

# PALEO

EEN NIEUWE START



## SPELREGELS

Dit is een uitbreiding op het spel Paleo. Sinds het basisspel zijn er een paar duizend jaar verstreken. Jullie kleine stam is nu klaar voor de neolithische revolutie: de spelers leren graan te verbouwen en veeteelt te bedrijven. Jullie gaan je nu eindelijk echt ergens vestigen!



# OVERZICHT EN VOORBEREIDING

## 1 tableau



Boerderij

## 1 nachtfiche



## 5 uitbouw fiches



3 hekken



1 zeis



1 maalsteen

## 171 kaarten

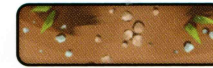


## 1 hut: zet deze voor het eerste spel in elkaar.

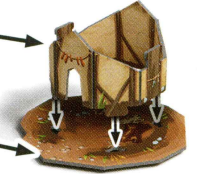
Opmerking: de hut past in zijn geheel in de doos.



Buitenkant



Ingang



## 8 graan



## 8 gereedschapsfiches



## 7 geheimenfiches



## 5 obsidiaanfiches



## VOORBEREIDING VAN DE KAARTEN

Net als in het basisspel moeten de spelers eerst de kaarten **op hun getal/letter rechtsboven sorteren**. Zorg er daarbij voor dat zo min mogelijk van de informatie op de kaarten zichtbaar is om de verrassing niet te bederven.



(5 kaarten)

**EXTRA DROOMKAARTEN:** schud deze door de droomkaarten van het basisspel. Deze kaarten zijn rechtsboven aanvullend met gemarkeerd.



(3 kaarten)

**EXTRA IDEEËNKAARTEN:** schud deze kaarten door de ideeënkaarten van het basisspel. Deze kaarten zijn rechtsboven aanvullend met gemarkeerd.



(8 kaarten)

**EXTRA GEHEIMENKAARTEN:** deze kaarten hebben de spelers, net als de oude geheimenkaarten, bij bepaalde modules nodig. Doe deze kaarten bij de geheimenkaarten van het basisspel. Deze kaarten zijn rechtsboven aanvullend met gemarkeerd.



(35 kaarten)

**NIEUWE STAPEL BASISKAARTEN:** vervang voor **alle** levels van deze uitbreiding de oude basiskaarten door de nieuwe. De oude basiskaarten zijn **vooral nog niet meer** nodig. Laat ze in de doos.



(20 kaarten)

**NIEUWE MENSEN:** vervang voor **alle** levels van deze uitbreiding de oude mensen door de nieuwe. De oude mensen zijn **vooral nog niet meer** nodig. Laat ze in de doos.



(100 kaarten)

**MODULEN:** de uitbreiding bevat 6 nieuwe modules. Willen de spelers direct beginnen, dan hebben ze module nodig. Doe alle andere nieuwe modules vooral nog in de doos.

Verder zitten er 5 blanco kaarten in de doos, die voor het spel **niet** nodig zijn.

## INLEIDING

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht, hoewel het verloop van de nachtfase iets verandert. In de dagfase handelen de spelers de kaarten af en in de nachtfase moeten ze zich om de missiekaarten en het voedsel bekommeren.

### DE NIEUWE KAARTEN BIEDEN ECHTER VEEL NIEUWE FUNCTIES:

- De spelers kunnen nu dieren vangen en graan verbouwen om in hun voedselbehoefte te voorzien.
- Voedsel bederft echter aan het einde van de dag. De spelers moeten dus vooruitplannen en steeds weer overwegen in welke mate ze hun boerderij willen uitbreiden.
- Net als in het basisspel bevat deze uitbreiding modules. Deze zijn ook weer naar believen met elkaar te combineren. Toch hebben we 6 levels samengesteld, die de spelers na elkaar kunnen spelen.

**Opmerking:** het overzicht op het basiskamptableau met de grondstoffen die voornamelijk op bepaalde kaarten te vinden zijn, is ook op deze uitbreiding van toepassing.



## WAT IS ER NIEUW?



**BOERDERIJ:** dit tableau stelt de stal en velden van de spelers voor. Daar leggen ze in de wildernis gevangen dierenkaarten af.



**HUT:** zodra de spelers de hut hebben gebouwd, hoeven ze niet meer buiten te slapen.



**NIEUWE GEREEDSCHAPS-FICHES:** de uitbreiding voegt het volgende gereedschap toe: pijl en boog, schelpenketting en fluit. Daarnaast 2 extra valfiches.



**GRAAN:** graan is een nieuwe grondstof.



**UITBOUWFICHES:** Met de uitbouw fiches kunnen de spelers hun boerderij verbeteren.



**OBSIDIAAN:** de 5 obsidiaanfiches zijn pas bij module nodig.



**GEHEIMENFICHES:** de uitbreiding bevat speciale fiches met op de achterkant het geheimenpatroon en een getal. Net als bij geheimenkaarten mogen de spelers deze fiches pas gebruiken zodra een kaart hen die mogelijkheid biedt.

## VOORBEREIDING

Bereid het spel zoals gebruikelijk voor, maar pas de volgende wijzigingen toe. We tonen hier de basisvoorbereiding van de uitbreiding, zonder modulen. De verduidelijkingen van de modulen staan op bladzijden 7-9.

- 1** Leg het tableau *Boerderij* naast het *Basiskamp*.



- 2** Leg het **nachtfiche** op het *Nachttableau*, rechts naast het stenen plateau.



- 3** Leg **4 uitbouw fiches** (2 hekken, 1 zeis en 1 maalsteen) onder het tableau *Boerderij*. De betreffende locaties zijn op het tableau gemarkeerd.  
Leg **1 hek** in de daarvoor bedoelde uitsparing **boven aan** het tableau.



- 4** Zet de hut **zonder dak** naast het tableau *Boerderij*. Leg het dak van de hut **onder** het tableau *Boerderij*.



- 5** Leg het graan bij de andere grondstoffen.



- 6** Leg de 2 extra **valfiches** op de bestaande stapel voor de werkbank. Sorteert de andere 6 nieuwe gereedschappen (**pijl en boog, fluit en schelpen-ketting**) en leg deze ook voor de werkbank.



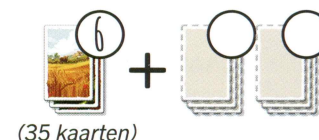
- 7** Leg de **nieuwe mensen** ⑦ in plaats van de oude mensen ① op het tableau *Basiskamp*. Schud de **extra droom- en ideeënkaarten** door de betreffende kaarten van het basisspel. Leg deze daarna zoals gebruikelijk op het tableau *Basiskamp*.



- 8** Naast de in de modulen aangegeven geheimenkaarten hebben de spelers **altijd geheimenkaarten** ⑥ en ⑦ nodig. Leg deze gedekt op het tableau.  
Leg daarna de 7 geheimen-fiches **gedekt** naast het *Nachttableau*.



- 9** Gebruik bij het samenstellen van de kaartenstapel de **nieuwe basiskaarten** ① in plaats van de oude ①. Verdeel de kaarten dan zoals gebruikelijk onder de spelers.



# DE BOERDERIJ

## HOE WORDT DE BOERDERIJ GEBRUIKT?

Om de boerderij te gebruiken, moeten de spelers kaarten met de betreffende acties erop omdraaien.



Boerderijkaart

Op **boerderijkaarten** staat **altijd** ten minste één van deze opties:



Uitbouwactie

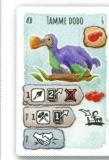


Dieractie



Graanactie

Op het tableau *Boerderij* staat weergegeven wat de spelers met een uitbouw-, dier- of graanactie kunnen doen. Dit verduidelijken we verderop.



Op de meeste kaarten uit de **uitbreiding** die **dieren** tonen, staat de optie om het aangegeven dier te vangen en in de stal te leggen. **Opmerking:** deze kaarten zijn overal te vinden. Laat je verrassen waar de dieren zich schuil houden.

## NIUWE BOERDERIJSYMBOLEN



**DIEROPBRENGST:** bijna alle te vangen dieren leveren opbrengst op. Deze staat rechtsboven op de dierkaart (*hier: 1 huid*). **Een speler krijgt die** zodra hij bij de dieractie de **stalactie** kiest. Deze verduidelijken we op de volgende bladzijde.



**DIER VANGEN:** als een speler deze actie uitvoert, mag hij de **dierkaart zelf** in de **stal** leggen (in 1 van de 3 uitsparingen boven aan het tableau *Boerderij*). Liggen daar al 3 dieren, dan moet hij eerst 1 van de 3 dieren afgeven en op de **open** aflegstapel leggen.



Stal



**DIERKAARTEN Vernietigen:** leg een gevangen dier uit de stal op het kerkhof.



**GEVANGEN DIER AFGEVEN:** leg 1 gevangen dier uit de stal op de open aflegstapel.



**GRAAN ONTVANGEN:** neem 1 graan uit de algemene voorraad en leg het in het kamp.



**GRAAN AFGEVEN:** doe 1 graan uit het kamp in de algemene voorraad.



**UITBOUWACTIE:** hier mag de speler **één** van de **uitbouw-fiches** die onder het tableau *Boerderij* liggen, bouwen. Hij moet daartoe de aangegeven grondstoffen afgeven. Rechts hiernaast leggen we uit wat de uitbouw-fiches opleveren.



**DIERACTIE:** kies **één** van de **dieracties** op het tableau *Boerderij* (stalactie of slachten). **Opmerking:** hebben de spelers nog geen dier gevangen, dan kunnen ze de dieractie nog niet gebruiken.



**GRAANACTIE:** kies één van de graanacties op het tableau *Boerderij* (graan oogsten of malen). Deze acties verduidelijken we op de volgende bladzijde.



## UITBOUWFICHE BOUWEN

Geef de **aangegeven grondstoffen af** om het uitbouw-fiche (hek, zeis, maalsteen of hut) te bouwen. Een speler mag per actie **maar 1 uitbouw-fiche** bouwen.

! Met deze actie mogen **geen gereedschappen** worden gebouwd.

! Met de actie "Bouwen" mogen **geen uitbouw-fiches** worden gebouwd.



**HEK:** leg een hek in de uitsparing boven aan het tableau *Boerderij*. Het is daarbij niet van belang of er al dan niet een dier ligt. Hekken zijn nodig om in de nachtfase dieren te onderhouden (zie bladzijde 7).



**ZEIS:** leg de zeis op het **bovenste** deel van de **graanactie** (zie bladzijde 5). Daarmee wordt het oogsten verbeterd: bij een **graanactie** krijgen de spelers nu 2 graan.



**MAALSTEEN:** leg de maalsteen op de **onderste graanactie**. Daarmee wordt het malen verbeterd: bij een **graanactie** (zie bladzijde 5) mag de speler nu 1, 2 of 3 graan afgeven. Voor **elk** afgegeven **graan** krijgt hij **2 voedsel**.



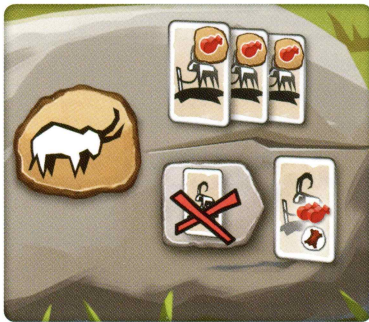
**HUT:** zet het dak op de hut. De hut is daarmee gebouwd. Vanaf nu mogen de spelers elke **nachtfase** in totaal ten hoogste **2 schade** van mensen naar keuze **genezen**. Genezen de spelers 1 schade van 2 verschillende mensen, dan mogen deze zich ook in verschillende groepen bevinden.



## GEHEIMENFICHES

Bij sommige acties krijgt de speler speciale geheimenfiches. Draai het aangegeven fiche om en leg het zoals aangegeven in zijn groep of op het tableau *Boerderij*. Daardoor krijgen de spelers de beschikking over extra vaardigheden, graanacties of dieracties. Alle geheimenfiches worden op bladzijde 12 verduidelijkt.

**Speciale situatie:** liggen er al 2 geheimenfiches op het tableau *Boerderij*, dan moeten de spelers één ervan (of het nieuwe) in de doos leggen.



## DIERACTIES

Kies **één** van beide dieracties.



### STALACTIE

De speler krijgt de **opbrengst** van **elk** dier in de stal.

! Hij krijgt ook opbrengst van dieren waar hij nog geen hek voor heeft gebouwd.



### SLACHTEN

Leg een dierkaart uit de **stal op het kerkhof** en neem zoveel vlees en huiden als op de jachtoptie van de kaart zijn aangegeven.

! Hij hoeft voor het slachten **niet** aan de voorwaarden van de jachtoptie te voldoen of de kosten ervan te betalen.

Voorbeeld: een stalactie gebruiken

1 Je hebt deze kaart omgedraaid en kiest voor de dieractie:

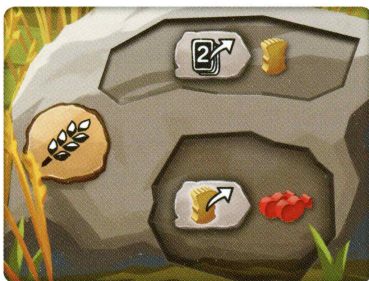
Je hebt nu **2 mogelijkheden**, de **stalactie** **A** of **slachten** **B**.

A1 Je kiest voor de **stalactie**.

A2 Je krijgt de opbrengst van elk van de dieren in de stal. Hier: 1 huid van de kaart "Schaap" en 1 voedsel van de kaart "Tamme dodo". Leg de gespeelde kaart "Veeteelt" daarna zoals gebruikelijk af.

B1 Je kiest voor de actie **Slachten**. Je kiest de **Dodo**.

B2 Je krijgt de buit zonder aan andere voorwaarden te hoeven voldoen: 2 voedsel. Je legt dan de kaart "Tamme dodo" op het kerkhof en de gespeelde kaart zoals gebruikelijk af.



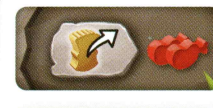
## GRAANACTIES

Kies **één** van beide graanacties.



### GRAAN OOGSTEN

Geef 2 kaarten af en neem daarvoor 1 graan.



### GRAAN MALEN

Geef 1 graan af en neem daarvoor 2 voedsel.

! De speler hoeft voor deze actie **geen** kaarten af te geven.

Voorbeeld: een graanactie gebruiken

1 Je hebt deze kaart omgedraaid en kiest de graanactie:

2 Bij een eerdere actie hebben de spelers de **stal** gebouwd. Daardoor kun je graan beter oogsten.

3 Je moet volgens de gebruikelijke regels de 2 bovenste kaarten van je stapel afgeven. Daarna leg je 2 graan in het kamp. Tot slot leg je zoals gebruikelijk de gespeelde kaart af.

# NIEUWE MENSEN, GEREEDSCHAPPEN EN SYMBOLEN

## NIEUWE MENSEN

De nieuwe mensen (7) volgen alle spelregels van het basisspel. Ze leveren echter **eenmalig** naast gereedschap ook **grondstoffen** of **kaarten** op, of ze zijn wat volhardender dan hun voorouders.

Zoals gebruikelijk krijgt de speler deze zaken eenmalig zodra hij een mens krijgt.



**GRONDSTOFFEN:** leg deze direct in het kamp.



**IDEËËN:** steek deze zoals gebruikelijk in de werkbank en leg er eventueel het bijbehorende gereedschap bij.



**DROMEN:** leg deze zoals gebruikelijk op je stapel.

**Speciale situatie:** krijgt een speler aan het begin van het spel een mens die een droomkaart geeft, dan legt hij deze **op zijn stapel nadat** de kaarten over de spelers zijn **verdeeld**.

## NIEUW GEREEDSCHAP

De algemene spelregels uit het basisspel veranderen niet. De spelers kunnen gereedschap op dezelfde manier vervaardigen en inzetten.



**PIJL EN BOOG:** dit fiche heeft geen aanvullende spelregels. Het geeft **permanent 2 kracht**.



**SCHELLENKETING:** dit fiche heeft geen aanvullende spelregels. Het geeft **permanent 1 waarneming**.



**FLUIT:** geef de fluit af om de **2 bovenste kaarten** van de **gedekte aflegstapel** op jouw stapel te leggen.

**Speciale situatie:** helpt een andere speler je, dan mag je de 2 kaarten verdelen.

## NIEUWE SYMBOLEN



### GEREEDSCHAP NAAR KEUZE ONTVANGEN:

Neem een gereedschap **naar keuze** uit de voorraad. Je **heeft** het idee ervoor **niet** te hebben. Je mag **geen** gedekt liggende geheimenfiches kiezen.



### GEREEDSCHAP NAAR KEUZE AFGEVEN:

Geef een gereedschapsfiche uit je groep af. Geheimenfiches die al **open in je groep** liggen, **gelden** ook als gereedschap en mogen worden gekozen.



### SPECIFIEKE KAARTEN Vernietigen:

Je moet de **volgende kaart** met de **aangegeven achterkant vernietigen**. Je legt deze **open** op het kerkhof. Heb je geen kaart met deze achterkant in je stapel, dan hoef je geen kaart te vernietigen. Toont het symbool een bepaalde **geheimkaart**, dan moet je die **vernietigen, ongeacht waar de kaart ligt**.

**Speciale situatie:** helpt een andere speler je bij deze actie, dan mag hij (in plaats van jij) een kaart uit zijn stapel vernietigen. Heeft ten minste één van jullie een passende kaart, dan zijn jullie verplicht om een kaart te vernietigen, ook al heeft één van jullie de betreffende kaart niet.



**DROOMKAARTEN AFGEVEN:** geef het aangegeven aantal droomkaarten van **locaties naar keuze** in je stapel af.

**Speciale situatie:** helpt een andere speler je, dan **mag** hij ook **droomkaarten** uit **zijn stapel** afgeven om de kosten volledig of gedeeltelijk te voldoen.



**EEUWIGE DROOM:** draai één van je mensen naar de achterkant. Deze bevindt zich in de droomwereld en is niet meer aanspreekbaar. Zijn **schadefiches blijven** liggen. Hij kan niet worden genezen, geen schade ontvangen of op een andere manier aan het spel deelnemen. Hij **moet** 's nachts echter wel worden **gevoed**.

**Speciale situatie:** moet je zo je laatste mens omdraaien, dan krijg je daarna een nieuwe mens uit de voorraad (gelijk aan als je laatste mens sterft).



**ONTWAKEN:** draai een mens die gedekt in je groep ligt naar de voorkant. Deze kan vanaf nu weer normaal worden gebruikt.

## VERMIJDWARE GEVAREN

Deze specifieke gevaren zijn aan een blauw-rode achtergrond en een (!) linksboven te herkennen. Op sommige gevarenkaarten uit deze uitbreiding kun je het gevaar alleen vermijden door **bepaalde zaken niet te hebben**. Naast een negatieve actie vind je daarom ook een actie met een hulpsymbool. Treedt het gevaar niet op, dan mag je een andere speler helpen of de kaart negeren.

*Voorbeeld: een verijdbaar gevaar afhandelen*

1



*Je hebt deze kaart omgedraaid. Nu moet je controleren of er graan in het kamp is.*



2

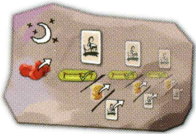
*Omdat er geen graan in het kamp ligt, mag je de kaart negeren of een andere speler helpen.*

3

*Je legt de kaart daarna zoals gebruikelijk op de aflegstapel.*



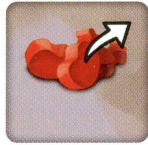
# NACHTFASE



## WAT IS ER NIEUW?

**Nadat** de spelers de nachtfase zoals gebruikelijk hebben afgehandeld, maar **voordat** ze de kaarten voor de volgende dag hebben voorbereid, moeten ze resterend voedsel afgeven en hun dieren onderhouden.

### REGELAANVULLING 1



#### VOEDSEL BEDERFT

**Nadat** de spelers al hun mensen hebben gevoed en de **missiekaarten** hebben afgehandeld, moeten ze al hun resterende voedsel afgeven.

- ! Hebben de spelers niet voldoende voedsel om hun mensen te voeden, dan krijgen ze zoals gebruikelijk doodskoppen. **Graan, hout en steen bederven niet.** Deze blijven in het kamp totdat ze worden gebruikt.

### REGELAANVULLING 2



#### DIEREN ONDERHOUDEN

De spelers moeten nu alle **dieren** van de boerderij waarvoor ze **geen hek** hebben gebouwd op de open aflegstapel leggen.

- Ze **mogen** dieren echter vóór het afleggen van **plaats wisselen** om bepaalde dieren te behouden.
- In plaats van het afgeven van een dier zonder hek, mogen de spelers ook 1 graan afgeven.

**Opmerking:** omdat onderhoud van dieren voor het voorbereiden van de kaarten komt, is het mogelijk dat de spelers hetzelfde dier de volgende dag weer vinden.

Voorbeeld: er ontsnapt een dier



De spelers hebben 2 dieren gevangen, maar hebben slechts 1 hek. Ze willen het schaap houden en hebben helaas geen graan in het kamp. Ze moeten de kaart "Tamme dodo" op de open aflegstapel leggen.

## OVERZICHT VAN DE LEVELS

### WAT IS ER TE COMBINEREN?

Alle modules uit de uitbreiding zijn vrij te combineren. Zoals gebruikelijk moeten altijd 2 modules worden gecombineerd. Alleen module (R) moet met 2 andere modules worden gecombineerd.

### ONZE LEVELVOORSTELLEN

<b>LEVEL I</b>	Modulen (C) + (M)	<b>LEVEL IV</b>	Modulen (I) + (P)
<b>LEVEL II</b>	Modulen (H) + (N)	<b>LEVEL V</b>	Modulen (O) + (Q)
<b>LEVEL III</b>	Modulen (G) + (O)	<b>LEVEL VI</b>	Modulen (N) + (Q) + (R)

## MODULEN

### (M) EEN NIEUW BEGIN (12 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: makkelijk

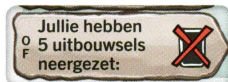
Voor ons ligt een vruchtbaar dal. Hier kunnen we voor altijd blijven. Het wordt ook wel tijd om ons ergens te vestigen. Maar alle begin is moeilijk en we moeten eerst leren hoe zoiets werkt.

- Missiekaart M
- Kaart "Gezeteld" bij
- Ideeënkaart "Isolering"
- Geheimenkaart 23
- 2 dobbelstenen



#### GEZETELD

Leg deze kaart open bij . **Opmerking:** de spelers kunnen hier slechts één van beide overwinningfiches krijgen, omdat de kaart daarna wordt vernietigd. Bij deze actie tellen alle uitbouwsels (hekken, zeis, maalsteen, hut) die de spelers hebben gebouwd mee. Ook het hek dat er al vanaf het begin van het spel ligt.



#### ISOLERING

Om de actie uit te voeren, moeten de spelers de hut hebben gebouwd. Het dak ligt er dus op. Verder moet je de kaarten "Riet" en "Leem" uit jouw groep of die van een helpende speler op het kerkhof leggen. Hoe je aan die kaarten komt, moet je zelf uitzoeken.

## MODULEN (VERVOLG)

### N NACHTELIJK (18 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemiddeld

Overdag struinen wij door de jungle. Maar 's nachts komt de jungle naar ons toe. We moeten ons voorbereiden en vallen uitzetten!

- Missiekaart N
- Geheimenkaarten 24 en 25
- 5 nachtkaarten
- 2 dobbelstenen



#### EXTRA VOORBEREIDING

Leg de 5  (nachtkaarten) als gedekte stapel bij .



#### MISSIEKAART

Schud de 5 nachtkaarten in elke nachtfase nadat de spelers zoals gebruikelijk de nachtfase hebben afgehandeld. Draai er dan 2 kaarten van om. Handel deze 2 kaarten **gezamenlijk** in een volgorde naar keuze af. Leg de kaarten daarna weer gedekt op de stapel nachtkaarten bij .

! Krijgen de spelers via deze nachtkaarten **voedsel**, dan leggen ze dat zoals gebruikelijk in het kamp. De nachtkaarten worden pas omgedraaid en afgehandeld, nadat het voedsel is bedorven. De spelers hoeven het net verkregen voedsel dus **niet direct af te geven**.

#### VALLEN



Zodra je een val krijgt, mag je die in je groep op de missiekaart “Nachtelijk” leggen.

Verder mag je altijd een actie “Helpen” gebruiken om 1 kaart en 1 hout af te geven om een val uit de voorraad op de kaart “Nachtelijk” te leggen. Je mag deze actie **niet** gebruiken om een val in je **eigen** groep te leggen.



Op deze kaart:

### O DE STAM VAN DE XRIB (18 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: moeilijk

Diep in de jungle treffen we een vreemde stam aan, waarvan de krijgers nogal wispelturig lijken. We zullen ons met de zonderlinge Xrib en hun religie vertrouwd moeten maken.

- Missiekaart O
- Geheimenkaarten 1, 13, 14 en 26
- 2 dobbelstenen



#### DUBBELZIJDIGE MISSIEKAART



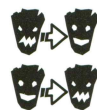
Vriendelijk Woedend

De missiekaart stelt de wispelturige stam van de Xrib voor. Afhankelijk van welke **kant** naar **boven** wijst, zijn de Xrib **vriendelijk of woedend**. Je zal steeds weer leden van de Xrib treffen. Afhankelijk van de kant die boven ligt, kun je positieve acties kiezen of ze vallen je aan.

#### SPECIALE SYMBOLEN



**Vriendelijk:** deze actie mag uitsluitend worden gekozen als de Xrib-missiekaart met de vriendelijke kant naar boven ligt.



**Stemmingsverandering:** draai de Xrib-missiekaart naar de aangegeven kant. **Ligt** de missiekaart **al** op deze kant, dan

**blijft** de kaart **liggen** zoals hij lag.

#### DODO-KAARTEN

**Alle kaarten** die het woord **“dodo”** in de **titel** dragen, gelden als “dodo”-kaart. Het is daarbij niet van belang uit welke module de dodo komt.


### P DE ZWARTE STEEN (17 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: moeilijk

Obsidiaan is uitstekend geschikt om er hoogwaardig gereedschap van te vervaardigen. Helaas bevindt het materiaal zich vaak in zeer onherbergzame gebieden. We moeten ons in lastige bochten wringen om het te kunnen delven.

- Missiekaart P
- Ideeënkaart “Obsidiaanbijl”
- Geheimenkaarten 9, 27 en 28
- 5 obsidiaanfiches • 2 dobbelstenen



#### EXTRA VOORBEREIDING

Leg de 5  (obsidiaanfiches) als extra grondstof in de algemene voorraad.

! Obsidiaan is geen gereedschapsfiche.

#### SPECIALE SYMBOLEN



**Obsidiaan krijgen:** leg het obsidiaanfiche bij de andere grondstoffen **in het kamp**.



**Obsidiaan afgeven:** geef een obsidiaanfiche uit het kamp af en leg het in de algemene voorraad.



## Q DROOMREIS (20 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: moeilijk

We hebben de geesten van onze voorouders boos gemaakt. Om hen te kalmeren, moeten we over de drempel naar de droomwereld stappen.

- Missiekaart Q
- 9 droomkaarten
- Geheimenkaarten 8 en 29
- 2 dobbelstenen



### EXTRA VOORBEREIDING

Schud de 21 droomkaarten ③. Leg er dan 9 van **gedekt terug** in de **doos**. Schud daarna de 9 droomkaarten uit deze module door de resterende 12 droomkaarten en leg deze gedekt op hun plek op het tableau *Basiskamp*.

**Opmerking:** sommige van deze droomkaarten zijn gemarkeerd. Als je droomkaarten krijgt, moet je altijd de bovenste nemen, ongeacht of deze al dan niet is gemarkeerd.



### MISSIEKAART

**Alle kaarten** die het woord “geest” in de **titel** dragen, gelden als “geest”-kaart. Als de spelers 3 geesten hebben vernietigd, mogen ze de missiekaart “Droomreis” vernietigen en 3 genezingen onder **alle** spelers verdelen. **Opmerking:** verzamel vernietigde geesten naast het kerkhof, zodat altijd te zien is hoeveel het er zijn.

## R TOORN VAN DE VUURGOD (15 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: dodelijk

De gloeiende berg spuwt vuur over ons heen. We moeten zoveel mogelijk mensen redden. Al het andere is niet van belang!

- 2 missiekaarten R
- Ideeëncard “Offeraltaar”
- 20 oude mensenkaarten ①
- 8 vulkaankaarten
- Geheimenkaart 30
- 2 dobbelstenen



### EXTRA VOORBEREIDING

Schud de 8 ④ (vulkaankaarten) en leg er daarna 6 van als gedekte stapel bij ⑤. Schud de overgebleven 2 kaarten gedekt door de basiskaarten. Leg de 20 oude mensenkaarten ① als gedekte stapel bij ⑤. Deze mensenkaarten kunnen worden gered en hebben verder geen andere functie.

Leg beide missiekaarten “Toorn van de vuurgod” en “Redding” op het *Nachttableau*.

### SPECIALE SYMBOLEN



**Vulkaankaarten weggooien:** voor elke vulkaankaart die je gedekt afgeeft om een actie uit te voeren, krijgen de spelers een **doodskop**.



**Mensen redden:** leg één mens van ⑧ in de doos. Het is daarbij niet van belang welk mens je hebt gered.

- ! Hebben de spelers in totaal 20 mensen gered, dan hebben ze het spel direct gewonnen.

### MISSIEKAART 1 “TOORN VAN DE VUURGOD”



**Doel van het spel:** in deze module kunnen de spelers geen overwinningspunten verzamelen. Ze winnen dus niet via de grotschildering. In plaats daarvan moeten ze alle 20 mensen van ⑧ redden.



**Niet vroeger slapen:** je mag je **resterende** kaarten **niet zonder effect afleggen** om de ronde vroegtijdig te beëindigen.



**Overwinningsfiche:** zodra de spelers een deel van de grotschildering zouden krijgen, mogen ze **direct** één doodskop van het *Nachttableau* in de algemene voorraad doen. In deze module hebben ze de overwinningsfiches zoals gezegd niet nodig.

**De vulkaan:** In elke nachtfase, nog **voordat de spelers de kaarten uitdelen**, moeten ze 1 vulkaankaart van de stapel bij ⑤ op de gedekte aflegstapel leggen. Liggen er geen vulkaankaarten meer bij ⑤, dan slaan ze deze stap over.



### MISSIEKAART 2 “REDDING”



De spelers redden in elke nachtfase **automatisch** 3 mensen van ⑧. Redden ze daarbij de laatste mensenkaart, dan hebben ze **direct** gewonnen. De missiekaart “Redding” wordt net als andere missiekaarten pas na het voeren van mensen uitgevoerd.

**Opmerking:** zoals gebruikelijk mogen de spelers zelf kiezen in welke volgorde ze de missiekaarten uitvoeren. Het is daarom zeer verstandig om deze altijd als eerste uit te voeren.

### HANDELAAR



Deze actie staat je toe om een gereedschap **naar keuze** uit de voorraad of de werkbank in je groep te leggen. Je hoeft het idee ervoor dus niet te bezitten (zie ook bladzijde 6).

### GENEESKRACHTIGE KRUIDEN



Kies je deze optie, dan leg je geheimenfiche 1 op een lege plek op het tableau *Boerderij*. De functie van het fiche wordt op bladzijde 12 uitgelegd.

### VARKEN



Een gevangen varken geeft **geen** opbrengst bij een **stalactie**, maar de spelers kunnen het zoals gebruikelijk slachten.

### STEENGROEVE



Deze optie werkt gelijk aan die op de "Thuis"-kaarten. Geef de betreffende grondstoffen af om een idee uit de werkbank te bouwen.

### THUIS



Deze kaart biedt net als de boerderijkaarten een graan- of dieractie.

### MEST



Kies je deze optie, dan leg je geheimenfiche 2 op een lege plek op het tableau *Boerderij*. De functie van het fiche wordt op bladzijde 12 uitgelegd.

### LAATSTE KANS



Leg alle **3** uit je groep op het kerkhof. Daarvoor krijg je echter **GEEN**.

**Speciale situatie:** helpt een andere speler je, dan mag hij (in plaats van jij) zijn volledige groep afgeven en daarvoor 3 nieuwe mensen ontvangen. Uitsluitend de speler die zijn mensen afgeeft, krijgt de nieuwe mensen. De buit mag hier **niet** worden verdeeld!

### ARTEFACT



Nadat je een actie hebt gekozen en de dobbelstenen hebt geworpen, mag je 1 of beide dobbelstenen opnieuw werpen. Je mag niet 1 dobbelsteen tweemaal opnieuw werpen.

### DUISTERE MACHT



Ligt de kaart "Artefact" bij een speler, dan wordt die kaart vernietigd, ongeacht of deze speler bij de kaart "Duistere macht" betrokken is of niet.

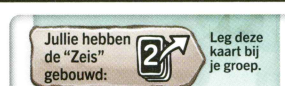
Hier leg je de kaart daarna terug op de stapel geheimenkaarten. Deze kan later dus weer worden omgedraaid.

### TOTEM



Je mag deze kaart op het kerkhof leggen om in 1 beurt **1** , **1** en **1** meer te hebben. Deze kaart mag je ook na een dobbelsteenworp inzetten. Daarna moet je de kaart "Totem" op het kerkhof leggen.

### RIET



Om deze actie te kiezen, moet je 2 kaarten afgeven en de spelers moeten het uitbouw-fiche "Zeis" hebben gebouwd. Daarna leg je deze kaart in je groep. De kaart bevat verder geen acties, maar je hebt wel riet verzameld. De kaart "Riet" is van belang voor de ideeënkaart "Isolering".

## LEEM



Je legt de kaart in je groep. Deze bevat verder geen acties, je hebt slechts leem verzameld. Deze kaart is van belang voor de ideeënkaart "Isolering".

## STIER



Hebben de spelers een stier gevangen en kies je de stalactie, dan mag je geheimenkaart 23 omdraaien.

## UITGEBROKEN



**VERMIJDBAAR GEVAAR** (zie bladzijde 6): ligt er geen dier bij de boerderij, dan gebeurt er niets en mag je helpen of de kaart negeren. Moet je de derde optie kiezen, dan moet je 1 van de gevangen dieren op de open aflegstapel leggen, ongeacht of er een hek bij ligt of niet.

## MOEDERKOREN



**VERMIJDBAAR GEVAAR** (zie bladzijde 6): ligt er geen graan in de voorraad, dan gebeurt er niets en mag je helpen of de kaart negeren.

## VLOEK



De kaart "Artefact" ligt in de groep van een speler.

De kaart "Artefact" ligt NIET in de groep van een speler.

Deze optie kan uitsluitend worden gekozen als de kaart "Artefact" bij jou of een andere speler ligt.

Deze optie kan uitsluitend worden gekozen als de kaart "Artefact" bij **geen van de** spelers ligt.

Je kunt dus eigenlijk niet kiezen, De spelers controleren slechts of de kaart "Artefact" al dan niet bij hen ligt.

## RUIL



Om de bovenste optie te kiezen, moeten de Xrib vriendelijk zijn. Daarnaast moet je 4 ideeënkaarten naar keuze uit de werkbank op het kerkhof leggen. Zijn daar niet voldoende ideeënkaarten, dan mag je deze optie niet kiezen. Leg daarna geheimenfiche 3 op een lege plek op het tableau *Boerderij*. De functie van het fiche wordt op bladzijde 12 uitgelegd.

## IJZIGE WIND



Het kledingfiche hoeft slechts in jouw groep of die van een helpende speler te liggen. Je hoeft het **niet** af te geven om de droomkaart te ontvangen.

## VERGETEN GROT



Je moet geheimenfiche 5 **open** in je groep leggen. De functie van het fiche wordt op bladzijde 12 uitgelegd.



Je hebt alle 3 afgebeelde fiches in jouw groep of die van helpende spelers nodig. **Opmerking:** dit zijn geheimenfiches. Het kan dus gebeuren dat je deze nog niet hebt gevonden en ze je daardoor niet bekend voorkomen.

## DIEPE SLAAP



Je krijgt (in plaats van de bovenste) de volgende gemarkeerde droomkaart van de droomkaartenstapel op het *Basiskamp*. Is er **geen gemarkeerde** droomkaart meer in de stapel, dan krijg je een **niet gemarkeerde** droomkaart.

## PAD



Hebben de spelers de pad gevangen en kies je de stalactie, dan mag je de pad "aflikken" om een droom op je stapel te leggen.

## GEHEIMENFICHES



### GENEESKRACHTIGE KRUIDEN

Leg dit fiche op het tableau *Boerderij*. Gebruik een graanactie en geef 1 kaart van je stapel af. Daarvoor mag je **2 schade** van mensen in jouw groep **genezen**.



### MEST

Leg dit fiche op het tableau *Boerderij*. Gebruik een dieractie en geef 2 kaarten van je stapel af. Daarvoor krijg je **per gevangen dier** in de stal **1 graan**. Je kunt met deze actie dus ten hoogste 3 graan in 1 actie ontvangen.



### CACAO

Leg dit fiche op het tableau *Boerderij*. Gebruik een graanactie om **1 droomkaart** en **2 voedsel** te ontvangen.



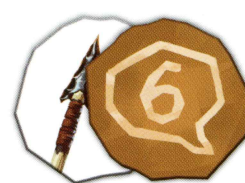
### OBSIDIAANBIJL

Leg dit fiche in je groep. Dit fiche heeft **geen extra regels**. Het geeft permanent 1 handigheid en 2 kracht. De obsidiaanbijl geldt als gereedschap.



### OBSIDIAANSIERAAD

Leg dit fiche in je groep. Toont een actie die je uitvoert de voorwaarde **1 of 2**, dan hoef je de **dobbelstenen niet meer te werpen**. De voorwaarden worden dus niet meer door dobbelstenen verhoogd. Je mag het obsidiaansieraad, net als bij ander gereedschap, ook voor andere spelers inzetten, mits je die helpt. Het obsidiaansieraad geldt als gereedschap.



### OBSIDIAANSPEER

Leg dit fiche in je groep. Dit fiche heeft **geen extra regels**. Het geeft permanent 3 kracht. De obsidiaanspeer geldt als gereedschap.



### OFFERALTAAR

Leg dit fiche op het tableau *Boerderij*. Gebruik een dieractie en leg een gevangen **dier** op het **kerkhof zonder de buit** ervan te ontvangen. Daarvoor krijg je **1 talisman** en **2 voedsel**, ongeacht welk dier je hebt geofferd.

\*Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/haar. Zie [999games.nl/faq](http://999games.nl/faq) voor meer informatie hierover.



© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

[www.999games.nl](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900 - 999 0000

[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)

**Auteur:** Peter Rustemeyer

**Grafische vormgeving:** Franz-Georg Stämmele

**Illustraties:** Dominik Mayer en Ingram Schell

**3D-beelden:** Andreas Resch

**Vertaling en eindredactie:** 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

