

BEIBLATT

LEVELÜBERSICHT

WAS IST EIN LEVEL?

Hier findet ihr Vorschläge, wie ihr die Module kombinieren könnt. Für eine Partie Paleo benötigt ihr üblicherweise eine Kombination aus 2 verschiedenen Modulen. Diese Kombinationen nennen wir Level. Spielt die Level am besten in der vorgegeben Reihenfolge. Habt ihr eines gewonnen, könnt ihr mit dem nächsten weitermachen.

Auf Seite 2 und 3 des Beiblatts findet ihr die Besonderheiten der Module. Außerdem, auf den Seiten 4–6 eine genaue Erklärung einzelner Karten die mit einem * im Titel markiert sind.

UNSERE LEVELVORSCHLÄGE

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)

EIGENE LEVEL

Ihr dürft die vorhandenen 10 Module beliebig miteinander kombinieren, beispielsweise nachdem ihr bereits alle Level gespielt habt. Nutzt dazu jeweils 2 Module eurer Wahl. Falls ihr mit dem Modul J spielt, solltet ihr insgesamt 3 Module nutzen.

MODULAUFBAU

VERTEILUNG DER KARTEN

Je nachdem, mit welchen Modulen ihr spielt, benötigt ihr unterschiedliche Karten. Im Folgenden erklären wir euch noch mal, wo welche Karten ihren Platz haben und wie ihr sie sortiert. Welche Karten das sind, findet ihr auf den nächsten beiden Seiten. Die Geheimnisse, Missionskarten und Ideen werden immer an die gleichen Orte gelegt. Alle übrigen Karten aus den Modulen werden, wie auf Seite 3 der Regel beschrieben, zusammen mit den Basiskarten (1) gemischt.

! Geheimnis-, Missions- und Ideenkarten werden nie in die Module eingemischt und sind somit auch nie zu Beginn in euren jeweiligen Kartenstapeln.




GEHEIMNISKARTEN

Die Module brauchen unterschiedliche Geheimniskarten, die ihr aus dem Stapel herausuchen müsst. Diese findet ihr in einem eigenen Stapel. Geheimniskarten (5) sind **nie** in den Modulen eingemischt. Ihr erkennt die benötigten Geheimniskarten an den **Zahlen** auf ihrer **Rückseite**. Legt die für das Level benötigten Karten als verdeckten Stapel auf das Tableau *Nacht*.

Sonderfall: Falls ihr eine eigene Kombination aus Modulen spielt, kann es passieren, dass manche Module die gleichen Geheimniskarten erfordern. Das ist soweit kein Problem. Später im Spiel könnt ihr jedoch jedes Geheimnis nur 1 Mal erhalten.



MISSIONSKARTEN

In jedem Modul befindet sich 1 Missionskarte. Lege sie offen zu  auf dem Tableau *Nacht*.



Rückseite
Missionskarte



WARTEN

Hier müsst ihr Karten **offen** ablegen, die auf euch warten.

Sonderfall: Falls es passieren sollte, dass ihr mehr als die 4 angegebenen Plätze benötigt, legt die weiteren Karten einfach etwas unter die bereits ausliegenden.



IDEENKARTEN

Bei manchen Modulen startet ihr bereits mit unterschiedlichen Ideen, die euch ab Spielbeginn zur Verfügung stehen. Diese Ideenkarten findet ihr im jeweiligen Modul und müsst sie dort herausuchen. Legt sie dann offen in einen freien Platz der Werkbank und legt die dazugehörigen Werkzeuge in die Aussparung davor.



WÜRFEL

Für die mit dem Würfelsymbol gekennzeichneten Module benötigt ihr die beiden Würfel. Legt sie neben der Werkbank bereit. *Nur in Level 1 benötigt ihr keine Würfel.*

A FETTE BEUTE (9 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht

Um durch den Winter zu kommen, müssen wir Vorräte sammeln. Zum Glück haben unsere Späher eine Herde Mammuts am Fluss entdeckt.

- Missionskarte A
- Geheimniskarten 1 und 2



B EINE NEUE WELT (11 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht

Wir müssen weiterziehen und der Beute folgen, wenn wir nicht verhungern wollen.

- Missionskarte B
- Ideenkarte „Zelt“



C HEULEN IN DER NACHT (10 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

In dieser Gegend sind nicht wir die Spitze der Nahrungskette ...
Zumindest noch nicht.

- Missionskarte C
- Geheimniskarten 3 und 4
- 2 Würfel



MISSIONSKARTE

Alle Karten, die das Wort „Wolf“ im Titel tragen, gelten als „Wolf“ Karte. Es ist dabei egal, aus welchem Modul dieser Wolf stammt. Zusatzaktionen werden auf Seite 12 der Regel erklärt.

Hinweis: Sammelt die zerstörten Wölfe neben dem Friedhof, damit ihr immer seht, wie viele es sind.



D DER NÄCHSTE SCHRITT (11 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht

Ohne die nötigen Rohstoffe können wir keine neuen Werkzeuge entwickeln.

- Missionskarte D
- Karte „Basteln“ zu
- Geheimniskarten 5, 6 und 7
- 2 Würfel



E HELDEN DER EISZEIT (12 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Vier mächtige Wanderer sind in unserem Lager aufgetaucht. Bisher ist das einzig Mächtige an ihnen aber nur ihr Appetit.

- Missionskarte E
- Geheimniskarte 3, 8, 9, 10 und 11
- Jhulas, Orrus, Darcas und Ahabs Wunsch zu
- 2 Würfel



MISSIONSKARTE

Die 4 „Wunsch“ Karten sind die 4 Karten, die ihr beim Spielaufbau zu legt.



JHULAS WUNSCH
Es spielt keine Rolle, von welcher Karte der Talisman stammt.



ORRUS WUNSCH
Die eine muss von der Karte „Honig“ stammen. Die 2 müssen von der Karte „Dodo“ stammen.



F SCHNEESTURM (17 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel

Es ist soweit, der Winter legt seinen kalten Mantel über die Tundra.

- Missionskarte F
- Ideenkarte „Lagerfeuer“
- Geheimniskarten: 7, 12, 13, 14 und 15
- 2 Würfel



G SELTSAMES FIEBER (15 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Der ganze Stamm wird durch eine Krankheit dahingerafft. Eventuell weiß die Schamanin, welche Beeren dagegen helfen.

- Missionskarte G
- Geheimniskarte 8, 16, und 17
- 2 Würfel



MISSIONSKARTE

Im Gegensatz zu Schaden, den eine Gruppe sonst erleidet, erleidet in der Nachtphase jeder einzelne Mensch genau 1 Schaden. Jedoch dürft ihr, wie sonst auch, den Schaden abwehren und dabei entscheiden, welcher Mensch geschützt wird.

Hinweis: Schaut euch die Beeren genau an, sie sind alle unterschiedlich.



H DER WEITE STROM (14 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Was wir wohl auf der anderen Seite dieses Flusses finden werden?

- Missionskarte H
- Ideenkarte „Floß“
- Geheimniskarten 10, 18, 19 und 20
- 2 Würfel



ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU: Nimm alle Flusskarten aus diesem Modul, mische sie und lege sie als Stapel zu . Diese Karten bilden den weiten Strom.

REGELZUSATZ: Anstatt eine Karte aus deinem Stapel aufzudecken, darfst du die oberste Flusskarte von aufdecken, falls du ein in deiner Gruppe hast. Danach handelst du diese Karte wie gewohnt ab, du wählst also eine Option und legst sie danach auf den Ablagestapel, sofern nichts anderes angegeben ist.

Hinweis: Du brauchst dennoch kein , um Flusskarten aus deinem Stapel aufzudecken.



Flusskarte

I ANGRIFF DER WEISSHÄNDE (11 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Schwer

Nur unsere stärksten Kriegerinnen schaffen es, unser Dorf zu schützen.

- Missionskarte I
- Geheimniskarten 6 und 9
- 2 Würfel



ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU: Bevor jede SpielerIn ihre Menschen erhält, sortiert ihr die 4 Karten „Kriegerin“ aus dem Stapel der Menschenkarten aus und legt sie offen als **Stapel** zu .

REGELZUSATZ: Diese 4 Kriegerinnen dürft ihr nicht wie andere Menschen verwenden. Ihr nutzt sie nur, sobald Karten aus Modul (I) der obersten Kriegerin Schaden zufügen, oder die oberste Kriegerin heilen.

- Wie sonst auch, stirbt eine Kriegerin sobald sie 3 Schaden erlitten hat. Auch hier verfällt überschüssiger Schaden. Sobald die oberste Kriegerin stirbt, wird sie auf den Friedhof gelegt und ihr erhaltet einen .
- Ihr dürft für die Kriegerinnen **keine Werkzeuge** oder andere Fähigkeiten einsetzen oder beispielsweise Schaden durch Felle abwehren.
- Die Kriegerinnen können nicht Teil eurer Gruppe werden. Ihr müsst die Kriegerinnen am Ende des Tages nicht ernähren.

J DIE BESTIE (14 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Tödlich

Die grausame Kreatur streift um unser Lager, wir sind nirgendwo sicher vor ihr!

- Missionskarte J
- 6 „Pranken“ Karten
- Geheimniskarten 21 und 22
- 2 Würfel



ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU: Legt die 6 (Prankenkarten) verdeckt zu . Diese Karten können vorerst nicht verwendet werden.

REGELZUSATZ: Ihr gewinnt nicht, sobald ihr 5 gesammelt habt. Jedoch könnt ihr, sobald ihr 5 habt, die abgebildete Zusatzaktion ausführen.

- Die Bestie ist entweder (ruhig) oder (erzürnt).
- Zu Beginn der Partie ist die Bestie (ruhig). Aktionen mit (erzürnt) müsst ihr vorerst ignorieren.



SPIELVARIANTEN

! Falls ihr bei einem Level nicht weiterkommt oder euch die Herausforderung zu einfach erscheint, gibt es hier einige Varianten, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Ihr könnt dabei auch mehrere Varianten gleichzeitig verwenden.

Empfehlung: Falls ihr 3 Mal in Folge verliert oder gewinnt, dann passt mithilfe dieser Varianten den Schwierigkeitsgrad entsprechend an.

EINFACHER

GROSSER STAMM: Wenn du einen (Menschen) erhältst, ziehe immer 2 Karten, wähle 1 davon aus und lege die andere unter den Menschen-Stapel. Bei Spielbeginn ziehst du also sogar 4 (Menschen) und wählst 2 davon aus.

VORRÄTE: Ziehe zu Spielbeginn 2 (Ideen) und stecke sie in die Werkbank. Legt zusätzlich 2 und 2 in euer Lager.

TEAMWORK: Wenn eine SpielerIn einer anderen hilft, dürft ihr gemeinsam entscheiden, wer von euch Karten abgibt.

SCHWIERIGER

RUCKSACK: Immer, wenn du Ressourcen erhältst, musst du sie auf deine Menschen legen. Jeder Mensch darf dabei nicht mehr als 2 Ressourcen tragen. Du darfst diese Ressourcen nur in euer Lager legen, wenn du oder eine MitspielerIn, der du hilfst, ein (Zuhause) aufdeckt. Du darfst Ressourcen erst nutzen, wenn sie im Lager liegen.

NEBEL: Du darfst nur von den obersten 2 Karten wählen (anstatt 3).

SCHWÄCHE: Immer wenn du einen Menschen erhältst (auch bei Spielbeginn), erleidet er 1 .

LANGE WEGE: Um einer MitspielerIn zu helfen, musst du zusätzlich 2 Karten abgeben .

SOLOVARIANTE

Bis auf folgende Änderungen bleibt das Spiel gleich:

SPIELAUFBAU: Du startest ohne Nahrung in deinem Lager. Nachdem du die Basiskarten mit den von dir ausgewählten Modulen gemischt hast, teilst du die Karten nicht aus. Du legst den gesamten Stapel bei dir ab. Danach nimmst du dir 2 (Menschen).


SPIELABLAUF: Immer wenn du eine Karte aufdeckst, darfst du 1 Mal um Hilfe rufen.

UM HILFE RUFEN: Lege 2 Karten ab, um 1 Würfel zu werfen. Oder gib 4 Karten ab, um 2 Würfel zu werfen. Die gewürfelten Fähigkeiten zählst du zu deinen Fähigkeiten hinzu.

! Falls du eine Karte aufdeckst, bei der du ebenfalls einsetzen musst, musst du zuerst die Würfel für die Karte werfen und dir das Ergebnis merken oder aufschreiben, danach darfst du um Hilfe rufen.

KARTEN MIT *

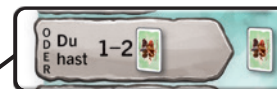
HAST DU EINE FRAGE ZU EINER KARTE ?



Auf den folgenden 3 Seiten haben wir die einzelnen Karten erklärt, die nach unserer Erfahrung manchmal Fragen aufwerfen. **Diese Karten erkennst du an einem * im Titel.** Dabei haben wir sie nach der Sortierung oben rechts auf den Karten geordnet. Geheimniskarten (5) sind außerdem nach ihrer **Zahl** in  geordnet. Alle Karten einzeln zu erklären ist nicht möglich und auch nicht nötig. Die allermeisten Karten folgen der Logik der normalen Regeln. **Lest euch nur die Erklärung zu den Karten durch, die ihr nicht versteht.** Versucht dabei nicht die anderen Karten anzuschauen, um euch nicht die Spannung zu nehmen.

1

BASISKARTEN

ZUHAUSE



Wenn dir eine andere SpielerIn hilft, um diese Aktion zu nutzen, zählt ihr die Menschen beider Gruppen **nicht** zusammen. Nur die SpielerIn, die auch den  (Menschen) erhält, darf maximal **1-2**  (Menschen) in ihrer Gruppe haben.

3

TRÄUME



HÄNDLER

Du darfst eine der 3 angegebenen Ressourcen abgeben, dafür erhältst du die beiden anderen Ressourcen jeweils 1 Mal.

Beispiel: **1**  abgeben, dafür erhältst du **1**  und **1** .



NEUER MUT

Lege die 3 obersten Karten vom verdeckten Ablagestapel in unveränderter Reihenfolge auf deinen eigenen Stapel.

Dadurch kann es auch passieren, dass bereits abgelegte rote Karten wieder auf deinem Stapel landen.

Es ist also nicht immer ratsam, mutig zu sein.

Hinweis: Wie andere Karten mit blauem Hintergrund kannst du auch diese ignorieren.



VISION

Schau 3 beliebige Karten aus deinem Stapel an, ohne eine Aktion davon auszuführen. Du musst dir also nicht die obersten 3 Karten anschauen. Danach musst du diese Karten wieder verdeckt in beliebigen Positionen in deinen Stapel einsortieren.

Hinweis: Du darfst dir natürlich auch rote Karten anschauen und sie ganz unten in deinem Stapel einsortieren.



WARNUNG



Du darfst eine beliebige Karte aus deinem Stapel wählen und auf den verdeckten Ablagestapel legen. Wählst du dabei eine rote Karte, erhältst du **keinen Schaden**. Die Karte, die du wählst, muss keine der obersten 3 Karten sein.

5

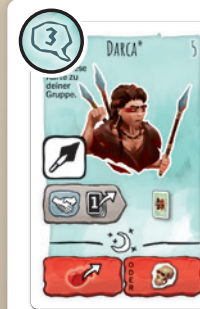
GEHEIMNISSE





HUNGRIGE JÄGER

Du **darfst** bei 1 Aktion **zusätzlich** diesen Effekt nutzen, um kurzzeitig **+2**  für eine Voraussetzung zu erhalten. Du kannst diesen Effekt auch dann nutzen, wenn die Karte keine  als Beute bietet. Du musst dann keine Nahrung aus deinem Vorrat abgeben! Du darfst diesen Effekt beliebig oft in einer Tagphase nutzen, jedoch pro Karte, die du aufdeckst, nur 1 Mal.

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




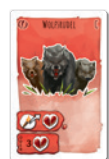
DARCA

Du darfst  nutzen, um **1**  (Menschen) zu erhalten. Wie bei allen anderen Aktionen darf dir dabei auch eine andere SpielerIn helfen (*siehe Regel Seite 12 „Einer Karte helfen“*). Nutzt ihr also beide eure Helfen Aktionen, kann dadurch eine MitspielerIn einen Menschen erhalten.



TREIBJAGD

Du legst die Karte „Treibjagd“ zu , dadurch hast du die Möglichkeit, das „Wolfsrudel“ zu besiegen. Anstatt eine Aktion auf der Karte „Wolfsrudel“ zu nutzen, kannst du auch die Aktion auf der Karte „Treibjagd“ nutzen, sobald du das „Wolfsrudel“ aufdeckst.



„Wolfsrudel“



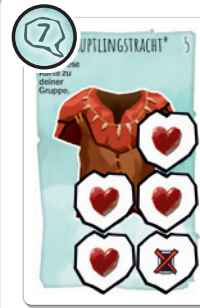
VISION

Du legst die Karte „Vision“ zu deiner Gruppe. Die Zusatzaktion auf dieser Karte kannst du immer in deinem Zug ausführen (*siehe Regel Seite 12 „Zusatzaktionen“*). Sobald die Karte „Giftpilz“ auf dem Friedhof liegt, darfst du einen Talisman abgeben. Dadurch musst du die Karte „Vision“ zerstören. Dafür erhältst du einen Siegpunkt und einen Schamanenhut.



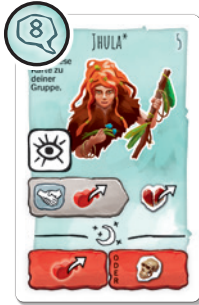
SPEERWERFER

Du darfst bei 1 Aktion **zusätzlich** diesen Effekt nutzen, dafür musst du ein **Speerplättchen** ablegen, um zusätzlich **+3** zu erhalten. Jedoch gilt der auf dem Speerplättchen nicht mehr, da du dieses abgelegt hast. Du darfst diesen Effekt beliebig oft in einer Tagphase nutzen, jedoch pro Karte, die du aufdeckst, nur 1 Mal.



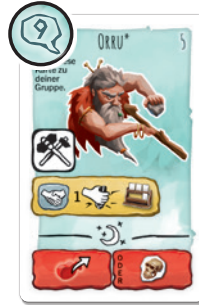
HÄUPTLINGSTRACHT

Sobald du Schaden erleidest, musst du dich entscheiden, ob entweder ein Mensch oder die Hauptlingstracht diesen Schaden erleidet. Du darfst den Schaden nicht aufteilen. Wie bei einem Menschen kann auch bei der Hauptlingstracht übriger Schaden verfallen.



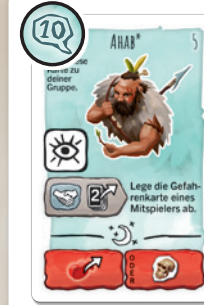
JHULA

Du darfst nutzen, um **1** abzugeben und damit **1** von deiner Gruppe zu entfernen. Du kannst einen Menschen einer anderen Gruppe nur heilen, wenn dir diese Gruppe hilft.



ORRU

Du darfst nutzen, um 1 Idee aus der Werkbank zu bauen. Wie gehabt musst du jedoch die angegebenen Voraussetzungen erfüllen.



AHAB

Du darfst nutzen, um eine aufgedeckte Gefahrenkarte einer MitspielerIn ohne weitere Auswirkungen abzulegen, als ob sie diese Karte ignoriert. Du darfst die Fähigkeit von Ahab auch einsetzen, **nachdem** eine MitspielerIn Würfel geworfen hat.



VERSCHÜTTETER FREMDER

Falls du keine der Aktionen gewählt hast, die diese Karte zerstört, legst du sie wie eine normale Karte danach auf den offenen Ablagestapel. Sie wird dann am Ende des Tages zusammen mit allen anderen in die neuen Stapel verteilt. Es wird dadurch also deutlich einfacher, diese Karte später wiederzufinden.



HEILUNG

Auf diese Karte darf nur von den 3 angegebenen Beerenkarten gelegt werden. Dabei darfst du auch mehr als nur **1** von einer dieser Beerenkarten auf diese Karte legen.

Jeder eurer Menschen erleidet:

Diese Aktion gleicht der Aktion auf der Karte „Seltsames Fieber“ (siehe Beiblatt Seite 2).



HINWEIS

Diese Karte bietet keine Aktionen, sie dient lediglich als Hinweis.
Hinweis: Besonders der alte Schamane liebt diese Beeren sehr.



FERNE LANDE

Lege 3 vom Friedhof zurück auf deinen Stapel.

Durch diese Aktion darfst du den Friedhof durchsuchen und bis zu 3 beliebige Karten mit einem verdeckt auf deinen Stapel legen. Alternativ darfst du diese Karte auch ignorieren und sie auf den offenen Ablagestapel legen.



AHABS ANGEBOT

Anstatt der gezeigten Aktionen darfst du diese Karte wie sonst auch ignorieren und sie auf den offenen Ablagestapel legen.



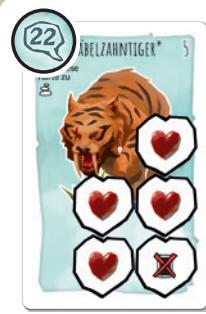
DIE BESTIE ERWACHT

Nehmt die **6** (Prankenkarten) von und sortiert sie an beliebige Positionen in euren Stapeln. Ihr müsst die Karten dabei nicht gleichmäßig aufteilen. Außerdem dürft ihr ab sofort, immer wenn ihr einen Siegpunkt erhalten würdet, stattdessen ein Totenkopflättchen abgeben.

Die Bestie ist jetzt (erzürnt). Die Aktionen mit (ruhig) können nicht mehr gewählt werden. Die Aktionen mit (erzürnt) sind ab jetzt relevant.

KARTEN MIT * (FORTSETZUNG)

GEHEIMNISSE



SÄBELZAHNTIGER

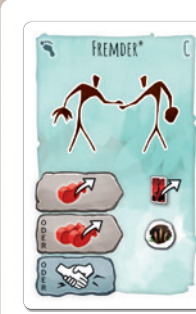
Ähnlich wie ein Mensch, hat auch der Säbelzahn tiger Lebenspunkte. Mithilfe anderer Karten, die das rechts abgebildete Symbol zeigen, kannst du die angegebene Anzahl an Schadenspunkten dem Säbelzahn tiger zufügen. Sobald ihr den 5. Schadenspunkt verursacht habt, wird der Säbelzahn tiger zerstört. Ihr habt dann sofort gewonnen.

Siehe Geheimniskarte 21 „Die Bestie erwacht“.



Schaden beim Säbelzahn tiger

HEULEN IN DER NACHT



FREMDER

Du darfst eine beliebige Karte mit roter Rückseite ohne Auswirkungen von deinem Stapel auf den verdeckten Ablagestapel legen.

DER NÄCHSTE SCHRITT



GERÖLLLAWINE

Falls du nur die negative Aktion nutzen kannst, aber keine Bergkarte in deinem Stapel hast, legst du die „Gerölllawine“ ohne weitere Auswirkungen auf den Friedhof.



Bergkarte

SCHNEESTURM

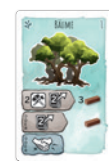


BODENFROST

Beispiel:
Da SpielerIn 1 die Aktion auf Boden frost zuerst ausführen muss, muss SpielerIn 2 ihre Karte „Bäume“ ohne weitere Auswirkung auf den offenen Ablagestapel legen.



SpielerIn 1



SpielerIn 2

SCHNEEFALL



SCHNEEFALL

Sind in deinem Stapel keine Schneekarten, musst du die Aktion 2 Schaden erleiden wählen.

Decke die nächste Karte von deinem Stapel auf und führe sie aus.

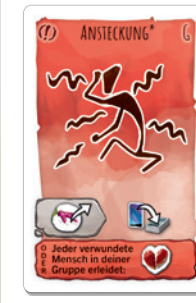
Wählst du aber diese Aktion, legst du die Karte „Schneefall“ ab und deckst dann die nächste Schneekarte aus deinem Stapel auf. Diese Karte musst du dann nach den üblichen Regeln ausführen.



Schneekarte

Hinweis: Auch bei der Karte „Schneefall“ kann dir eine MitspielerIn helfen, um eine Schneekarte aus ihrem Stapel aufzudecken. Hilft dir eine SpielerIn bei der „Schneefall“ Karte, sind eure Gruppen auch noch bei der Ausführung der Schneekarte verbunden.

SELTSAMES FIEBER



ANSTECKUNG

Jeder einzelne der Menschen in deiner Gruppe, auf dem 1 oder mehr Herzen liegen, erleidet einen weiteren Schaden. Dieser Schaden kann wie bei der Karte „Seltsames Fieber“ abgewehrt werden. Hilft dir eine andere MitspielerIn, erhalten auch alle verletzten Menschen Ihrer Gruppe Schaden.
Siehe Beiblatt Seite 2.

DER WEITE STROM



FISCHER

Lege den Fischer zu deiner Gruppe, er funktioniert wie jeder andere Mensch. Er muss also ernährt werden und kann Schaden erleiden. Außerdem besitzt er sogar 2 Fähigkeiten.



ÜBER BORD

Beispiel:
SpielerIn 2 nutzt die Aktion, um SpielerIn 1 zu helfen. Beide SpielerInnen haben ein Floßplättchen, SpielerIn 1 gibt ihr Floßplättchen ab. Danach dürfen sie entscheiden, wer die Beute erhält.



SpielerIn 1



SpielerIn 2

DIE BESTIE



ENDLOSER HUNGER

Zerstöre eine Karte von einem Mitspieler.

Du kannst anstatt Schaden zu erhalten auch diese Option wählen, falls eine MitspielerIn eine Karte mit aufgedeckt hat. Dafür muss die MitspielerIn ihre aufgedeckte Karte zerstören und darf keine Aktion nutzen.



PALEO

DIE ERRUNGENSCHAFTEN



Mit dieser Tabelle behaltet ihr den Überblick, welche Level ihr schon gespielt habt und welche Abenteuer noch auf euch warten. Natürlich gibt es bei Paleo auch Errungenschaften, auf die ihr besonders stolz sein könnt! Sie kommen nicht sehr oft vor und sind es deshalb wert, festgehalten zu werden.

Diese Errungenschaften findet ihr unten in der Tabelle und könnt sie bei Spielende einfach abhaken.



Auf dem Tableau *Nacht* liegen 0 Totenköpfe.



Keiner eurer Menschen hat Schadensplättchen.



Ihr habt insgesamt 8 oder mehr Werkzeuge.



In der Werkbank sind 6 Ideenkarten.









































Ihr habt 10 oder mehr Ressourcen in eurem Lager.



Es liegen keine Geheimnis-karten mehr auf dem Tableau *Nacht*.

DATUM	MITSPIELERINNEN	SPIELVARIANTEN	MODULE			ERRUNGENSCHAFTEN											
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



DATUM	MITSPIELERINNEN	SPIELVARIANTEN	MODULE			ERRUNGENSCHAFTEN					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



© 2021, 2. Auflage
Hans im Glück Verlags-GmbH
Autor: Peter Rustemeyer
Grafik: Franz-Georg Stämmele
Illustration: Dominik Mayer und Ingram Schell
3D Rendering: Andreas Resch
Regellektorat: Gregor Abraham
Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreibt uns an:
 Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 info@hans-im-glueck.de
 www.hans-im-glueck.de

Für viele gute Tests, Kritik und Korrekturen, bedankt sich der Verlag herzlich bei den fleißigen TestspielerInnen auf diversen Events, Spieleabenden und natürlich den regulären Treffen. Vielen Dank!

Außerdem ein großes Dankeschön an Lookout, dass wir deren Stein als Holzteil nutzen dürfen.

Peter Rustemeyer bedankt sich ebenfalls bei Shari, Franzi, Hanna, Holger, Daire und dem Kölner Autorenkreis (kak).

