu zweit: Ebenfalls nur 2 Dorfforte pro Runde. An jedem Rohstoffort darf nur einer von euch Personen einsetzen.
- Variante „Der Winter ist hart“: Bei Winter-Gebäuden mit vorgegebenen Rohstoffen darfst du zusätzlich 1 Stein abgeben und bekommst dafür 5 Punkte extra. Beim Kauf einer beliebigen Zivilisationskarte darfst du zusätzlich 1 Gold abgeben und erhältst 6 Punkte.
- Mini-Erweiterung „Die wilden Tiere“: Mische die 4 Tierkarten nach dem Auslegen der ersten 4 Karten in den Reststapel. Deckst du beim Nachfüllen ein Tier auf, kommt es neben den Plan und zieht von jeder Würfelsumme 1 bis 3 Augen ab. Du darfst in deinem Zug 1 Person auf einen Ring des Tieres setzen, auch in mehreren Zügen nacheinander. Sind am Rundenende so viele Personen dort wie Mitspieler, flieht das Tier: Jeder Beteiligte würfelt so viele Würfel, wie er Personen gesetzt hat, und nimmt die zugehörige Belohnung (1 Werkzeug, 3 Nahrung, 3 Punkte, 1 Rohstoff nach Wahl, +1 Feld auf der Ackerleiste oder 1 Person); alternativ darf man immer so tun, als hätte man eine 1 gewürfelt, und 3 Punkte nehmen. Werkzeuge dürfen diesen Wurf nicht verändern. Bleibt das Tier liegen, bleiben die Personen dort und müssen in dieser Runde nicht ernährt werden. Ein zweites aufgedecktes Tier wird unter das erste gelegt; aktiv ist immer nur eines.
- Mini-Erweiterung „Die Iglus“: Lege die 4 Iglus offen neben den Plan. Sie zählen als Gebäude mit vorgegebenen Rohstoffen, bieten Platz für je 1 Person und bringen beim Bau die aufgedruckten Punkte. Das letzte gebaute Iglu löst kein Spielende aus, und Iglus zählen in der Schlusswertung nicht als Gebäude für die Hüttenbauer-Karten.

Tipps

- Unterschätze die Zivilisationskarten nicht. Schon eine Karte für 1 Rohstoff lohnt sich meist, und in der Schlusswertung bringen Karten sehr viele Punkte.
- Sammle Karten gezielt statt breit gestreut. Wer auf viele Personen setzt, sollte früh Schamanen- und Bauernkarten nehmen, weil deren Multiplikatoren zur eigenen Strategie passen.
- Blockieren ist erlaubt und nützlich: Besetzt du billige Rohstofforte, müssen die anderen ihre Käufe mit wertvolleren Rohstoffen bezahlen.
- Überlege dir die Reihenfolge deiner Aktionen genau. Holst du dir zuerst eine Karte mit Einmal-Werkzeug, kannst du dieses noch beim anschließenden Würfeln im Steinbruch nutzen.
- Willst du das Spielende hinauszögern, stelle eine Person auf ein Gebäude eines fast leeren Stapels. Du musst es nicht bauen, blockierst aber den Abbau des Stapels.

Häufige Fragen

Darf ich in einer Runde zweimal auf denselben Ort setzen?

Nein. Hast du einen Ort einmal belegt, darfst du dort später in derselben Runde keine weitere Person mehr hinstellen, auch wenn noch Plätze frei sind.

Kann ich passen, wenn mir kein Ort gefällt?

Nein. Solange du noch Personen auf deinem Tableau hast und setzen kannst, musst du mindestens 1 Person einsetzen.

Was passiert, wenn ich meine Personen nicht ernähren kann?

Du gibst zuerst deine ganze Nahrung ab und darfst fehlende Portionen durch Rohstoffe ersetzen, 1 Rohstoff für 1 Nahrung. Reicht das nicht oder willst du nicht zahlen, gehst du 10 Felder auf der Zählleiste zurück, auch in den Minusbereich.

Gilt der Abzug von 10 Punkten pro hungernder Person?

Nein, der Abzug ist immer genau einmal 10 Punkte, unabhängig davon, wie viele Personen unversorgt bleiben.

Kann ich eine Zivilisationskarte mit Nahrung bezahlen?

Nein. Nahrung zählt ausdrücklich nicht als Rohstoff. Du musst Holz, Lehm, Stein oder Gold in beliebiger Kombination abgeben.

Muss ich kaufen, wenn ich eine Person auf ein Gebäude gesetzt habe?

Nein. Kannst oder willst du nicht bezahlen, nimmst du deine Person einfach zurück und das Gebäude bleibt für die nächste Runde liegen.

Wie oft darf ich ein Werkzeug benutzen?

Jedes Werkzeug nur einmal pro Runde und immer vollständig. Benutzte Werkzeuge drehst du um 90 Grad und stellst sie erst zu Beginn der nächsten Runde zurück.

Wie viele Werkzeuge kann ich maximal haben?

Höchstens 12. Die Plättchen werden dabei schrittweise von 1er- über 2er- und 3er- bis zu 4er-Werkzeugen aufgewertet.

Wann genau endet das Spiel?

Entweder wenn der Zivilisationskartenstapel leer ist und ihr nicht mehr auf 4 offene Karten auffüllen könnt – dann folgt sofort die Wertung. Oder wenn ein Gebäudestapel leer ist; dann wird die laufende Runde samt Ernährungsphase noch beendet.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Es gewinnt, wer in Summe mehr Nahrungserträge, Werkzeuge und Personen besitzt. Bleibt es dann immer noch gleich, gibt es mehrere Gewinner.

Informationen zum Spiel

Autor	Bernd Brunnhofer
Erscheinungsjahr	2018
Edition / Regelstand	Jubiläumsedition (10-jähriges Jubiläum, mit Winter- und Sommerversion)
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Jubiläumsedition (10-jähriges Jubiläum, mit Winter- und Sommerversion), zuletzt geprüft am 10.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/stone-age/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/stone-age/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026