

# PALEO

## Die Höhlen

Weil ein schweres Erdbeben unser Zuhause verwüstet hat, suchen wir Unterschlupf in den nahe gelegenen Höhlen. Dort stellen wir uns Dunkelheit, Irrwegen und seltsamen Geräuschen.

### ACHTUNG!

Dieses Modul ist nur zusammen mit Paleo spielbar.

Die Höhlen zwingen euch dazu, eure Lösungsansätze für die anderen Module neu zu überdenken. Dabei erhöhen sie den Schwierigkeitsgrad ein wenig.

### UNSERE LEVELVORSCHLÄGE

Folgende Kombinationen sind besonders spannend:

Module **D** + **U**    Module **I** + **U**

Module **F** + **U**    Module **S** + **U**    Modul S „Die Hornissen“ ist separat erhältlich

## MODUL **U**

**HEIMATLOS** (19 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Vielleicht können wir die Höhlen bewohnbar machen.

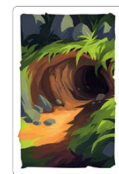
- Missionskarte U
- Geheimniskarte 1, 3 und 7



### MISSIONSKARTE





**Tipp:** Sammelt die zerstörten  (Höhlenkarten) neben dem Friedhof, damit ihr immer seht, wie viele es sind.



Höhle

### ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Nehmt die **8**  (Zuhause-Karten) aus den Basiskarten, mischt sie und legt sie als Stapel zu . Diese Karten erhaltet ihr erst im Laufe des Spiels.

## NEUE SYMBOLE UND AKTIONEN



### DURCH DIE HÖHLE IRREN

Wählst du eine Option mit diesem Symbol, legst du zuerst die aufgedeckte Karte wie üblich ab. Siehe dann deinen Stapel durch und lege alle Karten, die sich **über** der **nächsten** (Höhlenkarte) befinden, **unter** deinen Stapel. Dabei darfst du die Reihenfolge der Karten nicht ändern. Ist die oberste Karte deines Stapels bereits eine (Höhlenkarte), legst du **keine** Karten unter deinen Stapel. In beiden Fällen liegt jetzt eine (Höhlenkarte) oben auf deinem Stapel. Lege sie verdeckt vor dich. Im **nächsten** Zug **musst** du diese Karte aufdecken. Du darfst dich **nicht** für eine andere der obersten Karten deines Stapels entscheiden.

**Sonderfall:** Hast du keine (Höhlenkarte) in deinem Stapel, passiert nichts.

! Legst du durch diese Option eine Karte mit roter Rückseite unter deinen Stapel, erleidest du dadurch **keinen** Schaden.

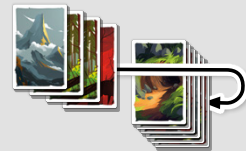
Beispiel: „Durch die Höhle irren“ abhandeln

1



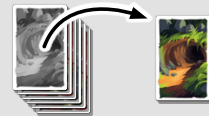
Du suchst die nächste (Höhlenkarte) in deinem Stapel.

2



Du legst alle Karten darüber in unveränderter Reihenfolge unter deinen Stapel.

3



Im nächsten Zug **musst** du die (Höhlenkarte), die jetzt oben auf deinem Stapel liegt, aufdecken.



### ZUHAUSE-KARTE NEHMEN

Nimm dir **1** (Zuhause-Karte) vom Stapel bei  $\mathcal{S}$ . Lege sie unbesehen oben auf deinen Stapel. *Ihr habt euch in der Höhle breit gemacht.*

## KARTEN MIT \*



### LEUCHTPILZE

Fordert dich eine Aktion durch ein dazu auf, **1** oder mehr (Fackeln) abzugeben, darfst du pro Fackel entscheiden, stattdessen **1** (Nahrung) abzugeben.

Habt ihr keine (Nahrung) in eurem Lager, darfst du diese Option nicht nutzen.

Musst du vorweisen, darfst du **nicht** (Nahrung) abgeben, um die Voraussetzung zu erfüllen.



### ÜBERFLUTETER GANG & ENTFLAMMBARE GASE

Hast du **keine** (Fackel) in deiner Gruppe, darfst du anderen SpielerInnen helfen oder die Karte ignorieren. Liegt die Karte „Leuchtpilze“ in deiner Gruppe, zählt (Nahrung) in eurem Lager **nicht** als (Fackel).



© 2024 Hans im Glück Verlags-GmbH  
 Autor: Peter Rustemeyer & HiG Team  
 Grafik: Franz-Georg Stämmele  
 Illustration: Ingram Schell

Hans im Glück Verlag  
 Birnauer Str. 15, 80809 München  
 info@hans-im-glueck.de  
 www.hans-im-glueck.de

Ein Produkt des Online Shops  
 Carcassonne & Co.  
 www.cundco.de

