

SPEELMATERIAAL

3 tableaus



Basiskamp

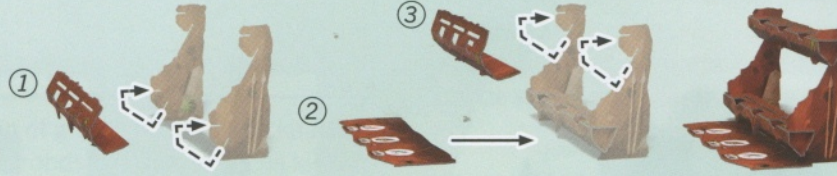
Wildernis

Nacht

1 kerkhof



1 werkbank: zet deze voor het eerste spel in elkaar zoals hieronder weergegeven.



222 kaarten



40 grondstoffen



Voedsel

Hout

Steen

48 gereedschapsfiches



40 schadefiches



5 doodskopfiches



5 overwinningfiches



2 dobbelstenen



INLEIDING

Elke speler speelt met een **groep** mensen. Daartoe behoren onder andere stoere vrouwelijke krijgers, handige uitvindsters en opmerkelijke verkenner. De spelers vormen samen een volksstam en proberen de omgeving te verkennen. Dat leidt tot telkens nieuwe avonturen. Die kunnen de spelers alleen overleven door samen te werken.

LET OP!

Spelen de spelers het spel **voor het eerst**, speel dan in geen geval met 4 groepen mensen! Het is aanbevolen 2 spelers samen met 1 groep mensen te laten spelen, zodat er in totaal **maximaal 3 groepen mensen** zijn. Paleo is een coöperatief spel, de spelers moeten dus sowieso samenwerken. Als minstens 3 spelers het spel al kennen, kunnen 4 spelers met 4 groepen spelen.

OVER DIT SPEL

- Paleo is een coöperatief spel. Dat wil zeggen dat de spelers samenwerken. Het spel eindigt als de spelers samen winnen of samen verliezen. De spelers mogen tijdens het spel altijd met elkaar overleggen. Ze hoeven geen informatie geheim te houden voor hun medespelers.
- Het spel verloopt in meerdere ronden, die telkens uit een **dag-** en **nachtfase** bestaan. Tijdens de dagfase verzamelen de spelers grondstoffen, maken ze gereedschappen en vervullen ze verschillende opdrachten. Tijdens de nachtfase voeden de spelers hun mensen en bereiden ze zich voor op de volgende dag.
- Elke speler speelt met een eigen groep mensen en krijgt een eigen stapel kaarten. Die kaarten stellen zowel de te verkennen omgeving als de daarvoor beschikbare tijd voor.
- Het spel draait om het ontdekken van nieuwe dingen. Er staan de spelers dan ook voortdurend nieuwe uitdagingen te wachten. Probeer bij het sorteren van de kaarten de kaarten nog niet te lezen. *Lees verderop meer over het sorteren van de kaarten.*
- Meestal zullen de spelers slechts 2 van de in totaal 10 verschillende modules gebruiken. We hebben 7 levels samengesteld met de modules, die een verschillende moeilijkheidsgraad hebben. De spelers kunnen de levels na elkaar spelen. Daarnaast kunnen de spelers de modules naar believen combineren tot nieuwe levels en deze in willekeurige volgorde spelen. Op die manier is het spel telkens een compleet nieuw avontuur.

KORT SPELOVERZICHT

Het aantal ronden of dagen dat de spelers in Paleo moeten spelen, ligt niet vast. Het spel eindigt als is voldaan aan één van de volgende voorwaarden:
De spelers winnen als de grotschildering op het **Nachttableau** af is. Daarvoor moeten de spelers 5 overwinningfiches verzamelen (delen van de grotschildering). Zodra de schildering klaar is, stopt het spel **meteen** en hebben de spelers gewonnen!
De spelers verliezen als ze 5 doodskopfiches verzamelen. Leg verzamelde doodskopfiches op de daarvoor voorziene vakjes op het **Nachttableau**. Zodra er 5 doodskopfiches liggen, stopt het spel **meteen** en hebben de spelers verloren.
Uitzondering: als de spelers bij dezelfde actie het vijfde overwinningfiche en het vijfde doodskopfiche krijgen, winnen ze alsnog het spel.



SORTEREN VAN DE KAARTEN

Als de spelers het spel voor de eerste keer spelen, zitten de kaarten gesorteerd in de doos. Daarna kunnen de spelers de kaarten sorteren aan de hand van de letter of het cijfer rechtsboven op de **voorkant** van de kaarten.

- Sorteert de kaarten per cijfer/letter rechtsboven.
- Voor elk van de 15 stapels kaarten zit er een zakje in de doos. Stop de stapels in de zakjes. Voor het eerste spel leg je de modules C-J terug in de doos. De andere kaarten heb je nodig voor het eerste level. In de doos zitten ook 10 blanco kaarten. Daarmee kun je je eigen module bedenken.*



Op de basiskaarten staat rechtsboven op de voorkant 1.

Achterkant



Basiskaarten (32 kaarten)

Mensen (20 kaarten)

Dromen (16 kaarten)

Ideeën (8 kaarten)

Geheimen (22 kaarten)

Modules (124 kaarten)

De voorbereiding van het spel gebeurt altijd op dezelfde manier, rekening houdend met aanpassingen afhankelijk van de modules die de spelers kiezen.

Lees meer over de aanpassingen bij de verschillende modules bij "Modules" op bladzijde 2 en 3 in de "Extra uitleg".

- 1** Leg de 3 tableaux in het midden van de tafel.



Basiskamp



Wildernis

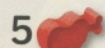


Nacht

- 2** Leg de grondstoffen en schadefiches als algemene voorraad naast de tableaux.



Leg daarvan 5 voedsel in het basiskamp.



- 3** Zet de werkbank bij het Basiskamptableau.



- 4** Sorteert de gereedschapsfiches per soort. Leg de 5 toortsfiches, de 5 vuistbijfiches en de 5 speerpuntfiches op de daarvoor voorziene vakjes op de werkbank.



Leg de rest van de gereedschapsfiches voor de werkbank.

- 5** Zet het kerkhof in elkaar en zet het naast de werkbank.

- 9** Elke speler neemt 2 gedekte mensenkaarten van het Basiskamptableau en legt deze open voor zich neer. Deze 2 mensen zijn de eerste leden van de groep van een speler.

Elke speler neemt daarna alle gereedschapsfiches die op de mensenkaarten staan afgebeeld en legt deze bij zijn groep.



Je kunt de tableaux ook zo klaarleggen:



- 8** Leg de 5 doodskep-fiches en de 5 overwinning-fiches klaar naast het Nachttableau.

- 7** Neem de stapel basiskaarten (1) en de gekozen modules en schud ze samen tot 1 stapel.
- Verdeel deze kaarten zo gelijkmatig mogelijk over de spelers. Deel de kaarten **gedekt**. De spelers mogen de voorkant van de kaarten nog niet zien!
 - Vaak krijgen 1 of enkele spelers een kaart minder dan de anderen. Dat is niet erg en het is ook geen nadeel.

Let op: bij alle modules moeten de spelers voor het schudden bepaalde kaarten uit de module apart leggen (zie bladzijde 2 en 3 in de "Extra uitleg").

VERLOOP VAN DE DAGFASE

Voor we de verschillende kaarten in detail bespreken, bespreken we het verloop van de dagfase.

DAGFASE

De dagfase bestaat uit de volgende verschillende stappen. De spelers voeren elke stap **gelijktijdig** uit.

KAARTEN NEMEN

- Elke speler neemt zijn kaartenstapel en **kies** een van de **bovenste 3 kaarten**. De spelers mogen daarbij alleen de achterkant van de kaarten bekijken, **de voorkant mogen ze niet bekijken**.

Let op: de spelers mogen te allen tijde de **achterkanten** van alle kaarten in hun stapel **bekijken**. Ze mogen echter **niet** de volgorde van de kaarten **veranderen**.

- Daarna leggen de spelers de andere 2 kaarten in onveranderde volgorde terug op hun kaartenstapel.

Voorbeeld: kaarten nemen



- 1 De speler neemt de bovenste 3 kaarten van zijn kaartenstapel en bekijkt alleen de achterkanten.
- 2 Hij kiest 1 kaart en legt deze voor zich neer.
- 3 Hij legt de andere 2 kaarten in onveranderde volgorde terug op zijn kaartenstapel.

De achterkanten van de kaarten

In Paleo hebben de kaarten heel veel verschillende achterkanten. Ze geven de spelers **een aanwijzing** over de inhoud van de kaart.

Toch kunnen de spelers nooit zeker zijn, verrassingen zijn altijd mogelijk.



In het bos, bij de rivier en in de bergen vinden de spelers veel nuttige grondstoffen. **Thuis, mensen, dromen** en **ideeën** zijn altijd **positief** en helpen de spelers verder. Op veel achterkanten staat nog een extra tip. Die vertelt de spelers nog meer over de inhoud van de kaart.

Voorbeeld: extra tip op de achterkant

Op de linkse kaart staat een mammoet. Het is nog altijd een rivierkaart. Wat de mammoet betekent, kom je in de loop van het spel te weten.



LET OP!

De spelers bepalen uiteindelijk zelf welke kaart ze kiezen. Ze moeten echter samen overleggen wie welke kaart kiest. Ze kunnen hun keuze baseren op de achterkanten van de kaarten:

In het **bos** vinden de spelers vooral hout en voedsel, bij de **rivier** voedsel en huiden en in de **bergen** steen en huiden. **Thuis** kunnen de spelers bouwen en hebben ze toegang tot mensen, dromen en ideeën.

Dit overzicht staat ook op het *Basiskamptableau*.



KAARTEN SPELEN

Als alle spelers een kaart hebben gekozen, draaien ze de door hen gekozen kaarten **gelijktijdig** om.

- Ze moeten nu **samen beslissen** in welke **volgorde** ze de kaarten uitvoeren. **Elke speler kiest precies 1 optie en legt daarna de kaart af**.

Lees meer over de opties en het afleggen van kaarten bij "Actiekaarten" op bladzijde 6.

- Herhaal deze 2 stappen tot de dagfase eindigt (lees hierna).

Voorbeeld: kaarten spelen



De spelers draaien de gekozen kaarten **gelijktijdig** om.

EINDE VAN DE DAGFASE

Als een speler alle kaarten uit zijn stapel heeft gespeeld en hij dus geen kaarten meer heeft, eindigt de dag voor hem en gaat hij slapen. Hij kan geen kaarten meer spelen en hij kan zijn medespelers niet langer helpen. De andere spelers spelen verder tot ook zij gaan slapen. Als **alle** spelers slapen, is de dagfase voorbij en begint de nachtfase.

Lees meer over de nachtfase op bladzijde 9.

VROEGER GAAN SLAPEN

In plaats van een kaart te spelen, mag een speler alle **gedekte kaarten** in zijn stapel afleggen **zonder ze te spelen** en meteen gaan slapen.

Dit is vooral interessant als een speler veel kaarten met een rode achterkant in zijn stapel heeft. Lees meer over het afleggen van rode kaarten op bladzijde 6.

We zullen nu enkele kaarten bespreken, zodat je weet wat je te wachten staat.

MENSENKAARTEN

Mensenkaarten herken je aan de groene achtergrond. Deze kaarten vormen de groep van een speler en maken het de speler mogelijk verschillende acties uit te voeren.

KAARTENSOORT

EENMALIG GEREEDSCHAP



Mensenkaarten leveren de speler vaak een gereedschapsfiche op. De speler neemt dit fiche **eenmalig** bij het nemen van de mensenkaart. De speler legt het gereedschapsfiche bij zijn groep mensen. Als de mensenkaart die het gereedschapsfiche leverde, verdwijnt, blijft het fiche bij de groep liggen.

Deze jager levert het gereedschapsfiche "Huid" op. Lees meer over gereedschappen op bladzijde 8.

CAPACITEITEN

De meeste mensen beschikken over een van deze 3 capaciteiten.



Kracht



Waarneming



Handigheid

De capaciteit van een mensenkaart geldt voor de hele groep. Deze jager bezit 1 kracht.

TITEL

SORTERING

Tijdens het spel mag je deze verwijzing negeren. Die is alleen belangrijk bij het voorbereiden en opruimen van het spel.

LEVENS-PUNTEN



Als een speler schade lijdt, neemt hij per schadepunt 1 schadefiche uit de algemene voorraad en legt hij het op een vrij hartveld van **1 mens**.

- Als alle hartvelden van een mens bedekt zijn met schadefiches en de speler toch nog een schadefiche op deze mens moet leggen, legt hij het schadefiche op het doods-kopveld. Op dat moment sterft de mens. Eventuele andere schadepunten worden dan niet meer uitgedeeld.

- Als een **mens sterft**, legt de speler de schadefiches van deze mens terug in de algemene voorraad. Hij legt de mensenkaart op het kerkhof. Ten slotte legt hij **een doods-kopfiche** op het *Nachtableau*.

Speciale situatie: als de laatste mens van een speler sterft, neemt de speler **direct** (nadat hij een doods-kopfiche op het *Nachtableau* heeft gelegd) een nieuwe mensenkaart van de stapel mensenkaarten op het *Basiskamptableau*.

Voorbeeld: schade lijden



1 Een speler krijgt 2 schadefiches en moet deze op **een van zijn mensen** leggen.

2 De speler besluit ze op de jager te leggen. Op deze kaart ligt al een schadefiche. De jager sterft dus. Het tweede schadefiche vervalt daardoor.

3 De speler legt de jagerkaart op het kerkhof. Hij legt de schadefiches van deze kaart terug in de algemene voorraad.

4 De speler legt ten slotte een doods-kopfiche op het *Nachtableau*.

ACTIEKAARTEN

Actiekaarten herken je aan de blauwe achtergrond.
De spelers **moeten** altijd **precies 1** van de volgende **opties** kiezen:

- Voer een van de acties uit en ontvang de buit;
- Help een medespeler;
- Negeer de kaart.

ACTIES UITVOEREN



Veel kaarten bieden de spelers meerdere mogelijkheden met een verschillende buit als resultaat. De spelers moeten altijd aan bepaalde voorwaarden en kosten voldoen voor ze de buit ontvangen.



CAPACITEITEN (VOORWAARDE)

De groep van de speler moet deze capaciteiten hebben. De speler telt alle capaciteiten van al zijn mensen op.
In dit geval: 2 handigheid.



KAARTEN AFGEVEN (KOSTEN)

• De speler moet het aangegeven aantal kaarten **altijd** van zijn **eigen kaartenstapel afgeven**. Hij **legt de kaarten gedekt af**, zonder de voorkant te bekijken.

In dit geval moet de speler 2 kaarten afgeven.



• De speler kan bij het afgeven van kaarten pech hebben: Voor elke kaart met een **rode achterkant** die de speler gedekt afgeeft, lijdt een van zijn mensen 1 schade.

Tip: als een speler meerdere kaarten met een rode achterkant afgeeft, mag hij de schade verdelen.



Achterkant

BUIT

3

Als de speler aan alle voorwaarden voldoet en alle kosten heeft betaald, ontvangt hij de buit.
• Grondstoffen zoals hout, voedsel en steen legt de speler in de gezamenlijke voorraad op het *Basiskamptableau*.
Lees meer over de mogelijke soorten buit op bladzijde 8.

HELPEN



Eén van de opties is een andere groep, dus een andere speler, helpen. Als een speler een andere speler helpt, tellen zij de voordelen en capaciteiten van hun groepen op. Zo kunnen de spelers moeilijkere uitdagingen samen aan.

- De speler kan dan bovendien schade die de andere groep lijdt, overnemen.
- De spelers mogen de buit onder elkaar verdelen.
- Als een speler voor het vervullen van een opdracht echter **kaarten moet afgeven**, mag de speler die helpt **geen** kaarten afgeven in plaats van die andere speler.
- Spelers mogen **geen** gereedschapsfiches uitwisselen met de andere spelers.

Op bladzijde 10 staat een gedetailleerd voorbeeld.

NEGEREN

Als een speler de gekozen kaart niet kan of wil spelen, kan hij deze negeren en **open afleggen**.

OPRUIMEN

Nadat een speler een optie heeft uitgevoerd, **legt** hij de kaart **open af**.

BELANGRIJK: KAARTEN AFLEGGEN

Als een speler een kaart **gedekt** moet afleggen, legt hij deze op het **linkse veld** op het *Wildernistableau*. Daar ontstaat de **gedekte aflegstapel**.



Als een speler een kaart **open** moet afleggen, legt hij deze op het **rechtse veld** op het *Wildernistableau*. Daar ontstaat de **open aflegstapel**. De spelers mogen deze open afgelegde kaarten te allen tijde bekijken.

Voorbeeld: een kaart spelen



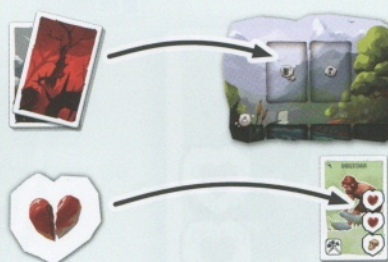
1

Een speler draait deze kaart om en besluit de eerste actie uit te voeren.



2

De voorwaarde om deze actie uit te voeren is 2 handigheid. Dankzij de 2 ambachtsmannen voldoet de speler aan de voorwaarde zonder hulp van de andere spelers.



3

De kosten om deze actie te mogen uitvoeren zijn 2 kaarten. De speler legt de 2 bovenste kaarten van zijn kaartenstapel gedekt af op het *Wildernistableau*. 1 kaart heeft een rode achterkant. Daarom lijdt 1 mens in zijn groep 1 schade.

3



4 De speler mag nu de buit uit de algemene voorraad nemen en in de gezamenlijke voorraad op het *Basiskamptableau* leggen.



5 De speler legt ten slotte de gespeelde kaart open af op de open aflegstapel op het *Wildernistableau*.

GEVARENKAARTEN

Gevarenkaarten herken je aan de rode achtergrond en het symbool (⚠). Deze kaarten hebben altijd minstens één negatieve actie en de spelers mogen deze **niet negeren**. Ze **moeten** altijd één van de acties uitvoeren, in het slechtste geval een negatieve. **Tip:** als een speler alleen negatieve acties kan kiezen en deze niet volledig kan uitvoeren, voert hij ze zover mogelijk uit.

NEGATIEVE ACTIE



In tegenstelling tot bij andere acties ontvangen de spelers bij negatieve acties meestal geen buit. In dit geval lijdt de speler 1 schade. Soms moeten spelers echter alleen iets afgeven, soms krijgen ze iets én lijden ze schade.



Achterkant



TIP: RODE ACHTERKANT

De meeste kaarten met een rode achterkant betekenen gevaar. De spelers zijn echter nooit zeker dat andere kaarten geen gevaar betekenen en het is ook altijd mogelijk dat achter een rode achterkant toch een positieve actie schuilt.

ACTIEKAARTEN - SYMBOLEN

We geven hier meer uitleg over de acties, de voorwaarden en de kosten die op de kaarten voorkomen. Leer ze niet van buiten, lees gewoon de uitleg als de kaart voor de eerste keer in het spel voorkomt.

CAPACITEITEN (VOORWAARDE)



Om aan de voorwaarde te voldoen moet de groep van de speler de gevraagde capaciteiten hebben. De speler moet de capaciteiten hebben, maar hij hoeft ze niet af te geven.

KAARTEN AFGEVEN (KOSTEN)



Deze pijl betekent dat de speler kaarten, gereedschapsfiches of grondstoffen **moet afgeven**. Als de speler niet alles kan of wil afgeven, mag hij de actie niet uitvoeren.



De speler legt de opgegeven grondstoffen **uit het basiskamp** terug in de algemene voorraad.



De speler legt het opgegeven gereedschapsfiche terug in de algemene voorraad. De speler moet het fiche in zijn groep hebben om het te kunnen afgeven. Hij mag daarbij **niet** het effect van het gereedschap gebruiken.



De speler legt kaarten van zijn stapel af. Hij mag ze niet bekijken en legt ze op de gedekte aflegstapel op het *Wildernistableau*. De speler mag de volgorde van zijn kaartenstapel niet veranderen. Hij **moet** altijd de **bovenste** kaart(en) afgeven.

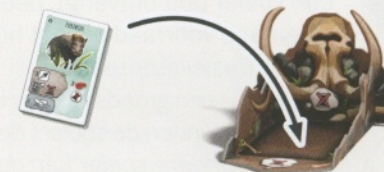
Ter herinnering: voor elke kaart met een rode achtergrond die een speler afgeeft, lijdt hij 1 schade. **Alleen de speler zelf** kan kaarten afgeven, **niemand** mag hem daarbij helpen (zie "Helpen" op bladzijde 6).

VERNIETIGEN (KOSTEN)



Als een speler een kaart moet vernietigen, legt hij die na het uitvoeren van de actie niet op de aflegstapel, maar op het kerkhof. De kaart is dan opgebruikt. In tegenstelling tot de andere kaarten, die bij elke nieuwe dagfase opnieuw worden geschud, verdwijnt deze kaart uit het spel.

Voorbeeld: kaarten vernietigen



DOBBELEN



Bij veel acties kan er altijd iets onverwachts gebeuren. Dobbel met het opgegeven aantal dobbelstenen. De spelers mogen de dobbelstenen vooraf bekijken. De 2 dobbelstenen zijn identiek.

- Door te dobbelen worden extra voorwaarden opgelegd om de actie te mogen uitvoeren.
- Als een speler na het dobbelen niet langer aan de voorwaarden kan voldoen, **moet hij de negatieve actie uitvoeren** of indien mogelijk de kaart negeren.
- Als de spelers elkaar willen helpen bij een actie waarbij moet worden gedubbeld, moeten ze **voor** er wordt gedubbeld beslissen welke spelers samen de actie proberen uit te voeren. **Na** het dobbelen mogen **andere groepen niet meer helpen**.

Voorbeeld: dobbelen



Behalve aan de vermelde voorwaarden moet de speler ook voldoen aan de voorwaarde die hij bepaalt door met de 2 dobbelstenen te dobbelen.



De speler dobbelt de voorwaarden 1 handigheid en 2 kracht. Om de actie te mogen uitvoeren, moet hij dus beschikken over 3 handigheid en 2 kracht. Daarnaast moet hij 2 kaarten afgeven. Na het nemen van de buit moet hij de kaart vernietigen. Hij legt deze dus op het kerkhof.

BOUWEN



Om gevaren te trotseren moeten de spelers hun groepen van gereedschappen en andere hulpmiddelen voorzien. Om deze te bouwen moeten de spelers over het idee ervoor beschikken. In het begin van het spel beschikken de spelers over minstens 3 ideeën: een fakkel, een vuistbijl en een speer. In de loop van het spel verzamelen ze extra ideeënkaarten. We verklappen niet welke ideeën er zijn.



Bouw 1 idee van de werkbank. De speler moet grondstoffen en/of gereedschapsfiches afgeven en soms aan andere voorwaarden voldoen, zoals bij andere acties.

- Als de speler aan de voorwaarden voldoet, krijgt hij de buit.

Voorbeeld: bouwen



1 De speler trekt een kaart met daarop de actie "Bouwen". Hij mag nu maximaal 2 ideeën bouwen die op de werkbank liggen.



2 De speler kiest voor de ideeën "Fakkel" en "Vuistbijl" onder op de werkbank. Hij geeft in totaal 1 hout en 1 steen af en neemt 1 fakkel en 1 vuistbijl.

BUIT

Als een speler een actie succesvol heeft uitgevoerd, neemt hij meteen de buit. Leer de effecten niet van buiten, neem ze er gewoon bij als ze voor het eerst voorkomen. Hieronder vind je een overzicht van de mogelijke soorten buit:

GRONDSTOFFEN



De meest voorkomende buit is voedsel, hout en steen. De spelers hebben deze grondstoffen nodig om acties uit te voeren, aan voorwaarden te voldoen en gereedschappen te bouwen. Als een speler buit ontvangt, neemt hij deze uit de algemene voorraad en legt hij deze in het kamp op het *Basiskamptableau*.

Let op: als een grondstof op is in de algemene voorraad, kunnen de spelers deze niet meer krijgen.

Tip: een andere speler kan de verworven grondstoffen in dezelfde ronde nog gebruiken.

GEREEDSCHAPPEN



De spelers krijgen vaak gereedschapsfiches, bijvoorbeeld als ze ideeën bouwen. Ook huiden, wortels, enzovoort, zijn gereedschappen. De spelers leggen de fiches bij hun groep. Die beschikt meteen over het gereedschap. De spelers mogen geen gereedschapsfiches aan medespelers geven.



- Om een gereedschap te gebruiken, **moet de speler het gereedschapsfiche afgeven**. De spelers kunnen een gereedschap dus slechts eenmaal gebruiken.



Talisman: de speler mag een gespeelde gevaarkaart negeren en zonder effect op de aflegstapel leggen.



Tent: de tent heeft zelf geen effect, maar spelers hebben deze nodig bij andere kaarten.



Vlot: het vlot komt alleen voor in module H. Zie ook bladzijde 3 in de "Extra uitleg".

KAARTEN



Mensen: de speler trekt 1 gedekte mensenkaart van de stapel op het *Basiskamptableau* en legt deze open bij zijn groep. Staat op de mensenkaart een **gereedschap**, dan neemt de speler het bijbehorende gereedschapsfiche uit de algemene voorraad en legt het **bij zijn groep**.



De speler moet een mensenkaart op het kerkhof leggen en krijgt een doodskopfiche.



Dromen: de speler trekt 1 **gedekte** droomkaart van de stapel op het *Basiskamptableau*. Hij legt deze **zonder hem te bekijken op zijn stapel**. Tot de dromen behoren onder andere dieren, speciale plaatsen of nieuwe moed.



Ideeën: de speler trekt 1 gedekte ideeënkaart van de stapel op het *Basiskamptableau* en zet deze open op een vrije plek op de werkbank. Als er geen plek meer vrij is, moet de speler een van de kaarten van de werkbank (niet de juist getrokken kaart) op het kerkhof leggen. Met sommige ideeën kunnen de spelers gereedschappen bouwen. Leg in dat geval de bijbehorende gereedschapsfiches uit de algemene voorraad in de uitsparing voor de kaart.



Geheimen: de speler zoekt de aangegeven geheimenkaart in de stapel geheimenkaarten op het *Nachttableau*, draait deze om en leest hem voor. We verklappen de inhoud nog niet. Als de geheimenkaart eerder al werd gespeeld en dus niet meer in de stapel op het *Nachttableau* zit, mogen de spelers hem niet opnieuw spelen.

- Geheimenkaarten bieden nieuwe acties. Daardoor is het mogelijk dat een speler meerdere kaarten in één keer moet afhandelen.
- Als een speler heeft geholpen bij het verkrijgen van een geheimenkaart, helpt hij ook bij het geheim. Ook andere groepen mogen nog helpen met de optie "Helpen", ook als ze eerder niet hebben meegeholpen.

SCHADE



Leg alle schadefiches op **precies 1 mens**. Zie "Levenspunten" op bladzijde 5.



Schade afweren: de spelers kunnen schade vermijden. Ze moeten daarvoor een gereedschapsfiche afleggen.

Let op: achteraf mogen de spelers op die manier geen schadefiches meer verwijderen.



Genezen: de speler mag 1 of meer schadefiches van mensen in zijn groep verwijderen. Als hij meerdere keren mag genezen, mag hij ook meerdere mensen genezen.

Let op: de spelers mogen alleen mensen uit andere groepen genezen als zij hem helpen of hij hen helpt.

DOODSKOPFICHES



De speler moet een doodskopfiche op het *Nachttableau* leggen. De spelers verliezen meteen bij 5 doodskoppen. De spelers kunnen waarschijnlijk niet altijd doodskoppen vermijden.



De speler mag een doodskopfiche van het *Nachttableau* terug in de algemene voorraad leggen. Op die manier gunnen de spelers zichzelf meer tijd.

OVERWINNINGSFICHES



De speler neemt een overwinningfiche en legt het op het *Nachttableau*. De spelers winnen meteen als de 5 overwinningfiches op het tableau liggen.

NACHTFASE



Zodra **alle spelers slapen**, met andere woorden als ze geen kaarten meer in hun kaartenstapel hebben, begint de nachtfase. Zie "Einde van de dagfase" op bladzijde 4.
Belangrijk: de spelers voeren de nachtfase tegelijkertijd uit.

VOEDEN



De spelers voeden alle mensen in hun groep. Daarvoor nemen ze voor elke mens 1 voedsel uit het basiskamp en leggen ze het terug in de algemene voorraad. Als er **te weinig voedsel** is, leggen de spelers voor **elke niet-gevoede mens een doodskopfiche** op het Nachttableau. Deze mensen sterven echter niet.

MISSIEKAARTEN

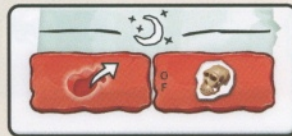
Als de spelers hun mensen hebben gevoed, moeten ze de missiekaarten behandelen. Alleen het deel van de kaart onder het maansymbool is daarbij van belang. De spelers moeten samen een van de afgebeelde acties uitvoeren. Net zoals bij een gevarenkaart is er altijd een negatieve actie (meestal gaat het om doodskoppen).

Tip: omdat de spelers de missiekaarten samen behandelen, mogen ze kiezen wie de eventuele kosten, bijvoorbeeld gereedschapsfiches, betaalt.

Let op: de spelers mogen missiekaarten niet negeren en de kaarten blijven na het uitvoeren van de actie liggen, tenzij anders aangegeven.

NACHTACTIEVE KAARTEN

Als de spelers in hun groep een kaart hebben met het symbool , moeten ze zoals bij de missiekaarten in de nachtfase een van de erop afgebeelde acties uitvoeren.



Hier: de speler moet 1 voedsel afgeven of 1 doodskopfiche nemen.

LET OP!

In **elke** nachtfase moeten de spelers **zowel** hun mensen voeden **als** missiekaarten uitvoeren.



Voorbeeld: missiekaart module A



De spelers leggen 3 voedsel en 1 huid terug in de algemene voorraad **of** ze leggen een doodskopfiche op het Nachttableau. De missiekaarten blijven het hele spel liggen. De spelers moeten dus in de volgende nachtfase opnieuw een van de acties uitvoeren.



Voorbeeld: nachtfase level 1

Speler 1



Speler 2



Speler 3



- 1 De spelers moeten voor hun 6 mensen 6 voedsel afleggen. Ze hebben echter nog maar 4 voedsel in hun basiskamp. Ze leggen de 4 voedsel af. Voor de 2 voedsel die ze niet kunnen afgeven, nemen ze 2 doodskopfiches.
- 2 Voor de missiekaart "Vette buit" hebben de spelers 1 huid, maar ze hebben geen voedsel meer. Ze moeten daarom nog een doodskopfiche nemen en mogen de huid behouden.
- 3 Voor de missiekaart "Een nieuwe wereld" beslissen de spelers dat speler 2 een tentfiche afgeeft. De spelers hebben dus een onderkomen gevonden en hoeven geen doodskopfiche te nemen.

EEN NIEUWE DAG

Schud de kaarten van de **gedekte** en **open aflegstapel samen** en verdeel de kaarten zo gelijkmatig mogelijk onder alle spelers. Deel de kaarten opnieuw **gedekt**. De spelers mogen de voorkant van de kaarten **in geen geval bekijken!**

Na het delen van de kaarten eindigt de nachtfase en begint een nieuwe dagfase. De spelers blijven dag- en nachtfasen herhalen tot ze winnen of verliezen.

VOORBEELD: OVERZICHT VAN EEN RONDE

Nu je alle spelregels kent, geven we je nog een gedetailleerd voorbeeld van het verloop van een ronde. Laat je niet afschrikken! Het ziet er op het eerste gezicht ingewikkelder uit dan het in werkelijkheid is.

Alleen voor dit voorbeeld hebben we de spelers een verschillende kleur gegeven om het overzichtelijker te maken.

- 1** Er zijn 3 spelers. Ze beslissen voor elke speler samen welke van de 3 bovenste kaarten van hun stapel ze spelen.

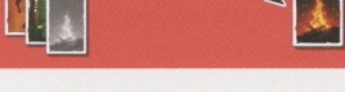
SPELER 1 – ORANJE



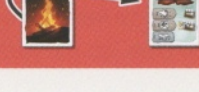
SPELER 2 – PAARS



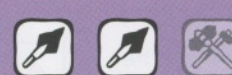
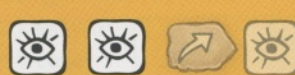
SPELER 3 – ROOD



- 2** De spelers draaien de door hen gekozen kaart tegelijkertijd om.



- 3** **ORANJE** heeft veel waarneming, maar geen kracht en kan dus de "Ree" niet spelen. **PAARS** gebruikt de optie "Helpen" op zijn kaart en legt de kaart af. De twee spelers samen voldoen aan alle voorwaarden.



- 4 Actie uitvoeren:** **ORANJE** geeft de bovenste 2 kaarten van zijn kaartenstapel af, aan de andere voorwaarden werd al voldaan.



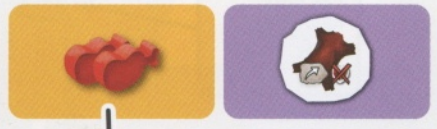
5 Eventueel schade nemen:

ORANJE geeft een kaart met een rode achterkant af en lijdt daardoor 1 schade. **PAARS** geeft zijn huid af om de schade af te weren.



6 Buit nemen:

ORANJE neemt 2 voedsel en legt het in het basiskamp. **ORANJE** en **PAARS** beslissen dat **PAARS** de huid krijgt.



7 ORANJE

legt de kaart "Ree" op het kerkhof.



8 Actie uitvoeren:

ROOD heeft gewacht tot zijn medespelers klaar zijn en voert nu zijn kaart uit. Hij kiest voor een nieuw idee omdat hij voldoende handigheid heeft.

9 ROOD

neemt de bovenste ideeënkaart van het Basiskamptableau en zet deze open op de werkbank. Daarna legt hij de bijbehorende kledingfiches uit de algemene voorraad in de uitsparing in de werkbank voor de kaart.



VOORBEELD SPECIALE KAARTEN

Deze informatie heb je pas later in het spel nodig. Je kunt deze voorlopig overslaan en meteen aan het eerste spel beginnen.

GEREEDSCHAPPEN EN GRONDSTOFFEN OP KAARTEN LEGGEN





Bij veel kaarten mogen de spelers gereedschappen of grondstoffen op de kaarten zelf leggen. Zodra een speler zo'n gereedschap of grondstof krijgt, moet hij kiezen of hij het gereedschap of de grondstof zoals gebruikelijk bij zijn groep legt **of** het op de kaart legt.




Hij mag het gereedschap of de grondstof achteraf **niet meer** gebruiken of terug bij zijn groep leggen. Hij mag het alleen gebruiken voor de actie op de kaart zelf.

KIEZEN VOOR EEN ALTERNATIEVE ACTIE



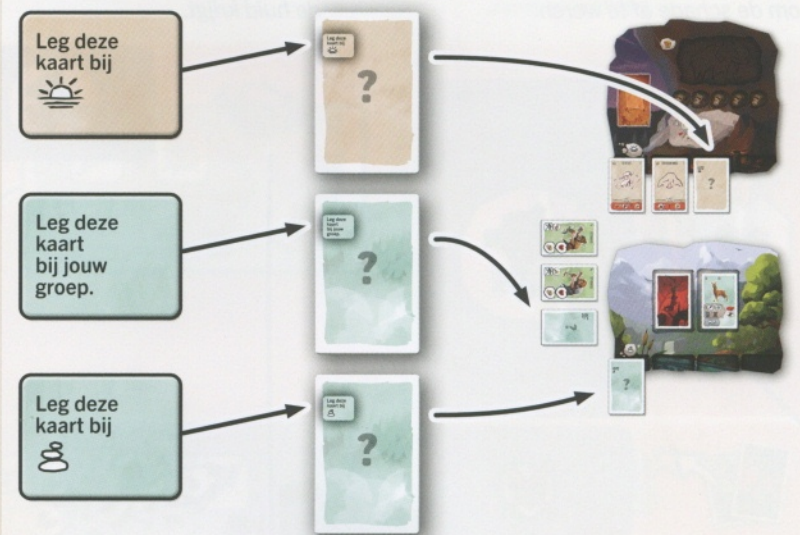
Een speler kan deze actie uitvoeren met de -actie van een kaart die hij heeft omgedraaid. In plaats van een andere speler te helpen, kan hij met die actie de alternatieve actie uitvoeren van een kaart die in **zijn** groep ligt of die bij  ligt. Net zoals bij andere acties moet de speler aan de voorwaarden voldoen en/of de kosten betalen om de buit te krijgen. Hij legt de kaart na het uitvoeren van de actie **niet** af op de aflegstapel.

Let op: als een speler een alternatieve actie op de kaart van een medespeler wil uitvoeren, moet ook die speler een -actie gebruiken.

NIEUWE KAARTEN

Op veel kaarten staat vermeld waar de speler ze moet afleggen zodra hij ze speelt. Hij **moet dat doen** en daarmee is de kaart afgehandeld en kan de speler geen andere optie meer kiezen.

Voorbeeld: nieuwe kaarten afleggen




Voorbeeld: kiezen voor een alternatieve actie





1 Speler 1 en Speler 2 hebben hun kaart omgedraaid. Speler 1 heeft de kaart "Ree", Speler 2 heeft de kaart "Bomen" omgedraaid.

2 Speler 1 en Speler 2 besluiten samen de kaart "Darca" in de groep van Speler 1 te gebruiken. Speler 1 activeert zijn kaart "Darca" met behulp van de optie "Helpen" op zijn zojuist omgedraaide kaart "Ree" en legt de kaart "Ree" vervolgens af.

3  Speler 2 gebruikt de optie "Helpen" op zijn kaart "Bomen". Omdat de kaart "Darca" bij speler 1 ligt, moet Speler 1 één kaart afleggen om de buit te krijgen.

4 Beide spelers kiezen ervoor dat Speler 2 de nieuwe mensenkaart krijgt en open in zijn groep legt.

EXTRA ACTIES

Veel kaarten bieden extra acties als ze open liggen. Het kan om kaarten in de groep van een speler of bij  of  gaan. Deze acties gelden **niet als optie** in een beurt. De spelers hoeven de kaart daarom **niet** af te leggen op de aflegstapel. De spelers mogen **zoveel extra acties als ze willen** uitvoeren, in de mate van het mogelijke, en ze mogen dat te allen tijde doen.

Voorbeeld van een extra actie op de missiekaart "Gehuil in de nacht":



EXTRA UITLEG



OVERZICHT VAN DE LEVELS

We geven je hier enkele mogelijke combinaties van modules. Combineer voor een spelletje Paleo bij voorkeur 2 verschillende modules. Deze combinaties noemen we levels. Speel de hieronder voorgestelde levels bij voorkeur in de opgegeven volgorde.

LEVEL I Module (A) + (B)

LEVEL II Module (C) + (D)

LEVEL III Module (E) + (F)

LEVEL IV Module (C) + (G)

LEVEL V Module (A) + (H)

LEVEL VI Module (B) + (I)

LEVEL VII Module (D) + (E) + (J)

EIGEN LEVELS De spelers kunnen de 10 modules naar wens combineren, bijvoorbeeld nadat ze alle voorgestelde levels hebben gespeeld. Combineer telkens 2 modules. Als de spelers module J willen spelen, moeten ze in totaal 3 modules combineren.

Ga pas naar een volgend level als je een level hebt gewonnen.
Op bladzijde 2 en 3 staan de details van de modules.
Op bladzijde 4-6 worden bijzondere kaarten uitgelegd.

SORTEREN VAN DE KAARTEN

Afhankelijk van de gekozen modules hebben de spelers verschillende kaarten nodig. We leggen hier nog een keer uit waar je de kaarten vindt en hoe je ze sorteert. Welke kaarten je precies moet gebruiken, staat vermeld op de volgende 2 bladzijden. De geheimenkaarten, missiekaarten en ideeënkaarten worden altijd bij het begin van het spel op dezelfde plaats klaargelegd. Alle andere kaarten uit de module worden samen met de basiskaarten (1) geschud (zie bladzijde 3 in de "Spelregels").

GEHEIMENKAARTEN




Bij sommige modules horen bepaalde geheimenkaarten. Die moeten de spelers vooraf uit de stapel geheimenkaarten halen. De geheimenkaarten vormen een aparte stapel (5). Ze worden **nooit** door de modulekaarten geschud. Geheimenkaarten herken je aan het **getal** op de **achterkant**. Leg de voor het level benodigde kaarten als gedekte stapel op het *Nachttableau*.

Tip: als de spelers zelf een combinatie van modules kiezen, komen mogelijk dezelfde geheimenkaarten aan bod. Dat is geen probleem, maar tijdens het spel kunnen de spelers elke geheimenkaart slechts éénmaal spelen.

MISSIEKAARTEN



In elke module zit 1 missiekaart. Leg deze bij  op het *Nachttableau*.

WACHTPLAATS



De spelers leggen hier kaarten af die op hen wachten. Als de 4 voorziene vakken vol liggen, kunnen de spelers eventuele extra kaarten onder de eerste 4 kaarten leggen.

IDEEËNKAARTEN



Bij enkele modules beschikken de spelers al vanaf het begin van het spel over een idee. Deze ideeënkaart zit bij de module. De spelers halen de kaart uit de stapel en zetten deze open op een vrije plaats in de werkbank. Ze leggen de eventueel bijbehorende gereedschapsfiches in de uitsparing ervoor.



DOBBELEN



Staan bij een module dobbelstenen afgebeeld, dan hebben de spelers de 2 dobbelstenen nodig. Leg ze klaar bij de werkbank.

MODULES

A VETTE BUIT (9 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemakkelijk

Om de winter te overleven moeten de spelers voorraden verzamelen. Gelukkig ontdekten de verkenners een kudde mammoeten bij de rivier.

- Missiekaart A
- Geheimenkaarten 1 en 2



B EEN NIEUWE WERELD (11 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemakkelijk

De spelers moeten verder trekken en de buit volgen als ze niet van de honger willen omkomen.

- Missiekaart B
- Ideeënkaart "Tent"



C GEHUIL IN DE NACHT (10 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemiddeld

In dit gebied staan de spelers niet aan het begin van de voedselketen... Tenminste... nog niet.

- Missiekaart C
- 2 dobbelstenen
- Geheimenkaarten 3 en 4



Alle kaarten met het woord "wolf" of "wolven" in de titel gelden als "Wolf"-kaarten. Uit welke module de wolven komen, maakt niet uit.

Tip: leg vernietigde "Wolf"-kaarten naast het kerkhof, zo zie je meteen hoeveel het er zijn.

D DE VOLGENDE STAP (11 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemakkelijk

Zonder de juiste grondstoffen kunnen de spelers geen nieuw gereedschap maken.

- Missiekaart D
- 2 dobbelstenen
- Kaart "Handwerken" bij 8
- Geheimenkaarten 5, 6 en 7



E HELDEN VAN DE IJSTIJD (12 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemiddeld

Er duiken 4 indrukwekkende dolers op in het kamp. Voorlopig is alleen hun eetlust indrukwekkend.

- Missiekaart E
- 2 dobbelstenen
- Geheimenkaarten 3, 8, 9, 10 en 11
- Jhula's, Orru's, Darca's en Ahabs wens bij 8



De 4 "Wens"-kaarten zijn de 4 kaarten die de spelers aan het begin van het spel bij 8 hebben gelegd.




Jhula's wens:

Het maakt niet uit van welke kaart de talisman komt.



Orru's wens:

Het  moet van de vermelde kaart komen.

F SNEEUWSTORM (17 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemiddeld

Het is zover, de winter bedekt de toendra met zijn koude mantel.

- Missiekaart F
- 2 dobbelstenen
- Ideeënkaart "Kampvuur"
- Geheimenkaarten: 7, 12, 13, 14 en 15




G ZELDZAME KOORTS (15 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: gemiddeld

De volksstam wordt getroffen door een ziekte. Misschien weet de medicijnvrouw welke bessen helpen.

- Missiekaart G
- 2 dobbelstenen
- Geheimenkaarten 8, 16 en 17



In tegenstelling tot bij andere schade, waarbij slechts 1 groep lijdt, lijdt in dit geval ieder mens 1 schade. Ook in dit geval kunnen de spelers schade afweren  en ze mogen zelf kiezen welke mens ze op die manier beschermen.

Tip: bekijk de bessen goed, ze zien er allemaal anders uit.

H DE BREDE RIVIER (14 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: moeilijk

Wat zullen de spelers aan de overkant van deze rivier ontdekken?

- Missiekaart H
- 2 dobbelstenen
- Ideeënkaart "Vlot"
- Geheimenkaarten 10, 18, 19 en 20



Vorbereiding: schud alle rivierkaarten uit deze module en leg ze als stapel bij . Deze kaarten vormen de brede rivier.

Extra spelregel: in plaats van een kaart uit zijn stapel om te draaien, mag een speler een rivierkaart bij omdraaien, op voorwaarde dat hij een in zijn groep heeft.



Rivierkaart

I AANVAL VAN DE WITHANDEN (11 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: moeilijk

Alleen de sterkste vrouwelijke krijgers slagen erin het dorp te verdedigen.

- Missiekaart I
- Geheimenkaarten 6 en 9



Vorbereiding: voor de spelers mensen nemen, verwijderen ze de 4 kaarten "Vrouwelijke krijger" uit de stapel mensenkaarten en leggen ze deze bij .

Extra spelregel: deze 4 kaarten "Vrouwelijke krijger" moeten het dorp verdedigen en kunnen daarom niet aan een groep worden toegevoegd. Ze hebben echter wel levenspunten. Net zoals de mensen in de groepen van de spelers, kunnen ze sterven en krijgen de spelers een .

J HET BEEST (14 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: dodelijk

Er doolt een meedogenloos beest rond het basiskamp. De spelers zijn nergens veilig!

- Missiekaart J
- 2 dobbelstenen
- 6 "Klauw"-kaarten
- Geheimenkaarten 21 en 22



Vorbereiding: leg de 6 ("Klauw"-kaarten) gedekt bij . De spelers mogen deze kaarten nog niet meteen gebruiken.

Extra spelregel: de spelers winnen niet zodra ze 5 hebben verzameld. Ze mogen wel zodra ze 5 hebben de afgebeelde extra actie uitvoeren.

Het beest is (kalm) of (boos).

In het begin van het spel is het beest (kalm). De spelers kunnen dan geen acties met (boos) uitvoeren.



SPELVARIANTEN

Als de spelers er niet in slagen een level uit te spelen of als ze een level te eenvoudig vinden, kunnen ze met deze varianten de moeilijkheidsgraad aanpassen. Ze kunnen ook meerdere varianten tegelijkertijd gebruiken.

EENVOUDIGER

Grote stam: als een speler een (Mens) krijgt, trekt hij altijd 2 kaarten, kiest hij 1 van beide kaarten en legt hij de andere onder aan de stapel mensenkaarten. Bij het begin van het spel krijgen de spelers dus 4 (Mensen) en ze houden er 2 van.

Voorraden: trek aan het begin van het spel 2 (Ideeën) en zet ze op de werkbank. Leg 2 en 2 in het basiskamp.

Teamwork: als een speler een andere speler helpt, mogen ze samen beslissen wie kaarten afgeeft.

VARIANT VOOR 1 SPELER

Het spel blijft hetzelfde met uitzondering van deze aanpassingen: **voorbereiding:** De speler start zonder voedsel in zijn basiskamp. Nadat hij de basiskaarten met de kaarten van de gekozen modules heeft geschud, deelt hij geen kaarten uit maar legt hij de **hele** stapel voor zich neer. Hij neemt zoals in het gewone spel 2 (Mensen).

Spelverloop: telkens als de speler een kaart omdraait, mag hij 1 keer om hulp roepen.

Tip: verlies of win je driemaal na elkaar, pas dan met behulp van deze varianten de moeilijkheidsgraad aan.

MOEILIJKER

Rugzak: als een speler grondstoffen krijgt, moet hij ze op een van zijn mensen leggen. Elk mens mag niet meer dan 2 grondstoffen bezitten. De speler mag de grondstoffen alleen in het basiskamp leggen als hij of een medespeler die hem helpt een (Thuis) heeft omgedraaid. Eerder mogen de spelers de grondstoffen op hun mensen niet gebruiken.

Mist: de spelers mogen slechts uit 2 kaarten van hun stapel kiezen (in plaats van 3).

Zwakte: telkens als de spelers een mens krijgen (ook in het begin van het spel), lijdt dat mens 1 .

Om hulp roepen: de speler legt 2 kaarten af om met 1 dobbelsteen te dobbelen. Hij geeft 4 kaarten af om met 2 dobbelstenen te dobbelen. Hij telt de gedubbelde capaciteiten bij zijn eigen capaciteiten op.

Let op: als de speler een kaart omdraait waarbij hij de moet gebruiken, moet hij eerst dobbelen voor de kaart en het resultaat noteren. Daarna mag hij om hulp roepen.

KAARTEN

Op de volgende 3 bladzijden bespreken we kaarten die naar onze ervaring vaak vragen oproepen. We hebben ze ingedeeld volgens de aanduiding rechtsboven op de kaart. Geheimenkaarten (5) staan gerangschikt volgens het **getal** in . Het is niet mogelijk alle kaarten te bespreken en dat is ook niet nodig. De meeste kaarten volgen de logica van de normale regels. **Begrijp je een kaart niet, lees dan de uitleg over de kaarten opnieuw.** Probeer de andere kaarten niet te bekijken, zo blijft het vervolg van het spel spannend.

1 BASISKAARTEN



THUIS



Als een speler een andere speler helpt om deze actie uit te voeren, tellen ze het aantal mensen in hun beide groepen **niet** op. Alleen de speler die de (Mens) zal krijgen, moet **1-2** (Mensen) in zijn groep hebben.

3

DROMEN



HANDELAAR

De speler geeft **1** van de 3 afgebeelde grondstoffen af en krijgt in ruil daarvoor van elk van de andere 2 grondstoffen 1 exemplaar.

Voorbeeld:

De speler geeft 1 af en krijgt 1 en 1 .



NIEUWE MOED

De speler legt de bovenste 3 kaarten van de gedekte aflegstapel in onveranderde volgorde op zijn eigen stapel.



VISIOEN

De speler mag 3 kaarten naar keuze uit zijn eigen stapel bekijken zonder een actie ervan uit te voeren. Daarna legt hij de kaarten gedekt in een volgorde naar keuze terug op zijn stapel.



WAARSCHUWING

De speler mag een kaart naar keuze uit zijn eigen stapel op de gedekte aflegstapel leggen. Hij lijdt **geen schade** als hij een kaart met een rode achterkant kiest. Hij hoeft niet 1 van de bovenste 3 kaarten te kiezen.

5

GEHEIMEN



HONGERIGE JAGERS

De speler **mag** het effect van deze kaart **bovenop** 1 actie gebruiken, zodat hij meteen beschikt over **+2** om te voldoen aan een voorwaarde. Hij kan het effect ook gebruiken als de kaart geen als buit oplevert. De speler hoeft dan geen voedsel uit zijn voorraad af te geven! De speler mag het effect zo vaak hij wil gebruiken in de dagfase, maar slechts 1 keer per kaart die hij omdraait.



KLOPJACHT

Zodra deze kaart is omgedraaid, hebben de spelers de kans de **"Roedel wolven"** te overwinnen. In plaats van een actie uit te voeren op de kaart **"Roedel wolven"**, kunnen de spelers de extra actie op **"Klopjacht"** uitvoeren.



"Roedel wolven"



SPEERWERPER

De speler **mag** bij het uitvoeren van 1 actie **bijkomend** dit effect gebruiken. Hij legt **een speerfiche** af en beschikt dan meteen over **+3** . De op het speerfiche dat hij aflegde telt niet meer mee.

De speler mag het effect zo vaak hij wil gebruiken in een dagfase, maar slechts 1 keer per kaart die hij omdraait.



OPPERHOOFDSKLEDERDRACHT

Als een speler schade lijdt, moet hij kiezen of hij een mens of de opperhoofdslederdracht schade laat lijden. Hij mag de schade niet verdelen. Net als bij een mens kan ook bij de opperhoofdslederdracht een teveel aan schade vervallen.

**JHULA**

De speler mag gebruiken om **1** af te geven en daardoor **1** uit zijn groep te verwijderen. Hij kan een mens uit een andere groep alleen genezen als die groep hem helpt.

**ORRU**

De speler mag gebruiken om 1 idee uit de werkbank te bouwen. Hij moet echter zoals gebruikelijk voldoen aan de opgelegde voorwaarden.

**AHAB**

De speler mag gebruiken om een omgedraaide gevarenkaart van een medespeler af te leggen zonder effect, alsof die speler de kaart negeert.

**INGEGRAVEN VREEMDELING**

Als de speler geen actie heeft gekozen waarmee deze kaart wordt vernietigd, legt hij deze als normale kaart op de open aflegstapel. Deze wordt aan het einde van een dag samen met alle andere kaarten in de nieuwe stapel verdeeld. Deze is dan gemakkelijker terug te vinden.

**GENEZING**

De speler mag alleen van de 3 opgegeven bessenkaarten op deze kaart leggen. Hij mag ook meer dan **1** van een van zijn bessenkaarten op deze kaart leggen.

Ieder van jullie mensen lijdt.

Deze actie is dezelfde als die op de missiekaart "Zeldzame koorts".
Zie bladzijde 2.

**AANWIJZING**

Deze kaart biedt zelf geen acties, maar dient louter als aanwijzing.

**VERRE LANDEN**

Leg 3 van het kerkhof op jouw stapel terug.

Met deze actie mag de speler de kaarten op het kerkhof doorzoeken en 3 kaarten naar keuze met daarop het symbool gedekt op zijn eigen stapel leggen. Hij kan deze kaart ook negeren en deze op de open aflegstapel afleggen.

**AHABS AANBOD**

In plaats van een van de afgebeelde acties uit te voeren mag de speler net zoals bij andere kaarten de kaart negeren en deze op de open aflegstapel leggen.

**HET BEEST ONTWAAKT**

De spelers nemen de **6** ("Klauw"-kaarten) van en leggen deze op posities naar keuze in hun stapels. Ze hoeven de kaarten niet gelijkmatig te verdelen. Bovendien mogen de spelers vanaf nu telkens als ze een overwinningfiche krijgen in plaats daarvan een doodskopfiche afgeven.

Het beest is nu (boos). De spelers kunnen nu **niet meer** kiezen voor acties met (kalm).
Vanaf nu gelden de acties met (boos).

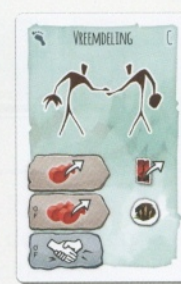
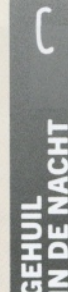
**SABELTANDTIJGER**

Net zoals een mens heeft ook de Sabeltandtijger levenspunten. Met behulp van kaarten waarop het rechts afgebeelde symbool staat, kunnen de spelers het daarop aangegeven aantal schadefiches aan de Sabeltandtijger toevoegen. Zodra er 5 schadefiches op de Sabeltandtijger liggen, wordt de kaart vernietigd en hebben de spelers meteen gewonnen.

Zie ook Geheimenkaart 21 "Het beest ontwaakt".



Schade voor de Sabeltandtijger

**VREEMDELING**

De speler mag een willekeurige kaart met een rode achterkant uit zijn stapel zonder effect afleggen op de gedekte aflegstapel.

DE VOLGENDE
STAP



ROTSLAWINE

Als de speler alleen de negatieve actie kan uitvoeren, maar geen bergkaart in zijn stapel heeft, legt hij de "Rotslawine" zonder effect af op het kerkhof.



Bergkaart

SNEEUWSTORM



GRONDVORST

Voorbeeld: omdat speler 1 de actie op "Grondvorst" eerst moet uitvoeren, moet speler 2 zijn kaart "Bomen" zonder effect afleggen op de open aflegstapel.



Speler 1



Speler 2

ZELDZAME
KOORTS



BESMETTING

Elke mens in de groep van de speler met daarop 1 of meer , lijdt nog een . Net zoals bij de kaart "Zeldzame koorts" kan de speler de schade afweren.

Zie bladzijde 2.

DE BREDE
RIVIER



VISSER

De speler legt de visser bij zijn groep mensen. De visser werkt zoals een ander mens. De speler moet hem dus voeden en de visser kan schade lijden.



OVERBOORD

Voorbeeld:

Speler 2 gebruikt om speler 1 te helpen. Beide spelers hebben een vlotfiche. Speler 1 geeft zijn vlotfiche af. Daarna mogen ze samen beslissen wie van hen de buit krijgt.



Speler 1



Speler 2

HET BEEST



EINDELOZE HONGER

Vernietig een kaart van een andere speler.

De speler kan schade vermijden door deze optie te kiezen, tenminste als een andere speler een kaart met heeft omgedraaid. De andere speler moet zijn omgedraaide -kaart vernietigen en mag geen actie uitvoeren.



© 2020 Hans im Glück Verlags-GmbH

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

Auteur: Peter Rustemeyer

Illustraties: Dominik Mayer

Vormgeving: Franz-Georg Stämmele

3D-beelden: Andreas Resch

Vertaling: Anja De Lombaert

Eindredactie: 999 Games b.v.

