

PALEO

Die neuen Geheimnisse

Scheinbar vertraute Wege führen uns nun zu unbekannten Gefahren und Chancen. Außerdem kreuzen unerwartete Begegnungen und Hindernisse unsere Pfade.

ACHTUNG!

Dieses Booster-Pack ist nur zusammen mit Paleo spielbar.

Es ist mit allen anderen Modulen und Erweiterungen kombinierbar. Damit könnt ihr die bestehenden Geheimniskarten und die Basiskarten aufstocken und unvorhersehbare Entdeckungen machen. Wollt ihr trotzdem mal wieder ohne „Die neuen Geheimnisse“ spielen, erkennt ihr die Karten an dem  - Symbol oben rechts.

UNSERE LEVELVORSCHLÄGE

Folgende Kombinationen sind besonders spannend:

Module  +  Module  + 

Module  +  Module  + 

Module P und Q sind aus der Erweiterung „Ein neuer Anfang“

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Ignoriert Schritt 9 beim Spielaufbau. Stattdessen **mischt** ihr **alle** Geheimnisse 5 mit den **9 neuen Geheimnissen** zusammen. Ihr müsst **keine** speziellen Karten heraussuchen. Legt **alle** gemischten Geheimnisse verdeckt als Stapel auf das Tableau *Nacht*.

Mischt die **7 neuen Basiskarten** 1 vor Spielbeginn mit den übrigen Basiskarten zusammen (Schritt 11 beim Spielaufbau).

IHR BESITZT DIE ERWEITERUNG „EIN NEUER ANFANG“?

Spielt ihr mit den Basiskarten 6 der Erweiterung „Ein neuer Anfang“ (oben rechts mit  markiert) anstatt der üblichen Basiskarten 1, mischt ihr die **7 neuen Basiskarten** 1 mit den Basiskarten 6 der Erweiterung zusammen. Die Basiskarten 1 des **Grundspiels** werden wie üblich **nicht** verwendet.

Besitzt ihr die Erweiterung „Ein neuer Anfang“, wollt aber ohne sie spielen, könnt ihr trotzdem die darin enthaltenen Geheimniskarten 5 mit allen anderen zusammenmischen. Vielleicht erwartet euch ja die ein oder andere Überraschung.

IHR WOLLT MÖGLICHST SCHNELL ALLE NEUEN GEHEIMNISSE KENNENLERNEN?

Dann mischt die neuen Geheimnisse **nur** mit den Geheimnissen zusammen, die ihr für die gewählten Module braucht.

REGELZUSATZ



GEHEIMNISKARTE HERAUSSUCHEN

Mit den neuen Geheimnissen gibt es nun für viele Zahlen mehr als eine passende Karte. Deshalb gilt von nun an eine Zusatzregel:

Wenn dich eine Aktion auffordert, eine Geheimniskarte vom Stapel auf dem Tableau *Nacht* herauszusuchen, **musst** du daraus die **nächste Geheimniskarte** mit der **angegebenen Zahl** aufdecken.

Sollten sich noch **weitere** Geheimniskarten mit dieser Zahl im Stapel befinden, deckst du diese **nicht** auf, sondern lässt sie im Stapel liegen.

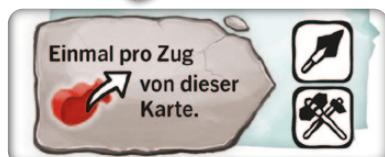
Führe die aufgedeckte Geheimniskarte wie üblich aus.

KARTEN MIT *



KOCHKÜNSTLER

Es ist egal, von welcher deiner Aktionen die (Nahrung) stammt. Dabei darfst du auch mehr als nur **1** (Nahrung) auf diese Karte legen.



Du **darfst** bei einer Aktion **zusätzlich** diesen Effekt nutzen, um **1** (Nahrung) von der Karte „Kochkünstler“ abzugeben und je **1** **und** **1** mehr zu haben. Du darfst diesen Effekt beliebig oft in einer Tagphase nutzen, jedoch pro Karte, die du aufdeckst, nur einmal. Du darfst diesen Effekt auch **nach** einem Würfelwurf nutzen.

Hinweis: Die Karte „Kochkünstler“ ist keine Menschenkarte und muss daher in der Nachtphase nicht ernährt werden.



ÄCHTUNG

Solange diese Karte in deiner Gruppe liegt, darfst du **keine** -Aktionen nutzen. Um sie zu zerstören, müssen **alle** anderen **dir helfen** und ihr müsst insgesamt **2 beliebige** Werkzeuge abgeben. Dann dürft ihr **1** (Schaden) von einer Karte entfernen.



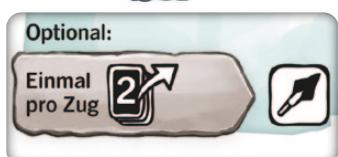
ORAKEL

Du **darfst einmal** pro Nachtphase diesen Effekt nutzen. Gib hierfür **1** (Nahrung) ab, um **1** (Talisman) zu erhalten.



EINGESCHÜCHTERTER FREMDER

Du darfst nutzen, um diese Aktion auszuführen und **1** (Menschen) zu erhalten.



Du **darfst** bei einer Aktion **zusätzlich** diesen Effekt nutzen, um **1** mehr zu haben. Du darfst diesen Effekt beliebig oft in einer Tagphase nutzen, jedoch pro Karte, die du aufdeckst, nur einmal. Du darfst diesen Effekt auch **nach** einem Würfelwurf nutzen.

Hinweis: Die Karte „Eingeschüchterter Fremder“ ist keine grüne Menschenkarte und muss daher in der Nachtphase nicht ernährt werden.



KIRSCHBÄUME

Nachdem du diese Karte ausgeführt hast, legst du sie wie eine normale Karte auf den offenen Ablagestapel. Sie wird dann am Ende des Tages zusammen mit allen anderen gemischt und in neuen Stapeln verteilt. Es wird dadurch also deutlich einfacher, diese Karte wiederzufinden.



VERWAISTER LÖWE

Sobald du Schaden erleidest, musst du dich entscheiden, ob entweder ein Mensch oder der verwaiste Löwe diesen Schaden erleidet. Du darfst den Schaden **nicht** aufteilen. Wie bei einem Menschen kann auch bei dem verwaisten Löwen übriger Schaden verfallen.

