

ENDLESS WINTER

ÜBERLEBE DIE LETZTE EISZEIT

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

ÜBERSICHT

Endless Winter spielt in Nordamerika in der Frühzeit der menschlichen Besiedlung, etwa 10.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung. Führe deinen Stamm über mehrere Generationen hinweg und entwickele ihn von einer bescheidenen Jäger- und Sammlerkolonie zu einer wohlhabenden Stammesgesellschaft. Stämme können neues Land entdecken und besiedeln, ihre Bevölkerung vergrößern, die Jagd auf Großwild meistern und unvergängliche megalithische Bauwerke errichten.



Häuptling Stoßzahnbrecher

Er ist Meister des Speers und der Axt. Seine vernarbte Haut ist so hart wie Knochen, seine Hände stark, seine Augen kalt. Sein Volk fürchtet keine Bestien.



Häuptling Donnerpfote

Sie ist furchterregender als jeder Braunbär, denn sie trägt deren Haut und labt sich an ihren Herzen. Wehe denen, die gegen ihren Stamm Krieg führen. Ihr Zorn ist verheerend.





Häuptling Steinhauer

Sie kennt die Seele der Steine, sie ist die, die sieht, was im Stein steckt, bereit, geboren zu werden. Mit weiser und sicherer Hand ist sie eine Mutter für ihr Volk und dessen Werkzeuge.



Häuptling Suchende Hand

Leben und Tod, Erde und Himmel und Geist, er sieht all das.
Er kennt alle Wege und ist der Wegweiser für sein Volk.

Häuptling Feuerwolf

Er erklimmt die unberührten Gipfel und läuft mit den Wölfen wie mit seinen Brüdern. Keine Beute entgeht ihm, keine Wanderung ist für seine tapfere Schar unmöglich.

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

SPIELMATERIAL

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:
https://pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team**



1 SPIELPLAN



4 SPIELERTABLEAUS



1 TIERTABLEAU

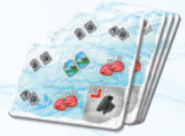


1 GÖTZENTAFEL
(Vorderseite und Rückseite haben unterschiedliches Design – spielerisch identisch)

davon: 1 Startfeld



25 GELÄNDEFELDER
(3 pro Typ und 6 Gletscher)



4 BAUPLATZPLÄTTCHEN



20 HEILIGE STEINE
(10 für I. Zeitalter, 10 für II. Zeitalter)



5 KARTEN HÄUPTLINGE
(mit Abbildungen der verschiedenen Häuptlinge)



36 STARTKARTEN
*(9 pro Spieler: 5x Sammler:in, 1 Erfahrene Sammlerin, 2x Startfortschritte, 1 Stammeskrieger:in – mit dem Tiersymbol in **deiner Spielerfarbe**)*



75 KARTEN DER STAMMESMITGLIEDER
*(je 15 von 5 verschiedenen Typen, mit **Arbeitskraft-Symbolen** oben links)*



40 FORTSCHRITTSKARTEN
*(je 20 für das I. und II. Zeitalter, mit einem **Tierleder-Symbol** I/II in der Ecke oben links)*



1 ABDECKKARTE
(Für den Fortschrittsstapel)



4 GRABSTEINE
(1 pro Spieler)



60 TIERKARTEN



5 AUFBAUKARTEN



4 SPIELERHILFEN
(1 pro Spieler)



5 HÄUPTLINGSFIGUREN



12 SIEDLUNGEN
(3 pro Spieler)



8 STAMMESFIGUREN
(2 pro Spieler)



40 MEGALITHEN
(8 graue neutrale und 8 pro Spieler)



20 LAGER
(5 pro Spieler)



4 FARBIGE HÄUPTLINGSBASEN
(1 pro Spieler)



4 STAMMESMARKER
(1 pro Spieler)



8 GÖTZENMARKER
(2 pro Spieler)



4 PUNKTEMARKER
(1 pro Spieler)

1 RESSOURCENANZEIGER

1 RUNDENANZEIGER



10 EISFUNDPLÄTTCHEN & 5 RUHEPLÄTTCHEN
(für die Module)

SPIELAUFBAU

Wir erklären hier nur das Basisspiel für 2-4 Spieler. Die Soloregeln findet ihr auf einem Beiblatt. Seid ihr schon etwas erfahrener mit dem Spiel? Es gibt noch 2 Module, die wir auf Seite 19 erklären.

Blauer Aufbaupunkt:
Alle Spieler zusammen

Roter Aufbaupunkt:
Jeder Spieler für sich

1. Legt den Spielplan, das Tiertableau und die Götzentafel in die Mitte des Tisches. Lasst unter dem Hauptspielbrett genügend Platz für 3 Reihen von Karten.

2. Stellt den **Rundenanzeiger** auf das **Feld 1** ganz links auf der Rundenleiste.

3. Sortiert die **Heiligen Steine** nach I. Zeitalter und II. Zeitalter. Mischt jeden Stapel separat verdeckt. Je nach Anzahl Spieler zieht ihr für jedes Feld eurer Spielerzahl **1 Heiligen Stein** und legt ihn offen darauf. Für den linken Abschnitt über der Rundenleiste zieht ihr Heilige Steine vom Stapel des I. Zeitalters. Für den Abschnitt rechts zieht ihr Heilige Steine des II. Zeitalters. Am Ende liegen dort insgesamt: mit 2 Spielern: 8 Heilige Steine. Mit 3 Spielern: 12 Heilige Steine. Mit 4 Spielern: 14 Heilige Steine.
Übrige Heilige Steine legt ihr zurück in die Schachtel.



4. Sortiert die Karten der Stammesmitglieder nach Typ. Bildet pro Typ 1 Stapel mit 15 Karten. Das ist der **Vorrat** dieses Stammesmitglieds. Legt die Vorräte offen unter das Hauptspielbrett – unterhalb der Spalte, die das gleiche Symbol im Fähigkeitenbereich zeigt.

5. Sortiert die Karten der Fortschritte in 2 Stapel, entsprechend ihrer Zeitalter (erkennbar am Tierfell links oben). Mischt beide Stapel separat verdeckt. Legt den Stapel für Fortschritte des I. Zeitalters als ersten Stapel in Reihe 2 (unter die *Schamanin*) und die Fortschritte des II. Zeitalters in Reihe 3 – auf den Stapel des II. Zeitalters legt ihr dann noch die Abdeckkarte.





6. Zieht nun **8 Karten** vom Fortschrittsstapel des I. Zeitalters und legt **je 4** Karten in die zweite und dritte Reihe unter dem Spielplan aus. Dies ist eure **Fortschrittsauslage**.

7. Nimm dir 1 Spielertableau, 2 Ressourcenanzeiger, 2 neutrale (graue) Megalithen, 1 Häuptling, die passende Figur und sämtliches Spielmaterial in der Spielerfarbe deiner Wahl (einschließlich der 9 Startkarten). Lege dein Spielertableau vor dich. Lass außenrum etwas Platz für die verschiedenen Bereiche, in denen du während des Spiels Karten ablegst. Lege dein persönliches Spielmaterial wie folgt aus:

Beispielhafter Spielaufbau für 3 Spieler





Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

1. 1 Ressourcenanzeiger auf dem Feld ganz links auf der Nahrungsleiste.
2. 1 Ressourcenanzeiger auf dem Feld ganz links auf der Werkzeugleiste.
3. 5 Lager auf den Feldern ganz rechts auf der Nahrungsleiste.
4. 3 Siedlungen auf ihre passenden runden Felder.
5. 2 neutral-graue Megalithen (gestapelt) auf dem Megalith-Feld ganz links.
6. die 8 Megalithen (deiner Farbe) – je 2 gestapelt – auf die anderen Megalith-Felder.
7. 1 Häuptling, den du neben dein Spielertableau legst. Die Seite des Häuptlings darfst du frei wählen. Du musst nicht dieselbe Seite dieser Karte verwenden wie andere Spieler!
8. 1 Häuptlingsfigur (passend zu deinem Häuptling) und 2 Stammesfiguren in deiner Spielerfarbe. Befestige die Häuptlingsbasis in deiner Spielerfarbe an deiner Häuptlingsfigur.
9. 1 Grabstein, den du in deine Grabstätte legst.

8 Ziehe zufällig 1 Aufbaukarte, dann:

1. Erhalte das Starteinkommen, das auf deiner **Aufbaukarte** angegeben ist (siehe Kasten unten). Dann lege die Karte zurück in die Schachtel.
2. Lege das Stammesmitglied, das du als Starteinkommen erhalten hast, sowie deine(n) *Stammeskrieger:in* und 1 *Erfahrene Sammlerin* aus deinen Startkarten zunächst beiseite. Die restlichen Startkarten mischst du und legst sie verdeckt als Nachziehstapel links neben dein Spielertableau.
3. Nimm die 3 beiseite gelegten Karten auf die Hand und ziehe 2 weitere Karten von deinem Nachziehstapel. Du hast jetzt eine Starthand von 5 Karten. Deine Handkarten hältst du vor den anderen Spielern geheim.





Deine Aufbaukarte zeigt dein Starteinkommen.

1. Nimm dir die angegebenen Ressourcen. Verschiebe deine Anzeiger für Nahrung und Werkzeug entsprechend dafür nach rechts.
2. Ziehe 1 Stammesmitglied dieses Typs aus dem Vorrat.
3. Suche aus den Tieren (siehe Aufbauschritt 11) die abgebildete(n) Karte(n) heraus. Nimm je 1 Tier davon. Lege das Tier offen in deinen Tierbereich.
4. Wenn dieses Symbol abgebildet ist, nimm 1 Lager (immer von links nach rechts) von der Nahrungsleiste deines Spielertableaus und stelle es auf das Startfeld (nachdem ihr das Geländespielfeld aufgebaut habt, siehe Aufbauschritt 17).



9 Lege deinen Punktemarker auf das Feld ‚0/100' auf der Punkteleiste. Verwende die Seite, auf der nicht ‚+100' steht.

10 Lege deine 2 Götzenmarker auf die Götzentafel, jeweils 1 auf das Startfeld jeder Leiste.

11 Mischt die Tiere. Legt sie verdeckt als Tierstapel auf das Feld des Tiertableaus.

12 Zieht eine Anzahl von Tieren vom Tierstapel, die der Anzahl der Spieler +1 entspricht. Legt sie offen auf das Tiertableau (z. B. 4 Tiere in einem 3-Spieler-Spiel). Dies bildet eure **Jagdgebiet**.

13 Nehmt euch die Spielerhilfen, die eurer Anzahl Spieler entspricht (z. B. verwendet ihr bei einem Spiel mit 3 Spielern die Karten 1, 2 und 3). Mischt diese Karten. Jeder von euch zieht zufällig 1 Karte.

14 Legt eure Stammesmarker auf die Reihenfolgeleiste. Derjenige von euch, der die Spielerhilfe Nr. 1 hat, legt seinen Stammesmarker auf das oberste Feld der Reihenfolgeleiste. Derjenige mit der Spielerhilfe Nr. 2 legt seinen Marker auf das nächste Feld darunter und so weiter.

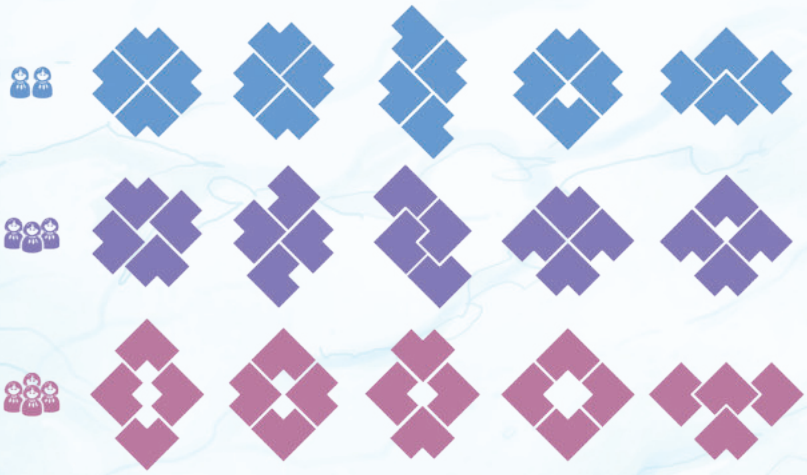
15 Nehmt euch nun erneut Einkommen entsprechend der Reihenfolge (von oben nach unten) auf der Reihenfolgeleiste:

1. Spieler: (nichts)
2. Spieler: 1 Nahrung
3. Spieler: 1 Werkzeug
4. Spieler: 1 Werkzeug und 1 Nahrung

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

16 AUFBAU DES BAUPLATZES

Ihr erstellt den Bauplatz, indem ihr die 4 Bauplatzplättchen mischt. Wählt dann 1 der Aufbaumuster, das eurer Spielerzahl entspricht. Sehr erfahrene Spieler können auch ein Aufbaumuster einer anderen Spielerzahl ausprobieren.



Beispiel: *Aufbauvariante 1 für 2 Spieler.*



17 AUFBAU DES GELÄNDESPIELFELDES



1. Legt das Startfeld aus (außen herum braucht ihr noch gut Platz).
2. Nehmt von den Geländefeldern **je 1** von jedem der 6 Typen (Gletscher nicht mitgezählt) und legt sie beiseite.
3. Fügt zu diesen 6 Geländefeldern **je nach Spieleranzahl die Gletscher** (Tabelle unten) hinzu. Legt diesen Stapel nochmals beiseite – die übrigen Gletscher kommen zurück in die Schachtel.
4. **Mischt** jetzt die **übrigen Geländefelder** verdeckt. Zieht davon nun Geländefelder und fügt sie den beiseite gelegten hinzu, bis ihr **insgesamt 18 Geländefelder** habt.
5. Legt alle nicht verwendeten Geländefelder zurück in die Schachtel.
6. Mischt nun die 18 Geländefelder und platziert sie zufällig offen um das Startfeld, so dass 2 Ringe aus 6 und 12 Geländefeldern darum entstehen (siehe Bild rechts).
7. Jeder Spieler: Nimm 1 Lager (immer von links nach rechts) von der Nahrungsleiste deines Spielertableaus und stelle es auf das Startfeld.

Hinweis: *Das ist zusätzlich zu einem Lager, das du eventuell durch deine Aufbaukarte platzierst.*



Beispiel eines 3-Spieler-Geländespielfeldes

SPIELER-ANZAHL	1 PRO TYP, INSGESAMT	GLETSCHER	ZUSÄTZLICHE ELDER
2–3	6	6	
4	6	3	

Always Board NEVER BORED

SPIELABLAUF

ÜBERSICHT

Ihr spielt über 4 Runden – 2 im I. Zeitalter, dann 2 im II. Zeitalter. Jede Runde ist in 3 Phasen unterteilt:

1. **Aktionsphase:** Beginnend beim Startspieler seid ihr reihum am Zug. Die *Aktionsphase* endet, wenn jeder von euch 3 Züge ausgeführt hat.
2. **Sonnenfinsternis:** Die Zugreihenfolge wird angepasst und jeder von euch darf *Sonnenfinsternis*-Aktionen durchführen.
3. **Vorbereitungsphase:** Bereitet eine neue Runde vor.

Nach der 4. *Sonnenfinsternis* geht das Spiel in die Schlusswertung über. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

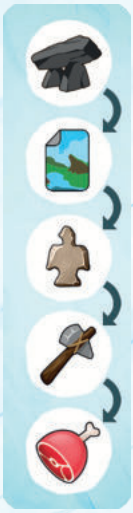
WICHTIGE ALLGEMEINE REGELN

LEERER STAPEL

Ist dein Nachziehstapel leer und du musst eine Karte ziehen? Mische deinen Ablagestapel. Dann lege ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel aus. Ziehe dann weiter so viele Karten, wie nötig. In der seltenen Situation, dass dein Ablagestapel ebenfalls leer ist, musst du ein geringeres Einkommen wählen (siehe unten).

***Beispiel:** Wenn du 5 Karten ziehen musst, aber nur noch 2 Karten in deinem Stapel sind, ziehst du diese 2 Karten. Dann mischst du deinen Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden. Ziehe danach die restlichen 3 Karten.*

GERINGERES EINKOMMEN



Immer wenn du eins der links abgebildeten Dinge in der Aktionsphase oder Sonnenfinsternis als Einkommen erhältst, darfst du stattdessen ein geringeres Einkommen wählen.

Die Rangfolge der Einkommen ist wie folgt:
Baue 1 Megalithen > Ziehe 1 Karte > Erhalte 1 Götzen > Erhalte 1 Werkzeug > Erhalte 1 Nahrung

***Beispiel:** Du darfst, wenn du 1 Werkzeug erhalten würdest, stattdessen 1 Nahrung erhalten.*
Darfst du 1 Megalithen bauen, darfst du stattdessen 1 Karte ziehen oder 1 Götzen, 1 Werkzeug oder 1 Nahrung erhalten.

Achtung: Du darfst diese Dinge nicht einfach jederzeit gegeneinander austauschen. Du musst dich sofort, wenn du Einkommen erhältst, dafür entscheiden, auf dieses Einkommen zu verzichten, um ein geringeres zu erhalten.

***Tipp:** Dies ist eine gute Option, wenn du nicht mehr von einem bestimmten Einkommen profitieren würdest oder wenn du etwas Bestimmtes benötigst, um eine zukünftige Aktion auszuführen.*

NAHRUNGSLEISTEN-LIMIT

Deine Anzahl an Nahrung auf deinem Spielertableau ist begrenzt. Entfernst du Lager von deinem Spielertableau, erhöht sich dieses Limit, weil du so mehr Nahrung mit dem Anzeiger anzeigen kannst. Jede Nahrung, die du über dein Limit hinaus erhalten würdest, verfällt.



***Beispiel:** Wenn du 1 Lager von deinem Spielertableau entfernt hast, beträgt dein Nahrungsleisten-Limit 6.*

PUNKTE ERHALTEN

Im Spiel gibt es 2 Symbole beim Erhalten von Punkten:



Dieses Symbol bedeutet, dass du **sofort** die angegebene Punktzahl erhältst. Rücke deinen Marker auf der Punktesleiste entsprechend vor.



Dieses Symbol bedeutet, dass du die angegebene Punktzahl **erst am Ende** des Spiels erhältst.

Sollte dein Marker über das Ende der Punkteleiste hinausgehen, drehst du ihn auf seine „+100“ Seite. So kannst du deinen Punktestand weiter erfassen.



AKTIONSPHASE

Beginnt jede Aktionsphase beim Startspieler. Dann geht es **nicht** reihum, sondern ihr seid in **Zugreihenfolge** (gemäß Reihenfolgeleiste auf dem Spielplan) am Zug. Wiederholt das, bis jeder von euch **3 Züge** hatte.

Bist du am Zug, führe die folgenden 4 Schritte nacheinander aus:

1. Spiele Fortschritte aus.
2. Setze 1 Figur ein und führe Aktionen aus.
3. Lege ausgespielte Karten ab.
4. Bereite den Sonnenfinsternisstapel vor (nur in deinem 3. Zug).

1) SPIELE FORTSCHRITTE AUS

In diesem Schritt kannst du so viele Fortschritte von deiner Hand ausspielen, wie du möchtest. Lege diese dafür oberhalb deines Spielertableaus offen aus und führe dabei jedes Mal sofort die Aktion darauf 1x aus. **Aber** Achtung: Für jeden Fortschritt, den du **nach dem 1.** ausspielst, musst du 1 **andere** Karte **ungenutzt** von deiner Hand ablegen.

Du musst keine Fortschritte ausspielen. Sämtliche ausgespielten Karten verbleiben oberhalb deines Spielertableaus bis zum Schritt 3 deines Zuges. Die Aktionen der Fortschritte werden auf Seite 17 näher erläutert.

Fortschritt des I. Zeitalters



Fortschritt des II. Zeitalters



2) SETZE 1 FIGUR EIN, FÜHRE AKTIONEN AUS

Du **musst** 1 deiner verbleibenden Figuren (Häuptlingsfigur oder Stammesfigur) auf 1 dieser Felder einsetzen:

- Auf das **oberste Feld** einer **Aktionsspalte** auf dem Spielplan.
- Auf das **Ruhefeld** deines **Spielertableaus**.

Wichtig: Wenn du deine Häuptlingsfigur einsetzt, darfst du 1x (im Laufe deines Zuges) die Fähigkeit deines Häuptlings nutzen. Auf Seite 17 werden diese Fähigkeiten näher beschrieben.

AKTIONEN AUF DEM SPIELPLAN

Die Aktionen auf dem Spielplan sind auf 4 Aktionsspalten aufgeteilt. Jede Spalte ist nochmals in drei Bereiche unterteilt: Oben, Mitte, Unten.



OBEN: Wenn du eine Figur in eine Aktionsspalte einsetzt, beginnst du hier oben. Stelle sie am besten auf den linken Teil des Feldes. Du darfst jetzt die dort angezeigten Aktionen ausführen. Jede dieser Aktionen darfst du, so **oft du möchtest und bezahlen kannst**, ausführen - das Symbol ∞ zeigt das an. Die Reihenfolge ist dabei egal. Nachdem du die Aktionen ausgeführt hast (auch keine), schiebe deine Figur auf das mittlere Feld.



MITTE: Die auf dem mittleren Feld angezeigte Aktion darfst du nur **genau 1x** ausführen. Schiebe deine Figur danach auf das untere Feld.



UNTEN: Bist du in dieser Runde der 1. Spieler, der diese Aktionsspalte gewählt hat? Stelle deine Figur auf das Symbol und führe die angezeigte Aktion aus bzw. erhalte das angezeigte Einkommen. **Anderenfalls:** Stelle die Figur auf das große Feld – du erhältst nichts weiter.

Die Aktionsspalten können generell immer von mehreren Spielern genutzt werden. Nur eben nicht das unterste Feld jeder Aktionsspalte.

Aktionen kosten dich oft eine gewisse Menge an Arbeitskraft. **Arbeitskraft bezahlst du**, indem du Stammesmitglieder dafür **ausspielst** und/oder Nahrung ausgibst.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Stammesmitglieder ausspielen

In *Schritt 2* deines Zuges ist der Zeitpunkt gekommen, in dem du so viele Stammesmitglieder von deiner Hand ausspielen darfst, wie du kannst und möchtest. So ausgespielte Stammesmitglieder legst du oberhalb deines Spielertableaus aus. Jede so ausgespielte Karte erzeugt eine gewisse Menge an **Arbeitskraft**. Diese ist in der **linken oberen Ecke** der Karte angegeben. Einige Karten erzeugen ½ Arbeitskraft. Zwei solche halbe Arbeitskraft ergeben zusammen 1 Arbeitskraft.

Die meisten Stammesmitglieder haben zudem **Fähigkeiten**. Diese findest du im Fähigkeitenbereich der Karte:

- Einige dieser Fähigkeiten erzeugen beim Ausspielen **zusätzliche** Arbeitskraft, wenn deine gerade eingesetzte Figur in einer **bestimmten Aktionsspalte** steht.
- Manche Stammesmitglieder haben außerdem Fähigkeiten, die du – sobald du die Karte ausgespielt hast – **1x in deinem Zug** (zu einem Zeitpunkt deiner Wahl) nutzen kannst. Das muss nicht sofort passieren, wenn du sie ausspielst!
- **Sonnenfinsternis-Fähigkeiten** (mit  - Symbol gekennzeichnet) werden nie abgehandelt, wenn du Stammesmitglieder so ausspielst. Solche Fähigkeiten werden nur aktiviert, wenn du die Karte stattdessen in ***Schritt 4*** *(Sonnenfinsternisstapel vorbereiten)* ausspielst.

Hinweis: *Alle Fähigkeiten der Karten werden auf Seite 17 näher erklärt.*



Beispiel: *Die* Handwerkerin *erzeugt 1 zusätzliche Arbeitskraft, wenn du die Aktion* Entwickeln *ausführst. Ignoriere die Sonnenfinsternis-Fähigkeit, wenn du diese Karte in Schritt 2 ausspielst.*



Beispiel: *Die* Erfahrene Sammlerin *erzeugt 1½ Arbeitskraft. Ihre andere Fähigkeit (1 Nahrung in 1 Werkzeug umwandeln) kannst du 1x in deinem Zug zu einem Zeitpunkt deiner Wahl einsetzen. Ignoriere die Sonnenfinsternis-Fähigkeit, wenn du diese Karte in Schritt 2 ausspielst.*



Beispiel: *Der* Stammeskrieger *erzeugt 1½ Arbeitskraft. Seine Fähigkeit erzeugt 1 zusätzliche Arbeitskraft, wenn du die Karte in Schritt 2 deines Zuges ausspielst. Ignoriere die Sonnenfinsternis-Fähigkeit, wenn du diese Karte in Schritt 2 ausspielst.*

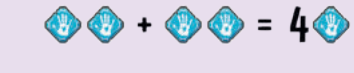
Nahrung ausgeben

Du darfst Nahrung ausgeben, um zusätzliche Arbeitskraft zu erzeugen. Bewege den Nahrungsanzeiger dafür beliebig weit nach links: Für jedes Arbeitskraftsymbol, das der Anzeiger dabei passiert, erhältst du 1 zusätzliche Arbeitskraft für diesen Zug. Du kannst auch Arbeitskraft für eine Aktion ausschließlich durch Nahrung erzeugen.



Beispiel für das Erhalten von Arbeitskraft: *Türkis führt die Aktion* Jagen *aus. Sie spielt den Jäger aus und erhält dafür 1 Arbeitskraft + 1 zusätzliche Arbeitskraft für die Aktion* Jagen*, die Türkis hier nutzen kann. Türkis gibt 3 Nahrung aus, um damit 2 weitere Arbeitskraft zu erhalten. Dies erzeugt insgesamt 4 Arbeitskraft für diese Aktion.*









DAS RUHEFELD

Du kannst für deinen Zug auch 1 Figur auf das **Ruhefeld auf deinem Spielertableau** stellen. Ziehe dann sofort **1 Karte** von deinem Nachziehstapel (oder wähle ein geringeres Einkommen). Außerdem darfst du **1** deiner Tiere erlegen (siehe Seite 16).

Jede Figur auf dem Ruhefeld erzeugt zudem 1½ Arbeitskraft in der nächsten *Sonnenfinsternis*. Während einer Runde darfst du mehrere Figuren auf das Ruhefeld stellen.

Achtung: Wenn du für deinen Zug eine Figur auf das Ruhefeld stellst, darfst du keine Stammesmitglieder ausspielen, weil du keine Arbeitskraft erzeugen musst. Fähigkeiten deines Häuptlings darfst du aber nutzen, wenn du gerade deine Häuptlingsfigur einsetzt (es sei denn, die Fähigkeit ist an eine bestimmte Aktionsspalte gebunden).

3) LEGE AUSGESPIELTE KARTEN AB

Lege alle in diesem Zug ausgespielten Karten, die oberhalb deines Spielertableaus liegen, offen auf deinen Ablagestapel. Ziehe jetzt aber noch keine Karten nach.



4) SONNENFINSTERNIS VORBEREITEN

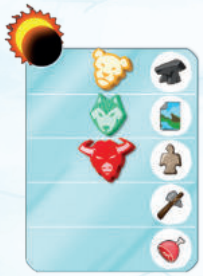
Hast du gerade deine 3. Figur eingesetzt?

Du darfst jetzt nun noch so viele Fortschritte und Stammesmitglieder von deiner Hand **verdeckt** auf deinen Sonnenfinsternisstapel legen, wie du möchtest. Platz für deinen Sonnenfinsternisstapel gibt es oberhalb deines Spielertableaus (über dem Ruhefeld) – lege den Stapel aber quer aus (statt hochkant), damit du ihn nicht mit deinem Nachziehstapel verwechseln kannst. Bedenke gut, was du in den Sonnenfinsternisstapel legst – denn die verbleibenden Handkarten **behältst** du für die nächste Runde!

Jetzt ist dein Zug beendet. Der nächste Spieler in Zugreihenfolge ist am Zug. Führt dies fort, bis jeder von euch **3 Züge ausgeführt** hat. **Fertig?** Dann bewegt den Rundenanzeiger auf das nächste Sonnenfinsternisfeld. Es folgt nun die ***Sonnenfinsternis***.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

SONNENFINSTERNIS



In der Steinzeit leiteten astronomische Phänomene wie Sonnenfinsternisse häufig einen Generationswechsel ein. Diese beeindruckenden Ereignisse wurden als spirituelle Zeichen interpretiert und führten zu großer Betriebsamkeit und Konkurrenzkämpfen unter den Stämmen. Nach dem Abklingen des Himmelsphänomens übernahm eine neue Generation die Führung und sah sich mit neuen Herausforderungen konfrontiert.

Führt bei der *Sonnenfinsternis* die folgenden 3 Punkte aus:

1. Deckt gleichzeitig eure Sonnenfinsternisstapel auf und vergleicht den Gesamtwert eurer Arbeitskraft – dabei zählt:
   - 1½ Arbeitskraft für jede Figur auf eurem Ruhefeld.
   - Arbeitskraft links oben auf aufgedeckten Karten.

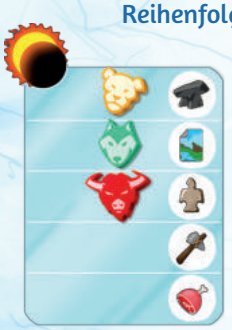
   Achtung: Aufgedeckte **Fortschritte** erzeugen **keine** Arbeitskraft. Ihr nehmt sie jetzt **zurück auf die Hand**.

   Hinweis: *Das Ablegen von Fortschritten auf euren Sonnenfinsternisstapeln dient als Bluff gegenüber euren Mitspielern.*

   Wichtig: Ihr dürft während der *Sonnenfinsternis* keine Nahrung ausgeben, um Arbeitskraft zu erhalten.

2. **Wer hat die höchste Arbeitskraft?** Lege deinen Stammesmarker auf die höchste Position der Reihenfolgeleiste. **Wer hat die zweithöchste Arbeitskraft?** Lege deinen Stammesmarker auf die zweithöchste Position **usw.** Gibt es einen Gleichstand (auch bei Spielern mit 0 Arbeitskraft)? Wer in der aktuellen Runde später am Zug war, erhält die höhere Position.

3. In der **neuen Zugreihenfolge** führt jeder nun seine **4 Schritte** der Sonnenfinsternis aus. Boni und Sonderaktionen, die du so erhältst, sind immer optional und du darfst innerhalb eines Schrittes die Reihenfolge von Boni und Aktionen frei bestimmen:



Schritt 1, Reihenfolgeleiste:
Erhalte das neben deinem Stammesmarker abgebildete Einkommen (oder wähle ein geringeres).

Schritt 2, Stammesmitglieder:
Handle die *Sonnenfinsternis-Fähigkeiten* der Stammesmitglieder in deinem Sonnenfinsternisstapel ab.



Schritt 3, Geländeeinkommmen:
Erhalte das Einkommen von jedem Geländefeld, auf dem du den **höchsten Einfluss** oder **Gleichstand mit dem höchsten** besitzt. Handle die Felder nacheinander ab. Auf Seite 20 findest du eine Liste dieser Einkommen.
Jedes **Lager** erzeugt **1 Einfluss** auf dem Geländefeld, auf dem es sich befindet. Jede **Siedlung** erzeugt **2 Einfluss** auf **jedem der 3 Felder**, an die sie angrenzt.

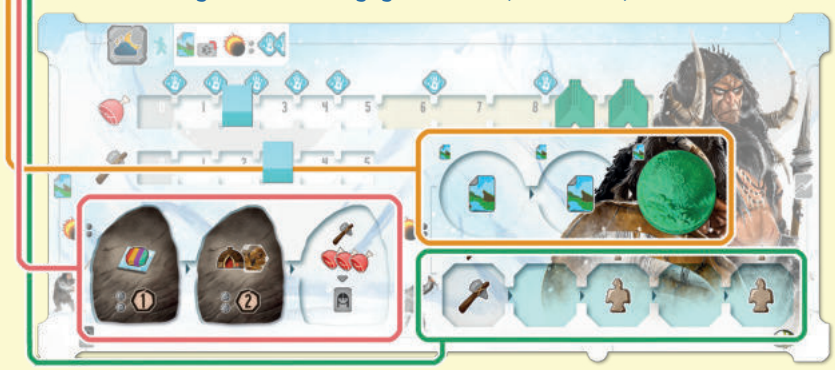


Schritt 4, Spielertableau:
Erhalte **alle *Sonnenfinsternis*-Einkommen**, die auf deinem Spielertableau sichtbar sind (siehe unten).

EINKOMMEN VOM SPIELERTABLEAU

Wenn du Megalithen und Siedlungen von deinem Spielertableau ins Spiel bringst, wird zusätzliches Einkommen darunter sichtbar, das du in der Sonnenfinsternis erhältst.

1. Ziehe 1 Karte für jedes freie Siedlungsfeld.
2. Erhalte das Einkommen, das auf freien Megalithfeldern abgebildet ist (1 Werkzeug für Feld 1 und 1 Götzen für die Felder 3 und 5).
3. Erhalte die Punkte, wie sie auf deinen Heiligen Steinen angegeben sind (siehe S. 18).



Haben alle ihre Sonnenfinsternis abgehandelt? Lege alle Karten deines Sonnenfinsternisstapels auf deinen Ablagestapel. Dann folgt die *Vorbereitungsphase*.

Always Board
NEVER BORED

Beispiel: *In der Sonnenfinsternis erhält Türkis 3 Arbeitskraft (1½ für die Figur auf dem Ruhefeld und 1½ für ihren Stammeskrieger). Rot erhält 1½ Arbeitskraft für seine Schamanin. Gelb bekommt ebenfalls 1½ Arbeitskraft (für die Figur auf dem Ruhefeld). Türkis erhält am meisten Arbeitskraft und kommt auf der Reihenfolgeleiste nach ganz oben. Die anderen beiden haben einen Gleichstand für den zweiten Platz. Dieser wird zugunsten von Rot aufgelöst, da Rot in der aktuellen Runde später an der Reihe war. Rot ist also auf Platz 2 und Gelb auf Platz 3.*



VORBEREITUNGSPHASE

Blauer Punkt:
Alle Spieler zusammen

Roter Punkt:
Jeder Spieler für sich

Diese Phase überspringt ihr in der letzten Spielrunde. Führt stattdessen die **Schlusswertung** durch (siehe S. 15).
Ansonsten verläuft die *Vorbereitungsphase* in den folgenden Schritten:

1. Schiebt den Rundenanzeiger vom Sonnenfinsternisfeld 1 Feld weiter nach rechts auf das nächste nummerierte Feld der Rundenleiste.

2. Stelle deine Figuren zurück auf dein Spielertableau.

3. Füllt das Jagdgebiet auf: Zieht und legt neue Tiere aus, bis hier so viele Tiere liegen, dass es wieder 1 mehr sind, als Spieler mitspielen.

4. **Ist gerade das Ende der 1. Runde?** Füllt die Fortschrittsauslage mit Fortschritten vom Stapel des **I. Zeitalters**, bis hier wieder 8 Karten liegen. Dann legt die Abdeckkarte vom Stapel des II. Zeitalters auf den Stapel des I. Zeitalters.

   Ist gerade des Ende der 2. Runde? Legt alle Karten aus dem I. Zeitalter aus der Fortschrittsauslage zurück in die Schachtel. Dann zieht 8 Karten vom Stapel des **II. Zeitalters** und legt wieder je 4 Karten in Reihe 2 und Reihe 3 aus.

   Ist gerade das Ende der 3. Runde? Füllt die Fortschrittsauslage mit Fortschritten vom Stapel des **II. Zeitalters**, bis hier wieder 8 Karten liegen.

5. Ziehe **5** Karten von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.

   Achtung: Du ziehst nicht auf 5 auf, sondern erhältst immer 5 Karten zusätzlich zu den Karten, die du noch auf der Hand hast! Es gibt **kein Handkartenlimit**.

   Hinweis: *Dieses Nachziehen zählt **nicht** als Einkommen. Du darfst hier kein geringeres* Einkommen *nehmen.*

Eine neue Runde beginnt mit der nächsten ***Aktionsphase***!

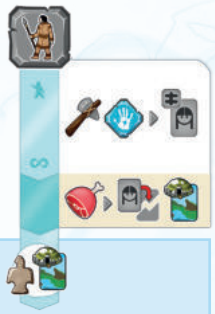


Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

DIE AKTIONSSPALTEN ERKLÄRT

EINWEIHEN

ERHALTE NEUE STAMMESMITGLIEDER
BEGRABE KARTEN



∞ OBERES FELD

Für je 1 Werkzeug und 1 Arbeitskraft: Wähle 1 Stammesmitglied-Vorrat. Ziehe 1 Karte davon und nimm sie direkt auf die Hand. Nimmst du so mehrere neue Stammesmitglieder auf die Hand, müssen das aber **unterschiedliche** Stammesmitglieder sein.

Achtung: Du darfst eine Karte, die du gerade aufgenommen hast, nicht sofort während dieser Aktion wieder ausspielen.

Achtung: Du darfst auch einen leeren Vorrat wählen. In diesem Fall erhältst du keine Karte. Erhalte stattdessen 1 Punkt.

1x MITTLERES FELD

Bezahle 1 Nahrung. Dann:

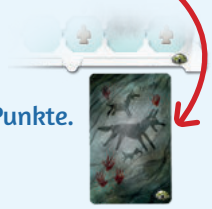
- **Wähle 1 Stammesmitglied-Vorrat und ziehe 1 Karte davon.** Lege sie aber auf deinen **Ablagestapel**.

UND/ODER

- **Begrabe 1 Karte** – dafür darfst du wählen:
  - ein **Stammesmitglied** oder einen **Fortschritt** von deiner **Hand** oder deinem **Ablagestapel**
  - eine Karte, die du in diesem Zug bereits **oberhalb deines Spielertableaus** ausgespielt hast.

Lege die begrabene Karte unter deinen Grabstein.

Hinweis: *Das Stammesmitglied hier muss **nicht** unterschiedlich zu denen der oberen Aktion sein.*



Begrabene Karten bringen dir am Spielende Punkte.

Hinweis: *Du darfst dir deine begrabenen Karten jederzeit ansehen.*

1x UNTERES FELD (nur die 1. Figur)

Erhalte 1 Götzen.
Du darfst 1 Karte begraben.

ENTWICKELN

ERHALTE NEUE FORTSCHRITTE
ERHALTE HEILIGE STEINE



∞ OBERES FELD

Für je 3 Arbeitskraft: Wähle **1 Fortschritt** aus der Fortschrittsauslage und nimm ihn auf die Hand. Füll die Auslage nicht wieder auf – das geschieht erst in der *Vorbereitungsphase*!

Achtung: Du darfst das auch tun, wenn keine Karten ausliegen, erhalte stattdessen 1 Punkt.

1x MITTLERES FELD

Wähle genau **1 Heiligen Stein**, den du kaufen willst – Im **I. Zeitalter** (also den Runden 1 und 2) darfst du nur Steine von der **linken Hälfte** wählen. Im **II. Zeitalter** (Runden 3 und 4) darfst du Steine von **beiden Hälften** wählen. Dann:
Bezahle jetzt Nahrung und Werkzeuge.
Wie viel musst du bezahlen? Das zeigt das **am weitesten links** liegende freie Feld für Heilige Steine auf deinem Spielertableau. Kannst du die Kosten nicht bezahlen, kannst du keinen Heiligen Stein kaufen.

Hinweis: *Im Laufe der Partie kannst du höchstens 3 Heilige Steine kaufen. Mehr Platz bietet dein Spielertableau nicht – und einmal gekauft, kannst du Steine auch nicht wieder ablegen.*

Wenn du einen Heiligen Stein auf deinem Spielertableau ablegst, erhältst du **sofort** das **abgebildete Einkommen**. Einkommen wird auf Seite 20 näher erklärt.

Heilige Steine bringen dir außerdem in jeder Sonnenfinsternis Punkte ein.



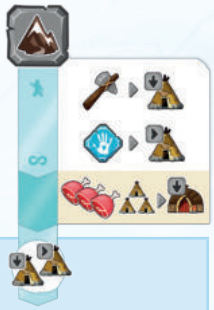
1x MITTLERES FELD (nur die 1. Figur)

Erhalte 1 Werkzeug und 1 Nahrung.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

WEITERZIEHEN

SETZE NEUE LAGER EIN
VERSCHIEBE LAGER AUF ANGRENZENDE FELDER
ENTFERNE LAGER, BAUE DAMIT SIEDLUNGEN



∞ OBERES FELD

Für je 1 Werkzeug: Setze das am weitesten links liegende Lager deines Spielertableaus auf dem Startfeld ein.

UND / ODER

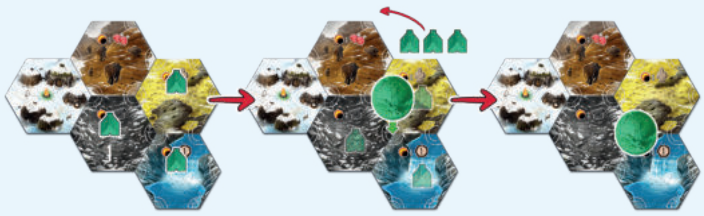
Bezahle je 1 Arbeitskraft: Schiebe 1 deiner Lager auf dem Geländespielplan auf 1 benachbartes Geländefeld. Du darfst so auch dasselbe Lager mehrfach verschieben.
Wozu mache ich das? Jedes Lager erzeugt 1 Einfluss auf dem Geländefeld, auf dem es sich befindet.

Hinweis: *Auf 1 Geländefeld dürfen sich beliebig viele Lager befinden.*

1x MITTLERES FELD

Bezahle 3 Nahrung: Baue 1 neue Siedlung. Dafür benötigst du **je 1 Lager auf 3 Geländefeldern**, die **alle aneinander angrenzen**. **Entferne** diese Lager (lege sie von rechts nach links gehend zurück auf dein Spielertableau). Dann setze die am weitesten **links liegende Siedlung** deines Spielertableaus auf dem **Verbindungspunkt der 3 Geländefelder** ein, von denen du soeben die Lager genommen hast.
Wozu mache ich das? Jede Siedlung erzeugt 2 Einfluss auf jedem der 3 Felder, an die ihr Verbindungspunkt angrenzt. Außerdem erhältst du Einkommen in der Sonnenfinsternis *(Ziehe 1 Karte)* durch das freigelegte Feld auf deinem Spielertableau.

Achtung: Auf den Verbindungspunkten des Startfelds darfst du nie eine Siedlung bauen. Außerdem darf nur 1 Siedlung auf jedem Verbindungspunkt stehen.



1x UNTERES FELD (nur die 1. Figur)

Setze 1 neues Lager auf dem Startfeld ein. Dann versetze gratis 1 deiner Lager (hierbei gelten dieselben Regeln wie auf dem oberen Feld).

JAGEN

TIERE FINDEN
TIER ERHALTEN
TIER ERLEGEN



∞ OBERES FELD

Für je 1 Arbeitskraft: Decke die obersten 2 Karten des Tierstapels auf und lege sie offen ins Jagdgebiet.

Hinweise:

- *Im Jagdgebiet ist Platz für 6 Karten. Führst du die Aktion aus, wenn bereits 5 Karten dort liegen, füge nur 1 neue Karte hinzu.*
- *Wenn der Tierstapel leer ist, kannst du diese Aktion nicht mehr ausführen. Führst du die Aktion aus und es befindet sich nur 1 Karte im Stapel, lege nur diese im Jagdgebiet aus.*

UND / ODER

Für je 1 Werkzeug und 1 Arbeitskraft: Nimm 1 Tier deiner Wahl aus dem Jagdgebiet und lege es offen in deinen **Tierbereich**. Sind das Jagdgebiet und der Tierstapel (zum Aufdecken neuer Tiere) leer? Erhalte stattdessen 1 Punkt.

Hinweis: *Ihr füllt das Jagdgebiet erst in der Vorbereitungsphase wieder auf.*

1x MITTLERES FELD

Erlege 1 deiner lebenden Tiere:
Wähle 1 **aufrecht liegendes Tier** in deinem Tierbereich und drehe es um 90°. Damit zeigst du an, dass dieses Tier **erlegt** ist. Dann erhältst du das **Einkommen**, dass auf dem erlegten Tier abgebildet ist.



Achtung: Erlegte Tiere werden bei der Schlusswertung nicht berücksichtigt.

1x UNTERES FELD (nur die 1. Figur)

Ziehe die oberste Karte vom Tierstapel und lege sie offen in deinen **Tierbereich**. **Ist der Tierstapel leer?** Erhalte stattdessen 1 Punkt.

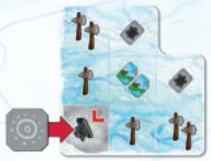
Always Board NEVER BORED

MEGALITH BAUEN



Hast du eine Fähigkeit, die das Symbol *1 Megalith bauen* zeigt?
Du darfst jetzt 1 Megalithen auf dem Bauplatz bauen: Nimm dafür den **am weitesten links liegenden Megalithen von deinem Spielertableau** und platziere ihn.

Um einen Megalithen zu platzieren, **wähle 1 Möglichkeit**:



A Setze ihn auf das **Startfeld** eines Bauplatzplättchens (auf das grau unterlegte Feld). Achtung: Dies geht nur mit deinen ersten beiden grau-neutralen Megalithen.



B Setze ihn **orthogonal angrenzend** zu einem **bereits gebauten** Megalithen (beliebige Farbe, auch neutral) ein.



C Setze ihn mittig auf eine Gruppe von 4 Megalithen, die in einem 2x2 Raster darunter ausliegen.

Hinweis: *Die ersten beiden Megalithen, die du baust, sind immer die grauen Megalithen. Du musst sie nicht auf ein Startfeld platzieren. Du darfst sie aber nie in höhere Ebenen bauen – sie müssen immer auf der untersten Ebene liegen. Sie sind aber die einzigen, die du auf die Startfelder eines Bauplatzplättchens platzieren darfst.*

Dann:
Hast du einen Megalithen auf der untersten Ebene platziert? Erhalte sofort das, was du gerade mit ihm abgedeckt hast.
Hast du ihn in höhere Ebenen platziert? Erhalte sofort Punkte für jeden Megalithen, der **unter** deinem gerade gebauten Megalithen liegt und ihn berührt:

- **1 Punkt** für jeden Megalithen in einer **anderen Spielerfarbe** (und neutrale)
- **2 Punkte** für jeden Megalithen in **deiner Spielerfarbe.**

Außerdem erhalten **alle anderen Spieler** jetzt sofort 1 Punkt für jeden Megalithen in ihrer Spielerfarbe, der dir gerade Punkte eingebracht hat.



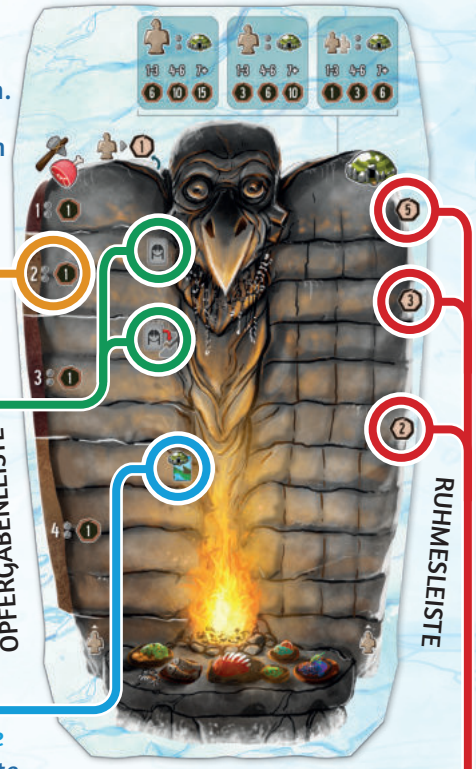
Beispiel: *Du (Rot) platzierst 1 Megalithen wie abgebildet. Du erhältst sofort 5 Punkte. Violett erhält 1 Punkt.*

Hinweis: Es ist möglich, 1 Megalithen auf 4 Megalithen zu platzieren, die ihrerseits bereits auf anderen Megalithen liegen. Also in Ebene 2 oder höher. In diesem Fall erhältst du (und die anderen) nur Punkte für die 4 Megalithen, auf die du deinen Megalithen gelegt hast.

SCHRITTE AUF DER GÖTZENTAFEL



Hast du eine Fähigkeit aktiviert, die 1 oder mehr Götzen zeigt? Für jeden Götzen **schiebst du 1 deiner Götzenmarker um 1 Stufe** auf seiner Leiste nach oben. Die Marker mehrerer Spieler dürfen sich auf derselben Stufe befinden.



Auf der Götzentafel befinden sich 2 Leisten:
Links ist die Opfergabenleiste. Hier steigerst du unter anderem den Punktwert übriger Nahrung und Werkzeuge am Spielende. Auf einigen Feldern dieser Leiste ist das Symbol eines Stammesmitglieds abgebildet. Wenn du dieses Feld erreichst, wählst du sofort 1 Stammesmitglied-Vorrat und ziehst ein Stammesmitglied davon. Nimm es auf die Hand (oberes Symbol). Wirf es auf deinen Ablagestapel (unteres Symbol). Wenn du dieses Feld erreichst, darfst du sofort 1 Karte begraben. Erreichst du das oberste Feld dieser Leiste, bleibt dein Marker hier stehen. Erhältst du weitere Schritte auf dieser Leiste? Erhalte stattdessen für jeden Schritt, der so verfällt, 1 Punkt.

Rechts auf der Götzentafel ist die Ruhmesleiste. Hier ist es nur wichtig, wo dein Marker in Relation zu den Markern deiner Mitspieler steht. Das bestimmt **den Punktwert deiner begrabenen Karten am Spielende**. Jede Stufe dieser Leiste ist in **4 Felder** aufgeteilt. Immer wenn du hier 1 Stufe nach oben gehst, setzt du den Marker auf das **freie Feld**, das am weitesten links in der neuen Stufe liegt. Verlässt ein Marker eine Stufe, werden alle verbleibenden Marker nach links geschoben, so dass die Lücke geschlossen wird. **Erreicht dein Marker eine der 3 Stufen mit Punkten am rechten Rand?** Nimm dir sofort die angegebenen Punkte. Wenn du die oberste Stufe erreicht hast, hast du insgesamt 10 Punkte erhalten (2+3+5). Dein Marker kann danach nicht weiter nach oben gehen.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SCHLUSSWERTUNG

Nach der Sonnenfinsternis der 4. Runde ist es Zeit, den Stamm zu ermitteln, der es am weitesten gebracht hat. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer zum aktuellen Zeitpunkt in der Zugreihenfolge am weitesten vorne ist.
Am Spielende erhaltet ihr alle noch **Punkte für**:

- Position auf der Opfergabenleiste
- Position auf der Ruhmesleiste
- Punkte von Stammesmitgliedern und Fortschritten
- Nicht erlegte Tiere

PUNKTE VON DER OPFERGABENLEISTE

Die Position deines Markers auf der Opfergabenleiste bestimmt die Anzahl an Punkten für deine **übriggebliebene Nahrung und Werkzeuge**. Das Umrechnungsverhältnis siehst du links neben deinem Marker.



Beispiel: *Falls du am Ende der Partie 3 Nahrung und 2 Werkzeuge besitzt und sich dein Marker hier befindet, erhältst du 2 Punkte.*

Zähle die Anzahl an Nahrung und Werkzeugen auf deinem Spielertableau zusammen. Rechne diese Summe dann anhand des Umrechnungsverhältnisses in Punkte um. Überzählige Nahrung und Werkzeuge verfallen.

Achtung: Falls sich dein Marker während der Partie auf der Opfergabenleiste nicht bewegt hat, erhältst du 0 Punkte für diese Leiste.

PUNKTE VON DER RUHMESLEISTE

Die Position deines Markers auf der Ruhmesleiste bestimmt die **Anzahl an Punkten für die Anzahl begrabener Karten**. Orientiere dich an der Abbildung über den Leisten.



Bist du an höchster (oben und ganz links) Position? Verwende die linke Abbildung.
Bist du an zweithöchster Position? Verwende die mittlere Abbildung.
Alle anderen: Verwendet die rechte Abbildung.

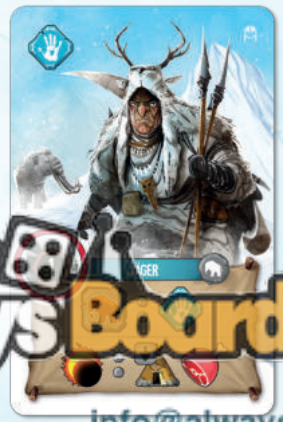
Achtung: Falls sich dein Marker während der Partie auf der Ruhmesleiste gar nicht bewegt hat, erhältst du 0 Punkte für diese Leiste.

Es gibt auf der Leiste keine Gleichstände, wenn man auf derselben Stufe ist. Ihr löst von links nach rechts auf - wer also als erstes die aktuelle Stufe erreicht hat, ist weiter oben. Die Abbildungen zeigen, wie viele Punkte du für wie viele begrabene Karten erhältst.

Im Spiel zu zweit: Ignoriert die rechte Abbildung. An höchster Position verwendest du die linke Abbildung, an zweithöchster die mittlere Abbildung.

Beispiel: *Falls sich dein Marker auf der Ruhmesleiste am weitesten oben befindet und du 4 Karten begraben hast, erhältst du 10 Punkte.*





STAMMESMITGLIEDER UND FORTSCHRITTE

Lege alle Karten aus deiner **Hand**, deinem **Nachziehstapel**, deinem **Ablagestapel** und deine **begrabenen Karten** vor dir aus. Erhalte die **Punkte**, die auf den Karten abgebildet sind.

Beispiel: *Für diese Karte erhältst du 1 Punkt.*

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

PUNKTE FÜR NICHT ERLEGTE TIERE

Du erhältst Punkte für **unterschiedliche Sets** von Tieren der gleichen „Gattung" – also des gleichen Tiers. Du kannst nur Tiere so werten, die du **nicht erlegt** hast. (Du erkennst gleiche Tiere anhand ihrer Farbe und ihres Symbols, falls du Zweifel bei der Zuordnung hast.) Wie viele Punkte du für gleiche Tiere eines Sets erhältst, ist jeweils unten auf der Karte angegeben.

Argentavis gelten als Joker. Du kannst eine beliebige Anzahl dieser Tiere zu einem Set hinzufügen, um den Wert des Sets zu erhöhen. *Argentavis* können alleine kein Set bilden.

Die Höchstzahl an Karten in einem Set ist auf den Karten angegeben (2 bei *Wollhaarmammuts*, 4 bei allen anderen Gattungen). Falls du mehr als die Höchstzahl an Tieren einer Gattung hast, erhältst du für die überzähligen 0 Punkte. Sie bilden also keine neuen Sets!

***Beispiel:** Du hast am Ende der Partie die folgenden Tiere.*



Du erhältst 3 Punkte für die 2 Wollhaarnashörner (das erlegte zählt nicht), 2 Punkte für das Wollhaarmammut und 10 Punkte für die 3 Riesenfaultiere zusammen mit dem 1 Argentavis, der nun als Riesenfaultier zählt.

ALTERNATIVER SPIELAUFBAU

Nachdem ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht habt, könnt ihr eine dieser Spielaufbauvarianten ausprobieren.

***Hinweis:** Falls ihr eine dieser Alternativen zum Spielaufbau verwendet, müsst ihr das Geländespielfeld aufbauen, bevor ihr eure Karten zieht.*

Auswählen der Aufbaukarten: Statt die Aufbaukarten zufällig auszuteilen, mischt ihr diese, nachdem ihr die Zugreihenfolge bestimmt habt. Legt 1 mehr als Spieler an der Partie teilnehmen in der Mitte offen aus. Danach nimmt jeder von euch in **umgekehrter Zugreihenfolge** 1 Karte aus der Mitte und verwendet diese für den Spielaufbau. Die nicht verwendeten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Auswählen der Häuptlinge und Aufbaukarten: Statt die Häuptlinge zuzuteilen, mischt ihr diese, nachdem ihr die Zugreihenfolge bestimmt habt. Legt 1 mehr als Spieler an der Partie teilnehmen in der Mitte offen aus. Die nicht verwendeten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Danach nimmt jeder von euch in **Zugreihenfolge 1** der Häuptlinge und legt diesen mit einer Seite seiner Wahl nach oben aus. Die nicht verwendeten Karten wird in die Schachtel zurückgelegt.

Anschließend wählt ihr die Aufbaukarten wie oben beschrieben. Spielt ihr mit beiden Varianten, wählt der letzte Spieler somit seinen Häuptling zuletzt, die Aufbaukarte aber zuerst.

ALTERNATIVER SPIELMODUS

- Für ein kürzeres Spiel könnt ihr alle in Runde 1 nur 2 Aktionen pro Runde spielen. Legt dafür 1 eurer Stammesfiguren in Runde 1 beiseite. Erst ab Runde 2 spielt ihr dann wie üblich 3 Aktionen pro Runde.

  Solomodus: Bei Spielaufbau und in der Vorbereitungsphase am Ende von Runde 1: Zieht 1 weitere Nomadenkarte.

- Für die Boni auf dem Geländespielfeld in der Sonnenfinsternisphase reicht kein Gleichstand mehr. Eine Mehrheit wird benötigt



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

KARTENFÄHIGKEITEN

Jede Karte hat eine oder mehrere Fähigkeiten, die im unteren Bereich der Karte abgebildet sind. Die Fähigkeiten werden durch Symbole beschrieben. Alle Symbole sind auf Seite 20 erklärt. Alle Kartenfähigkeiten sind **optional** – und nur 1x pro Zug von dir aktivierbar.

Folgende Kartentypen haben Fähigkeiten:

- **Fortschritte:** Du spielst diese Karten in **Schritt 1** deines Zuges. Somit treten auch die Effekte der Kartenfähigkeiten in Schritt 1 in Kraft. Du wirfst sie in Schritt 3 deines Zuges ab.
- **Stammesmitglieder:** Du spielst diese Karten in **Schritt 2** deines Zuges. Ihre Fähigkeiten können zu einem beliebigen Zeitpunkt in Kraft treten, bevor du sie in **Schritt 3** abwirfst.
- **Häuptlinge:** Diese Karten werden nie „gespielt". Stattdessen kannst du Fähigkeiten dieser Karten immer dann aktivieren, wenn du einen Häuptling einsetzt (bevor, während oder nach den Aktionen).

Falls du eine Kartenfähigkeit verwenden möchtest, bei der **das Symbol einer Aktionsspalte** abgebildet ist, kannst du diese Fähigkeit nur in einem Zug aktivieren, in dem du deine **Spielfigur** in die entsprechende Aktionsspalte gestellt hast. Du darfst die Karte allerdings jederzeit trotzdem spielen, um die Arbeitskraft zu erhalten, die oben links auf der Karte abgebildet ist. Dann musst du aber auf die Fähigkeit verzichten.



***Beispiel:** Diese Fähigkeit kann immer dann aktiviert werden, wenn du die Aktionsspalte* Jagen *ausführst. Du erhältst dafür 1 zusätzliche Arbeitskraft.*

Falls du eine Karte mit einer Fähigkeit spielst, die **weder** eine Aktionsspalte **noch** das Symbol für Sonnenfinsternis zeigt, kannst du die Fähigkeit jederzeit während deines Zuges aktivieren.



***Beispiel:** Diese Fähigkeit kannst du jederzeit während deines Zuges aktivieren, nachdem du die Karte gespielt hast. Es ist egal, in welche Aktionsspalte du deine Spielfigur gestellt hast. Du darfst 1x in deinem Zug 1 Nahrung gegen 1 Werkzeug tauschen.*

Falls eine Fähigkeit das Symbol für ***Sonnenfinsternis*** zeigt, darfst du sie nur während der Sonnenfinsternis aktivieren und nur, wenn du die Karte auf deinen Sonnenfinsternisstapel gespielt hast.



***Beispiel:** Falls du diese Karte auf deinen Sonnenfinsternisstapel gespielt hast, darfst du während der Sonnenfinsternis 1 Lager 2x oder 2 Lager je 1x verschieben.*

Befolge die Symbole auf der Karte, um die Fähigkeit einer Karte abzuhandeln. Falls die Fähigkeit das Symbol ▶ zeigt, musst du **alles auf der linken Seite des Pfeiles 1x bezahlen**, um **alles auf der rechten Seite des Pfeiles 1x zu erhalten**. Die komplette Erklärung aller Symbole findest du auf Seite 20.

KARTENANATOMIE



STAMMESMITGLIEDER

1. Arbeitskraft
2. Punkte bei Spielende
3. Arbeitskraft-Fähigkeit
4. Sonnenfinsternis-Fähigkeit
5. Symbol (Typ)
6. Kartenart: Stammesmitglied



FORTSCHRITTE

1. Kartenart: Fortschritt, II. Zeitalter
2. Punkte bei Spielende
3. Fähigkeit



TIERE

1. Name des Tieres
2. Anzahl der Karten dieses Tiers im Stapel
3. Einkommen beim Erlegen
4. Set-Informationen

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

HEILIGE STEINE

I. ZEITALTER



Erhalte 2 Punkte für jede deiner Siedlungen, die an 1 oder mehr Geländefelder des abgebildeten Typs angrenzt.

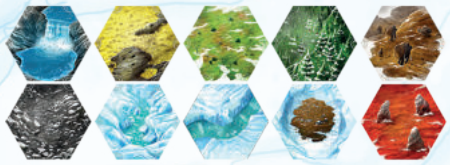


Beispiel: Für 2 verschiedene Siedlungen, die an dasselbe Feld angrenzen, erhältst du 4 Punkte. Für 1 Siedlung, die an 2 Felder des abgebildeten Typs angrenzt, erhältst du allerdings nur 2 Punkte.



Erhalte 1 Punkt für jedes unterschiedliche Geländefeld, auf denen 1 oder mehr deiner Lager stehen. Du kannst pro Typ nur 1 Punkt erhalten.

Hinweis: Das Startfeld *(Erweiterung: Flüsse & Flöße, Mündung und Quelle)* zählen hierbei nicht.





Erhalte 1 Punkt für jeden Megalith deiner Farbe, der direkt auf dem Bauplatz liegt (nicht auf anderen Megalithen).



Erhalte Punkte für jedes unterschiedliche Bauplatzplättchen (die einzelnen Plättchen, aus denen der Bauplatz geformt wird), auf dem 1 oder mehr Megalithen deiner Farbe direkt auf dem Bauplatz (also auf der untersten Ebene) liegen.

II. ZEITALTER



Erhalte Punkte für die Anzahl deiner begrabenen Karten.



Erhalte 2 Punkte für jeden Megalithen deiner Farbe, der sich auf einer der oberen Ebenen befindet (also auf anderen Megalithen liegt).



Erhalte 1 Punkt für je 2 Felder, um die du deine beiden Marker auf der Götzentafel nach oben geschoben hast. Zähle die Felder beider Leisten zusammen und teile danach durch 2 (und runde ab).



Erhalte 1 Punkt für jedes unterschiedliche erlegte Tier.



Erhalte Punkte für deine Anzahl erlegter Tiere (der abgebildeten Gattung).

Always Board
NEVER BORED

MODULE

Das Spiel beinhaltet 2 Zusatzmodule: Eisfundplättchen und Ruheplättchen. Ihr könnt eines oder beide dieser Module in einer Partie verwenden.

EISFUNDPLÄTTCHEN



- Mischt die Eisfundplättchen verdeckt, nachdem ihr das Geländespielfeld aufgebaut habt. Legt jeweils 1 Eisfundplättchen verdeckt auf jeden Gletscher. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück, ohne sie anzusehen.
- Wenn du während der Partie ein Lager auf ein Feld mit einem verdeckten Eisfundplättchen bewegst, decke es auf. Beachte dabei, dass das Lager die Bewegung nicht auf dem Feld beenden muss, um das Plättchen aufzudecken.
  Beispiel: Falls du 1 Lager um 2 Felder verschiebst und auf dem ersten Feld ein Eisfundplättchen liegt, decke es auf.



- Immer wenn du eine Siedlung baust, die an ein Feld mit aufgedecktem Eisfundplättchen angrenzt, erhältst du sofort einmalig das, was auf dem Plättchen abgebildet ist. Das Eisfundplättchen bleibt liegen!

***Hinweis:** Während der Sonnenfinsternis haben Eisfundplättchen keine Auswirkung.*

RUHEPLÄTTCHEN



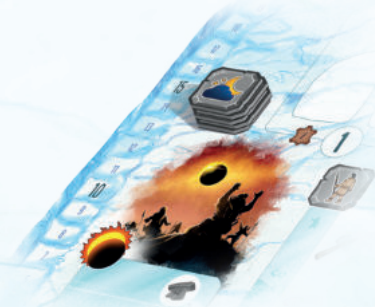
Mischt während des Spielaufbaus alle Ruheplättchen und legt sie verdeckt als Stapel oberhalb der Reihenfolgeleiste ab. Deckt danach das oberste Plättchen auf und legt es auf den Stapel.

Wenn du als Erster in einer Runde deine Spielfigur auf dein Ruhefeld stellst, wählst du **1 der folgenden Möglichkeiten** (bevor du weitere Schritte durchführst):

- Nimm das aufgedeckte Ruheplättchen

ODER

- Lege das aufgedeckte Ruheplättchen verdeckt unter den Stapel und nimm danach das oberste Ruheplättchen vom Stapel.



Du darfst die Effekte eines Ruheplättchens vor, nach oder zwischen den 2 Effekten des Setzens deiner Spielfigur auf das Ruhefeld ausführen. Falls 2 Effekte abgebildet sind, entscheidest du, in welcher Reihenfolge du sie verwenden möchtest.

Lege das Ruheplättchen am Ende deines Zuges verdeckt unter den Stapel (unabhängig davon, ob du es verwendet hast oder nicht).

Falls am Ende der Vorbereitungsphase immer noch 1 aufgedecktes Ruheplättchen auf dem Stapel liegt (und somit kein Spieler die Ruheaktion gewählt hat), legt ihr das Ruheplättchen verdeckt unter den Stapel.

Deckt danach das oberste Plättchen auf und legt es auf den Stapel (unabhängig davon, ob diese Runde 1 Plättchen genommen wurde).

IMPRESSUM

Autor: Stan Kordonskiy
Entwicklung: Jonny Pac
Illustrationen: The Mico
Künstlerische Leitung / Projektmanagement / Grafikdesign: Yoma
Eisfund&Ruhemodul / Solomodus: Drake Villareal
3D-Modellierung: Heriberto Valle Martinez

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Stefanie Schnitzler-Moll, Markus Wienhöfer, Marko Tatge
Grafik: Yvonne Tauss
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

© 2023 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Deutschland,
unter der Lizenz von Fantasia Games Limited

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

V1.1

Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland.

www.FROSTEDGAMES.de
discord.frostedgames.de @FrostedGames

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

ALLE SYMBOLE ERKLÄRT

1 Arbeitskraft

1/2 Arbeitskraft

Grabstätte

Begrabe 1 Karte (Stammesmitglied oder Fortschritt aus deiner Hand, deinem Ablagestapel oder eine bereits gespielte Karte, die oberhalb deines Spielertableaus liegt), indem du sie unter deinen Grabstein legst.

1 Nahrung

1 Werkzeug

Siedlung

Lager

Setze 1 Siedlung ein.

Setze 1 deiner Lager auf das Startfeld.

Verschiebe 1 deiner Lager deiner Wahl auf ein angrenzendes Geländefeld.

Verschiebe 1 deiner Lager je 2x auf ein angrenzendes Geländefeld. Oder verschiebe 2 deiner Lager auf ein angrenzendes Geländefeld.

Wähle 1 Stammesmitglied-Vorrat. Ziehe die oberste Karte und nimm sie auf die Hand. Du darfst auch einen leeren Stapel wählen. In diesem Fall erhältst du stattdessen 1 Punkt.

Wähle 1 Stammesmitglied-Vorrat. Ziehe die oberste Karte und lege sie auf deinen Ablagestapel. Du darfst auch einen leeren Stapel wählen. In diesem Fall erhältst du stattdessen 1 Punkt.

Ablagestapel

Ziehe 1 Karte von deinem Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.

Wirf 1 deiner Handkarten auf den Ablagestapel ab.

Nimm 1 Fortschritt, der in der Fortschrittsauslage liegt, auf die Hand.

Wähle 1 Tier aus dem Jagdgebiet und lege es offen in deinen Tierbereich. Falls keine Karten im Jagdgebiet liegen und der Tierstapel leer ist, erhältst du stattdessen 1 Punkt.

Ziehe das oberste Tier vom Tierstapel und lege es offen in deinen Tierbereich. Falls der Tierstapel leer ist, erhältst du stattdessen 1 Punkt.

Lege das oberste Tier des Tierstapels offen im Jagdgebiet aus (falls dort noch Platz ist).

Erlege 1 Tier und erhalte, was abgebildet ist.

Götze (bewege 1 deiner Marker um 1 Feld auf 1 der Leisten)

Erhalte sofort Punkte.

Erhalte Punkte bei Spielende.

Sonnenfinsternis

Fortschritt des I. Zeitalters

Fortschritt des II. Zeitalters

Erhalte Nahrung bis zu deinem momentanen Limit.

Spieler

1 Megalith bauen

Nimm 1 Heiligen Stein aus dem Vorrat (I. Zeitalter: nur linker Bereich). Lege den Stein auf das leere Feld deines Spielertableaus, das sich am weitesten links befindet.

Lege sofort 1 zusätzlichen deiner neutralen Megalithen auf 1 der 2 Felder, auf die die Pfeile zeigen, wenn möglich. Du darfst so nur neutrale Megalithen platzieren – nie die in deiner Farbe!

Ergebnissymbol: Du darfst die Kosten auf der linken Seite bezahlen, um den Vorteil der rechten Seite zu erhalten.

Auslösesymbol: Die Grundlage vor dem Symbol löst den Effekt hinter dem Symbol aus.

Unterschiedliche Tiere

Gleiche Tiere

Tier deiner Wahl

Karte erhalten nicht möglich? Erhalte 1 Punkt.

Karte erhalten nicht möglich? Erhalte 1 Punkt.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com