

BEIBLATT



LEVELÜBERSICHT

Hier findet ihr Vorschläge, wie ihr die Module kombinieren könnt. Für eine Partie Paleo benötigt ihr üblicherweise eine Kombination aus 2 verschiedenen Modulen. Diese Kombinationen nennen wir Level. Spielt die Level am besten in der vorgegeben

Reihenfolge. Habt ihr eines gewonnen, könnt ihr mit dem Nächsten weitermachen. Auf Seite 2 und 3 findet ihr die Besonderheiten der Module. Außerdem auf der Rückseite des Beiblatts, die Erklärungen einzelner, besonderer Karten.

LEVEL I Module +

LEVEL V Module +

LEVEL II Module +

LEVEL VI Module +

LEVEL III Module +

LEVEL VII Module + +

LEVEL IV Module +

EIGENE LEVEL Ihr dürft die vorhandenen 10 Module beliebig miteinander kombinieren, beispielsweise nachdem ihr bereits alle Level gespielt habt. Nutzt dazu jeweils 2 Module eurer Wahl. Falls ihr mit dem Modul J spielt, solltet ihr insgesamt 3 Module nutzen.

VERTEILUNG DER KARTEN

Je nachdem, mit welchen Modulen ihr spielt, benötigt ihr unterschiedliche Karten. Im Folgenden erklären wir euch noch mal wo welche Karten ihren Platz haben und wie ihr sie sortiert. Welche Karten das sind, findet ihr auf den nächsten beiden Seiten. Die Geheimnisse, Missionskarten und Ideen werden immer an die gleichen Orte gelegt. Alle übrigen Karten aus den Modulen, werden wie auf Seite 3 der Regel beschrieben, zusammen mit den Basiskarten **(1)** gemischt.

GEHEIMNISSE



Die Module brauchen unterschiedliche Geheimniskarten, die ihr aus dem Stapel heraussuchen müsst. Diese findet ihr in einem eigenen Stapel. Geheimniskarten **(5)** sind **nie** in den Modulen eingemischt. Ihr erkennt die benötigten Geheimniskarten an den **Zahlen** auf ihrer **Rückseite**. Legt die für das Level benötigte Karten als verdeckten Stapel auf das Tableau *Nacht*.

Hinweis: Falls ihr eine eigene Kombination aus Modulen spielt, kann es passieren, dass manche Module die gleichen Geheimniskarten erfordern. Das ist soweit kein Problem. Später im Spiel könnt ihr jedoch jedes Geheimnis nur 1 Mal erhalten.



MISSIONSKARTEN



In jedem Modul befindet sich 1 Missionskarte. Lege sie zu auf dem Tableau *Nacht*.



WARTEN



Hier müsst ihr Karten ablegen, die auf euch warten. Falls es passieren sollte, dass ihr mehr als die 4 angegebenen Plätze benötigt, legt die weiteren Karten einfach etwas unter die bereits ausliegenden.

IDEEN



Bei manchen Modulen startet ihr bereits mit unterschiedlichen Ideen, die euch ab Spielbeginn zur Verfügung stehen. Diese Ideenkarten findet ihr im jeweiligen Modul und müsst sie dort heraussuchen. Steckt sie dann offen in einen freien Platz der Werkbank und legt die dazugehörigen Werkzeuge in die Aussparung davor.



WÜRFEL



Für die mit dem Würfelsymbol gekennzeichneten Module benötigt ihr die beiden Würfel. Legt sie neben der Werkbank bereit.

... weiter geht es rechts auf Seite 2

MODULE

A FETTE BEUTE (9 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht

Um durch den Winter zu kommen, müssen wir Vorräte sammeln. Zum Glück haben unsere Späher eine Herde Mammuts am Fluss entdeckt.

- Missionskarte A
- Geheimniskarten 1 und 2



B EINE NEUE WELT (11 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht

Wir müssen weiterziehen und der Beute folgen, wenn wir nicht verhungern wollen.

- Missionskarte B
- Ideenkarte „Zelt“



C HEULEN IN DER NACHT (10 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

In dieser Gegend sind nicht wir das Ende der Nahrungskette ... Zumindest noch nicht.

- Missionskarte C
- 2 Würfel
- Geheimniskarten 3 und 4



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

Hinweis: Sammelt die zerstörten Wölfe neben dem Friedhof, damit ihr immer seht, wie viele es sind.

D DER NÄCHSTE SCHRITT (11 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht

Ohne die nötigen Rohstoffe können wir keine neuen Werkzeuge entwickeln.

- Missionskarte D
- 2 Würfel
- Karte „Basteln“ zu ⌘
- Geheimniskarten 5, 6 und 7



E HELDEN DER EISZEIT (12 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Vier mächtige Wanderer sind in unserem Lager aufgetaucht. Bisher ist das einzig Mächtige an ihnen aber nur ihr Appetit.

- Missionskarte E
- 2 Würfel
- Geheimniskarte 3, 8, 9, 10 und 11
- Jhulas, Orrus, Darcas und Ahabs Wunsch zu ⌘



Die 4 „Wunsch“ Karten sind die 4 Karten, die ihr bereits beim Spielaufbau zu ⌘ gelegt habt.



Jhulas Wunsch: Es spielt keine Rolle, von welcher Karte der Talisman stammt.



Orrus Wunsch: Die  muss von genau den beschriebenen Karten stammen.

F SCHNEESTURM (17 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Es ist soweit, der Winter legt seinen kalten Mantel über die Tundra.

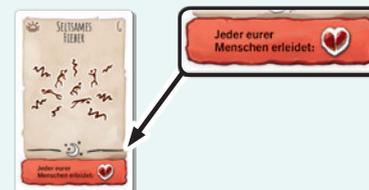
- Missionskarte F
- 2 Würfel
- Ideenkarte „Lagerfeuer“
- Geheimniskarten: 7, 12, 13, 14 und 15



G SELTSAMES FIEBER (15 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Der ganze Stamm wird durch eine Krankheit dahingerafft. Eventuell weiß die Schamanin, welche Beeren dagegen helfen.

- Missionskarte G
- 2 Würfel
- Geheimniskarte 8, 16, und 17



Im Gegensatz zu Schaden, den eine Gruppe sonst erleidet, erleidet jeder einzelne Mensch genau 1 Schaden. Jedoch dürft ihr, wie sonst auch, den Schaden abwehren  und dabei entscheiden, welcher Mensch geschützt wird.

Hinweis: Schaut euch die Beeren genau an, sie sind alle unterschiedlich.

I DER WEITE STROM (14 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Was wir wohl auf der anderen Seite dieses Flusses finden werden?

- Missionskarte H
- 2 Würfel
- Ideenkarte „Floß“
- Geheimniskarten 10, 18, 19 und 20



Zusätzlicher Spielbau: Nimm alle Flusskarten aus diesem Modul, mische sie und lege sie als Stapel zu . Diese Karten bilden den weiten Strom.

Regelzusatz: Anstatt eine Karte aus deinem Stapel aufzudecken, darfst du eine Flusskarte auf aufdecken, falls du ein in deiner Gruppe hast.



Flusskarte

I ANGRIFF DER WEISSHÄNDE (11 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Nur unsere stärksten Kriegerinnen schaffen es, unser Dorf zu schützen.

- Missionskarte I
- Geheimniskarten 6 und 9



Zusätzlicher Spielbau: Bevor jeder Spieler seine Menschen erhält, sortiert ihr die 4 Karten „Kriegerin“ aus dem Stapel der Menschenkarten aus und legt sie zu .

Regelzusatz: Diese 4 Karten „Kriegerin“ müssen das Dorf verteidigen und können nicht regulär in einer Gruppe verwendet werden. Jedoch haben sie Lebenspunkte. Wie die Menschen in euren Gruppen können sie sterben, auch dann erhaltet ihr einen .

I DIE BESTIE (14 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Tödlich

Die grausame Kreatur streift um unser Lager, wir sind nirgendwo sicher vor ihr!

- Missionskarte J
- 2 Würfel
- 6 „Pranken“ Karten
- Geheimniskarten 21 und 22



Zusätzlicher Spielbau: Legt die 6 (Prankenkarten) verdeckt zu . Diese Karten können vorerst nicht verwendet werden.

Regelzusatz: Ihr gewinnt nicht, sobald ihr 5 gesammelt habt. Jedoch könnt ihr, sobald ihr 5 habt, die abgebildete Zusatzaktion ausführen.

Die Bestie ist entweder (ruhig) oder (erzürnt).

Zu Beginn der Partie ist die Bestie (ruhig). Aktionen mit (erzürnt) müsst ihr vorerst ignorieren.



SPIELVARIANTEN

Falls ihr bei einem Level nicht weiterkommt oder euch die Herausforderung zu einfach erscheint, gibt es hier einige Varianten, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Ihr könnt dabei auch mehrere Varianten gleichzeitig verwenden.

EINFACHER

Großer Stamm: Wenn du einen (Menschen) erhältst, ziehe immer 2 Karten, wähle 1 davon aus und lege die andere unter den Menschen-Stapel. Bei Spielbeginn ziehst du also sogar 4 (Menschen) und wählst 2 davon aus.

Vorräte: Ziehe zu Spielbeginn 2 (Ideen) und stecke sie in die Werkbank. Legt zusätzlich 2 und 2 in euer Lager.

Teamwork: Wenn ein Spieler einem anderen hilft, dürft ihr gemeinsam entscheiden, wer von euch Karten abgibt.

SOLOVARIANTE

Bis auf folgende Änderungen bleibt das Spiel gleich: **Spielbau:** Du startest ohne Nahrung in deinem Lager. Nachdem du die Basiskarten mit den von dir ausgewählten Modulen gemischt hast, teilst du die Karten nicht aus. Du legst den **gesamtem** Stapel bei dir ab. Danach nimmst du dir wie gewohnt 2 (Menschen).

Spielablauf: Immer wenn du eine Karte aufdeckst, darfst du 1 Mal um Hilfe rufen.

Empfehlung: Falls ihr 3 Mal in Folge verliert oder gewinnt, dann passt mithilfe dieser Varianten den Schwierigkeitsgrad entsprechend an.

SCHWIERIGER

Rucksack: Immer, wenn du Ressourcen erhältst, musst du sie auf deine Menschen legen. Jeder Mensch darf dabei nicht mehr als 2 Ressourcen tragen. Du darfst diese Ressourcen nur in euer Lager legen, wenn du oder ein Mitspieler dem du hilfst ein (Zuhause) aufdeckt. Sonst darfst du die Ressourcen auf deinen Menschen nicht nutzen.

Nebel: Du darfst nur von den obersten 2 Karten wählen (anstatt 3).

Schwäche: Immer wenn du einen Menschen erhältst (auch bei Spielbeginn), erleidet er 1 .

Um Hilfe rufen: Lege 2 Karten ab, um 1 Würfel zu werfen. Gib 4 Karten ab, um 2 Würfel zu werfen. Die gewürfelten Fähigkeiten zählst du zu deinen Fähigkeiten hinzu.

Achtung: Falls du eine Karte aufdeckst, bei der du ebenfalls einsetzen musst, musst du zuerst die Würfel für die Karte werfen und dir das Ergebnis merken oder aufschreiben, danach darfst du um Hilfe rufen.