PALEO

FAQ

zur 1. Auflage (2020)

SPIELAUFBAU

- **Was mache ich mit zusätzlichen Traumkarten?**



In manchen Modulen gibt es spezielle Traumkarten. Falls in der Beschreibung des Moduls nichts dazu steht, werden diese zusammen mit den anderen Karten des Moduls ins Basisdeck (1) gemischt. Sie kommen **nicht** zu den anderen Traumkarten (3) auf das Tableau Basislager. Dort liegen zu **Spielbeginn immer** dieselben **16 Traumkarten.**

- **Die Werkbank passt nicht in die Schachtel. Muss ich diese immer wieder neu zusammenbauen?**



Die Werkbank ist leider etwas zu groß geraten und passt nur sehr knapp in die Schachtel. Sie muss aber nicht immer wieder neu zusammengebaut werden. Es kann helfen, die Querstreben miteinander zu tauschen.

AKTIONEN

- **Wie läuft eine Aktion ab?** Regel S. 2

Du musst **alle** geforderten Ressourcen, Karten und Werkzeugplättchen abgeben und eventuell Schaden verteilen. Erst danach erhältst du die Beute.

Das bedeutet, dass du **Werkzeugplättchen**, die du als Beute erhältst, erst bei der **nächsten Aktion einsetzen** darfst. Es kann passieren, dass ihr in einer Aktion den 5. Totenkopf und als Beute den 5. Siegpunkt erhaltet. Dies zählt dann trotzdem als gewonnene Partie.

- **Darf ich eine Karte aufdecken, obwohl ich nur noch 1 oder 2 Karten in meinem Deck habe?**

Ja. So lange du Karten in deinem Deckt hast, darfst du diese auch aufdecken.

- **Darf ich eine Aktion nutzen, bei der ich Karten abgeben müsste, um Beute zu erhalten, auch wenn ich nicht mehr genügend Karten in meinem Deck habe?**

Nein, du kannst positive Aktionen nur dann ausführen, wenn du auch alle Kosten komplett bezahlst. Du kannst aber jederzeit die Helfen-Aktion deiner Karte nutzen.

- **Muss ich negative Aktionen immer ausführen?** Regel S. 7

(!) Es kann passieren, dass du nur die negativen Aktionen einer Karte wählen kannst, da du die anderen (noch) nicht ausführen kannst. Führe dann die **negative Aktion so weit aus, wie möglich**.

- **Wann darf ich Aktionen von Karten nutzen, die offen bei einer Gruppe, oder liegen?**

Hier gibt es 2 verschiedene Aktionstypen, die du zu unterschiedlichen Zeitpunkten ausführen darfst. Diese Karten werden, sofern nicht anders angegeben, nach dem Ausführen einer Aktion nicht auf auf den Ablagestapel gelegt, sondern können erneut genutzt werden.

1. Zusätzliche Aktionen. Diese darfst du in deinem Zug zu einem Zeitpunkt deiner Wahl ausführen. Im Gegensatz zu anderen Aktionen zählt das **nicht** als Option in deinem Zug. Du musst also noch immer eine Option auf deiner aufgedeckten Karte wählen.
2. Ist im Aktionskasten ein -Symbol zu sehen, handelt es sich um eine **alternative Aktion**.

- **Wann darf ich alternative Aktionen ausführen?** Regel S. 12



Um diese Aktionen ausführen zu können, musst du auf deiner gerade aufgedeckten Karte eine -Aktion haben und diese nutzen. Ihr könnt alternative Aktionen auch gemeinsam ausführen.

Achtung: Befindet sich die Karte mit der alternativen Aktion in der Gruppe eines Spielers, muss dieser an der Ausführung beteiligt sein, d.h. ebenfalls seine -Aktion nutzen.

- **Welcher Spieler erhält bei einer alternativen oder zusätzlichen Aktion die Beute?**

Wie bei anderen Aktionen auch, können auch hier nur Spieler, die direkt an einer Aktion beteiligt sind, Beute erhalten. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie die Aktion selbst ausgeführt haben oder dabei geholfen haben.

- **Wohin muss eine Karte abgelegt werden, nachdem ich eine Aktion darauf ausgeführt habe?**

Es gibt drei Möglichkeiten, was nach einer Aktion mit einer Karte passiert:

1. Sie wird zerstört. Dann ist in der Aktion das -Symbol abgebildet.
2. Sie bleibt an ihrem Platz. Das betrifft nur Karten mit alternativen Aktionen.
3. Sofern nicht anders angegeben, werden alle anderen Karten nach der Aktion auf den offenen Ablagestapel des Tableaus Wildnis gelegt. Es kann also auch passieren, dass dort im Laufe einer Partie Karten abgelegt werden müssen, die zuvor in anderen Stapeln waren.

HELFEN

- **Wann darf ich einem Mitspieler helfen?**

Regel S. 6

Du darfst einem Mitspieler **immer** dann **helfen,** sobald du diese Option auf deiner eigenen Karte wählst. Hilfst du einem anderen Spieler, **verbindet** ihr sozusagen eure **Gruppen**. Ihr könnt also für den anderen **Werkzeuge einsetzen**, **Schaden erleiden** oder **Beute erhalten**.

Achtung: Kartenkosten muss aber immer der Spieler bezahlen, der selbst die Karte aufgedeckt hat.

- **Darf ich Werkzeugplättchen mit meinem Mitspieler tauschen?**

Nein, Karten und Werkzeuge dürfen nicht mit einem anderen Mitspieler getauscht oder verschenkt werden. Bei der -Aktion ist es jedoch erlaubt, dass du Dinge **anstelle deines Mitspielers abgibst.**

Auch bei der Aktion kannst du deinen Mitspielern helfen. Ihr entscheidet dann gemeinsam, wer das gebaute Werkzeug erhält.

- **Ich benötige eine bestimmte Karte, diese liegt aber bei einem Mitspieler. Was passiert, wenn er mir hilft?**

Beim Helfen werden eure Gruppen sozusagen verbunden. Das bedeutet, alle Karten können mitverwendet werden, sobald dein Mitspieler seine Helfen Aktion nutzt. Ihr könnt dann gemeinsam die Aktion ausführen.

SCHADEN

- **Darf ich Schaden aufteilen?**

Regel S. 6

Nein. Der Schaden, den du **pro Karte** erleidest, muss jeweils auf **einen Menschen** gelegt werden.

Erleidet deine Gruppe Schaden von **zwei Karten**, darfst du diesen auf **maximal zwei Menschen** aufteilen usw. Legst du also mehrere rote Karten verdeckt ab, erleidet deine Gruppe von jeder Karte einen Schaden. Dieser **kann** daher aufgeteilt werden oder von einem helfenden Mitspieler übernommen werden.



KARTEN UND WERKZEUGE

- **Was bedeutet auf einer Ideenkarte?**

Stecke diese Karte in die Werkbank. Alle Ideen in der Werkbank könnt ihr mit Hilfe der -Aktion bauen.

- **Welche Karten müssen ernährt werden?**



Generell müssen nur Menschen, also Karten mit grünem Hintergrund und Lebenspunkten, ernährt werden. Außerdem müssen in einer Nachtphase auch alle Aktionen ausgeführt werden, die unter einem aufgeführt sind.

- **Wie funktioniert die Heilsame Wurzel?**



Du darfst die heilsame Wurzel in deinem Zug vor oder nach einer Aktion einsetzen. Willst du einen Menschen eines Mitspielers heilen, musst du ihm oder er dir helfen. Du darfst die Heilung der Wurzel auf mehrere Menschen (wenn ihr euch helft auch von mehreren Spielern) aufteilen.

- **Darf ich auch unterschiedliche Ressourcen bei ↗ / / abgeben?**

Ja, du darfst eine beliebige Kombination an Ressourcen abgeben.

- **Was passiert mit den 4 Kriegerinnen in Modul I?**

Du musst diese 4 Kriegerinnen vor Beginn der Partie aus dem Stapel der Menschen heraussortieren und als Stapel zu legen. Du darfst die Karten weder zu deiner Gruppe hinzufügen, noch musst du sie ernähren. Nur durch spezielle Karten in diesem Modul erhält die oberste Kriegerin Schaden oder kann geheilt werden. Falls eine Kriegerin sterben sollte, wird sie auf den Friedhof gelegt und ihr erhaltet einen Totenkopf. Wie auch bei anderen Menschen verfällt überschüssiger Schaden.

© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Autor: Peter Rustemeyer
Illustration: Dominik Mayer
Grafik: Franz-Georg Stämmele
Alena Rolinski

Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreibt uns an:
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
service@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de