

ENDLESS WINTER

SOLOMODUS

SPIELMATERIAL



16 Nomadenkarten



1 Spielerhilfe
Nomaden



6 Landkarten



1 Tierwertungskarte



1 Nomadenplättchen

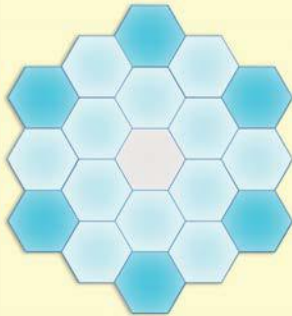
SPIELAUFBAU

Ein Nomadenstamm hat sich in deiner Region niedergelassen. Sie konkurrieren mit dir um die spärlichen Ressourcen und haben sich auf einen langen Winter vorbereitet. Kannst du deinen Stamm an die Spitze führen und den Neuankömmlingen Einhalt gebieten?

HIMMELSRICHTUNGEN

Bestimmte Effekte im Solomodus beziehen sich auf die **Himmelsrichtungen** Norden, Osten, Süden und Westen, jeweils dargestellt durch Pfeile. Nachdem du das **Geländespielfeld** und den **Bauplatz** aufgebaut hast, musst du festlegen, in welcher Richtung **Norden** liegt. Wir empfehlen dir, den Rand des Spielplanes, der dir am nächsten ist, als Süden zu bezeichnen und entsprechend den am weitesten entfernten Rand als Norden.

NORDEN



DU



Jede **Landkarte** zeigt ein kleines Symbol des **Nordsternes**. Seine Position gibt an, welche Seite der Karte nach Norden zeigt.

Baue das Spiel für **2 Spieler** auf. Du spielst alleine gegen die **Nomaden**. Beachte beim Spielaufbau die **folgenden Änderungen**:

- 5 Fortschritte:** Ziehe **jeweils 5** zufällige Karten vom I. und II. Zeitalter, ohne sie dir anzusehen. Bilde damit den **verdeckten Opferstapel**: Lege die 5 Karten des I. Zeitalters auf die 5 Karten des II. Zeitalters. Bereite dann die Fortschritte vor, wie üblich.
- 7 Dein Spielmaterial:** Wähle 1 Spielerfarbe und bereite deinen Spielbereich mit 1 Anpassung vor: Du ziehst **2 Häuptlinge** und **wählst 1** davon für dich aus. Entscheide dann, welche Seite des Häuptlings du verwendest.
Spielmaterial der Nomaden: Wähle danach für deine Gegner ebenfalls 1 Spielerfarbe. Bereite ihren Spielbereich mit folgenden Änderungen vor: Die Nomaden erhalten **1 beliebige Häuptlingsfigur**, aber **keine** dazu passende Häuptlingskarte. Außerdem erhalten sie **nicht** die **9 Startkarten** ihrer Spielerfarbe.
Neue Schritte für die Nomaden: Lege den **Opferstapel** neben das Spielertableau der Nomaden. Nimm die **16 Nomadenkarten**, mische sie und lege sie als verdeckten **Nomadenstapel** bereit. Lege das **Nomadenplättchen** neben das Spielertableau der Nomaden. Drehe es so, dass die Seite mit dem **Lager** zu sehen ist.
- 8 Aufbaukarte:** Du ziehst **2 Aufbaukarten** und wählst 1 davon für dich aus. Die **Nomaden** erhalten **keine Aufbaukarte**.
- 12 Jagdgebiet:** Ziehe als letzten Schritt das **oberste Tier** vom Tierstapel und lege es offen in den **Tierbereich der Nomaden**.
- 13 Spielerhilfe:** Nimm dir Spielerhilfe **Nr. 2**. Die Nomaden erhalten **keine Spielerhilfe**.
- 14 Reihenfolge:** Lege den **Stammesmarker der Nomaden** auf das **oberste Feld** der Reihenfolgeleiste und deinen Stammesmarker auf das Feld darunter und erhalte dafür 1 Nahrung, wie üblich.
- 17 Geländespielfeld:** Hast du **deine Lager** auf dem **Startfeld** platziert? Dann nimm die **6 Landkarten**, mische sie und bilde damit den verdeckten **Landkartenstapel**. Decke die **oberste Landkarte** auf und lege sie neben den Stapel. Nimm jetzt die **5 Lager der Nomaden** und stelle jeweils 1 auf jedes der **5 Geländefelder**, die auf der **aufgedeckten Landkarte** markiert sind (Nordstern beachten).

ERHÖHTER SCHWIERIGKEITSGRAD

Willst du den **Schwierigkeitsgrad erhöhen**? Dann kannst du 1 der folgenden Änderungen wählen oder sogar beide zusammen verwenden:

- Decke zu **Spielbeginn** und während der **Vorbereitungsphase** jeder Runde die **oberste Karte des Nomadenstapels** auf. Lege sie aufgedeckt neben den Nomadenstapel, **ohne** diese jetzt auszuführen.
- Drehe das **Nomadenplättchen** auf die **Siedlungsseite**.



SPIELABLAUF

Im Solomodus versuchst du, **mehr Punkte als die Nomaden** zu erzielen. Ihr seid abwechselnd an der Reihe und die Nomaden beginnen die 1. Runde. Ein Spielzug der Nomaden folgt immer dem gleichen Schema:

- Für die Nomaden:** Decke die oberste Karte des **Nomadenstapels** auf. Lege sie neben den Nomadenstapel und bilde damit einen **Ablagestapel**. Weitere Nomadenkarten legst du immer **versetzt** auf diesen **Ablagestapel**, so dass von allen zuvor aufgedeckten Nomadenkarten die jeweils **unterste Reihe jeder Karte** sichtbar bleibt.



1. Zug der Nomaden



2. Zug der Nomaden



3. Zug der Nomaden

Hinweis: Im Spiel mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad liegt zu Beginn bereits 1 Karte offen, so dass bei jedem abgebildeten Zug 1 Karte mehr sichtbar wäre.

- Für die Nomaden:** Bestimme ihre Aktionsspalte. Setze dann 1 Spielfigur der Nomaden dort ein.
- Für die Nomaden:** Führe die zugehörigen Aktionen auf den Nomadenkarten aus.



ENTSCHEIDUNGSPFEILE

Auf der linken Seite jeder **Nomadenkarte** sind 2 **Entscheidungspfeile** abgebildet: 1 **großer Pfeil**, der nach **links oder rechts** zeigt und 1 **kleiner Pfeil**, der nach **oben oder unten** zeigt. Diese beiden Pfeile geben vor, wie du Entscheidungen für das Verhalten der Nomaden triffst. Die Pfeile entsprechen den Himmelsrichtungen: Ein Pfeil nach oben entspricht Norden, ein Pfeil nach rechts entspricht Osten usw.

Musst du eine **Entscheidung** für die Nomaden treffen oder einen **Gleichstand auflösen**? Dann verwendest du immer **zuerst den großen Pfeil** und folgst dessen Richtungsangabe. Falls das zum Auflösen der Situation nicht ausreicht, verwendest du **danach den kleinen Pfeil** und folgst dessen Richtung.

Musst du eine **Entscheidung** für die Nomaden treffen oder einen **Gleichstand auflösen**? Dann verwendest du immer **zuerst den großen Pfeil** und folgst dessen Richtungsangabe. Falls das zum Auflösen der Situation nicht ausreicht, verwendest du **danach den kleinen Pfeil** und folgst dessen Richtung.

Hinweis: Du verwendest immer die **Entscheidungspfeile** der obersten Nomadenkarte auf dem **Ablagestapel**.

SO BESTIMMST DU DIE AKTIONSSPALTE

Im oberen Bereich jeder Nomadenkarte **markiert** eine graue **Stammesfigur 1 Aktionsspalte** des Spielplans. Du wählst für die Nomaden genau **diese Aktionsspalte**, wenn:



- die **markierte** Aktionsspalte **leer** ist (sie beinhaltet keine Spielfigur) oder
- **alle Aktionsspalten belegt** sind (sie beinhalten alle mindestens 1 Spielfigur).

Andernfalls: Beginne bei der **markierten Aktionsspalte** und folge dem **großen Pfeil** bis zur ersten **1. leeren** Aktionsspalte. Erreichst du vorher den seitlichen Rand des Spielplanes? Dann gehe auf die gegenüberliegende Seite und mache von dort in Pfeilrichtung weiter.

Hast du die **Aktionsspalte bestimmt**? Dann stelle **1 Spielfigur der Nomaden** auf das **unterste Feld** dieser Aktionsspalte. Ist das **Aktionssymbol** hier noch frei? Dann stelle ihre Spielfigur dorthin. Andersfalls stellst du sie hier auf das große Feld.

Hinweis: Es ist egal, ob du 1 Stammesfigur der Nomaden oder ihre **Häuptlingsfigur** einsetzt.

Beispielhafter Spielbeginn:



1. Die Nomaden führen ihren 1. Zug aus. Auf der Nomadenkarte ist die 4. Aktionsspalte Jagen markiert und aktuell sind alle Aktionsspalten leer. Die Nomaden wählen die markierte Aktionsspalte aus. Du stellst 1 Spielfigur der Nomaden in den untersten Bereich auf das Aktionssymbol.



2. Du setzt deine 1. Spielfigur in der Spalte Weiterziehen ein.

3. Im 2. Spielzug der Nomaden legst du die neue Nomadenkarte versetzt ab. Die 3. Aktionsspalte Weiterziehen ist markiert, aber mit deiner Spielfigur belegt. Es sind noch nicht alle 4 Aktionsspalten belegt und du verwendest den großen Pfeil. Die nächste freie Aktionsspalte nach links ist Entwickeln. Du stellst 1 Spielfigur der Nomaden in den untersten Bereich der 2. Spalte auf das Aktionssymbol.



4. In deinem 2. Spielzug wählst du die letzte leere Aktionsspalte Einweihen.

5. Im 3. Spielzug der Nomaden deckst du die 3. Nomadenkarte auf und es ist erneut die Aktionsspalte Jagen markiert. Es gibt keine leeren Spalten mehr und die Nomaden wählen die markierte Aktionsspalte. Du stellst die letzte Spielfigur der Nomaden in den untersten Bereich der Spalte Jagen auf das große Feld.

6. Du stellst deine 3. Spielfigur auf das Ruhefeld.

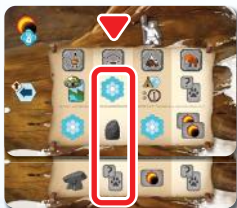
JAGDGEBIET & FORTSCHRITTS AUSLAGE

Du darfst Karten, die im Jagdgebiet oder in der Fortschrittsauslage liegen, niemals bewegen. Beim Nachfüllen dieser Bereiche füllst du immer zuerst die leeren Bereiche der obersten Reihe (von links nach rechts) auf und danach die darunter (von links nach rechts).

SO FÜHRST DU AKTIONEN FÜR DIE NOMADEN AUS

Du hast für die Nomaden 1 **Aktionsspalte** auf dem **Spielplan** bestimmt und dort ihre Spielfigur eingesetzt. Diese (gewählte) Aktionsspalte suchst du nun **auf der obersten (neuen) Nomadenkarte**. Unter dem **Symbol der gewählten Aktionsspalte** siehst du 2 unterschiedliche Aktionen, die du der Reihe nach – von oben nach unten – **für die Nomaden ausführst**. Liegen **weitere Nomadenkarten** auf dem **Ablagestapel**? Dann führst du – wieder von oben nach unten – auch **diese Aktionen** der Reihe nach für die Nomaden aus.

Beispiel: Im 2. Spielzug des vorherigen Beispiels hast du für die Nomaden eine Spielfigur in der Aktionsspalte Entwickeln eingesetzt. Du führst für sie die 3 markierten Aktionen von oben nach unten aus.



Hinweis: Können die Nomaden den **Vorteil einer Aktion** nicht erhalten, erhalten sie stattdessen einen Ersatz. Eine Übersicht darüber findest du auf der besonderen Spielerhilfe der Nomaden (siehe Seite 6).



Götze

Du schiebst den **Götzenmarker** der Nomaden um 1 Feld auf der **Ruhmesleiste** nach oben.

Hat ihr Marker das **oberste Feld** dieser Leiste erreicht? Dann schiebst du **ab jetzt** ihren Götzenmarker auf der **Opfergabenleiste** nach oben.

Haben **beide Götzenmarker** der Nomaden das **oberste Feld** erreicht? Ab jetzt erhalten die Nomaden stattdessen **1 Punkt** für jeden weiteren Götzen.

Erreichen die Nomaden eine der 6 Stufen, die einen **sofortigen Vorteil** bringen? Dann erhalten sie – genau wie du – diese Vorteile.



Nahrung

Die Nomaden erhalten **1 Nahrung**.



Werkzeug

Die Nomaden erhalten **1 Werkzeug**.



Tiere aufdecken

Decke die **oberste Karte** des Tierstapels auf und lege sie auf das **1. freie Feld** des Jagdgebietes. Lege die Karte in der obersten Reihe, die noch Platz hat, auf das Feld am weitesten links. Ist das Jagdgebiet voll, passiert nichts.



Tiere erhalten

Die Nomaden **wählen das erste Tier**, das 1 dieser **Bedingungen** erfüllt:

(Stehen mehrere Tiere zur Auswahl, verwendest du immer die **Entscheidungspfeile**.)

1. Sie wählen 1 Tier, von dem sie **bereits 1 bis 3 Exemplare** besitzen.
2. Sie wählen 1 Tier, von dem sie bisher noch **keins** besitzen.
3. Sie wählen 1 Tier, von dem sie **bereits 4 oder mehr** Exemplare besitzen.

Die **Entscheidungspfeile**: Der **große Pfeil** zeigt dir, ob sie die linke oder rechte **Spalte mit Tieren** wählen. Der **kleine Pfeil** gibt an, ob sie das obere oder das untere Tier wählen.

Dann: Nimm das **gewählte Tier** und lege es aufgedeckt in den **Tierbereich** der Nomaden.



Beispiel: Die Nomaden haben aktuell nur 1 Tier: 1 Riesenfaultier. Im Jagdgebiet befinden sich keine Riesenfaultiere. Sie wählen die rechte Spalte des Jagdgebietes (und dort die unterste Karte).



Zufälliges Tier erhalten

Ziehe die **oberste Karte** des Tierstapels und lege sie in den **Tierbereich** der Nomaden.



Karte begraben

Lege die **oberste Karte** des **Opferstapels** unter den **Grabstein** der Nomaden.



Fortschritt erhalten

Verwende die **Entscheidungspfeile**: Der **große Pfeil** zeigt an, welche **Spalte mit Karten** sie wählen. Der **kleine Pfeil** zeigt an, ob sie von dort die **obere** oder die **untere** Karte wählen. Lege den gewählten **Fortschritt** verdeckt **auf den Opferstapel** der Nomaden.



Beispiel: Bei diesen Entscheidungspfeilen, wählen die Nomaden die Spalte mit Karten, die sich am weitesten links befindet. Dort wählen sie die Karte in der untersten Reihe.



Besondere Aktion: Sonnenfinsternis vorbereiten

Nimm die **oberste Karte** des **Nomadenstapels** und beginne damit den verdeckten **Sonnenfinsternisstapel** der Nomaden. Weitere Karten legst du auf diesen Stapel.

Hinweis: Im Gegensatz zu dir bauen sie ihren Sonnenfinsternisstapel **während der Spielrunde** nach und nach auf.



Gletscherwertung

Die Nomaden erhalten 1 Punkt für jedes **Gletscherfeld**, auf dem **1 ihrer Lager** steht.



Megalith bauen

Die Nomaden bauen ihre Megalithen nach den üblichen Regeln. In erster Linie wollen sie ihre **eigenen Megalithen** in einer **höheren Ebene** platzieren. Ist das **nicht möglich**, bauen sie ihren Megalithen auf der **untersten Ebene**. Die Nomaden erhalten in beiden Fällen das **übliche Einkommen**.

Stehen **mehrere Bauplätze** zur Auswahl, verwendest du die **Entscheidungspfeile**, um den Bauplatz zu bestimmen.

Beispiel: Es gibt aktuell keine Möglichkeit, in einer höheren Ebene zu bauen. Die Nomaden bauen deshalb direkt auf dem Bauplatz. Alle möglichen Positionen sind grün markiert. Laut Entscheidungspfeilen wählen sie das Feld, das am weitesten rechts (=östlich) liegt und dort das Feld, das am weitesten unten (=südlich) liegt. Sie wählen das Feld mit dem grünen Haken.



Heiligen Stein erhalten

Die Nomaden kaufen 1 Heiligen Stein. Der **große Entscheidungspfeil** zeigt an, ob sie den am weitesten links oder am weitesten rechts liegenden Heiligen Stein wählen. Beachte die üblichen Beschränkungen, welche Heiligen Steine im I. Zeitalter verfügbar sind.

Die Nomaden befüllen die 3 Plätze ihres Spielertableaus von links nach rechts und müssen die entsprechenden **Baukosten** des Heiligen Steins wie üblich bezahlen. Dafür schiebst du ihre Ressourcenanzeiger nach links. Dann erhalten die Nomaden das damit verbundene **Einkommen**.

Achtung: Während der Sonnenfinsternis erhalten die Nomaden 2 Punkte für jeden heiligen Stein, den sie besitzen (statt der Punkte, die auf dem Heiligen Stein abgebildet sind).



Besondere Aktion: Siedlung errichten, dann Lager versetzen

Gibt es aktuell 1 oder mehrere Verbindungspunkte, auf denen die Nomaden – nach den üblichen Regeln – **1 Siedlung errichten können**? Dann führe die Schritte unter (A) aus. **Andernfalls** führe die Schritte unter (B) aus.



Spielerhilfe der Nomaden

(A) Bestimme den Verbindungspunkt, auf dem die Nomaden eine Siedlung errichten. Verwende die Entscheidungspfeile, falls mehr als 1 Position in Frage kommt.

Beispiel: Die Nomaden können eine Siedlung auf den grün markierten Verbindungspunkten errichten. Die Entscheidungspfeile bestimmen die Position, die sich am weitesten rechts (=östlich) befindet. Den kleinen Entscheidungspfeil brauchst du nicht.



Nimm **1 Siedlung** der Nomaden und platziere sie auf dem Verbindungspunkt (sie bezahlen keine Nahrung dafür). Decke danach die oberste Karte des **Landkartenstapels** auf. Versetze jetzt die **3 Lager** der Nomaden im **äußeren Ring** auf die **3 markierten Außenfelder**.

Befinden sich bereits alle **3 Siedlungen** der Nomaden auf dem Geländespielfeld? Dann platzierst du stattdessen das **Nomadenplättchen**. In einer **normalen Partie** zählt dieses nun als Lager auf den **3 angrenzenden Geländefeldern** (1 Einfluss). In Parteien mit **erhöhtem Schwierigkeitsgrad** zählt er als **Siedlung** (wie üblich 2 Einfluss). Befindet sich das Nomadenplättchen bereits auf dem Spielfeld? Dann **versetzt** du es auf die neue Position.

(B) Decke die oberste Karte des **Landkartenstapels** auf. Versetze die **2 Lager im inneren Ring** auf die beiden auf der Landkarte **markierten Felder** des inneren Rings.

Hinweise: Die Nomaden **entfernen niemals** ihre Lager vom Geländespielfeld. Ist der Landkartenstapel leer und du musst eine weitere Landkarte aufdecken? Mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Landkartenstapel.

Besondere Aktionen:



Immer wenn die Nomaden als Einkommen „Lager einsetzen“ oder „1 bzw. 2 Lager versetzen“ erhalten, führst du für sie stattdessen die oberen Schritte durch. Eine Erinnerung dafür findest du auf der Spielerhilfe der Nomaden.

Unmögliche Aktionen

Die Nomaden haben keinen Nachziehstapel: Sie erhalten niemals Stammesmitglieder und können Fortschritte nur auf ihren Opferstapel legen. Außerdem erlegen sie keine Tiere.

SPIELERHILFE DER NOMADEN

Diese Karte dient dir als Übersicht für die Nomaden. Die eine Seite zeigt dir die besondere Aktion „Siedlungen errichten, dann Lager versetzen“ wie zuvor beschrieben. Die andere Seite zeigt dir, wie du mit „unmöglichen Aktionen“ umgehst und dazu zwei Erinnerungen. **Hinweis:** Alle Aktionen, die du niemals für die Nomaden ausführen kannst, sind in rot durchgestrichen.

- 1 Zur Erinnerung: Dürfen die Nomaden „1 (bzw. 2) Lager versetzen“ oder „1 Lager einsetzen“? Dann erhalten sie **stattdessen** die besondere Aktion „Siedlung errichten, dann Lager versetzen“.
- 2 Eine Tabelle, die ähnlich wie die Grundregel des „geringeren Einkommens“ funktioniert. Anders als du können die Nomaden diesen Ersatz allerdings **niemals freiwillig** wählen. Sie erhalten ihn **automatisch**, wenn sie ein Einkommen bzw. einen Vorteil **nicht bekommen können**. Können sie etwas auf der **linken Seite nicht** erhalten? Dann erhalten sie stattdessen das, was rechts abgebildet ist. Können sie etwas auf der rechten Seite nicht erhalten? Dann erhalten sie stattdessen das, was direkt **darunter** angegeben ist. Du folgst den **Pfeilen** so lange weiter nach unten **bis sie etwas erhalten**.

Hinweis: Götzen können sie immer erhalten.

- A Können die Nomaden keinen Heiligen Stein nehmen, weil sie **bereits 3** Heilige Steine haben, die **Kosten** nicht bezahlen können oder keine heiligen Steine mehr im I. Zeitalter **verfügbar** sind? Dann bauen sie **stattdessen 1 Megalithen**. Falls sie bereits alle Megalithen gebaut haben, begraben sie 1 Karte usw.
 - B Können die Nomaden **keinen Fortschritt** erhalten, weil die **Auslage leer** ist? Oder dürfen sie **1 Karte ziehen**? (Sie haben keinen Nachziehstapel!) Dann begraben sie **stattdessen 1 Karte**. Falls dies nicht möglich ist (weil der Opferstapel leer ist), erhalten sie 1 Werkzeug, usw.
 - C Erhalten die Nomaden **1 Stammesmitglied** auf die Hand oder den Ablagestapel? Dann erhalten sie **stattdessen 1 Werkzeug**. Falls dies nicht möglich ist (weil sie bereits 5 Werkzeuge haben), erhalten sie 1 Nahrung usw.
 - D Dürfen die Nomadene 1 Tier **erlegen**? Dann erhalten sie **stattdessen 1 Nahrung**. Falls dies nicht möglich ist (weil sie bereits 10 Nahrung haben), erhalten sie 1 Götzen.
- 3 Zur Erinnerung: Während der Sonnenfinsternis erhalten die Nomaden **2 Punkte** für jeden eigenen **Heiligen Stein** (statt der Punkte, die auf dem jeweiligen Plättchen abgebildet sind).

SONNENFINSTERNIS

- 1 Bei der Bestimmung der neuen Zugreihenfolge erhalten die Nomaden die **Arbeitskraft aller Karten ihres Sonnenfinsternisstapels**. Zusätzlich erhalten sie die Arbeitskraft, die auf der zuletzt aufgedeckten **Nomadenskarte** abgebildet ist.
- 3
 1. Schritt: Die Nomaden erhalten das neben ihrem Stammesmarker abgebildete Einkommen.
 2. Schritt: entfällt.
 3. Schritt: Die Nomaden erhalten wie gewohnt das Einkommen von Geländefeldern, auf denen sie den höchsten (oder mit dir gemeinsam den höchsten) Einfluss haben. Zur Erinnerung: Das Nomadenplättchen erzeugt Einfluss auf den 3 umliegenden Feldern: 1 Einfluss bei der Seite mit Lager und 2 Einfluss bei der Seite mit Siedlung (erhöhter Schwierigkeitsgrad).
 4. Schritt: Die Nomaden erhalten das Einkommen ihres Spielertableaus wie üblich mit einer Ausnahme: für jeden **Heiligen Stein** auf ihrem Spielertableau erhalten sie jeweils **2 Punkte**.

Hinweis: Du verwendest weiterhin die **Entscheidungspfeile** auf der **obersten Karte des Ablagestapels**. Ignoriere alle **Entscheidungspfeile**, die auf Nomadenkarten des Sonnenfinsternisstapels abgebildet sind.

VORBEREITUNGSPHASE

In der Vorbereitungsphase mischst du **alle 16 Nomadenkarten** zu einem neuen Stapel. In einer Partie mit **erhöhtem Schwierigkeitsgrad** deckst du – wie beim Spielaufbau – **sofort 1 Karte** auf, ohne sie auszuführen.



SCHLUSSWERTUNG

Die Nomaden erhalten ihre Punkte für:

- Nahrung und Werkzeuge entsprechend der Position ihres Götzenmarkers auf der Opfergabenleiste.
- begrabene Karten entsprechend der Position ihres Götzenmarkers auf der Ruhmesleiste.
- begrabene Fortschritte. **Fortschritte im Opferstapel werden nicht gewertet.**
- gleiche Tiere:
 - Tiere, bei denen in der oberen rechten Ecke „x 10“ abgebildet ist: für 1/2/3/4+ Tiere erhalten die Nomaden 1/3/6/10 Punkte.
 - Tiere, bei denen in der oberen rechten Ecke „x 5“ abgebildet ist (auch die Argentavis): für 1/2+ Tiere erhalten die Nomaden 2/5 Punkte.
 - Tiere, bei denen in der oberen rechten Ecke „x 1“ abgebildet ist (Promokarten) zählen jeweils 5 Punkte.

DIE MODULE UND ERWEITERUNGEN

Im Folgenden findest du Hinweise zu den Erweiterungen und Modulen. Einige Spielmaterialien (wie z. B. alternative Stammesmitglieder oder neue Fortschritte) verändern das Spiel für die Nomaden nicht: Diese erhalten keine Stammesmitglieder und spielen nie selbst Fortschritte aus.

MODULE DES GRUNDSPIELS

Ruheplättchen

Die Nomaden ignorieren die Ruheplättchen.

Eisfundplättchen

Die Nomaden behandeln Eisfundplättchen wie du.



ERWEITERUNG: AHNEN

Neue Stammesmitglieder

Keine Änderung; die Nomaden verwenden keine Stammesmitglieder.

Neue Tiere

Die Nomaden erhalten für die „neuen Tiere“ **keine Punkte während der Sonnenfinsternis**. Sie zählen allerdings für die **Schlusswertung, wie üblich**.

Neue Fortschritte

Bereite den **Opferstapel wie gewohnt** vor. Mische **danach** die neuen Fortschritte in den jeweiligen Stapel.

Spielst **du** einen **Wohlstands**-Fortschritt? Dann führen die **Nomaden** die **Folgeaktion** wie ein normaler Spieler aus. Spielst **du** einen **Zwietrachts**-Fortschritt? Dann verlieren die Nomaden **2 Punkte**, falls möglich. **Nur dann** führen sie die Hauptaktion aus.

ERWEITERUNG: FLÜSSE & FLÖBE

Spielaufbau

Setze das **Floß der Nomaden** auf das **Quellenplättchen**. Die Nomaden erhalten **kein Startplättchen**. Ziehe wie üblich 1 Landkarte und platziere die 5 Lager der Nomaden.

Floß

Führst du für die Nomaden die Aktion „**Siedlung errichten, dann Lager versetzen**“ aus? Bewege **zuerst das Floß** der Nomaden **1 Feld flussabwärts**. Falls das Floß der Nomaden die Mündung erreicht, bewegst du es in **dieser Runde nicht** mehr. Ihr **Floß zählt als Lager**, wie üblich.

Sind die Nomaden während der **Sonnenfinsternis** der **Mündung am nächsten** (oder gemeinsam mit dir am nächsten)? Sie erhalten dafür die üblichen Punkte.

Während der **Vorbereitungsphase** stellst du das Floß der Nomaden wie gewohnt zurück auf die **Quelle**.

Wahrzeichen

Haben die Nomaden während der Sonnenfinsternis den höchsten Einfluss (oder gemeinsam mit dir den höchsten Einfluss) auf einem **Feld mit Wahrzeichen**? Sie erhalten für dieses Wahrzeichen **pauschal 5 Punkte**.

Fischplättchen

Die Nomaden decken Fische auf und erhalten das abgebildete Einkommen, wie üblich.

ERWEITERUNG: HÖHLENMALEREI

Spielaufbau

Bereite den **Opferstapel wie gewohnt** vor. Mische **danach** die neuen Fortschritte **Höhlenmalerei** in den Fortschrittsstapel des I. Zeitalters.

Die Nomaden erhalten **kein Höhlenmalereitableau**.

Setze 1 Spielfigur einer **nicht verwendeten Farbe** auf das unterste Aktionssymbol des Aktionsspaltenplättchens Höhlenmalerei. Diese Spielfigur bleibt die **ganze Partie** über dort stehen. Die Nomaden können diese Spalte folglich niemals auswählen (und du kannst hier niemals den Vorteil der 1. Figur erhalten).

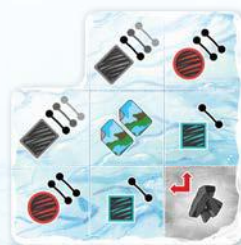
Die Nomaden starten die Partie mit **25 Punkten**.

Fackeln

Erhalten die Nomaden 1 Fackel? Sie erhalten **stattdessen 1 Götzen**.

Linie malen und Punkt ausmalen

Erhalten die Nomaden **Einkommen** (z. B. auf dem **neuen Bauplatzplättchen**), das sich auf das **Höhlenmalereitableau** bezieht (Linie malen bzw. Punkt ausmalen)? Dann erhalten sie als Einkommen **stattdessen 1 Götzen**, unabhängig von der Anzahl an Symbolen des betreffenden Feldes.



MODUL: VIERBEINIGE FREUNDE

Die Nomaden ignorieren die vierbeinigen Freunde.

MODUL: RITUALSTÄTTEN

Lege beim Spielaufbau **4 zufällige Ritualstättenkarten** in einer Reihe aus. Die **Nomaden wählen keine Ritualstättenkarte**. **Solange mindestens 1 Ritualstätte ausliegt**: Während jeder **Sonnenfinsternis** der Nomaden entfernst du 1 Ritualstättenkarte aus dem Spiel (verwende die Entscheidungspfeile). Die Nomaden erhalten **5 Punkte**.

Wenn **du 1 Ritualstättenkarte nimmst**: **Entferne die restlichen** aus dem Spiel.

MODUL: MAMMUT

Hast du die Schritte unter (B) der besonderen Aktion „Siedlung errichten, dann Lager versetzen“ ausgeführt? Dann **versetze** danach das Mammut:

Ziehe eine gedachte **Linie** auf der Kante „zwischen“ den beiden **inneren Lagern der Nomaden**. Führe sie durch das Startfeld fort auf die gegenüberliegende Seite (siehe Abbildung). Gehe weiter bis zum **Verbindungspunkt** zwischen innerem und äußerem Ring auf dieser Linie. Versetze das Mammut dorthin (grün markiert).

Ist dieser Verbindungspunkt besetzt? Dann bleibt das Mammut stehen.



IMPRESSUM

Autor: Stan Kordonskiy

Entwicklung: Jonny Pac

Illustrationen: The Mico

Künstlerische Leitung / Projektmanagement / Grafikdesign: Yoma

Solomodus: Drake Villareal, Jonny Pac, Carsten Burak

3D-Modellierung: Heriberto Valle Martinez

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Stefanie Schnitzler-Moll, Markus Wienhöfer, Marko Tatge

Grafik: Yvonne Tauss

Redaktion: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2022 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.



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



www.**FROSTED**GAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames