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?**

ÜBERBLICK UND SPIELVORBEREITUNGEN

SPIELMATERIAL

3 Tableaus

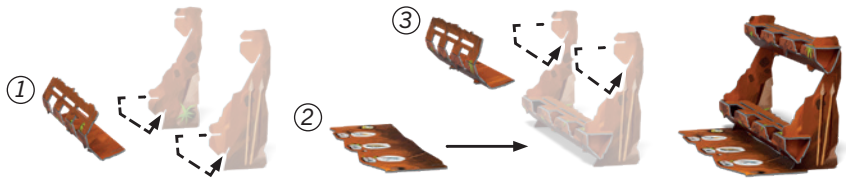


Basislager *Wildnis* *Nacht*

1 Friedhof



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



222 Karten



40 Ressourcen

20 *Nahrung* 12 *Holz* 8 *Stein*

48 Werkzeugplättchen



40 Schadensplättchen



5 Totenkopfplättchen



5 Siegpunktplättchen



2 Würfel



EINFÜHRUNG

In Paleo spielt ihr einen **Stamm in der Steinzeit**. Dabei warten immer wieder neue Abenteuer auf euch, dargestellt durch viele Karten, die es zu erkunden gilt. **Jede** von euch spielt eine **Gruppe Menschen**, die unterschiedliche Fähigkeiten mitbringen.

- Paleo ist ein **kooperatives** Spiel, ihr versucht also, **gemeinsam** zu überleben und zu gewinnen.
- Im Spiel geht es vor allem um das Erkunden einer geheimnisvollen Welt: Ihr solltet also beim **Auf-** und **Abbau** stets versuchen, euch die Vorderseiten der **Karten so wenig wie möglich anzuschauen**.
- Paleo ist in **10** sogenannte **Module** unterteilt, von denen ihr in jeder Partie jeweils zwei verwendet. Wir haben diese im Beiblatt in sieben spannende Level aufgeteilt, die ihr nacheinander durchspielen könnt, aber nicht müsst. Da **alles modular** ist, könnt ihr natürlich auch eure eigenen Level erstellen.

ACHTUNG!

Wir raten **dringend** dazu, das **erste** Spiel **nicht zu viert** zu spielen. Aufgrund exponentieller Aktionsmöglichkeiten **dauert** es sonst erfahrungsgemäß **viel zu lange**, bis ihr euch in Paleo zurecht gefunden habt. Solltet ihr zu viert sein, müssen zwei SpielerInnen gemeinsam eine Gruppe spielen. Sobald einige von euch das Spiel kennen, könnt ihr ohne weiteres auch zu viert spielen.

SPIELZIEL UND -ENDE

In Paleo spielt ihr keine feste Anzahl Runden, stattdessen endet die Partie **sofort**, wenn ihr gemeinsam gewonnen oder verloren habt.

- **Ziel des Spiels ist es, die Höhlenmalerei fertigzustellen.** Dazu müsst ihr insgesamt **5 Siegpunktplättchen** sammeln. Habt ihr das geschafft, endet das Spiel sofort, und ihr habt gewonnen.
  Hinweis: Wir wollen euch nicht genau verraten, wie ihr an diese Siegpunktplättchen kommt. Der Sinn des Spiels besteht darin, dass ihr dies selbst herausfindet.
- **Genauso verliert ihr sofort**, sobald ihr **5 Totenkopfplättchen** erhalten habt. Diese Plättchen erhaltet ihr meist, wenn es euch nicht gelingt, eure Menschen zu ernähren oder vor Gefahren zu schützen.
- Sowohl die Siegpunkt- als auch Totenkopfplättchen sammelt ihr auf dem Tableau *Nacht*.
- **Sonderfall:** Sollte es passieren, dass ihr mit dem Abhandeln einer Karte den 5. Totenkopf erhaltet, aber auch die Höhlenmalerei fertig stellt, gewinnt ihr dennoch das Spiel.



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**.



Sortierung 1 auf der Vorderseite einer Basiskarte.

Rückseite



Basiskarten (32 Karten) *Menschen (20 Karten)* *Träume (16 Karten)* *Ideen (8 Karten)* *Geheimnisse (22 Karten)* *Module (124 Karten)*

- Ordnet nun alle Karten nach ihrer Sortierung rechts oben.
- Steckt jeweils 1 Stapel in eine der 15 beiliegenden Tüten. Wollt ihr gleich losspielen, müsst ihr nur die Module C–J aufräumen. Den Rest benötigt ihr für das Level 1.
- Außerdem haben wir insgesamt 10 Blanko Karten beigelegt, damit könnt ihr euch ein eigenes Modul ausdenken.

SPIELABLAUF

Nachdem ihr alles aufgebaut habt *(nächste Seite, rechts)*, geht es los: Ihr beginnt mit der **Tagphase**. In dieser Phase erkundet ihr die Steinzeit in Form verschiedener Orte, die ihr besucht. Diese werden durch die Karten dargestellt, die jede SpielerIn bekommt. An diesen Orten werdet ihr auf Tiere, Pflanzen, Gefahren, Aufgaben und vieles mehr stoßen *(Seite 4)*.

- Nachdem ihr alle einen Tag verbracht habt, folgt die **Nachtphase** *(Seite 5)*. Hier versammelt ihr euch am Feuer, müsst etwas essen und wichtige Missionen erledigen.
- Mit dem **Ende der Nachtphase** *(Seite 5, Schritt 4)* startet ein neuer Tag. Dies geht so lange weiter, bis ihr entweder gewonnen oder verloren habt.

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau ist fast immer identisch und variiert nur durch die **Level**, die ihr spielt. Wir erklären euch den Spielaufbau anhand von Level 1. Jedes Level besteht aus mehreren **Modulen**. Alle Besonderheiten der **späteren** Level und Module erklären wir im Beiblatt auf den Seiten 1–3.

Dort findet ihr alles, was ihr für ein neues Level benötigt. Lest euch die Besonderheiten jedes Moduls vor einer Partie mit den Levels 2–7 genau durch. Baut dann das Spiel wie gewohnt (natürlich ohne Level 1 Karten) auf. Die Würfel benötigt ihr erst ab Level 2.

1 Legt die 3 Tableaus in die Tischmitte.

2 Stellt die Werkbank neben das Tableau *Basislager*. Baut den Friedhof zusammen und stellt ihn neben die Werkbank.

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



5  *Von den Ressourcen legt ihr **5 Nahrung** auf das Tableau Basislager.*

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

5  5  5 

Diese Werkzeuge sind bei allen Modulen von Anfang an vorhanden. Legt alle übrigen Werkzeugplättchen direkt vor die Werkbank.

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

5  5 

6 Nehmt euch folgende 3 Kartenstapel: **Menschen**, **Träume** und **Ideen**. Mischt diese getrennt voneinander und legt sie verdeckt auf die 3 Felder mit der gleichen Rückseite.

20  16  8 

7 **Jede 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 einer SpielerIn.



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



! Die folgenden Schritte hängen im Detail alle von den verschiedenen Modulen ab. Spielt ihr also mit etwas anderem als Level 1, schaut euch zuerst das Beiblatt an.

8 Jedes Modul enthält **1 Missionskarte**. Ihr erkennt sie an der der Rückseite mit dem Mond.
Deckt diese Karte auf und legt sie auf die mit ☀ gekennzeichneten Flächen auf dem **Tableau *Nacht***.



Missionskarte



*Im ersten Level sind dies die Karten **„Fette Beute“** und **„Eine neue Welt“**.*

9 Nehmt die **Geheimnisse**, **sucht** anhand der **Rückseiten** die Karten heraus, die in den Modulen verwendet werden und legt diese **verdeckt** als **Stapel** auf das **Tableau *Nacht***.



*Im ersten Spiel benötigt ihr nur die **Geheimnisse 1 und 2**.*

10 Manche Module enthalten **Ideen**, diese müsst ihr jetzt in die **Werkbank stecken**. Falls darauf ein **Werkzeugplättchen** abgebildet ist, steckt diese in das Fach davor.



*Im ersten Level ist in Modul B die **Ideenkarte „Zelt“** enthalten. Steckt sie zusammen mit den **3 Zeltplättchen in die Werkbank**.*

11 Nun mischt du alle übrigen Modulkarten mit den Basiskarten (1) zusammen. Dann teilst du diese Karten möglichst gleichmäßig **verdeckt** an alle SpielerInnen aus.

! Schaut euch dabei nicht die Vorderseiten der Karten an!

Es wird oft vorkommen, dass nicht jede SpielerIn exakt gleich viele Karten erhält. Das ist nicht weiter schlimm und stellt keinen Nachteil dar.



Im ersten Spiel sollten noch 8 Modul A Karten und 9 Modul B Karten übrig sein. Mischt diese verdeckt mit den 32 Basiskarten zusammen und teilt sie anschließend an die SpielerInnen aus.

TAGPHASE

WAS IST EINE TAGPHASE?

Die Tagphase besteht aus mehreren Zügen, in denen ihr Karten auswählt, aufdeckt und ausführt. Das Auswählen der Karten führt ihr immer **alle gleichzeitig** aus! Daher erklären wir den Ablauf nun daran, was du in einer Tagphase machst. Diese Schritte führen dann dementsprechend alle SpielerInnen aus.

EIN ZUG

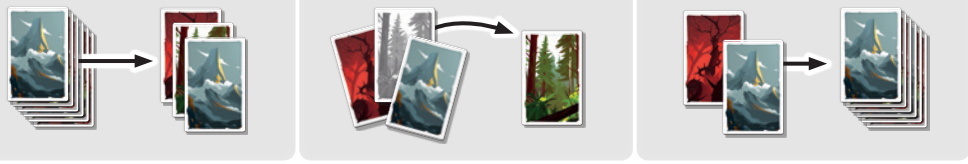
1. SCHRITT

KARTE AUSWÄHLEN

Du musst dich anhand der **Rückseiten** der Karten für **eine** der **3 obersten** Karten deines Stapels entscheiden. Lege diese Karte vor dir ab.
Diesen Ort erkundet deine Gruppe in diesem Zug.

- Die beiden anderen Karten, die du nicht gewählt hast, lässt du in **unveränderter Reihenfolge** auf deinem Stapel.

Beispiel: Karte auswählen



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

- **Anstatt** eine Karte auszuwählen, darfst du **alle** deine Karten ohne Auswirkungen verdeckt ablegen *(Das nennen wir auch „Früher schlafen gehen“).*
  Hinweis: Das ist vor allem dann interessant, wenn der Tag schon weit fortgeschritten ist und du viele Karten mit roter Rückseite in deinem Stapel hast. Details zum Ablegen von roten Karten erklären wir später.
- **Sonderfall:** Hast du weniger als 3 Karten in deinem Stapel, darfst du noch immer eine Karte aufdecken.

2. SCHRITT

KARTE AUFDECKEN

Nachdem sich **jede** von euch für jeweils **1 Karte entschieden** hat, deckt ihr gleichzeitig diese Karten auf.

3. SCHRITT

OPTION EINER KARTE AUSFÜHREN

Führe nun **genau eine** Option deiner Karte aus *(siehe Seite 8)*.

- Ihr könnt **gemeinsam entscheiden**, in welcher **Reihenfolge** ihr die Karten abhandeln möchtet.
- Nachdem ihr **alle genau eine Option** eurer eigenen Karte gewählt habt, folgt der nächste Zug. Dies geht so lange, bis jede von euch nach und nach die Karten ausgehen und ihr schlafen geht.

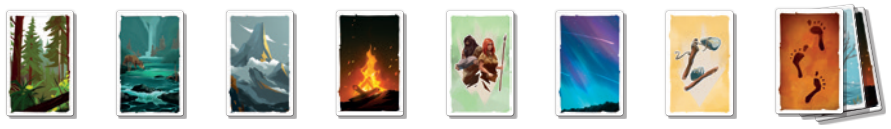
ENDE DER TAGPHASE (SCHLAFEN)

Sobald du **keine Karten** mehr in deinem Stapel hast, endet für dich die Tagphase und deine Gruppe legt sich **schlafen**.

- Du kannst **keine** weiteren **Aktionen** ausführen. Deine MitspielerInnen machen solange mit der restlichen Tagphase ohne dich weiter.
- Sobald **alle** SpielerInnen **schlafen**, beginnt die **Nachtphase** *(siehe nächste Seite)*.

KARTENRÜCKSEITEN

In Paleo gibt es sehr viele **unterschiedliche Rückseiten**. Sie helfen dir dabei zu entscheiden, welche Karte du auswählst, indem sie Hinweise darauf geben, was sich dahinter verbergen könnte.



Wald *Fluss* *Berg* *Zuhause* *Mensch* *Traum* *Idee* *etc.*

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

Diese Übersicht findest du auf dem Tableau *Basislager*. →



MENSCHEN verstärken deine Gruppe mit ihren Fähigkeiten, müssen aber auch ernährt werden.

TRÄUME bieten euch unterschiedlichste positive Aktionen.

IDEEN erlauben es euch, hilfreiche **Dinge herzustellen**, und werden **immer in die Werkbank gesteckt**.

! Außerdem gibt es einige Karten mit roter Rückseite. Dort lauern oftmals Gefahren auf euch. Aber Vorsicht, auch bei anderen Karten kann euch etwas zustoßen.



rote Rückseite

MARKIERTE RÜCKSEITEN

Auf manchen Karten findet ihr zusätzlich ein Bild, das einen deutlichen Hinweis darauf gibt, was sich auf der Vorderseite befinden könnte. Sie zählen aber noch immer als Karten ihres Typs.

Eine Flusskarte mit einem Mammut darauf ist noch immer eine Flusskarte.



Fluss mit Mammut *Fluss*



NACHTPHASE

WAS IST EINE NACHTPHASE?

In der Nachtphase müsst ihr essen, Missionen erfüllen, und mehr. Ihr müsst dabei die folgenden 4 Schritte nacheinander abhandeln. Die Nachtphase beginnt, sobald **alle SpielerInnen schlafen**.

ABLAUF EINER NACHTPHASE

1. SCHRITT

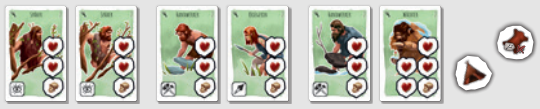


MENSCHEN ERNÄHREN

Ihr müsst alle Karten mit grünem Hintergrund (Menschenkarten) in euren Gruppen ernähren.

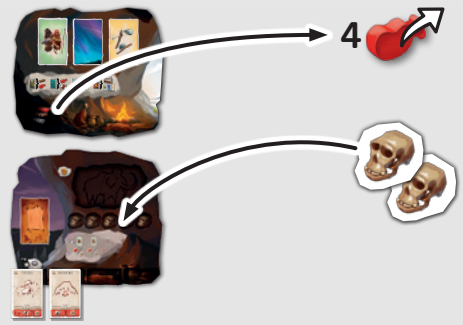
- Ihr nehmt hierzu für **jeden Menschen eine Nahrung** aus eurem Lager und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Habt ihr zu wenig Nahrung, müsst ihr für **jeden nicht ernährten Menschen einen Totenkopf** auf das Tableau *Nacht* legen. Diese Menschen **sterben aber nicht** und verbleiben hungrig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

Beispiel: Menschen ernähren



SpielerIn 1 *SpielerIn 2* *SpielerIn 3*

Die 6 Menschen benötigen 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. SCHRITT



MISSIONSKARTEN AUSFÜHREN

Danach müsst ihr euch den Missionskarten stellen. Dabei ist nur der Bereich der Karten unter dem Symbol relevant. **Gemeinsam** müsst ihr auf **jeder Missionskarte genau eine** der abgebildeten Aktionen **durchführen**. Wie bei einer Gefahrenkarte, die wir euch später genauer erklären, gibt es immer eine negative Aktion (in den meisten Fällen führen diese zu Totenköpfen).
Hinweis: Da ihr die Missionskarten gemeinsam erfüllt, dürft ihr entscheiden, wer von euch die eventuell geforderten Kosten wie beispielsweise Werkzeugplättchen abgibt.

> **!** **Missionskarten können nicht ignoriert werden** und bleiben auch nach dem Ausführen der Kartenaktion liegen, falls nicht anders angezeigt. Ihr müsst euch also in **jeder Nachtphase** um alle Missionskarten kümmern.

Beispiel: Missionskarten ausführen



Für die Missionskarte „Fette Beute“ hat SpielerIn 3 noch 1 Fell, jedoch liegt nicht genug Nahrung in eurem Lager. Ihr müsst also ein weiteres Totenkopfplättchen nehmen. Das Fell behaltet ihr, da ihr die Aktion „Totenkopf“ ausgeführt habt.



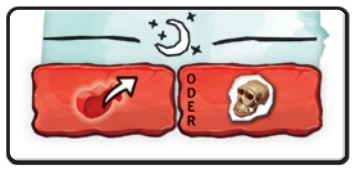
Für die Missionskarte „Eine neue Welt“ entscheidet ihr euch, ein Zeltplättchen abzugeben. Da ihr einen Unterschlupf gefunden habt (die Aktion Zelt abgeben durchführen konntet), müsst ihr keinen Totenkopf nehmen.

3. SCHRITT



NACHTAKTIVE KARTEN AUSFÜHREN

Falls ihr Karten in euren Gruppen habt, die das Symbol aufweisen, **müsst** ihr wie bei den Missionskarten **genau eine Aktion auswählen**.
Hinweis: Im ersten Level gibt es keine nachtaktiven Karten.



*Hier: Entweder 1 Nahrung abgeben **oder** 1 Totenkopf nehmen.*

4. SCHRITT

ENDE DER NACHTPHASE – TAGPHASE VORBEREITEN

Bereitet nun die nächste Tagphase vor. **Mischt** dazu die **Karten** des **offenen** und **verdeckten Ablagestapels** zusammen und teilt diese möglichst gleichmäßig auf alle SpielerInnen auf. Teilt die Karten wieder mit der Rückseite nach oben aus.
Ein neuer Tag kann beginnen!
Das wiederholt ihr so lange, bis ihr entweder den 5. Siegpunkt oder den 5. Totenkopf gesammelt habt.

verdeckter Ablagestapel



offener Ablagestapel

BEISPIEL: EINE RUNDE IM ÜBERBLICK

! Hier zeigen wir euch eine typische Runde. Ihr sollt hier nur einen schnellen Überblick bekommen, wie das Spiel abläuft. Auch wenn ihr einige Begriffe und Symbole noch nicht kennt, keine Angst, das erklären wir dann auf den nächsten Seiten. **Nur für dieses Beispiel** haben wir den SpielerInnen Farben zugeordnet, damit es übersichtlicher ist.

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

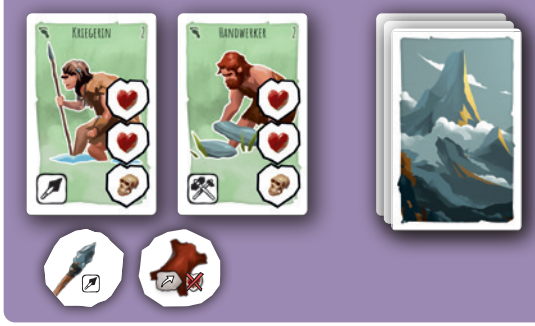


AUSLAGE DER SPIELERIN 1 - ORANGE





AUSLAGE DER SPIELERIN 2 - LILA

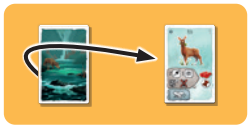


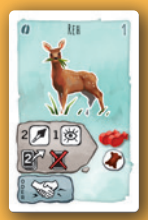


AUSLAGE DER SPIELERIN 3 - ROT



2 *Jede SpielerIn deckt nun die eigene Karte auf.*

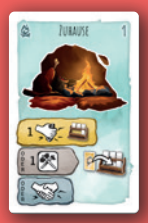






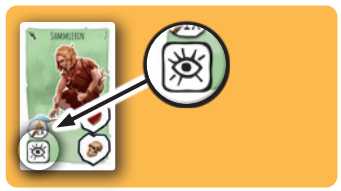






3 *Wollt ihr das aufgedeckte Reh erlegen, müsst ihr einige Fähigkeiten vorweisen. Ihr benötigt insgesamt 2 Stärke, 1 Wahrnehmung, müsst 2 Karten abgeben und müsst die Karte selbst zerstören.*
ORANGE besitzt genügend Wahrnehmung, aber keinerlei Stärke, um das Reh zu erlegen. Daher nutzt LILA die Option Helfen auf ihrer Karte und legt diese ab. Gemeinsam erreichen sie alle Voraussetzungen.











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





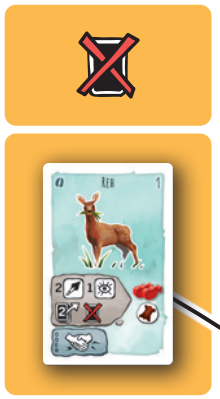
5 ***Evtl. Schaden nehmen:***
Eine der Karten, die ORANGE abgibt, hat eine rote Rückseite und verursacht daher 1 Schaden. LILA gibt ihr Fell ab, um diesen Schaden abzuwehren.



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



7 ***Aktion ausführen:***
ORANGE *legt die Karte „Reh“ auf den Friedhof.*



8 ***Aktion ausführen:***
ROT *hat gewartet, bis ihre MitspielerInnen fertig sind, und führt jetzt ihre Karte aus. Sie wählt eine neue Idee, da ihr Handwerker genügend Geschick vorweisen kann.*

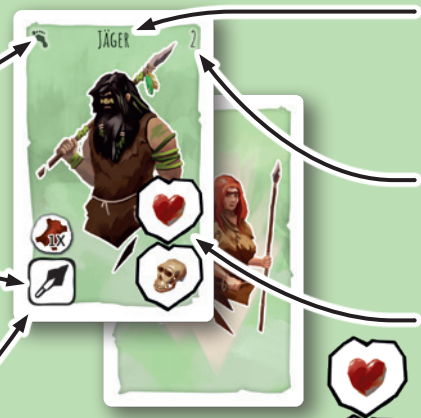
9 ***Aktion ausführen:***
ROT *nimmt die oberste Ideenkarte vom Tableau Lager, deckt diese auf und steckt sie in die Werkbank. Danach steckt sie die dazugehörigen Kleidungsplättchen aus dem allgemeinen Vorrat in die Aussparung der Werkbank. Danach legt sie die ausgeführte Karte auf den offenen Ablagestapel.*

KARTEN

Nun zeigen wir euch einige Karten. Erst im Anschluss erklären wir euch im Detail die einzelnen Symbole.

MENSCHENKARTEN

Menschen erkennst du am grünen Hintergrund. Sie bilden deine Gruppe und ermöglichen es dir, unterschiedliche Aktionen auszuführen. Bei den meisten Karten findest du oben den Kartentyp, den Titel und die Sortierung. Dies zeigen wir euch hier beispielhaft am Menschen.



Rückseite

KARTENTYP
Dieses Symbol wird nur bei ganz speziellen Karten verwendet.
Du kannst sie im Normalfall ignorieren.

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, verbleibt das Plättchen trotzdem in deiner Gruppe.
Dieser Jäger bringt das Werkzeugplättchen „Fell“ mit.
Die Funktionen der Werkzeuge sind auf Seite 11 beschrieben.

FÄHIGKEIT
Die meisten Menschen haben eine von drei Fähigkeiten.
Diese Fähigkeit steht deiner gesamten Gruppe zur Verfügung.
Dieser Jäger besitzt 1 Stärke.

Stärke *Wahrnehmung* *Geschick*

TITEL
Karten, deren Titel mit einem * gekennzeichnet sind, könnten Fragen aufwerfen. Daher findet ihr für diese eine detaillierte Erklärung im Beiblatt auf den Seiten 4 – 6.

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

LEBENSPUNKTE
Alle Menschen habe eine gewisse Anzahl an Lebenspunkten. Hier legt du Schadensplättchen im Laufe des Spiels ab.
Schaden wird auf der nächsten Seite erklärt.

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten erkennst du am blauen Hintergrund. Deckst du sie auf, **musst** du immer genau **eine** der folgenden **3 Optionen wählen**. **Nachdem** du die Option ausgeführt hast, musst du die Karte **aufräumen**.

OPTION 1

AKTION
Um eine Aktion auszuführen, musst du **Voraussetzungen** erfüllen und **Kosten** bezahlen.
Bei einigen Karten hast du die Auswahl zwischen mehreren Aktionen.

Vorraussetzung: Fähigkeiten
Meistens ist die Voraussetzung eine bestimmte Fähigkeit, die deine Gruppe vorweisen muss.
Mehr dazu auf Seite 10.
Hier: 2 Geschick.

Kosten: Karte abgeben
Außerdem musst du bei den meisten Aktionen auch Karten abgeben, um diese auszuführen.
Hier musst du 2 Karten abgeben. Dies steht für die Zeit, die vergeht, um die Tätigkeit auszuführen.

! Wenn du Karten abgeben musst, die eine rote Rückseite haben, erleidest du Schaden.
Mehr dazu auf Seite 10.

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 11 erklärt.

OPTION 2

HELFEN
Eine der Optionen ist es, einer anderen Gruppe, also einer MitspielerIn, zu helfen. Ihr verbindet damit gedanklich eure Gruppen und könnt gemeinsam eine Aktion ausführen. *Siehe Seite 12.*

OPTION 3

IGNORIEREN
Kannst oder willst du deine Karte nicht nutzen, so kannst du sie ignorieren.



WICHTIG: OFFENE KARTEN AUFRÄUMEN



Nachdem du eine Option gewählt hast, musst du die Karte ablegen. Du musst sie auf das **rechte Feld** des Tableaus *Wildnis* legen. Dort wird der **offene Ablagestapel** gebildet. Ihr dürft jederzeit nachsehen, welche Karten ihr hier abgelegt habt.
Hinweis: Manche Karten müssen auch zerstört werden, mehr dazu auf Seite 10.

GEFAHRENKARTEN

Gefahrenkarten erkennst du am roten Hintergrund oder am (!) oben links auf der Karte.
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.



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.

!
- Gefahrenkarten kannst du nicht ignorieren, du musst sie ausführen.
- Stehen mehrere negative Aktionen zur Auswahl, musst du die wählen, die du auch ausführen kannst.
- **Sonderfall:** Solltest du nur negative Aktionen wählen können, die du nicht komplett ausführen kannst, musst du sie so weit ausführen wie möglich. Schaden und Totenköpfe kannst du immer ausführen.

SCHADEN

SCHADEN ERLEIDEN



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

! Du musst also Schaden, den du durch 1 Karte erleidest, auf genau 1 Menschenkarte verteilen. Du darfst den Schaden nicht aufteilen.

- 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 aus deiner Gruppe, so ziehst du sofort nachdem du ein Totenkopfplättchen genommen hast, einen Neuen vom verdeckten Stapel. Werkzeuge und andere Karten, die du in deiner Gruppe hattest, verbleiben bei dir.

SCHADEN ABWEHREN ODER HEILEN



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

! Du darfst damit nicht im Nachhinein Schadensplättchen entfernen.

HEILEN: Entferne Schadensplättchen von Menschen in deiner Gruppe. Darfst du mehr als nur 1 Schaden heilen, darfst du die **Heilung aufteilen** und mehrere Menschen heilen.

! Du darfst auch Menschen aus anderen Gruppen heilen, jedoch nur, wenn sie dir helfen oder du ihnen hilfst.

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. *Dann legst du den Jäger auf den Friedhof. Die Schadensplättchen legst du zurück in den allgemeinen Vorrat.*
4. *Danach legst du ein Totenkopfplättchen auf das Tableau Nacht.*

! Auf den folgenden Seiten erklären wir die einzelnen Symbole. Solltet ihr Fragen zu speziellen Karten haben, welche mit einem * im Titel gekennzeichnet sind, findet ihr Hinweise dazu im Beiblatt auf den Seiten 4 – 6.

VORAUSSETZUNGEN

FÄHIGKEITEN

Um eine Voraussetzung zu erfüllen, muss **deine Gruppe** meistens **Fähigkeiten vorweisen**. Diese Fähigkeiten verhalten sich alle gleich, du musst sie lediglich vorweisen und **nicht abgeben**. Du zählst dabei alle Fähigkeiten in deiner Gruppe zusammen.

Hinweis: Fähigkeiten die du hast, findest du hauptsächlich auf Menschen oder Werkzeugplättchen.

WÜRFEL

Die Würfel **erhöhen die Voraussetzungen**, die du benötigst, um die Aktion zu erfüllen.

- Wirf die angegebene Anzahl an Würfeln.
- Falls du durch den Würfelwurf die Voraussetzungen nicht erfüllst, musst du eine andere (evtl. negative) Aktion ausführen, oder falls möglich die Karte ignorieren.
- Wollt ihr euch bei einer Aktion, die Würfel erfordert, **untereinander helfen**, so müsst ihr euch **vor dem Würfelwurf entscheiden**, welche Gruppen gemeinsam diese Aktion versuchen auszuführen.

Beispiel: Würfel

1 

Zusätzlich zu den anderen Kosten und Voraussetzungen musst du 2 Würfel werfen.

2 

Du hast 1 Geschick und 2 Stärke gewürfelt. Insgesamt musst du 3 Geschick und 2 Stärke vorweisen, sowie die anderen Kosten bezahlen, um die Aktion durchzuführen.

AUFFORDERUNGEN

Bei einigen Karten findest du Aufforderungen im Aktionskasten, um die Aktion auszuführen. Auch diese musst du komplett erfüllen, um die Aktion auszuführen.
Hinweis: Auch hierbei können dir andere helfen (siehe Seite 12).



Hier müssen 5 „Wolf“-Karten auf dem Friedhof liegen.

In deiner Gruppe liegt eine Karte mit dem Titel „Darca“.

Du musst die Karte mit dem Titel „Ahab“ aus deiner Gruppe auf den Friedhof legen.

KOSTEN

RESSOURCEN UND WERKZEUGE ABGEBEN

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.

Sind die Ressourcen mit einem / getrennt, darfst du Ressourcen deiner Wahl abgeben. Solltest du mehrere Ressourcen abgeben müssen, dürfen es Gleiche, oder Unterschiedliche sein. *Hier beispielsweise entweder 1 Stein oder 1 Holz oder 1 Nahrung.*

Gib das Werkzeugplättchen zurück in den allgemeinen Vorrat. Dabei darfst du jedoch **nicht gleichzeitig** den Effekt des Werkzeugs nutzen.

DIE KARTE ZERSTÖREN

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 eine zerstörte Karte somit erstmal aus diesem Spiel.



KARTEN ABGEBEN

Du musst die angegebene Anzahl Karten **immer** vom **eigenen Kartenstapel abgeben**. *Hier 2 Karten.*

- Du **legst die obersten Karten** verdeckt ab, ohne dir deren Vorderseiten anzusehen.
- Karten, die du **abgibst**, legst du **immer** auf das **linke Feld** des Tableaus *Wildnis*. Dort wird der **verdeckte Ablagestapel** gebildet.
- Hast du **nicht mehr genügend Karten** in deinem Stapel, um die Kosten zu bezahlen, kannst du die **Aktion** auch **nicht ausführen**.

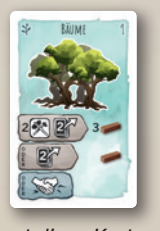


WICHTIG: ROTE KARTEN ABGEBEN



- Für **jede Karte mit roter Rückseite**, die du verdeckt abgibst, erleidet ein Mensch **jeweils 1 Schaden**.
- Gibst du mehrere rote Karten in einer Aktion ab, darfst du den Schaden auch auf mehrere Menschen aufteilen.
- SpielerInnen, die dir helfen, dürfen diesen Schaden ebenfalls übernehmen *(siehe Helfen auf Seite 12)*.

Beispiel: Eine Karte spielen

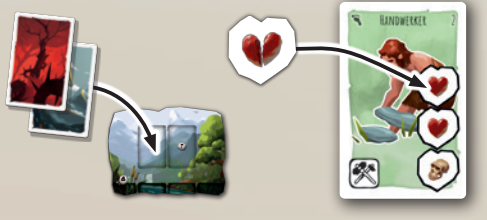
1 

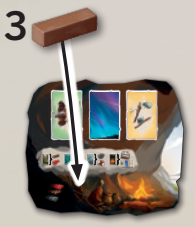
Du hast diese Karte aufgedeckt und entscheidest dich für diese Aktion:

2 *Um die Aktion ausführen zu können, benötigst du mindestens 2 Geschick. Durch deine beiden Handwerker kannst du die Voraussetzungen 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.*

WERKZEUGE HERSTELLEN

BAUEN



Um den Gefahren zu trotzen ist es wichtig, eure Gruppen mit den passenden Werkzeugen auszustatten.
Zu Beginn stehen euch **immer mindestens 3 Ideen** zur Verfügung: Eine Fackel, ein Faustkeil und ein Speer. Was du abgeben musst, um diese zu bauen, findest du am Boden der Werkbank. Weitere Ideen gibt es auf Ideenkarten. Diese findest du im Laufe einer Partie. *Lass dich überraschen, was es alles so gibt.*



Wenn du diese Option nutzt, darfst du **Ideen** aus der **Werkbank bauen**. Die Zahl gibt dabei an, wie viele Ideen du bauen darfst, meist sind es 1 oder 2. Dafür musst du wie bei anderen Aktionen Kosten bezahlen und Voraussetzungen erfüllen.
Hinweis: Auch hierbei dürfen dir andere SpielerInnen helfen, um die Voraussetzungen zu erfüllen, oder um das Werkzeug zu erhalten.

Beispiel: Bauen



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



2 *Du entscheidest dich für die Ideen 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

! • Du musst zuerst alle Kosten bezahlen und Fähigkeiten vorweisen, um die Beute zu erhalten.
• Falls nicht genügend Ressourcen, Karten oder Werkzeuge im Vorrat vorhanden sind, kannst du auch keine weiteren erhalten.

RESSOURCEN



Bei vielen Karten erhältst du Nahrung, Holz oder Stein. Nimm dir die Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in euer Lager auf dem Tableau *Basislager*.
Hinweis: Eine andere SpielerIn kann diese Ressourcen noch in der gleichen Runde nutzen.

TOTENKÖPFE



TOTENKOPF: 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.



TOTENKOPF ENTFERNEN: 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.

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**.



MENSCHENKARTE ZERSTÖREN: 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**. Diese Karten bleiben, sofern nicht anders angegeben, in deinem Stapel.
Durch deine Träume findest du zu Tieren, zu speziellen Orten oder schöpfst 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 (nicht die gerade gezogene) 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 MitspielerInnen vor. Wurde die Geheimniskarte bereits abgehandelt und liegt nicht mehr auf dem Tableau *Nacht*, darfst du diese nicht erneut ausführen.

- Diese Karten bieten neue Aktionen. Dadurch kann es passieren, dass eine SpielerIn mehrere Karten in einem Zug abhandeln muss.
- Falls eine SpielerIn beim Erreichen der Karte geholfen hat, so hilft sie auch bei dem Geheimnis. Ansonsten müssen deine MitspielerInnen eine Helfen Option nutzen, um dich bei der Geheimniskarte zu unterstützen.
- Sofern nicht anders angegeben, legst du die Geheimniskarte danach wie gewohnt auf den Ablagestapel.



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

WERKZEUGE



Durch Werkzeugplättchen erhält deine Gruppe mehr Fähigkeiten. Oft bekommst du sie 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. Du darfst deine Werkzeugplättchen nicht mit einer MitspielerIn tauschen.



Dieser Pfeil bedeutet, dass du das **Werkzeugplättchen abgeben musst**, um die Fähigkeit zu nutzen. Das bedeutet, du kannst dieses Werkzeug nur 1 Mal nutzen. Werkzeugplättchen ohne dieses Symbol musst du nicht abgeben, sie geben dir ständig eine Fähigkeit.

! **Folgende Werkzeugplättchen bringen keine Fähigkeiten, sondern spezielle Effekte:**



TALISMAN: Ignoriere deine aufgedeckte Gefahrenkarte.
Sonderfall: Du darfst den Talisman auch nach einem Würfelwurf *(siehe Seite 10)* einsetzen.



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



FELL: Du darfst es abgeben, um Schaden abzuwehren. *Siehe Schaden auf Seite 9.*



KLEIDUNG: Du darfst sie abgeben, um Schaden abzuwehren. *Siehe Schaden auf Seite 9.*



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



HEILWURZEL: Gib die Heilwurzel vor oder nach einer Aktion ab und heile bis zu 3 Schaden. *Siehe Heilen auf Seite 9.*

HELFEN

EINER MITSPIELERIN HELFEN

Eine der Optionen ist es, einer anderen Gruppe, also einer MitspielerIn, zu helfen. Damit zählst du **alle Vorteile** und Fähigkeiten deiner Gruppe zu der einer MitspielerIn. 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. Du darfst auch helfen, selbst wenn eine MitspielerIn gar keine Hilfe benötigt, nur um die Beute zu erhalten.
- Muss jedoch eine SpielerIn für das Erfüllen einer Aktion **Karten abgeben**, darfst **du keine** Karten für sie abgeben.
- Du darfst Werkzeugplättchen **nicht** mit deiner MitspielerIn **tauschen**. Du darfst aber **dennoch** Werkzeuge für deine MitspielerIn **ausgeben und verwenden**.
- Es dürfen auch mehrere SpielerInnen einer anderen SpielerIn helfen.

! Ihr verbindet damit gedanklich eure Gruppen und könnt gemeinsam eine Aktion ausführen.

EINER KARTE HELFEN

Befindet sich das in einem , ist es eine Voraussetzung. Um einer Karte zu helfen, musst du also eine -Aktion nutzen. Diese Karten liegen entweder bei der Gruppe einer SpielerIn, bei oder bei .

- Ihr könnt auch gemeinsam einer Karte helfen. Dazu müssen alle beteiligten SpielerInnen ihre -Aktion nutzen, um Voraussetzungen zu erfüllen oder Beute zu erhalten.
- Du legst die Karte, der du geholfen hast, danach **nicht** auf den Ablagestapel. Sie bleibt liegen und du kannst ihr später wieder helfen.

Sonderfall: Befindet sich die Karte mit der in der Gruppe einer SpielerIn, muss diese an der Ausführung beteiligt sein, also ebenfalls eine Helfen-Aktion nutzen.

Beispiel: Einer Karte helfen

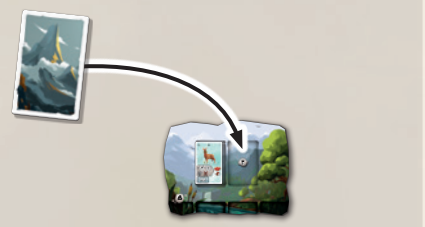


Deine Gruppe *Deine aufgedeckte Karte*

1 *In deiner Gruppe liegt neben deinem Menschen bereits die Karte „Darca“, welche die Aktion „Karte helfen“ hat. Du deckst eine Karte von deinem Stapel auf. Es ist ein „Reh“ und bietet als Option eine - Aktion.*



2 *Um die Aktion auf der Karte „Darca“ zu nutzen, musst du ihr helfen. Du nutzt die - Aktion von der Karte „Reh“. Danach legst du die Karte „Reh“ auf den Ablagestapel.*



3 *Außerdem musst du noch 1 Karte von deinem Stapel verdeckt ablegen, um die Voraussetzung zu erfüllen. Du legst die Karte „Darca“ **nicht** auf den Ablagestapel.*



4 *Da du alle Voraussetzungen der Aktion erfüllt hast, erhältst du jetzt deine Beute . Du ziehst einen Menschen vom Tableau Basislager und legst ihn offen zu deiner Gruppe.*

SPEZIELLE KARTENAKTIONEN

Diesen Teil der Regel benötigt ihr nicht zu Beginn von Level 1, sondern erst später im Spiel.

WERKZEUGE ODER RESSOURCEN AUF KARTEN LEGEN



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.

ZUSATZAKTIONEN



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 Zusatzaktionen darfst du **beliebig viele**, sofern möglich, entweder vor oder nach einer Aktion **ausführen**.

NEUE KARTEN BESONDERS ABLEGEN



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 darfst **keine andere Option wählen**.