

Spielregeln

Ziel des Spiels ist es, das Mammut zu fangen, indem du das Ende des Spielfeldes erreichst. Auf der Jagd lauern jedoch Fallstricke: Mammuts und Pfeile kreuzen deinen Weg und halten dich auf.

Wer zuerst eine Sechse würfelt, darf mit dem Spiel beginnen. Er/Sie würfelt noch einmal und setzt die Spielfigur die entsprechende Anzahl von Feldern vor. Trifft ein/e Spieler/in auf ein Mammutfeld, muss er/sie eine Frage zum Thema Steinzeit beantworten. Die Mammutkarten werden von einem/r der Mitspieler/innen aufgenommen, der/die die Frage stellt und die Antwort überprüft. Ist die Antwort richtig, darf der/die Spieler/in auf dem Mammutfeld zwei Felder vorrücken. Ist die Antwort falsch, muss er/sie ein Feld zurückgehen.

Kommt einer der Spieler/innen auf ein Pfeilfeld, muss er/sie selbst eine Karte aufnehmen und den obersten Begriff darauf erklären, ohne dabei die drei darunterstehenden Worte zu benutzen. Gelingt das, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, dürfen sowohl der/die Erklärende als auch der/die Ratende zwei Felder vorrücken. Gelingt es nicht, muss nur der/die Erklärende ein Feld zurückgehen.

Kommt ein/e Spieler/in in einer Runde auf ein zweites Mammut- oder Pfeilfeld, wird keine weitere Karte gezogen. Zwei Figuren können nicht gleichzeitig auf einem Feld stehen. Kommt man auf ein Feld, auf dem bereits eine/r der Mitspieler/innen steht, muss dieser zurück auf das nächste Feld ohne Mammut- oder Pfeilmarkierung.

Nur wer als Erste/r mit der exakten Würfelzahl auf dem großen Mammut landet, hat die Jagdbeute erlegt.

Viel Spaß!

