

Matthijs Holter

# Eintausend Jahre unter der Sonne

**Probespiele & Kommentare:** Anders Nygaard, Karina Graj,  
Ole Peder Giæver, Monica Holter, Peder Benjamin Holter,  
Oda Jeanette Holter

**Kommentare & Unterstützung:** Øivind Stengrundet

**Illustrationen:** Ole Peder Giæver, Anders Nygaard, Matthijs Holter

**Übersetzung:** Anders Nygaard (vom Norwegischen ins Englische),  
Tina Trillitzsch (vom Englischen ins Deutsche)

**Korrektorat:** Mikael Dahl (Englisch), Thorsten Panknin (Deutsch)

**Grafikdesign:** Anders Bohlin (englische Version), Tina Trillitzsch  
(deutsche Version in Anlehnung an die englische)

*Hier liegt die Steppe; weit und fruchtbar. An einigen Stellen wohnen Menschen. Nicht in großer Zahl, nicht in großen Gebäuden. Noch nicht.*

*Es gibt Landschaftselemente; Berg, Fluss, Wald. Es gibt Unentdecktes über und unter der Erde.*

*Die Zeit vergeht.*

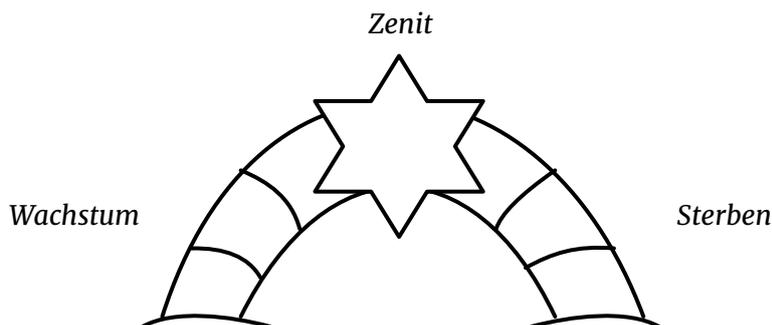
## Anfang

Ein großes leeres Blatt Papier. Zeichnet ein klein wenig darauf – Grashalme, Steine, kleine Strichmännchen. Die Steppe ist zunächst beinahe leer. Dann beginnt das Spiel.

## Wachstumsbögen

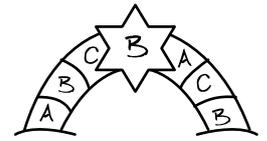
Alles was wachsen, seinen Zenit erreichen und sterben kann, hat einen Wachstumsbogen. Manche sind klein, für Dinge, die wahrscheinlich nach ein oder zwei Jahrhunderten wieder verschwinden. Andere sind groß, für Dinge, die es selbst nach tausend Jahren noch gibt.

So sieht ein mittelgroßer Wachstumsbogen aus:



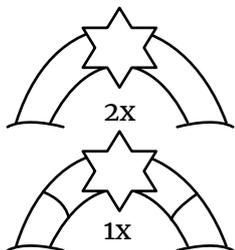
Dieser Wachstumsbogen hat jeweils drei Kästchen vor und nach dem Stern an der Spitze. Die ersten drei Kästchen kennzeichnen Wachstum, die letzten Niedergang. Der Stern an der Spitze markiert den Zeitpunkt, an dem dieses Element seinen Höhepunkt erreicht hat; eine Blütezeit, in der alles am größten, besten, schönsten und mächtigsten ist.

Während ihr die Geschichte der Steppen erzählt, füllt ihr die Kästchen des Wachstumsbogens mit euren Anfangsbuchstaben aus. Du solltest auf jeder Seite nicht mehr als einmal deinen Anfangsbuchstaben eintragen – mit anderen Worten: sobald du einmal zum Wachstum von etwas beigetragen hast, musst du abwarten, bis die anderen das ebenfalls getan haben, bevor du an diesem Bogen weitermachen kannst.

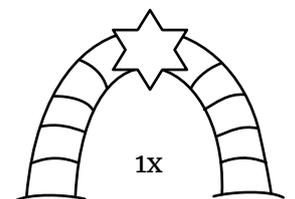


### Verfügbare Bögen

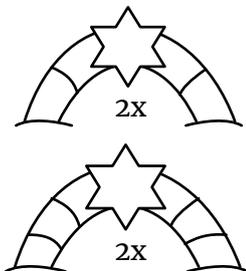
Zu Beginn des Spiels stehen folgende Bögen zur Verfügung:



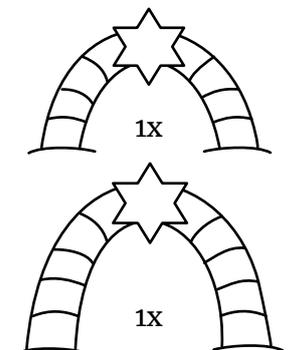
- Ein Kästchen auf jeder Seite: 2x
- Zwei Kästchen auf jeder Seite: 1x
- Fünf Kästchen auf jeder Seite: 1x



Sobald einer dieser Bögen ausgefüllt – das Element also gestorben ist – werden die folgenden zusätzlichen Bögen verfügbar:



- Zwei Kästchen auf jeder Seite: 2x
- Drei Kästchen auf jeder Seite: 2x
- Vier Kästchen auf jeder Seite: 1x
- Fünf Kästchen auf jeder Seite: 1x



### Dein Zug

Wenn du an der Reihe bist, darfst du Folgendes tun:

- den Keim für etwas Neues säen,
- etwas wachsen sehen,
- etwas auf seinem Zenit sehen oder
- etwas sterben sehen.

Pro Runde, also in der Zeit, in der alle reihum einmal ihren Zug machen, vergehen einhundert Jahre. Jedes Mal, wenn ihr eine neue Runde beginnt, könnt ihr ein neues Jahrhundert auf das Blatt schreiben – „0“, „100“, „200“.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr das Jahr 1.000 durchgespielt habt oder es kein Leben mehr in der Steppe gibt.

### **Einen Keim aussäen**

- Zeichne etwas auf die Karte, etwas Kleines. Das ist der Keim für etwas Großes. Vielleicht ein Goldvorkommen. Vielleicht ein Volk. Vielleicht ein Dorf. Vielleicht Unbekannte von anderswo. Nicht viel und nicht groß soll es sein.
- Zeichne einen Wachstumsbogen daneben. Such dir einen der verfügbaren aus.
- Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in das erste Kästchen.



*Keim aussäen*

### **Etwas wachsen sehen**

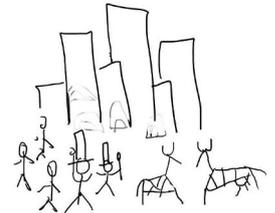
- Such dir etwas auf der Karte aus. Irgendetwas, das noch Platz in den ersten Kästchen des Bogens frei hat und *auf das du noch nicht deinen Anfangsbuchstaben gesetzt hast.*
- Füge ein klein wenig zur Zeichnung hinzu. Beschreibe das Wachstum. Lass dir Zeit, erkläre, was vor sich geht.
- Erzähle uns von einer Person, die in diesen Zeiten des Wachstums lebt. Vielleicht erlebt sie ihn, verursacht ihn oder will ihn sogar aufhalten.
- Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in das nächste freie Kästchen auf dem Wachstumsbogen.



*Ihn wachsen sehen*

### **Etwas seinen Zenit erreichen sehen**

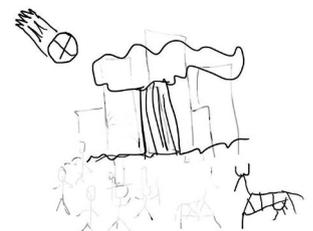
- Such dir etwas auf der Karte aus, dessen Wachstumskästchen alle ausgefüllt sind und das noch nicht angefangen hat, zu sterben.
- Zeichne etwas drauf. Beschreibe, wie es seinen höchsten Wachstumspunkt erreicht.
- Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in den Stern an der Spitze.



*Seinen Zenit sehen*

### **Etwas sterben sehen**

- Such dir irgendetwas auf dem Blatt aus, dem du noch nicht beim Sterben geholfen hast.
- Du kannst sogar etwas nehmen, das noch gar nicht fertiggewachsen ist! Dann schwärzt du die noch nicht ausgefüllten Wachstumskästchen links sowie den Zenit. Schraffiere auch auf der rechten Seite so viele Kästchen, dass jede Bogenseite gleich viele ungeschwärzte Kästchen hat.
- Jetzt ändere die Zeichnung. Radiere aus, streiche weg, zeichne Verfall oder Rückeroberung durch die Natur. Erkläre und beschreibe.
- Erzähle uns von einer Person, die diese Geschehnisse erlebt. Schreibe deinen Anfangsbuchstaben in das nächste freie Kästchen auf der rechten Seite des Bogens.



*Ihn sterben sehen*

## Alles hat einmal ein Ende

Das Spiel könnte bis in alle Ewigkeit so weitergehen, tut es jedoch nicht. Früher oder später überlassen wir das Step-penvolk sich selbst und folgen ihm nicht weiter.

Wenn alle Bögen aufgebraucht sind, könnt ihr keine Keime mehr aussäen. Ab jetzt gibt es nur noch Wachstum – und Sterben.

Die Runde, die mit dem Jahr 1.000 beginnt, ist die letzte.



## Anhang

### Weniger Spieler

Wenn ihr nur Wenige seid, verwendet die folgende Zusatzregel: Ihr dürft auch dann zu einem Wachstumsbogen beitragen, wenn ihr es schon einmal getan habt, solange alle anderen Mitspieler bereits beigetragen haben.

### Diaspora

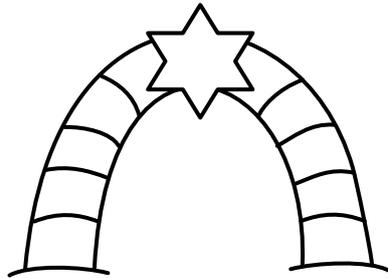
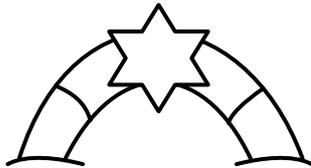
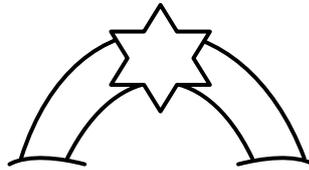
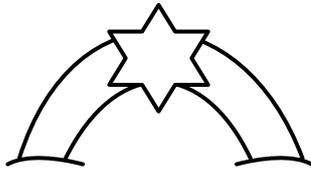
Manchmal macht sich ein Teil eines Stamms auf die Suche nach Neuland und gründet einen neuen Stamm. Für den neuen Stamm könnt ihr einen Wachstumsbogen anlegen.

### Tempo

Wie viel passiert in einer einzelnen Runde? Das kommt auf die Spieler an, aber es macht nichts, wenn unterschiedliche Zivilisationen in unterschiedlichem Tempo wachsen. Eventuell entdeckt in einer Runde jemand das Feuer, während andere sich in der gleichen Zeit Flügel gebaut und den Großteil der Karte besiedelt haben.

# Wachstumsbogen-Sticker zum Ausdrucken

Von Anfang an verfügbar:



Verfügbar, wenn EINER der obigen Anfangsbögen voll (gestorben) ist:

