

PALEO

EIN NEUER ANFANG



Dies ist eine Erweiterung für das Spiel Paleo. Seit dem Grundspiel sind einige tausend Jahre vergangen. Euer kleiner Stamm ist nun bereit für die neolithische Revolution: Ihr lernt Getreide anzubauen und Tiere zu halten. Ihr werdet nun endlich sesshaft!

ÜBERBLICK UND SPIELVORBEREITUNGEN

1 Tableau



Bauernhof

1 Nachtplättchen



5 Ausbauplättchen



3 Zäune

1 Sense

171 Karten



1 Mahlstein

8 Getreide



8 Werkzeugplättchen



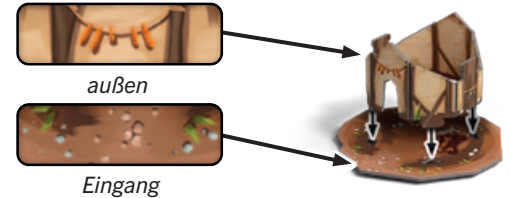
7 Geheimnisplättchen



5 Obsidianplättchen



1 Hütte: Baut sie vor der ersten Partie zusammen. Hinweis: Ihr müsst die Hütte nicht wieder auseinander bauen, sie passt aufgebaut in die Schachtel.




VORBEREITUNG DER KARTEN

Wie schon im Grundspiel müsst ihr auch hier zunächst die Karten **anhand der Sortierung aufteilen**. Achtet wieder darauf, euch den eigentlichen Inhalt der Karten so wenig wie möglich anzuschauen, um euch die Überraschungen nicht zu verderben.



(5 Karten)

ZUSÄTZLICHE TRAUMKARTEN: Mischt diese Karten zusammen mit den Traumkarten aus dem Grundspiel. Diese Karten sind zusätzlich oben rechts mit  markiert.




(3 Karten)

ZUSÄTZLICHE IDEENKARTEN: Mischt diese Karten zusammen mit den Ideenkarten aus dem Grundspiel. Diese Karten sind zusätzlich oben rechts mit  markiert.





(8 Karten)

ZUSÄTZLICHE GEHEIMNISKARTEN: Diese Karten benötigt ihr, wie die alten Geheimniskarten, nur bei bestimmten Modulen. Packt diese Karten zu den Geheimniskarten des Grundspiels. Diese Karten sind zusätzlich oben rechts mit  markiert.





(35 Karten)

NEUER BASISKARTENSTAPEL: Ersetzt für **alle** Level dieser Erweiterung die alten Basiskarten . Ihr benötigt die alten Basiskarten  **vorerst nicht mehr** und könnt sie in der Schachtel lassen.




(20 Karten)

NEUE MENSCHEN: Ersetzen für **alle** Level dieser Erweiterung die alten Menschen . Ihr benötigt die alten Menschen  **vorerst nicht mehr** und könnt sie in der Schachtel lassen.



(100 Karten)

MODULE: Die Erweiterung enthält 6 neue Module. Wollt ihr gleich loslegen, benötigt ihr nur das Modul . Räumt alle anderen neuen Module vorerst auf.

Außerdem haben wir insgesamt 5 Blanko Karten beigelegt, die ihr **nicht** für das Spiel benötigt.

EINFÜHRUNG

Es gelten alle Regeln des Grundspiels, nur in der Nachtphase ändert sich der Ablauf etwas. In der Tagphase handelt ihr eure Karten ab und in der Nachtphase müsst ihr euch um die Missionskarten und die Nahrung kümmern.

ABER DIE NEUEN KARTEN BIETEN VIELE NEUE FUNKTIONEN:

- Ihr könnt nun einige Tiere fangen und Getreide anbauen, um euren Nahrungsbedarf zu decken.
- Die Nahrung verdirbt aber am Ende des Tages. Ihr müsst also viel weiter vorausplanen und immer wieder abwägen, wie weit ihr den neuen Bauernhof ausbauen möchtet.
- Wie bereits beim Grundspiel beinhaltet diese Erweiterung Module. Diese sind wie bisher beliebig miteinander kombinierbar. Dennoch haben wir sechs Level für euch vorbereitet, die ihr nacheinander durchspielen könnt.

Hinweis: Die Übersicht auf dem Tableau Basislager, welche Ressourcen ihr hauptsächlich auf welchen Karten findet, trifft auch bei dieser Erweiterung zu.



WAS IST NEU?



BAUERNHOF: Dieses Tableau stellt euren Stall und eure Felder dar. Dort legt ihr die Tierkarten ab, die ihr in der Wildnis fangen könnt.



HÜTTE: Sobald ihr die Hütte errichtet habt, müsst ihr nachts nicht mehr draußen schlafen.



NEUE WERKZEUGPLÄTTCHEN: Die Erweiterung bringt folgende Werkzeuge mit: Pfeil und Bogen, Muschelkette und Flöte. Außerdem 2 weitere Fallenplättchen.




GETREIDE: Getreide ist eine neue Ressource.



AUSBAUPLÄTTCHEN: Mit den Ausbauplättchen könnt ihr euren Bauernhof verbessern.



OBSIDIAN: Die 5 Obsidianplättchen braucht ihr zunächst nicht. Sie werden nur beim Modul  benötigt.



GEHEIMNISPLÄTTCHEN: Außerdem findet ihr spezielle Plättchen mit einer Geheimniskarte und einer Zahl darauf. Ähnlich wie Geheimniskarten dürft ihr diese Plättchen nur nutzen, sobald euch eine Karte die Möglichkeit dazu bietet.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel wie gewohnt mit folgenden Änderungen auf. Wir zeigen hier den grundsätzlichen Spielaufbau der Erweiterung, ohne Module. Die Erklärung der neuen Module findet ihr auf den Seiten 7–9.

- 1** Legt das Tableau *Bauernhof* neben das *Basislager*.



- 2** Legt das **Nachtplättchen** auf das Tableau *Nacht*, rechts neben die Steinplatte.



- 3** Legt **4 Ausbauplättchen** (2 Zäune, 1 Sense und 1 Mahlstein) unter das Tableau *Bauernhof*. Die jeweiligen Orte sind auf dem Tableau gekennzeichnet. Legt **1 Zaun** in die vorgesehene Ausparung **oben** am Tableau.



- 4** Stellt die Hütte **ohne** Dach **neben** das Tableau *Bauernhof*. Legt das Dach der Hütte **unter** das Tableau *Bauernhof*.



- 5** Legt das Getreide zu den anderen Ressourcen.



- 6** Legt die 2 zusätzlichen **Fallenplättchen** auf den bisherigen Stapel vor der Werkbank. Sortiert die anderen 6 neuen Werkzeuge (**Pfeil und Bogen**, **Flöte** und **Muschelkette**) nach Art und legt sie ebenfalls vor die Werkbank.



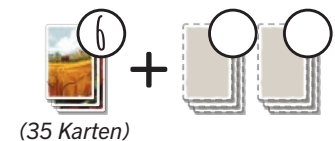
- 7** Legt die **neuen Menschen** (7) anstatt der alten Menschen (2) aufs Tableau *Basislager*. Mischt die **zusätzlichen Traum- und Ideenkarten** mit den jeweiligen Karten aus dem Grundspiel zusammen. Legt sie danach wie üblich auf das Tableau *Basislager*.



- 8** Neben den Geheimniskarten, die in den Modulen angegeben sind, benötigt ihr **immer** die **Geheimniskarten** (6) und (7). Legt sie verdeckt auf das Tableau. Legt danach die 7 Geheimnisplättchen **verdeckt** neben dem Tableau *Nacht* bereit.



- 9** Verwendet beim Zusammenstellen eurer Kartenstapel die **neuen Basiskarten** (1) anstatt der alten (1). Danach teilt ihr die Karten wie üblich auf alle SpielerInnen auf.



DER BAUERNHOF

WIE NUTZE ICH DEN BAUERNHOF?

Um den Bauernhof zu nutzen, müsst ihr Karten mit entsprechenden Aktionen darauf aufdecken.



Bauernhofkarte

Auf **Bauernhofkarten** findet ihr **immer** mindestens eine dieser Aktionen:



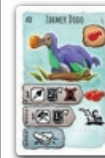
Ausbauaktion



Tieraktion



Getreideaktion



Auf den meisten Karten aus der **Erweiterung**, die **Tiere** zeigen, gibt es die Option, das gezeigte Tier einzufangen und es in den Stall zu legen. *Hinweis: Diese Karten könnt ihr überall finden. Lasst euch überraschen, wo sich die Tiere verstecken.*

Einen Hinweis, was du mit einer Ausbau-, Tier- oder Getreideaktion machen kannst, findest du auf dem Tableau *Bauernhof*. Diese erklären wir im Anschluss.

NEUE BAUERNHOF-SYMBOLS



TIER ERTRAG: Fast alle Tiere, die du fangen kannst, bringen Erträge. Diese findest du bei der Tierkarte oben rechts (*hier: 1 Fell*). **Du erhältst sie** sobald du bei der Tieraktion die **Stallaktion** wählst. Diese Aktion erklären wir auf der nächsten Seite.



TIER FANGEN: Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du die **Tierkarte selbst** in den **Stall**, also in eine der drei Aussparungen oben am Tableau *Bauernhof*, legen. Sollten dort bereits drei Tiere liegen, musst du zuerst eines der drei Tiere abgeben und auf den **offenen** Ablagestapel legen.



Stall



TIERKARTEN ZERSTÖREN: Lege ein gefangenes Tier aus eurem Stall auf den Friedhof.



GEFANGENES TIER ABGEBEN: Lege 1 gefangenes Tier aus dem Stall zurück auf den offenen Ablagestapel.



GETREIDE ERHALTEN: Nimm 1 ein Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in euer Lager.



GETREIDE ABGEBEN: Gib ein Getreide aus dem Lager zurück in den allgemeinen Vorrat.



AUSBAUAKTION: Hier darfst du **eines** der **Ausbauplättchen errichten**, die unter dem Tableau *Bauernhof* liegen. Dazu musst du die angegebenen Ressourcen abgeben. Was die Ausbauplättchen bringen, erklären wir im rechten Abschnitt.



TIERAKTION: **Wähle eine** der **Tieraktionen** auf dem Tableau *Bauernhof* aus (Stallaktion oder Schlachten). *Hinweis: Habt ihr noch kein Tier gefangen, könnt ihr die Tieraktion noch nicht nutzen.*



GETREIDEAKTION: Wähle eine der Getreideaktionen auf dem Tableau *Bauernhof* aus (Getreide ernten oder mahlen). Diese Aktionen erklären wir auf der nächsten Seite.



AUSBAUPLÄTTCHEN BAUEN

Gib die **angegebenen Ressourcen** ab, um das Ausbauplättchen (Zaun, Sense, Mahlstein oder Hütte) zu bauen. **Pro Aktion darfst du nur 1 Ausbauplättchen** bauen.

! Ihr könnt mit **dieser Aktion keine Werkzeuge** bauen.

! Ihr dürft mit der Aktion Bauen **keine Ausbauplättchen** bauen.



ZAUN: Lege einen Zaun in die Aussparungen oben am Tableau *Bauernhof*. Es spielt beim Bauen des Zauns keine Rolle, ob dort schon ein Tier liegt, oder nicht. Zäune werden benötigt, um in der Nachtphase Tiere zu versorgen (*siehe Seite 7*).



SENSE: Lege die Sense auf den **oberen** Bereich der **Getreideaktion** (*siehe Seite 5*). Damit verbesserst du das Ernten: Bei einer **Getreideaktion** erhältst du nun 2 Getreide.



MAHLSTEIN: Lege den Mahlstein auf die **untere** **Getreideaktion**. Damit verbesserst du das Mahlen: bei einer **Getreideaktion** (*siehe Seite 5*) darfst du nun 1 bis 3 Getreide abgeben. **Je** abgegebenem **Getreide** erhältst du **2 Nahrung**.



HÜTTE: Stecke das Dach auf die Hütte. Die Hütte ist somit errichtet. Ab sofort dürft ihr in jeder **Nachtphase** insgesamt bis zu **2 Schaden** von beliebigen Menschen **heilen**. Heilt ihr je 1 Schaden von 2 unterschiedlichen Menschen, dürfen diese auch aus unterschiedlichen Gruppen sein.



GEHEIMNISPLÄTTCHEN

Bei einigen Aktionen erhältst du spezielle Geheimnisplättchen. Decke das angegebene Plättchen auf und lege es dann, wie angegeben, entweder in deine Gruppe oder auf das Tableau *Bauernhof*. Dadurch stehen weitere Fähigkeiten, Getreide- oder Tieraktionen zur Verfügung. Alle Geheimnisplättchen sind auf Seite 12 erklärt.

Sonderfall: Sollten auf dem Tableau *Bauernhof* bereits 2 Geheimnisplättchen liegen, musst du eines davon (oder das neue) in die Schachtel legen.



TIERAKTIONEN

Wähle **eine** der beiden Tieraktionen aus.



STALLAKTION

Du erhältst den **Ertrag** von **jedem** Tier in eurem Stall.

- ! Du erhältst auch den Ertrag von den Tieren, für die ihr noch keinen Zaun gebaut habt.



SCHLACHTEN

Lege eine Tierkarte aus dem **Stall auf den Friedhof** und nimm so viel Fleisch und Felle, wie auf der Jagd-Option der Karte angegeben ist.

- ! Du musst **nicht** die Voraussetzungen oder Kosten der Jagd-Option beim Schlachten erfüllen.

Beispiel: Eine Tieraktion nutzen

1 Du hast diese Karte aufgedeckt und entscheidest dich für die Tieraktion:

Du hast nun **2 Möglichkeiten**, entweder die **Stallaktion A** oder **Schlachten B**.

A1 Du entscheidest dich für die **Stallaktion**.

A2 Du erhältst den Ertrag für jedes eurer Tiere im Stall. Hier: 1 Fell von der Karte „Schaf“ und 1 Nahrung von der Karte „Zahmer Dodo“. Die gespielte Karte „Tierhaltung“ legst du danach wie üblich ab.

B1 Du entscheidest dich für die Aktion **Schlachten**. Du wählst den Dodo.

B2 Du erhältst die Beute ohne weitere Bedingungen erfüllen zu müssen: 2 Nahrung. Danach legst du die Karte „Zahmer Dodo“ auf den Friedhof und die gespielte Karte wie üblich ab.



GETREIDEAKTIONEN

Wähle **eine** der beiden Getreideaktionen aus.



GETREIDE ERNTEN

Gib 2 Karten ab und nimm dir dafür 1 Getreide.



GETREIDE MAHLEN

Gib 1 Getreide ab und nimm dir dafür 2 Nahrung.

- ! Du musst bei dieser Aktion **keine** Karten abgeben.

Beispiel: Eine Getreideaktion nutzen

1 Du hast diese Karte aufgedeckt und entscheidest dich für die Getreideaktion:

2 In einer vorherigen Aktion habt ihr bereits die gebaut. Dadurch kannst du jetzt noch besser Getreide ernten.

3 Du musst die 2 obersten Karten nach den üblichen Regeln von deinem Stapel abgeben. Danach legst du 2 Getreide in euer Lager. Zuletzt legst du die gespielte Karte wie üblich ab.



NEUE MENSCHEN, WERKZEUGE UND SYMBOLE

NEUE MENSCHEN

Die neuen Menschen (1) folgen allen Regeln des Grundspiels. Sie bringen aber **einmalig** neben Werkzeugen auch **Ressourcen** oder **Karten** mit, oder sind etwas widerstandsfähiger als ihre Vorfahren.

Wie bisher erhältst du diese Dinge einmalig, sobald du einen Menschen erhältst.



RESSOURCEN: Diese legst du sofort in euer Lager.



IDEEN: Diese steckst du wie üblich in die Werkbank und legst gegebenenfalls das passende Werkzeug dazu.



TRÄUME: Diese legst du wie üblich auf deinen Stapel.

Sonderfall: Solltest du einen Menschen zu Spielbeginn erhalten, der eine Traumkarte mitbringt, musst du die Traumkarte, **nachdem** die Karten an die SpielerInnen **verteilt** wurden, **oben auf deinen Stapel legen**.

NEUE WERKZEUGE

Die allgemeinen Regeln aus dem Grundspiel ändern sich nicht, ihr könnt die Werkzeuge weiterhin auf dieselbe Art und Weise herstellen und einsetzen.



PFEIL UND BOGEN: Dieses Plättchen hat keine zusätzlichen Regeln, es verleiht dir **dauerhaft 2 Stärke**.



MUSCHELKETTE: Dieses Plättchen hat keine zusätzlichen Regeln, es verleiht dir **dauerhaft 1 Wahrnehmung**.



FLÖTE: Gib die Flöte ab um die **2 obersten Karten** vom **verdeckten Ablagestapel** auf deinen Stapel zu legen.

Sonderfall: Sollte dir eine MitspielerIn helfen, darfst du die 2 Karten aufteilen.

NEUE SYMBOLE



BELIEBIGES WERKZEUG ERHALTEN: Nimm dir ein Werkzeug **deiner Wahl** aus dem Vorrat oder der Werkbank. Du **musst** die Idee dafür **nicht** haben. Geheimnisplättchen die noch verdeckt ausliegen, dürfen **nicht** gewählt werden.



BELIEBIGES WERKZEUG ABGEBEN: Gib eines der Werkzeugplättchen aus deiner Gruppe ab. Geheimnisplättchen die bereits **offen in deiner Gruppe** liegen, **zählen** ebenfalls als Werkzeug und können gewählt werden.



SPEZIELLE KARTEN ZERSTÖREN: Du musst die **nächste Karte** mit der **angegebenen Rückseite zerstören**. Du legst sie **offen** auf den Friedhof. Solltest du keine Karte mit dieser Rückseite in deinem Stapel haben, musst du keine Karte zerstören. Zeigt das Symbol eine bestimmte **Geheimniskarte**, musst du sie **zerstören, egal wo diese liegt**.

Sonderfall: Hilft dir eine MitspielerIn bei dieser Aktion, darf sie aus ihrem Stapel eine Karte zerstören. Sollte sie dir also helfen, muss eine von euch eine Karte zerstören, sofern eine von euch eine passende Karte im Stapel hat.



TRAUMKARTEN ABGEBEN: Gebe die angegebene Anzahl Traumkarten aus **beliebigen Positionen** in deinem Stapel ab.

Sonderfall: Hilft dir eine MitspielerIn, **darf** sie auch **Traumkarten** aus **ihrem Stapel** abgeben, um die Kosten komplett oder teilweise zu bezahlen.



EWIGER TRAUM: Drehe einen deiner Menschen auf die Rückseite. *Dieser Mensch befindet sich in der Traumwelt und ist daher nicht mehr ansprechbar.* Seine **Schadensplättchen bleiben** auf ihm. Außerdem kann er weder geheilt werden, noch Schaden erhalten oder auf sonstige Weisen am Spiel teilnehmen. Jedoch **muss** er nachts **ernährt** werden.

Sonderfall: Musst du deinen letzten Menschen umdrehen, erhältst du danach einen neuen Menschen aus dem Vorrat (wie, wenn dein letzter Mensch stirbt).



ERWACHEN: Drehe einen Menschen, der verdeckt in deiner Gruppe liegt auf die Vorderseite. Er kann ab sofort wieder normal genutzt werden.

VERMEIDBARE GEFAHREN

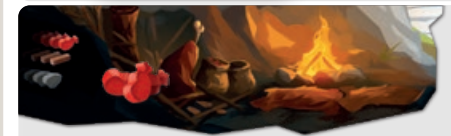
Du erkennst diese speziellen Gefahren an einem blau-rotem Hintergrund und einem (1) oben links. Auf manchen Gefahrenkarten dieser Erweiterung kannst du die Gefahr alleine dadurch vermeiden, dass ihr **bestimmte Dinge nicht habt**. Du findest daher auf der Karte neben einer negativen Aktion auch eine Aktion mit einem Helfen Symbol. Falls die Gefahr nicht eintritt, darfst du anderen SpielerInnen helfen oder die Karte ignorieren.

Beispiel: Eine vermeidbare Gefahr abhandeln

1



Du hast diese Karte aufgedeckt. Nun musst du überprüfen, ob ihr Getreide im Lager habt.

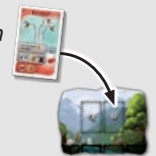


2

Da ihr kein Getreide im Lager habt, kannst du die Karte entweder ignorieren, oder du hilfst einer MitspielerIn.

3

Danach legst du die Karte wie üblich auf den Ablagestapel.



NACHTPHASE



WAS GIBT ES NEUES?


Nachdem ihr die Nachtphase wie üblich abgehandelt habt, aber **bevor** ihr die Karten für den nächsten Tag vorbereitet habt, müsst ihr übrige Nahrung abgeben und eure Tiere versorgen.

REGELZUSATZ 1

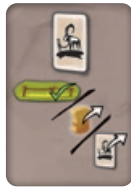


NAHRUNG VERDIRBT

Nachdem ihr alle eure Menschen **ernährt** und die **Missionskarten abgehandelt** habt, müsst ihr eure gesamte übrige Nahrung abgeben.

- ! Habt ihr nicht genügend Nahrung , um eure Menschen zu ernähren, erhaltet ihr nach wie vor Totenköpfe. **Getreide, Holz und Stein verderben nicht.** Diese bleiben in eurem Lager, bis ihr sie verwendet.

REGELZUSATZ 2



TIERE VERSORGEN

Außerdem müsst ihr nun alle **Tiere** vom Bauernhof auf den offenen Ablagestapel legen, für die ihr **keinen Zaun** gebaut habt.

- Ihr **dürft** aber die Tiere vor dem Abwerfen **umsortieren**, um spezielle Tiere zu behalten.
- Anstatt ein Tier ohne Zaun abzugeben, dürft ihr jeweils 1 Getreide abgeben.

*Hinweis: Da ihr die Tiere versorgt, **bevor** ihr die Karten vorbereitet, könnt ihr das Tier mit etwas Glück also direkt am nächsten Tag wieder finden.*


Beispiel: Euch entkommt ein Tier











Ihr habt 2 Tiere gefangen, jedoch nur 1 Zaun. Ihr möchtet das Schaf behalten und habt leider kein Getreide im Lager. Daher müsst ihr die Karte „Zahmer Dodo“ auf den offenen Ablagestapel legen.

LEVELÜBERSICHT

WAS KANN ICH KOMBINIEREN?

Alle Module aus der Erweiterung sind wieder frei kombinierbar. Wie zuvor werden stets zwei Module kombiniert. Nur das Modul  müsst ihr mit 2 anderen Modulen kombinieren.


UNSERE LEVELVORSCHLÄGE

LEVEL I	Module  + 	LEVEL IV	Module  + 
LEVEL II	Module  + 	LEVEL V	Module  + 
LEVEL III	Module  + 	LEVEL VI	Module  +  + 

MODULE

EIN NEUER ANFANG (12 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht


Vor uns liegt ein fruchtbares Tal. Hier könnten wir für immer bleiben. So ist es an der Zeit, sesshaft zu werden. Aber aller Anfang ist schwer, und wir müssen erst lernen, wie so etwas überhaupt funktioniert.

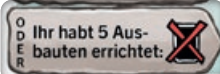
- Missionskarte M
- Karte „Sesshaft“ zu 
- Ideenkarte „Isolierung“

- Geheimniskarte 23
- 2 Würfel



SESSHAF

Legt diese Karte offen zu . *Hinweis: Ihr könnt hier nur eines der beiden Siegpunktplättchen bekommen, da die Karte danach zerstört wird.*



Bei dieser Aktion zählen alle Ausbauten (Zäune, Sense, Mahlstein, Hütte), die ihr gebaut habt. Auch der Zaun, der bereits zu Spielbeginn ausliegt.



ISOLIERUNG

Um die Aktion auszuführen, müsst ihr die Hütte gebaut haben. Das Dach liegt also auf der Hütte. Außerdem musst du die Karten „Schilf“ und „Ton“ aus deiner Gruppe oder der Gruppe einer helfenden MitspielerIn auf den Friedhof legen. Wie du an diese Karten kommst, musst du selbst herausfinden.

MODULE (FORTSETZUNG)



N NACHTAKTIV (18 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Am Tag streifen wir durch den Dschungel. Doch in der Nacht kommt der Dschungel zu uns. Wir müssen uns vorbereiten und Fallen aufstellen!

- Missionskarte N
- Geheimniskarten 24 und 25
- 5 Nachtkarten
- 2 Würfel




ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Legt die 5  (Nachtkarten) verdeckt als Stapel zu .



MISSIONSKARTE

Mischt die 5 **Nachtkarten in jeder Nachtphase nachdem** ihr wie gewohnt die **Nachtphase** abgehandelt habt. Deckt dann 2 davon auf. **Gemeinsam** handelt ihr diese 2 **Karten** in beliebiger Reihenfolge ab. Legt die Karten danach wieder verdeckt zurück auf den Nachtkartenstapel bei .

! Solltet ihr über diese Nachtkarten **Nahrung** erhalten, legt ihr diese wie üblich in euer Lager. Die Nachtkarten werden erst nachdem die Nahrung verdirbt aufgedeckt und abgehandelt. Die erbeutete Nahrung müsst ihr also **nicht direkt abgeben**.

FALLEN



Sobald du eine Falle erhältst, darfst du diese entweder in deine Gruppe legen oder auf die Missionskarte „Nachtaktiv“.



Außerdem darfst du immer eine Helfen Option nutzen, um 1 Karte und 1 Holz abzugeben um eine Falle aus dem Vorrat auf die Karte „Nachtaktiv“ zu legen. Du darfst diese Aktion **nicht** nutzen, um eine Falle in deine **eigene** Gruppe zu legen.

O DER STAMM DER XRIB (18 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Tief im Dschungel treffen wir auf einen fremden Stamm, dessen Krieger recht wankelmütig erscheinen. Wir sollten uns mit den seltsamen Xrib und ihrer Religion vertraut machen.

- Missionskarte O
- Geheimniskarten 1, 13, 14 und 26
- 2 Würfel





DOPPELSEITIGE MISSIONSKARTE



freundlich wütend

Die Missionskarte steht für den wankelmütigen Stamm der Xrib. Je nachdem, welche **Seite** gerade **oben** liegt, sind die Xrib **freundlich** gestimmt **oder wütend**. Du wirst immer wieder auf einzelne Mitglieder der Xrib treffen. Je nachdem, welche Seite gerade oben liegt, könnt ihr positive Aktionen auswählen oder ihr bekommt von ihnen auf die Mütze.

SPEZIELLE SYMBOLE

-  **Freundlich:** Diese Aktion darf nur gewählt werden, wenn die Xrib Missionskarte auf der freundlichen Seite liegt.
-  **Stimmungsänderung:** Drehe die Xrib Missionskarte auf die angegebene Seite. Sollte die Missionskarte **bereits** auf dieser Seite **liegen, bleibt** sie einfach **liegen**.

DODO KARTEN

Alle Karten, die das Wort „Dodo“ im **Titel** tragen, gelten als „Dodo“ Karte. Es ist dabei egal aus welchem Modul dieser Dodo stammt.


P DER SCHWARZE STEIN (17 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Obsidian eignet sich hervorragend, um daraus hochwertige Werkzeuge herzustellen. Leider verstecken sich die Vorkommen oft in eher unwirtlichen Gegenden. Wir müssen einige Strapazen auf uns nehmen, um es abzubauen.

- Missionskarte P
- Ideenkarte „Obsidianbeil“
- Geheimniskarten 9, 27 und 28
- 5 Obsidianplättchen
- 2 Würfel



ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Legt die 5  (Obsidianplättchen) als zusätzliche Ressource in den allgemeinen Vorrat.

! Obsidian ist kein Werkzeugplättchen.

SPEZIELLE SYMBOLE



Obsidian erhalten: Lege das Obsidianplättchen **in euer Lager** zu den anderen Ressourcen.



Obsidian abgeben: Gib ein Obsidianplättchen aus eurem Lager ab und lege es zurück in den allgemeinen Vorrat.

Q **TRAUMREISE** (20 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Wir haben die Geister unserer Ahnen erzurrt.
Um sie zu besänftigen, müssen wir die Schwelle zur Traumwelt überschreiten.

- Missionskarte Q
- 9 Traumkarten
- Geheimniskarten 8 und 29
- 2 Würfel



ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Mischt die 21 Traumkarten ③. Dann legt **9** davon **verdeckt zurück** in die **Schachtel**. Dann mischt die 9 Traumkarten aus diesem Modul mit den übrigen 12 Traumkarten und legt sie verdeckt an ihren Platz auf dem Tableau *Basislager*. Hinweis: Einige dieser Traumkarten sind markiert. Wenn du Traumkarten erhältst, musst du dennoch die Oberste nehmen, unabhängig davon ob sie markiert ist oder nicht.



MISSIONSKARTE

Alle Karten, die das Wort „Geist“ im **Titel** tragen gelten als „Geist“ Karte. Wenn ihr 3 Geister zerstört habt, dürft ihr die Missionskarte „Traumreise“ zerstören und 3 Heilungen unter **allen** SpielerInnen aufteilen. Hinweis: Sammelt die zerstörten Geister neben dem Friedhof, damit ihr immer seht, wie viele es sind.

R **DER ZORN DES FEUERGOTTES** (15 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Tödlich

Der glühende Berg lässt Feuer über uns regnen.
Wir müssen so viele Menschen retten, wie wir können. Alles andere spielt keine Rolle!

- 2 Missionskarten R
- Ideenkarte „Opferaltar“
- 20 alte Menschenkarten ①
- 8 Vulkankarten
- Geheimniskarte 30
- 2 Würfel



ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Mischt die **8** (Vulkankarten) und legt danach **6** als verdeckten Stapel zu \mathcal{S} . Die **2** übrigen Karten mischt ihr verdeckt in die Basiskarten.

Legt aus dem Grundspiel die 20 alten Menschenkarten ① als Stapel verdeckt zu \mathcal{S} . Diese Menschenkarten können gerettet werden und haben sonst keine weitere Funktion.

Legt beide Missionskarten „Zorn des Feuergottes“ und „Rettung“ auf das Tableau *Nacht*.

SPEZIELLE SYMBOLE



Vulkankarten abwerfen: Für jede Vulkankarte, die du verdeckt abgibst um eine Aktion auszuführen, erhaltet ihr einen **Totenkopf**.



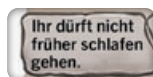
Menschen retten: Lege einen Menschen von \mathcal{S} in die Schachtel. Es spielt dabei keine Rolle, welchen Menschen du gerettet hast.

- ! Habt ihr insgesamt 20 Menschen gerettet,
- habt ihr das Spiel sofort gewonnen.

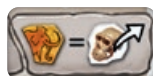
MISSIONSKARTE 1 „ZORN DES FEUERGOTTES“



Spielziel: Ihr könnt in diesem Modul keine Siegpunkte sammeln. Ihr gewinnt also nicht über die Höhlenmalerei. Stattdessen müsst ihr alle 20 Menschen von \mathcal{S} retten.



Nicht früher schlafen: Du darfst **nicht** alle deine **übrigen** Karten **wirkungslos abwerfen**, um die Runde frühzeitig zu beenden.



Siegpunktplättchen: Sobald ihr eine Höhlenmalerei erhalten würdet, dürft ihr **sofort** einen Totenkopf vom Tableau *Nacht* in den allgemeinen Vorrat legen. Ihr benötigt in diesem Modul also keine Siegpunktplättchen.



Der Vulkan: In jeder Nachtphase, noch **bevor ihr die Karten austeilt**, müsst ihr 1 Vulkankarte vom Stapel auf \mathcal{S} auf den verdeckten Ablagestapel legen. Liegen keine Vulkankarten mehr bei \mathcal{S} , könnt ihr diese Aktion einfach überspringen.

MISSIONSKARTE 2 „RETTUNG“



Ihr rettet in jeder Nachtphase **automatisch** 3 Menschen von \mathcal{S} . Falls ihr damit die letzte Menschenkarte rettet, habt ihr **sofort** gewonnen. Die Missionskarte „Rettung“ wird wie die anderen Missionskarten erst nach dem Er nähren der Menschen ausgeführt.

Hinweis: Wie sonst auch, dürft ihr selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr die Missionskarten ausführen möchtet. Es ist daher hilfreich, diese Karte als erste Missionskarte auszuführen.

KARTEN MIT *

BASISKARTEN

HÄNDLER



Diese Aktion erlaubt, ein **beliebiges** Werkzeug aus dem Vorrat oder aus der Werkbank in deine Gruppe zu legen. Du musst also nicht die Idee für dieses Werkzeug haben (Siehe Seite 6).

HEILKRÄUTER



Wählst du diese Option, legst du das Geheimnisplättchen 1 auf eine freie Position auf dem Tableau *Bauernhof*. Die Funktion des Plättchens ist auf Seite 12 erklärt.

SCHWEIN



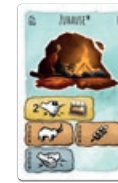
Ein gefangenes Schwein gibt **keinen** Ertrag bei einer **Stallaktion**, aber ihr könnt es wie gewohnt schlachten.

STEINBRUCH



Diese Option funktioniert genau wie bei den „Zuhause“ Karten. Gib entsprechend Ressourcen ab, um eine Idee aus der Werkbank zu bauen.

ZUHAUSE



Diese Karte erlaubt eine Getreide- oder Tieraktion, wie bei den Bauernhofkarten.

TRÄUME

DÜNGER



Wählst du diese Option, legst du das Geheimnisplättchen 2 auf eine freie Position auf dem Tableau *Bauernhof*. Die Funktion des Plättchens ist auf Seite 12 erklärt.

LETZTE CHANCE



Wenn du diese Option wählst, tauschst du quasi deine aktuelle Gruppe, egal aus wie vielen Menschen sie besteht, mit einer neuen Gruppe aus 3 Menschen. Jedoch musst du dafür **1 Totenkopf** nehmen.

Sonderfall: Hilft dir eine andere SpielerIn, darf sie anstatt dir die komplette Gruppe abgeben und dafür 3 neue Menschen erhalten. Nur die SpielerIn, die ihre Menschen abgibt, erhält die neuen Menschen. Die Beute darf hier **nicht**, wie sonst, aufgeteilt werden.

GEHEIMNISSE

ARTEFAKT



Nachdem du dich für eine Aktion entschieden hast und die Würfel geworfen hast, darfst du einen oder gar beide Würfel neu werfen. Du darfst nicht einen Würfel 2 Mal werfen.

DUNKLE MACHT



Liegt die Karte „Artefakt“ bei einer SpielerIn, wird diese zerstört. Unabhängig davon, ob diese SpielerIn bei der Karte „Dunkle Macht“ Karte beteiligt ist, oder nicht.



Hier legst du diese Karte danach zurück auf den Geheimniskartenstapel. Sie kann also wieder aufgedeckt werden.

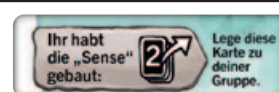
TOTEM



Du darfst diese Karte auf den Friedhof legen um bei einem Zug je **1** [tool], **1** [cross] und **1** [person] mehr zu haben. Diese Karte darfst du auch nach einem Würfelwurf einsetzen. Danach musst du die Karte „Totem“ auf den Friedhof legen.

EIN NEUER ANFANG

SCHILF



Um diese Aktion zu wählen, musst du 2 Karten abgeben und ihr müsst das Ausbauplättchen „Sense“ gebaut haben. Danach legst du diese Karte in deine Gruppe. Die Karte hat keine weiteren Aktionen, jedoch hast du Schilf gesammelt. Die Karte „Schilf“ ist für die Ideenkarte „Isolierung“ relevant.

TON



Du legst die Karte in deine Gruppe. Sie hat keine weiteren Aktionen, du hast nur Ton gesammelt. Diese Karte ist für die Ideenkarte „Isolierung“ relevant.

STIER



Wenn ihr einen Stier gefangen habt und du die Stallaktion wählst, **darfst** du die Geheimniskarte 23 aufdecken.

AUSGEBÜXT



VERMEIDBARE GEFAHR (siehe Seite 6): Liegt kein Tier am Bauernhof, passiert nichts und du darfst helfen oder die Karte ignorieren. Musst du die dritte Option wählen, musst du eines eurer gefangenen Tiere auf den offeneren Ablagestapel legen unabhängig davon, ob diese Karte eingezäunt ist, oder nicht.

MUTTERKORN



VERMEIDBARE GEFAHR (siehe Seite 6): Liegt kein Getreide im Lager, passiert nichts und du darfst helfen oder die Karte ignorieren.

FLUCH



Die Karte „Artefakt“ liegt in der Gruppe einer SpielerIn:

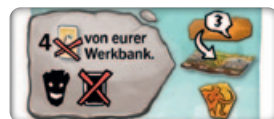
Die Karte „Artefakt“ liegt **NICHT** in der Gruppe einer SpielerIn:

Diese Option kann nur gewählt werden, wenn die Karte „Artefakt“ bei dir oder einer MitspielerIn liegt.

Diese Option kann nur gewählt werden, wenn die Karte „Artefakt“ bei **keiner** SpielerIn liegt.

Es gibt also keine Entscheidung, ihr müsst lediglich überprüfen, ob die Karte „Artefakt“ bei euch liegt.

AUSTAUSCH



Um die obere Option zu wählen, müssen die Xrib freundlich sein. Außerdem musst du 4 Ideenkarten deiner Wahl aus eurer Werkbank auf den Friedhof legen. Habt ihr nicht genügend Ideenkarten, kannst du diese Option nicht wählen. Danach legst du das Geheimnisplättchen 3 auf eine freie Position auf dem Tableau *Bauernhof*. Die Funktion des Plättchens ist auf Seite 12 erklärt.

EISIGER WIND



Das Kleidungsplättchen muss nur in deiner Gruppe oder der einer helfenden MitspielerIn liegen. Du musst es **nicht** abgeben, um die Traumkarte zu erhalten.

VERGESSENE HÖHLE



Du musst das Geheimnisplättchen 5 **offen** in deine Gruppe legen. Die Funktion des Plättchens ist auf Seite 12 erklärt.



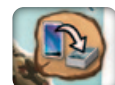
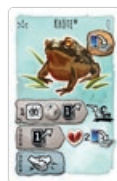
Du benötigst alle 3 abgebildeten Plättchen in deiner oder in den Gruppen der helfenden MitspielerInnen. Hinweis: Diese sind Geheimnisplättchen, es kann also sein, dass du diese Plättchen noch nicht gefunden hast und sie dir daher nicht bekannt vorkommen.

TIEFSCHLAF



Du erhältst (statt der zuoberst liegenden) die nächste markierte Traumkarte vom Traumkartenstapel vom *Basislager*. Sollte sich **keine markierte** Traumkarte mehr im Stapel befinden, erhältst du die oberste **nicht markierte** Traumkarte.

KRÖTE



Wenn ihr die Kröte gefangen habt und du die Stallaktion wählst, kannst du die Kröte abblecken, um einen Traum auf deinen Stapel zu legen.

GEHEIMNISPLÄTTCHEN



HEILKRÄUTER

Lege dieses Plättchen auf das Tableau *Bauernhof*. Nutze eine Getreideaktion und gib 1 Karte von deinem Stapel ab. Dafür darfst du **2 Schaden** von Menschen in deiner Gruppe **heilen**.



DÜNGER

Lege dieses Plättchen auf das Tableau *Bauernhof*. Nutze eine Tieraktion und gib 2 Karten von deinem Stapel ab. Dafür erhältst du **pro gefangenem Tier** in eurem Stall je **1 Getreide**. Du kannst mit dieser Aktion also maximal 3 Getreide in einer Aktion erhalten.



KAKAO

Lege dieses Plättchen auf das Tableau *Bauernhof*. Nutze eine Getreideaktion um **1 Traumkarte** und **2 Nahrung** zu erhalten.




OBSIDIANBEIL

Lege dieses Plättchen in deine Gruppe. Dieses Plättchen hat **keine zusätzlichen Regeln**. Es verleiht dauerhaft 1 Geschick und 2 Stärke. Das Obsidianbeil zählt als Werkzeug.



OBSIDIANSCHMUCK

Lege dieses Plättchen in deine Gruppe. Zeigt eine Aktion, die du ausführst die Voraussetzung **1** oder **2** , musst du die **Würfel nicht mehr werfen**. Die Voraussetzungen werden also nicht mehr durch Würfel erhöht. Wie bei anderen Werkzeugen, darfst du den Obsidianschmuck auch für deine MitspielerInnen einsetzen, sofern du Ihnen hilfst. Der Obsidian Schmuck zählt als Werkzeug.



OBSIDIANSPEER

Lege dieses Plättchen in deine Gruppe. Dieses Plättchen hat **keine zusätzlichen Regeln**. Es verleiht dauerhaft 3 Stärke. Der Obsidianspeer zählt als Werkzeug.



OPFERALTAR

Lege dieses Plättchen auf das Tableau *Bauernhof*. Nutze eine Tieraktion und lege ein gefangenes **Tier** auf den **Friedhof**, **ohne** die **Beute** des Tieres zu erhalten. Dafür erhältst du **1 Talisman** und **2 Nahrung**, unabhängig davon, welches Tier du geopfert hast.



© 2021, 1. Auflage

Hans im Glück Verlags-GmbH

Autor: Peter Rustemeyer

Grafik: Franz-Georg Stämmele

Illustration: Dominik Mayer und Ingram Schell

3D Rendering: Andreas Resch

Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an:

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15

80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

Für viele gute Tests, Kritik und Korrekturen, bedankt sich der Verlag herzlich bei den fleißigen TestspielerInnen bei den digitalen Events und Spieleabenden. Vielen Dank!

Außerdem ein großes Dankeschön an Lookout, dass wir deren Getreide als Holzteil nutzen dürfen.

Peter Rustemeyer bedankt sich ebenfalls bei Shari, Franzi, Hanna, Holger, Daïre und dem Kölner Autorenkreis (kak).

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage tun: www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html