

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**

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.

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.

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.

Lees verder op bladzijde 2

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



5 "Wolf"-kaarten zijn vernietigd.

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



Ieder van jullie moet een bijt.

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

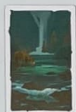
Wat zullen de spelers aan de overkant van deze rivier ontdekken?

- 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.

Vorraden: 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: **vorbereiding:** 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.

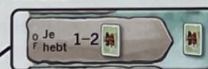
KAARTEN

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.

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"

6



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 opperhoofdsklederdracht schade laat lijden. Hij mag de schade niet verdelen. Net als bij een mens kan ook bij de opperhoofdsklederdracht 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.



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 overwinningsschijf 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**

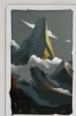
De speler mag een willekeurige kaart met een rode achterkant uit zijn stapel zonder effect afleggen op de gedekte aflegstapel.

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.

