

PALEO

Die Hornissen

Wir haben gelernt, wie nützlich Bienen und ihr Honig sein können. Aber jetzt haben sich in der Nähe Hornissen angesiedelt und die scheinen alles andere als freundlich zu sein.

ACHTUNG!

Dieses Modul ist nur zusammen mit Paleo spielbar.

Mit leichten Modulen kombiniert, sind die Hornissen keine große Gefahr; mit schweren Modulen könnten sie euch an eure Grenzen bringen.

UNSERE LEVELVORSCHLÄGE

Folgende Kombinationen sind besonders spannend:

Module (C) + (S) Module (H) + (S)

Module (E) + (S) Module (G) + (J) + (S)

MODUL (S)

SURREN IM WALD (20 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Hier muss irgendwo ein Nest von diesen Biestern sein.

- Missionskarte S
- Geheimniskarte 2
- die Karte „Wundsalbe“ zu ⚡
- 2 Würfel



WUNDSALBE

Entferne **1 Heilwurzel** von der Karte „Wundsalbe“, um genau **1 Schadensplättchen** von jedem Menschen in deiner Gruppe zu entfernen. Alle MitspielerInnen, die dir bei dieser Aktion helfen, dürfen das ebenfalls tun.

NEUE SYMBOLE UND AKTIONEN




HORNISSENKARTEN

Ihr werdet immer wieder auf Karten mit dieser Rückseite treffen. Sie gelten aber auch als Karten mit rote Rückseite. Sie verursachen also Schaden, wenn du sie beispielsweise verdeckt ablegst.




HORNISSENKARTE AUFDECKEN

Wählst du eine Option mit diesem Symbol, legst du zuerst die aufgedeckte Karte wie üblich ab und deckst dann die nächste  (Hornissenkarte) aus deinem Stapel auf. Diese Karte musst du dann nach den üblichen Regeln ausführen. Hast du keine Hornissenkarte im Stapel und kannst keine andere rote Aktion der Karte ausführen, passiert nichts.




HORNISSENKARTE ABWERFEN

Du darfst eine beliebige  (Hornissenkarte) ohne Auswirkungen von deinem Stapel auf den verdeckten Ablagestapel legen. Du erhältst dabei keinen Schaden. Wie sonst auch dürfen dir andere helfen, um Hornissen aus ihrem Stapel abzuwerfen.




KEINE HORNISSENKARTE IM STAPEL HABEN

Um eine Aktion mit diesem Symbol auszuführen, darf sich in deinem Stapel oder dem Stapel helfender MitspielerInnen keine  (Hornissenkarte) befinden. Wenn du mindestens **1** Hornissenkarte in deinem Stapel hast, darfst du diese Aktion nicht ausführen.



REGELZUSATZ

VERMEIDBARE GEFAHREN

Diese speziellen Gefahren tauchen bereits in der ersten großen Erweiterung „Ein neuer Anfang“ auf. Du erkennst sie an einem blau-roten Hintergrund und einem (!) oben links. Auf manchen dieser Gefahrenkarten kannst du die Gefahr alleine dadurch vermeiden, dass ihr bestimmte Dinge nicht habt. Du findest daher auf der Karte neben einer negativen Aktion auch eine -Aktion. Falls die Gefahr nicht eintritt, darfst du anderen SpielerInnen helfen oder die Karte ignorieren.

Beispiel: Eine vermeidbare Gefahr abhandeln




- 1 Du hast diese Karte aufgedeckt. Nun musst du überprüfen, ob du mindestens 1  (Hornissenkarte) in deinem Stapel hast.
- 2 Da du keine Hornissenkarte in deinem Stapel hast, kannst du die Karte entweder ignorieren, 1 Karte abwerfen um 1  zu erhalten, oder du hilfst einer MitspielerIn.
- 3 Danach legst du die Karte wie üblich auf den Ablagestapel.

KARTEN MIT *



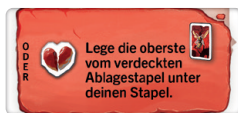
ABTAUCHEN




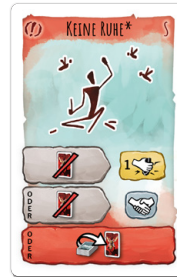
Wenn du diese Option wählst, musst du 1 beliebige  (Flusskarte) aus einer beliebigen Position von deinem Stapel auf den verdeckten Ablagestapel legen, ohne sie auszuführen. Wie sonst auch, darf auch eine helfende MitspielerIn die Flusskarte aus ihrem Stapel abwerfen.




HORNISSENSCHWARM



Wenn du diese Option wählst, musst du die oberste  (Hornissenkarte) vom verdeckten Ablagestapel verdeckt unter deinen Stapel legen und erhältst 1 Schaden. Hast du keine Hornissenkarte in deinem Stapel, erhältst du trotzdem 1 Schaden.





KEINE RUHE

Wenn du keine  (Hornissenkarte) in deinem Stapel hast, darfst du entweder 1 Idee aus der Werkbank bauen, anderen SpielerInnen helfen, oder die Karte ignorieren.



ABFACKELN

Zerstöre die nächsten 2  (Hornissenkarten) in deinem Stapel. Lege sie offen auf den Friedhof. Solltest du nur eine oder keine Hornissenkarte in deinem Stapel haben, musst du nur so viele zerstören wie möglich. Führe danach die Geheimniskarte 2 aus.

Sonderfall: Hilft dir eine MitspielerIn bei dieser Aktion, darf sie ebenfalls  (Hornissenkarten) aus ihrem Stapel zerstören. Sollte sie dir also helfen, müsst ihr insgesamt bis zu 2 Hornissenkarten zerstören.