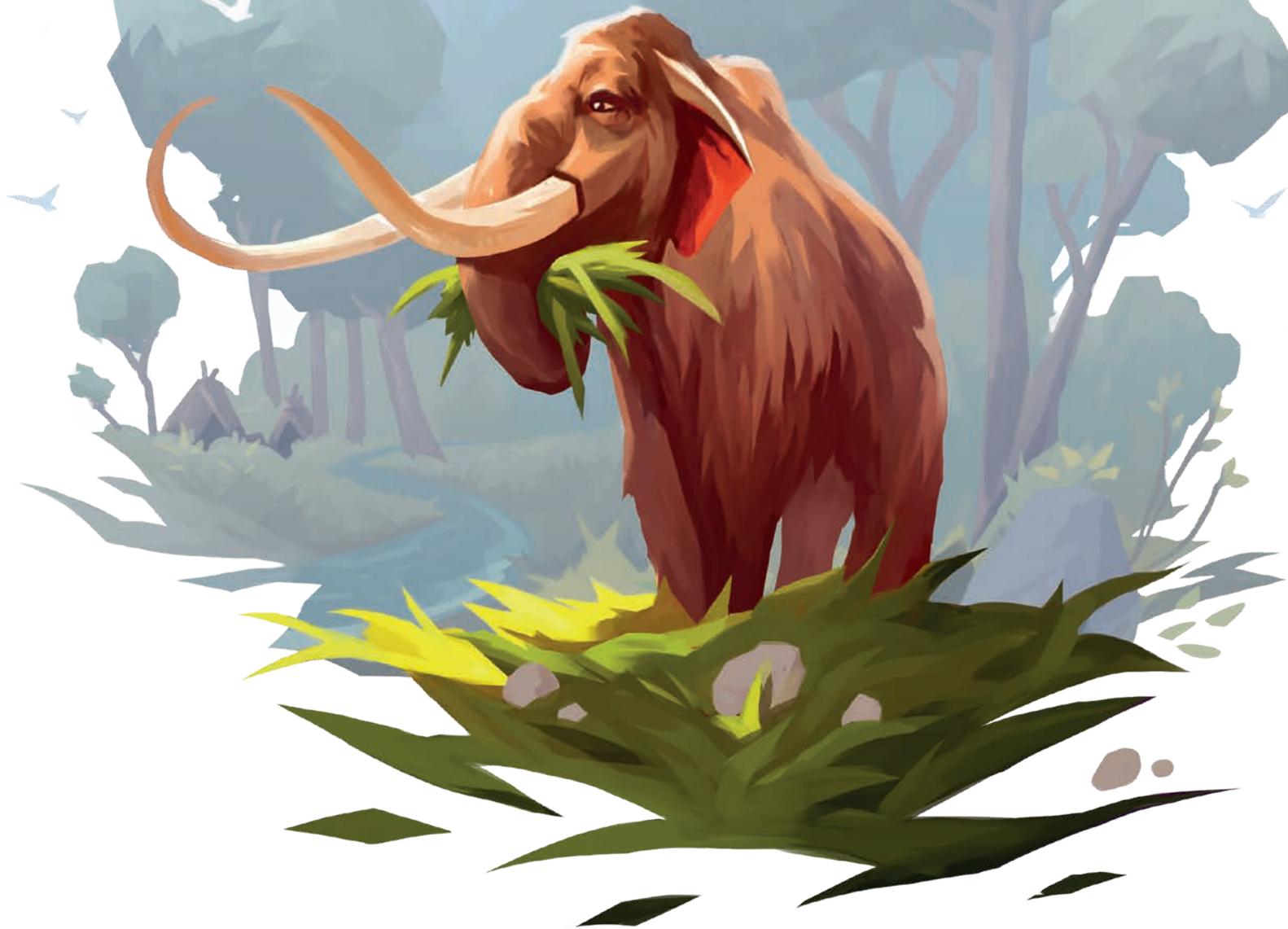


PALEO



Ein neuer Tag in der Steinzeit beginnt.
Euer Stamm kämpft gemeinsam ums Überleben und strebt ständig nach
neuem Fortschritt. Es lauern aber viele Gefahren: Wildtiere,
Stürme und andere Stämme warten auf euch.
Werdet ihr es schaffen?

SPIELMATERIAL

3 Tableaus



Basislager

Wildnis

Nacht

1 Friedhof



1 Werkbank: Baut sie vor der ersten Partie wie abgebildet zusammen.



222 Karten



40 Ressourcen



Nahrung

Holz

Stein

48 Werkzeugplättchen



40 Schadensplättchen



5 Totenkopfplättchen



5 Siegpunktplättchen



2 Würfel



EINFÜHRUNG

Jeder von euch spielt eine **Gruppe** Menschen. Darunter befinden sich z. B. starke Kriegerinnen, gewitzte Erfinderinnen und aufmerksame Späher. Zusammen bildet ihr einen Stamm und versucht, die Umgebung zu erkunden. Dabei warten immer wieder neue Abenteuer auf euch. Jedoch werdet ihr nur gemeinsam stark genug sein, um diese zu bestehen!

ACHTUNG!

Spielt **das erste Spiel** mit maximal 3 Gruppen! Solltet ihr 4 Spieler sein, müssen 2 Spieler zusammen eine Gruppe spielen, sodass ihr insgesamt **maximal 3 Gruppen** ausliegen habt. Das gesamte Spiel ist kooperativ, ihr arbeitet also ohnehin zusammen. Sobald mindestens 3 von euch das Spiel bereits kennen, können auch 4 Spieler mit 4 Gruppen spielen.

ÜBER DIESES SPIEL

- Paleo ist ein kooperatives Spiel. Das bedeutet, ihr spielt gemeinsam. Eine Partie ist beendet, wenn ihr zusammen gewinnt – oder verliert. Dabei dürft ihr euch immer gegenseitig beraten. Ihr müsst keine Informationen vor euren Mitspielern geheim halten.
- Das Spiel geht über mehrere Runden, bestehend aus **Tag-** und **Nachtphasen**. In der Tagphase sammelt ihr Rohstoffe, erstellt Werkzeuge und bewältigt verschiedene Herausforderungen. In der Nachtphase müsst ihr eure Menschen ernähren und euch auf den nächsten Tag vorbereiten.
- Jeder von euch spielt seine eigene Gruppe und erhält einen eigenen Kartenstapel. Diese Karten stehen sowohl für die Umgebung, die ihr erkundet, als auch für die Zeit, die euch zur Verfügung steht.
- Es geht in diesem Spiel darum, immer wieder Neues zu entdecken. Ihr werdet daher ständig auf neue Aufgaben stoßen. Wenn ihr die Karten sortiert, schaut sie euch nicht allzu genau an. *Wie ihr die Karten sortiert, findet ihr im Abschnitt rechts „Vorbereitung der Karten“.*
- Bei den meisten Partien nutzt ihr nur 2 von insgesamt 10 verschiedenen Modulen. Diese haben wir in 7 spannende Level aufgeteilt, die ihr nacheinander durchspielen könnt. Trotzdem sind alle Module miteinander kombinierbar, und die Level könnt ihr unabhängig voneinander spielen. Dadurch gibt es in Paleo immer wieder neue Abenteuer.

SPIELZIEL UND -ENDE

Bei Paleo gibt es keine feste Anzahl an Runden oder Tagen, die ihr spielt. Stattdessen endet eine Partie erst, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Gewinnen:** Ziel ist es, die Höhlenmalerei auf dem Tableau *Nacht* fertigzustellen. Dafür müsst ihr insgesamt 5 Siegpunktplättchen (Teile der Höhlenmalerei) sammeln. Sobald ihr dies erreicht habt, endet das Spiel **sofort**, ihr habt gewonnen!
- Verlieren:** Das Spiel endet auch, wenn ihr 5 Totenkopfplättchen sammelt. Totenkopfplättchen, die ihr bekommt, müsst ihr ebenfalls auf die dafür vorgesehenen Plätze des Tableaus *Nacht* legen. Wenn ihr den 5. Totenkopf bekommen habt, endet das Spiel **sofort** und ihr habt leider das Spiel verloren.
- Sonderfall:** Sollte es passieren, dass ihr in der gleichen Aktion den 5. Siegpunkt und 5. Totenkopf erhaltet, gewinnt ihr dennoch das Spiel.



Siegpunktplättchen

Totenkopfplättchen

VORBEREITUNG DER KARTEN

Solltet ihr das Spiel zum ersten Mal auspacken, sind die Karten vorsortiert. Die einzelnen Stapel können jedoch nur anhand der Sortierung (Buchstabe oder Zahl) auf der **Vorderseite** unterschieden werden.

- Ordnet nun alle Karten nach ihrer Sortierung rechts oben.

Für jeden der 15 Stapel haben wir eine Tüte beigelegt. Steckt die Stapel nun in diese Tüten. Wollt ihr gleich losspielen, müsst ihr nur die Module C-J aufräumen. Den Rest benötigt ihr für das erste Level. Außerdem haben wir insgesamt 10 Blanko-Karten beigelegt, damit könnt ihr euch ein eigenes Modul ausdenken.



Sortierung 1 auf der Vorderseite einer Basiskarte.

Rückseite



1 Basiskarten (32 Karten)

2 Menschen (20 Karten)

3 Träume (16 Karten)

4 Ideen (8 Karten)

5 Geheimnisse (22 Karten)

6 Module (124 Karten)

SPIELAUFBAU

Der Spieldaufbau ist fast immer identisch und variiert nur anhand der Module, die ihr spielt.

Anpassungen, die speziell bei einem Modul auftreten, erklären wir unter „Module“ im Beiblatt auf den Seiten 2 und 3.

- 1** Legt die 3 Tableaus in die Tischmitte.



Basislager



Wildnis



Nacht

- 2** Legt die Ressourcen und Schadensplättchen als allgemeinen Vorrat neben die Tableaus.



Davon legt ihr 5 Nahrung in euer Lager.



- 3** Stellt die Werkbank neben das Tableau Basislager.



- 4** Sortiert alle Werkzeugplättchen nach Art. Legt dann die 5 Fackelplättchen, 5 Faustkeilplättchen und 5 Speerplättchen auf den zugehörigen Platz der Werkbank.



Legt alle übrigen Werkzeugplättchen direkt vor die Werkbank.

- 5** Baut den Friedhof zusammen und stellt ihn neben die Werkbank.

- 9** Jeder von euch nimmt sich 2 verdeckte Menschen vom Tableau Basislager und legt sie offen vor sich ab.

Diese 2 Menschen bilden den Anfang der Gruppe eines Spielers.

Danach nehmt ihr euch alle auf den Menschen abgebildeten Werkzeugplättchen und legt sie zu eurer Gruppe.



Ihr könnt die Tableaus auch so anordnen:



- 6** Nehmt euch folgende drei Kartenstapel: Menschen (2), Träume (3) und Ideen (4). Mischt diese getrennt voneinander und legt diese verdeckt auf die drei Felder.



- 7** Du nimmst dir den Basiskartenstapel (1) und mischst alle Karten der von euch ausgewählten Module gründlich zusammen.
- Dann teilst du diese Karten möglichst gleichmäßig auf alle Spieler auf. Achte darauf, dass du die Karten mit der **Rückseite nach oben austeilst**. Auf keinen Fall dürft ihr die Vorderseite der Karten sehen!
 - Oft erhält ein Spieler eine Karte weniger als die anderen, das ist nicht weiter schlimm und stellt keinen Nachteil dar.
- Achtung:** Bei allen Modulen müssen davor Karten aussortiert werden (siehe Beiblatt Seite 1 - 3).

- 8** Legt die 5 Totenkopf- und 5 Siegpunktplättchen neben das Tableau Nacht.



ABLAUF EINER TAGPHASE

Bevor die Karten im Einzelnen erklärt werden, folgt zunächst der Ablauf der Tagphase.

TAGPHASE

Die Tagphase besteht aus mehreren Zügen. Jeden dieser Züge führt ihr alle **gleichzeitig** aus!

AUSWAHL DER KARTEN

• Du nimmst dir deinen Kartenstapel und **wählst eine der obersten 3 Karten**. Dabei darfst du nur anhand der Rückseite entscheiden, die Vorderseite darfst du dir dabei nicht ansehen.

Achtung: Du darfst dir jederzeit die **Rückseiten** aller Karten in deinem Stapel **ansehen**. Du darfst dabei jedoch **nicht** die Reihenfolge **verändern**.

• Danach legst du die anderen 2 Karten in unveränderter Reihenfolge wieder zurück auf deinen Kartenstapel.

Beispiel: Karte auswählen



1 Du nimmst dir von deinem Kartenstapel die obersten 3 Karten und schaust dir die Rückseiten an.

2 Du wählst eine Karte aus und legst sie vor dir ab.

3 Die übrigen zwei Karten legst du in unveränderter Reihenfolge zurück auf deinen Kartenstapel.

Kartenrückseiten

In Paleo gibt es sehr viele unterschiedliche Rückseiten. Sie geben euch immer einen **Hinweis** darauf, was sich dahinter verbergen könnte.

Ihr könnt euch aber nie sicher sein, Überraschungen können überall auf euch warten.



Wald

Fluss

Berg

Mensch

Traum

Idee

etc.

Im Wald, am Fluss und in den Bergen könnt ihr viele nützliche Rohstoffe finden. **Menschen, Träume** und **Ideen** sind immer etwas **Positives** und helfen euch weiter.

Manche Kartenrückseiten sind noch zusätzlich markiert. Diese Markierung gibt noch einen weiteren Hinweis, was ihr auf der Vorderseite finden könntet.

Beispiel: markierte Rückseiten

In diesem Fall zeigt die Rückseite ein Mammut, die Karte ist aber noch immer eine Flusskarte. Was ihr darunter finden könnt, dürft ihr jedoch im Laufe des Spiels selbst herausfinden.



Fluss

Fluss

ACHTUNG!

Welche Karte du wählst, bleibt dir überlassen. Ihr solltet euch jedoch im Team besprechen, wer welche Karte wählt. Als Grundlage für eure Entscheidung helfen euch die Rückseiten der Karten:

Im **Wald** gibt es hauptsächlich Holz und Nahrung, am **Fluss** Nahrung und Felle und in den **Bergen** Steine und Felle. **Zuhause** kannst du bauen und erhältst Zugang zu Menschen, Träumen und Ideen.

Diese Übersicht findet ihr auf dem Tableau *Basislager*.



AUFDECKEN DER KARTEN

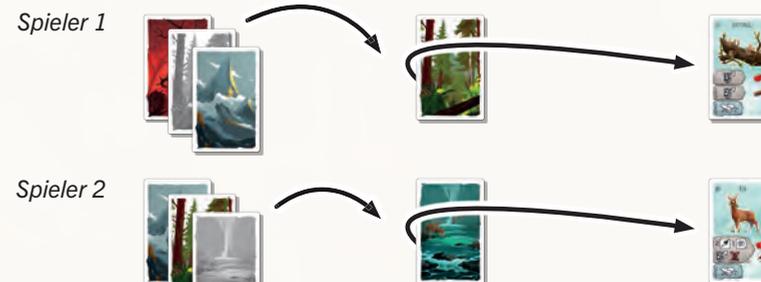
Sobald alle Spieler eine Karte ausgewählt haben, dreht ihr **diese Karten gleichzeitig** um.

• Jetzt müsst ihr **gemeinsam entscheiden**, in welcher **Reihenfolge** ihr die Karten ausführt. **Jeder Spieler muss genau 1 Option wählen und danach die Karte ablegen**.

Die Erklärung der Optionen und das Ablegen der Karten folgt auf Seite 6 im Abschnitt „Aktionskarten“.

• Das wiederholt ihr solange, bis eine Tagphase endet. *Dazu mehr im nächsten Abschnitt.*

Beispiel: Karte aufdecken



Diese ausgewählten Karten deckt ihr nun **gleichzeitig** auf.

ENDE DER TAGPHASE

Sobald du alle Karten abgelegt hast, also dein gesamter Kartenstapel aufgebraucht ist, endet für dich der Tag und du schläfst. Du kannst keine weiteren Karten mehr aufdecken oder deinen Mitspielern helfen. Deine Mitspieler können dennoch ohne dich weiterspielen, bis sie ebenfalls schlafen. Sobald **alle** Spieler schlafen, endet die Tagphase und die Nachtphase beginnt.

Diese wird auf Seite 9 erklärt.

FRÜHER SCHLAFEN

Anstatt eine Karte **aufzudecken** darfst du alle **verdeckten Karten** in deinem Stapel **ohne Auswirkungen** ablegen und schlafen gehen.

Das ist vor allem dann interessant, wenn du viele Karten mit roter Rückseite in deinem Stapel hast. Details zum Ablegen von roten Karten findest du auf Seite 6.

Als Nächstes schauen wir uns ein paar Karten an, damit ihr versteht, was euch erwarten kann.

MENSCHENKARTEN

Menschen erkennst du am grünen Hintergrund. Sie bilden deine Gruppe und ermöglichen es dir, unterschiedliche Aktionen auszuführen.

EINMALIGES WERKZEUG

 Manche Menschen bringen ein Werkzeugplättchen mit. Dieses Werkzeugplättchen nimmst du dir **einmalig**, sobald du einen neuen Menschen nimmst. Das Werkzeugplättchen legst du zu deiner Gruppe. Sollte der Mensch, der es mitgebracht hat, verschwinden, bleibt das Plättchen trotzdem in deiner Gruppe. *Dieser Jäger bringt das Werkzeugplättchen „Fell“ mit. Die Funktionen der Werkzeuge sind auf Seite 8 beschrieben.*

FÄHIGKEIT

Die meisten Menschen haben eine von drei Fähigkeiten.





Stärke Wahrnehmung Geschick

Diese Fähigkeit steht deiner gesamten Gruppe zur Verfügung. *Dieser Jäger besitzt 1 Stärke.*

TITEL

JÄGER

SORTIERUNG

Während des Spiels kannst du die Sortierung ignorieren. Sie ist nur wichtig für den Auf- und Abbau des Spiels.

LEBENSUNKTE

Erleidest du Schaden, nimmst du pro erlittenem Schadenspunkt 1 Schadensplättchen vom Vorrat und legst es auf 1 freies Herz-Feld **eines einzelnen Menschen**.

- Sind alle Herz-Felder eines Menschen mit Schadensplättchen belegt, aber es müssen noch weitere Schadensplättchen auf diesen Menschen gelegt werden, legst du 1 Schadensplättchen auf das Totenkopf-Feld. In diesem Moment stirbt dieser Mensch. Die restlichen Schadenspunkte müssen nicht mehr verteilt werden.
- Sobald ein **Mensch stirbt**, legst du die Schadensplättchen davon zurück in den Vorrat. Den Menschen legst du auf den *Friedhof*. Zum Schluss legst du ein **Totenkopfplättchen** auf das Tableau *Nacht*.

Sonderfall: Stirbt der letzte Mensch deiner Gruppe, nimmst du dir **sofort** (nachdem du den Totenkopf genommen hast) einen neuen Menschen vom Nachziehstapel des Tableaus *Basislager*.



Rückseite

Beispiel: Schaden erleiden



- 1** Du erhältst 2 Schadensplättchen und musst diese auf **einem** deiner Menschen ablegen.
- 2** Du entscheidest dich, es auf den Jäger zu legen. Dieser hat schon ein Schadensplättchen. Er wird also sterben. Das 2. Schadensplättchen verfällt dadurch.
- 3** Lege diese Karte auf den Friedhof. Die Schadensplättchen legst du zurück in den allgemeinen Vorrat.
- 4** Danach legst du ein Totenkopfplättchen auf das Tableau *Nacht*.

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten erkennst du am blauen Hintergrund.

Du **musst** immer **genau eine** der folgenden **Optionen** wählen:

- Führe eine der Aktionen aus und sammle die Beute ein
- Hilfe einem Mitspieler
- Ignoriere die Karte

AKTIONEN AUSFÜHREN



Bei vielen Karten hast du mehrere Optionen, die unterschiedliche Beute versprechen. Es gibt immer Voraussetzungen und Kosten, die du erfüllen musst, um die Beute zu erhalten.



FÄHIGKEITEN (VORAUSSETZUNG)

Deine Gruppe muss diese Fähigkeit vorweisen können. Dabei zählst du immer alle Fähigkeiten zusammen.
Hier: 2 Geschick.



KARTE ABGEBEN (KOSTEN)

• Karten, die du **abgibst**, nimmst du **immer** von deinem **eigenen Kartenstapel**. Du **legst die Karten verdeckt ab**, ohne dir deren Vorderseiten anzusehen.
Hier musst du 2 Karten abgeben.



• Jedoch können dir dabei immer wieder Missgeschicke passieren: Für jede Karte mit **roter Rückseite**, die du abgibst, **musst** du jeweils **1 Schadensplättchen** nehmen und auf einen deiner Menschen legen.

BEUTE



Wenn du alle Voraussetzungen erfüllt und alle Kosten bezahlt hast, erhältst du sofort die Beute.

- Lege Ressourcen wie Holz, Nahrung und Steine in euer gemeinsames Lager auf dem Tableau *Basislager*.
Was du sonst noch finden kannst, ist auf Seite 8 erklärt.

HELFEN



Eine der Optionen ist es, einer anderen Gruppe, also einem Mitspieler, zu helfen. Damit addierst du alle Vorteile, Fähigkeiten und Werkzeuge deiner Gruppe zu denen eines Mitspielers. Somit könnt ihr auch schwierigere Herausforderungen gemeinsam angehen.

- Außerdem darfst du damit auch Schaden, den eine andere Gruppe erleiden würde, übernehmen.
- Auch die Beute dürft ihr unter euch aufteilen.
- Werkzeuge für den Mitspieler nutzen.
- Muss jedoch ein Spieler für das Erfüllen einer Aktion **Karten abgeben**, darfst du **keine** Karten für ihn abgeben.

Ein ausführliches Beispiel dazu findest du auf Seite 10.

IGNORIEREN

Kannst oder willst du deine Karte nicht nutzen, so kannst du sie ignorieren und einfach **offen ablegen**.

AUFRÄUMEN

Nachdem du eine der Optionen ausgeführt hast, **legst** du die Karte **offen ab**.



Rückseite

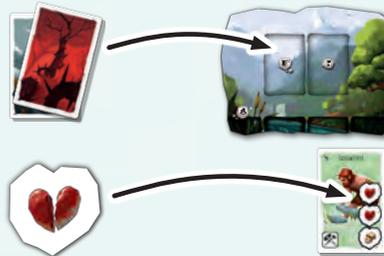
WICHTIG: KARTEN ABLEGEN

Wenn du **verdeckte** Karten abgeben musst, legst du sie auf das **linke Feld** des Tableaus *Wildnis*. Dort wird der **verdeckte Ablagestapel** gebildet.



Wenn du **offene** Karten ablegen musst, legst du sie auf das **rechte Feld** des Tableaus *Wildnis*. Dort wird der **offene Ablagestapel** gebildet. Ihr dürft jederzeit nachsehen, welche Karten ihr hier abgelegt habt.

Beispiel: Eine Karte spielen



1 Du hast diese Karte aufgedeckt und entscheidest dich für die erste Aktion.



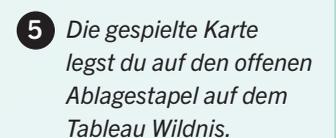
2 Um die Aktion auszuführen, benötigst du mindestens 2 Geschick. Durch deine beiden Handwerker kannst du die Voraussetzung sogar ohne Hilfe erfüllen.



3 Um die Aktion auszuführen, musst du nun die 2 obersten Karten von deinem Kartenstapel abgeben und verdeckt auf das Tableau *Wildnis* legen. Eine davon hat eine rote Rückseite. Deshalb erleidet ein Mensch deiner Gruppe 1 Schaden.



4 Schnappe dir jetzt die Beute aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in euer Lager auf dem Tableau *Basislager*.



5 Die gespielte Karte legst du auf den offenen Ablagestapel auf dem Tableau *Wildnis*.

GEFAHRENKARTEN

Gefahrenkarten erkennst du am roten Hintergrund oder am . Diese Karten haben immer mindestens eine negative Aktion und können **nicht ignoriert** werden. Das bedeutet, du **musst** eine der Aktionen ausführen, zur Not auch eine negative.
Hinweis: Kannst du nur negative Aktionen wählen, die du nicht komplett ausführen kannst, führst du sie soweit aus, wie möglich.

NEGATIVE AKTION



Im Gegensatz zu den anderen Aktionen erhältst du hier meistens keine Beute. In diesem Fall erleidest du 1 Schaden. Es kann aber auch sein, dass du nur etwas abgeben musst oder etwas erhältst, aber dennoch Schaden erleidest.



HINWEIS: ROTE RÜCKSEITE

Die meisten Karten mit roter Rückseite sind Gefahren. Jedoch kannst du dir nie sicher sein, ob nicht auch unter einer anderen Karte eine Gefahr lauert, oder vielleicht etwas Gutes unter einer roten Rückseite steckt.

AKTIONSKARTEN - SYMBOLE

Hier werden die Aktionen, Voraussetzungen und Kosten erklärt, die auf den Karten auftreten können. Du musst diese nicht sofort alle auswendig lernen. Schau sie dir am besten an, wenn sie zum ersten Mal vorkommen.

FÄHIGKEITEN (VORAUSSETZUNG)



Fähigkeiten muss deine Gruppe vorweisen können, um eine Voraussetzung zu erfüllen.



Diese Fähigkeiten verhalten sich alle gleich, du musst sie lediglich vorweisen und nicht abgeben.

ABGEBEN (KOSTEN)



Dieser Pfeil bedeutet, dass du Karten, Werkzeugplättchen oder Ressourcen **abgeben musst**. Kannst oder willst du nicht alle angegebenen Dinge abgeben, kannst du die Aktion nicht ausführen.



- Gib die Ressourcen **aus eurem Lager** zurück in den allgemeinen Vorrat.



- Gib das Werkzeugplättchen zurück in den allgemeinen Vorrat. Du musst es bereits in deiner Gruppe haben, um es abgeben zu können. Dabei darfst du jedoch **nicht gleichzeitig** den Effekt des Werkzeugs nutzen.



- Gib Karten von deinem Stapel ab und lege sie unbesehen auf den verdeckten Ablagestapel auf dem Tableau *Wildnis*. Du darfst dabei die Reihenfolge deines Stapels nicht verändern. Du **musst** immer die **oberste(n)** Karte(n) abgeben.

Erinnerung: Pro Karte mit roter Rückseite, die du abgibst, erleidest du 1 Schaden. Karten kannst **immer nur du abgeben**, hierbei kann dir **niemand** helfen. (Siehe helfen Seite 6)

ZERSTÖREN (KOSTEN)



Anstatt die Karte wie gewohnt auf den Ablagestapel zu legen musst du sie auf den Friedhof legen, nachdem du die Aktion ausgeführt hast. Damit ist die Karte aufgebraucht. Anders als die anderen Karten, die jeden Tag neu gemischt werden, ist sie damit ganz aus dem Spiel.

Beispiel: Karte zerstören



WÜRFEL



Bei manchen Aktionen kann immer etwas Unvorhergesehenes passieren. Wirf die angegebene Anzahl an Würfeln. Du darfst sie dir selbstverständlich vorher ansehen. Beide Würfel sind identisch.

- Die Würfel erhöhen die Voraussetzungen, die du benötigst, um die Aktion auszuführen.
- Falls du durch den Würfelwurf die Voraussetzungen nicht mehr erfüllen kannst, **musst du die negative Aktion ausführen** oder falls möglich die Karte ignorieren.
- Wollt ihr euch bei einer Aktion, die Würfel erfordert, helfen, so müsst ihr euch **vor** dem Würfelwurf entscheiden, welche Gruppen gemeinsam diese Aktion versuchen zu meistern. **Nachdem** ihr gewürfelt habt, darf **keine andere Gruppe helfen**.

Beispiel: Würfel



Zusätzlich zu den bekannten Voraussetzungen, musst du noch die Voraussetzungen erfüllen, die durch die 2 Würfel dazukommen.

Du hast die Voraussetzungen 1 Geschick und 2 Stärke gewürfelt. Um die Aktion durchzuführen, musst du demnach insgesamt 3 Geschick und 2 Stärke vorweisen können und außerdem 2 Karten abgeben. Nachdem du dir die Beute genommen hast, legst du die Karte auf den Friedhof.

BAUEN



Um den Gefahren zu trotzen, ist es wichtig, eure Gruppen mit den passenden Werkzeugen auszustatten. Um Werkzeuge und anderes bauen zu können, braucht ihr erst einmal die Idee dazu. Zu Beginn stehen euch immer mindestens 3 Ideen zur Verfügung: Eine Fackel, ein Faustkeil und ein Speer. Weitere Ideenkarten findest du im Laufe einer Partie. Lass dich überraschen, was es alles so gibt.



• Baue 1 Idee aus der Werkbank. Dafür musst du Ressourcen oder andere Werkzeugplättchen abgeben sowie andere Voraussetzungen erfüllen. Dies funktioniert genauso, wie bei anderen Aktionen auch.

• Hast du alles erfüllt, erhältst du die Beute.

Beispiel: Bauen



1 Du erhältst eine Karte mit der Aktion „Bauen“. Nun kannst du bis zu 2 der Ideen auf der Werkbank bauen.



2 Du entscheidest dich für die Idee Fackel und Faustkeil am Boden der Werkbank. Du gibst insgesamt 1 Holz und 1 Stein ab und nimmst dir 1 Fackel und 1 Faustkeil.

BEUTE

Nachdem du eine Aktion erfolgreich ausgeführt hast, nimmst du sofort die Beute. Du musst die Funktionen nicht sofort alle auswendig lernen. Schau sie dir am besten an, wenn sie zum ersten Mal vorkommen. Folgendes kannst du erhalten:

RESSOURCEN



Der gängigste Ertrag ist Nahrung, Holz und Stein. Diese sammelst du, um weitere Aufgaben und Bedingungen zu erfüllen sowie neue Werkzeuge zu bauen. Nimm dir die Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in euer Lager auf dem Tableau *Basislager*.

Achtung: Falls nicht genügend Ressourcen im allgemeinen Vorrat vorhanden sind, kannst du auch keine weiteren mehr erhalten.

Hinweis: Ein anderer Spieler kann diese Ressourcen noch in der gleichen Runde nutzen.

WERKZEUGE



Oft bekommst du Werkzeugplättchen, zum Beispiel beim Bauen von Ideen. Wir zählen aber auch die Felle, Wurzeln oder Ähnliches, zu den Werkzeugen. Leg das Werkzeug zu deiner Gruppe, dadurch erhältst du sofort die Fähigkeit, die darauf abgebildet ist.

• Um die Fähigkeit des Werkzeugs zu nutzen, musst du das Werkzeug abgeben. Das bedeutet, du kannst dieses Werkzeug nur 1 Mal nutzen.



Talisman: Ignoriere deine aufgedeckte Gefahrenkarte und lege sie ohne Auswirkungen auf den Ablagestapel.



Zelt: Das Zelt selbst hat keinen Effekt, jedoch brauchst du es bei anderen Karten.



Floß: Das Floß benötigt ihr nur in Modul H. *Es wird im Beiblatt auf Seite 3 erklärt.*

KARTEN



Menschen: Du ziehst 1 verdeckte Menschenkarte vom Stapel auf dem Tableau *Basislager* und legst diese offen zu deiner Gruppe. Sollte sie ein **Werkzeug mitbringen** nimmst du es dir aus dem allgemeinen Vorrat und legst es ebenfalls **zu deiner Gruppe**.



• Du musst einen Menschen auf den Friedhof legen und erhältst einen Totenkopf.



Träume: Nimm dir 1 **verdeckte** Karte vom Traumkartenstapel auf dem Tableau *Basislager*. Lege sie **unbesehen oben auf deinen eigenen Stapel**. *Durch deine Träume findest du wieder zu Tieren oder zu speziellen Orten oder schöpftst neuen Mut.*



Ideen: Nimm die oberste Karte des Ideenstapels auf dem Tableau *Basislager* und stecke sie offen, für alle sichtbar in einen freien Platz eurer Werkbank. Sollte kein Platz mehr frei sein, musst du eine der Ideenkarten auf den Friedhof legen. Einige Ideen ermöglichen es euch, neue Werkzeuge zu erstellen. Ist dies der Fall, lege diese Werkzeuge aus dem allgemeinen Vorrat in die Aussparung vor der Ideenkarte.



Geheimnis: Suche die Geheimniskarte vom Stapel auf dem Tableau *Nacht* mit der darauf angegebenen Zahl heraus, drehe sie um und lies sie deinen Mitspielern vor. Lasst euch überraschen. Wurde die Geheimniskarte bereits abgehandelt und liegt nicht mehr auf dem Tableau *Nacht*, darfst du diese nicht wieder ziehen.

• Diese Karten bieten neue Aktionen, dadurch kann es passieren, dass ein Spieler mehrere Karten in einem Zug abhandeln muss.

• Falls ein Spieler beim Erreichen der Karte geholfen hat, so hilft er auch bei dem Geheimnis. Weitere Gruppen dürfen dann ebenfalls helfen, wenn sie ihre Helfen-Option nutzen, selbst wenn sie davor noch nicht mitgeholfen haben.

SCHADEN



Lege alle Schadensplättchen auf **genau einen Menschen**. *Siehe Lebenspunkte auf Seite 5.*



Schaden abwehren: Du kannst Schaden vermeiden. Meist musst du dazu ein Werkzeugplättchen abgeben.

Achtung: Du darfst damit nicht im Nachhinein Schadensplättchen entfernen.



Heilen: Entferne Schadensplättchen von Menschen in deiner Gruppe. Darfst du mehr als nur einmal heilen, kannst du auch mehrere Menschen heilen.

Achtung: Du darfst Menschen aus anderen Gruppen nur heilen, wenn sie dir helfen oder du ihnen hilfst.

TOTENKÖPFE



Du musst einen Totenkopf auf das Tableau *Nacht* legen. Ihr verliert sofort, wenn ihr den 5. Totenkopf gesammelt habt. *Totenköpfe werden sich vermutlich nicht immer vermeiden lassen.*



• Entferne ein Totenkopfplättchen vom Tableau *Nacht* und lege es zurück in den allgemeinen Vorrat. *Dadurch kannst du euch ein bisschen mehr Zeit verschaffen.*

SIEGPUNKTE



Nimm dir ein Siegpunktplättchen und lege es auf das Tableau *Nacht*. Ihr gewinnt sofort, wenn alle 5 auf dem Tableau liegen.

ABLAUF EINER NACHTPHASE

NACHTPHASE

 Sobald **alle Spieler schlafen**, also keine Karten mehr in ihren Kartenstapeln haben, beginnt die Nachtphase. *Siehe Seite 4, Ende der Tagphase.*
Wichtig: Die Nachtphase führt ihr gemeinsam aus.

ERNÄHREN

 Ihr ernährt alle Menschen in euren Gruppen. Hierzu nehmt ihr für jeden Menschen eine Nahrung aus eurem Lager und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Habt ihr **zu wenig Nahrung**, legt ihr für **jeden nicht ernährten Menschen einen Totenkopf** auf das Tableau *Nacht*. Diese Menschen sterben aber nicht.

MISSIONSKARTEN

Nachdem ihr eure Menschen ernährt habt, müsst ihr euch mit den ausliegenden Missionskarten auseinandersetzen. Dabei ist nur der Bereich der Karten unter dem Mondsymbol relevant. Gemeinsam müsst ihr eine der abgebildeten Aktionen durchführen. Wie bei einer Gefahrenkarte gibt es immer eine negative Aktion (in den meisten Fällen sind das Totenköpfe).

Hinweis: Da ihr die Missionskarten gemeinsam erfüllt, dürft ihr entscheiden, wer von euch die eventuell geforderten Kosten, wie beispielsweise Werkzeugplättchen abgibt.

Achtung: Diese Karten können nicht ignoriert werden und bleiben auch nach dem Ausführen der Kartenaktion liegen, falls nicht anders angezeigt.

NACHTAKTIVE KARTEN

Zeigt eine Karte in euren Gruppen das  Symbol, müsst ihr ähnlich wie bei den Missionskarten, eine der angegebenen Aktionen ausführen.



Hier: Entweder 1 Nahrung abgeben oder 1 Totenkopf nehmen.

ACHTUNG!

In **jeder** Nachtphase müsst ihr **sowohl** eure Menschen ernähren als **auch** euch den Missionskarten stellen.



Beispiel: Missionskarte Modul A



Legt 3 Nahrung und 1 Fell in den allgemeinen Vorrat zurück, **oder** legt einen Totenkopf auf das Tableau *Nacht*. Diese Karten bleiben für den Rest der Partie liegen, und ihr müsst daher in der nächsten Nachtphase wieder eine der Aktionen durchführen.



Beispiel: Nachtphase Level 1



1 Für die 6 Menschen benötigt ihr 6 Nahrung. Ihr habt jedoch nur 4 Nahrung im Lager. Diese nehmt ihr aus eurem Lager und gebt sie ab. Für die 2 Nahrung, die ihr nicht abgeben könnt, erhaltet ihr 2 Totenkopfplättchen.

2 Für die Missionskarte „Fette Beute“ habt ihr 1 Fell, jedoch liegt nicht genug Nahrung in eurem Lager. Ihr müsst also ein weiteres Totenkopfplättchen nehmen. Das Fell behaltet ihr.

3 Für die Missionskarte „Eine neue Welt“ entscheidet ihr euch, dass Spieler 2 das Zeltplättchen abgibt. Da ihr einen Unterschlupf gefunden habt, müsst ihr keinen Totenkopf nehmen.

EIN NEUER TAG

Mischt die Karten des **verdeckten** und des **offenen Ablagestapels zusammen** und teilt diese möglichst gleichmäßig auf alle Spieler auf. Teilt die Karten wieder mit der **Rückseite** nach oben aus. Ihr dürft die Vorderseite der Karten auf **keinen Fall ansehen!**

Mit dem Austeilen der Karten endet die Nachtphase und die nächste Tagphase beginnt. Dies wiederholt ihr so lange, bis ihr entweder gewinnt oder verliert.

BEISPIEL: EINE RUNDE IM ÜBERBLICK

Nachdem ihr sicherlich alle Regeln verinnerlicht habt, wollen wir euch noch ein ausführliches Beispiel geben, wie eine Runde ablaufen kann. Keine Angst! Es sieht erst mal komplizierter aus, als es eigentlich ist.

Außerdem haben wir den Spielern **nur für dieses Beispiel** Farben zugeordnet, damit es übersichtlicher ist.

- 1** Ihr spielt zu dritt. Gemeinsam entscheidet ihr euch, wer welche der oberen 3 Karten seines Stapels aufdeckt.

SPIELER 1 – ORANGE



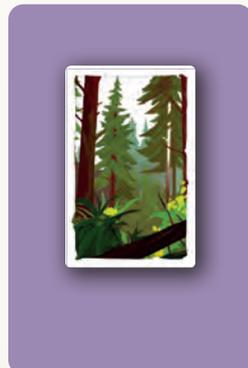
SPIELER 2 – LILA



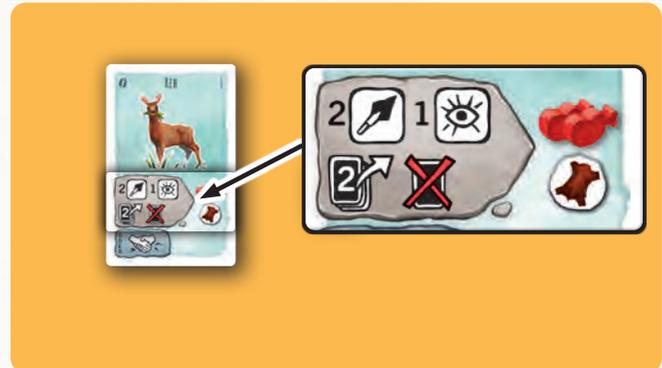
SPIELER 3 – ROT



- 2** Jeder deckt nun die Karten auf.



- 3** **ORANGE** besitzt viel Wahrnehmung, aber keinerlei Stärke, um das Reh zu erlegen. Daher nutzt **LILA** die Option Helfen auf seiner Karte und legt diese ab. Gemeinsam erreichen sie alle Voraussetzungen.



- 4 Aktion ausführen:** **ORANGE** gibt die obersten 2 Karten von seinem Kartenstapel ab, die anderen Voraussetzungen sind bereits erfüllt.



5 Evtl. Schaden nehmen:
Eine der Karten, die **ORANGE** abgibt, hat eine rote Rückseite und verursacht daher 1 Schaden. **LILA** gibt sein Fell ab, um diesen Schaden abzuwehren.



6 Beute nehmen:
Danach legt **ORANGE** 2 Nahrung in das Lager. **ORANGE** und **LILA** entscheiden sich dafür, dass **LILA** das Fell bekommt.

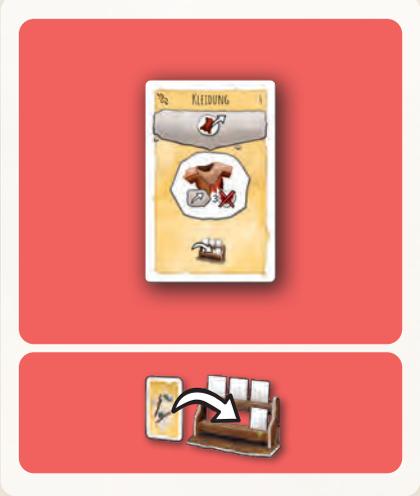
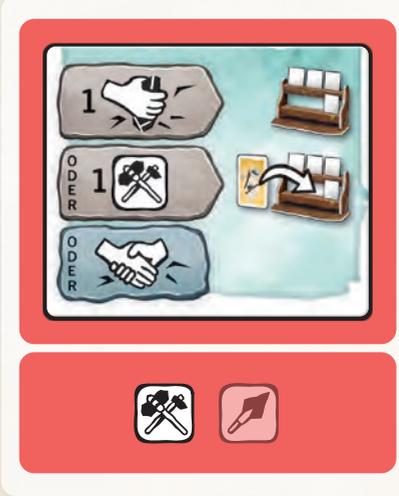


7 ORANGE legt die Karte „Reh“ auf den Friedhof.



8 Aktion Ausführen:
ROT hat gewartet, bis die Mitspieler fertig sind, und führt jetzt seine Karte aus. Er wählt eine neue Idee, da er genügend Geschick vorweisen kann.

9 ROT nimmt die oberste Ideenkarte vom Tableau Lager, deckt diese auf und steckt sie in die Werkbank. Danach steckt er die dazugehörigen Kleidungsplättchen aus dem allgemeinen Vorrat in die Aussparung der Werkbank.



SPEZIELLE KARTEN

Diesen Teil der Regel benötigt ihr erst später im Spiel. Ihr könnt ihn also zunächst überspringen und direkt mit eurer ersten Partie loslegen.

WERKZEUGE UND RESSOURCEN AUF KARTEN ABLEGEN



Bei manchen Karten müsst ihr Werkzeuge oder Ressourcen auf die Karten selbst legen. Sobald du ein solches Werkzeug oder eine Ressource erhältst, musst du entscheiden, ob du es wie gewohnt nimmst **oder** das angegebene Werkzeug oder die Ressource auf die Karte legst.



Ihr dürft das Werkzeug oder die Ressource im Nachhinein **nicht mehr** verwenden oder zurück zu eurer Gruppe legen. Ihr dürft es lediglich für die Aktion verwenden, die auf der Karte selbst angegeben ist.

EINE ALTERNATIVE AKTION NUTZEN



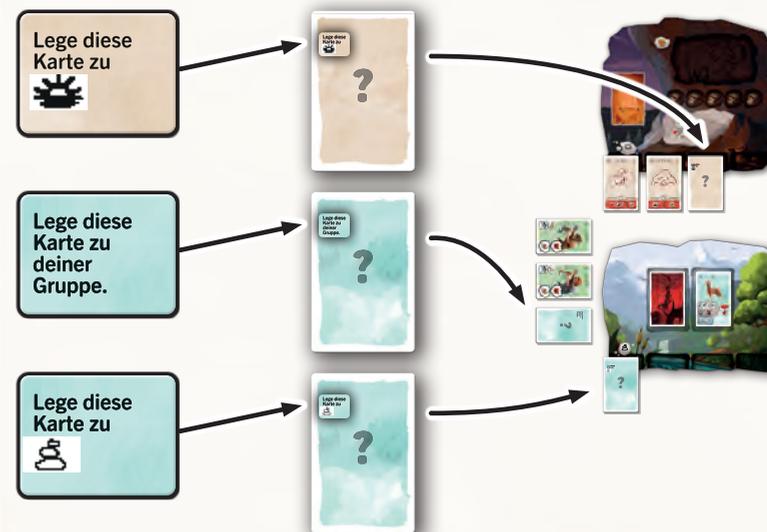
Um diese Aktion auszuführen, musst du die - Aktion einer Karte nutzen, die du aufgedeckt hast. Anstatt einem anderen Spieler zu helfen, kannst du dadurch die Alternative von der Karte nutzen, die sich entweder in **deiner** Gruppe befindet oder bei ausliegt. Wie bei anderen Aktionen musst du noch zusätzlich einige Voraussetzungen vorweisen oder Kosten bezahlen, um die Beute zu erhalten. Du legst die Karte danach **nicht** auf dem Ablagestapel.

Achtung: Möchtest du eine Karte von einem Mitspieler nutzen, die diese Aktion vorweist, muss auch dieser eine - Aktion nutzen.

NEUE KARTEN

Bei manchen Karten findest du eine Aufforderung, wo du diese ablegen musst, sobald du sie aufdeckst. Das **musst du ausführen**, damit hast du deine Karte abgehandelt und kannst keine andere Option wählen.

Beispiel: Neue Karten ablegen



Beispiel: Eine alternative Aktion nutzen



1 Spieler 1 und Spieler 2 haben ihre Karten aufgedeckt. Spieler 1 hat ein „Reh“, Spieler 2 „Bäume“ aufgedeckt.

2 Spieler 1 und Spieler 2 entscheiden sich, gemeinsam die Karte „Darca“ in der Gruppe von Spieler 1 zu nutzen. Spieler 1 aktiviert seine Karte „Darca“ indem er die Helfen Aktion seiner gerade aufgedeckten Karte nutzt und das „Reh“ ablegt.

3 Spieler 2 nutzt die Helfen Aktion auf seiner Karte „Bäume“. Da die Karte „Darca“ bei Spieler 1 ausliegt, muss Spieler 1 1 Karte ablegen, um die Aktion zu nutzen.

4 Beide Spieler entscheiden sich dafür, dass Spieler 2 den zusätzlichen Menschen erhält und aufgedeckt zu seiner Gruppe legt.

ZUSÄTZLICHE AKTIONEN

Manche Karten, die bereits offen ausliegen, bieten ebenfalls Aktionen. Sie befinden sich entweder in deiner Gruppe oder bei oder . Diese Aktionen zählen **nicht als Option** in deinem Zug. Du legst sie danach **nicht** auf den Ablagestapel. Von diesen zusätzlichen Aktionen darfst du beliebig viele, sofern möglich, zu einem Zeitpunkt deiner Wahl ausführen.

Beispiel Zusatzaktion auf der Missionskarte „Heulen in der Nacht“:

