

PALEO

Rytuał inicjacji

Dorosło nowe pokolenie.
Dziś czwórkę kandydatów czeka wielki dzień:
muszą poddać się próbie, aby uznano ich
za pełnoprawnych członków plemienia.

UWAGA!

„Rytuał inicjacji” wprowadza do gry nowy zestaw kart – moduł L. Aby z niego skorzystać, potrzebna jest podstawowa gra „Paleo”. Moduł ten jest szczególnie przydatny do poznania gry. Wraz z modułami A lub B stanowi alternatywę dla 1. scenariusza. „Rytuał inicjacji”, przy niewielkich zmianach, oferuje również wystarczające wyzwanie dla zaawansowanych graczy.

SUGEROWANE KOMBINACJE MODUŁÓW

Podobnie jak z pozostałymi modułami, ten również można łączyć z innymi modułami z podstawowej gry.

ALTERNATYWY DLA 1. SCENARIUSZA

moduły **A** + **L**

moduły **B** + **L**

SZCZEGÓLNIIE EKSCYTUJĄCE KOMBINACJE

moduły **D** + **L**

moduły **D** + **J** + **L**

moduły **F** + **L**

MODUŁ **L**

RYTUAŁ INICJACJI (17 kart) – poziom trudności: łatwy

Przygotujcie kandydatów do ich zadań
najszybciej, jak to możliwe!

- Karta misji L
- Karta tajemnic: 9
- 4 karty kandydatów
- 2 kości



DOPASOWANIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Jeśli dobrze znacie już „Paleo”, możecie z łatwością podnieść poziom trudności modułu do średniego.

Wystarczy, że odszukacie i odłożycie do pudełka **3 karty snów** . Te karty będą wam potrzebne tylko do gry na łatwym poziomie trudności.

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

4 karty: „Młody wojownik”, „Młoda zwiadowczyni”, „Młoda wytwórczyni” oraz „Wrodzony talent” to kandydaci. Rozdzielcie wszystkie 4 karty kandydatów równo pomiędzy graczy. W grze 3-osobowej jeden z graczy otrzyma dwóch kandydatów. Umieśćcie te karty niebieską stroną do góry obok swoich grup. Następnie każdy z graczy jak zwykle dobiera 2 karty ludzi i dodaje je również do swojej grupy.



kandydaci

! Nie odwracajcie kart kandydatów i nie oglądajcie treści na ich zielonych rewersach, aż zostaniecie o to poproszeni.

DODATKOWE ZASADY

Gdy tylko otrzymasz narzędzie, które jest przedstawione na karcie kandydata, możesz je na niej umieścić (zob. zasady podstawowe str. 12).

Jeśli inne karty proszą cię o umieszczenie narzędzi na kandydatach, możesz umieścić na nich tylko te narzędzia, które są przedstawione na karcie kandydata.

Przykład: Umieszczenie żetonów narzędzi na karcie „Wrodzony talent”



Na karcie „Wrodzony talent” wolno umieścić dokładnie 1 pochodnię, 1 pięściak i 1 włócznie.



- **Szczególny przypadek:** Podczas przygotowania gry najpierw dodajecie do swoich grup karty kandydatów, a następnie – ludzi. Jeśli więc otrzymacie pochodnię z karty człowieka, wolno wam ją od razu umieścić na karcie „Młodej zwiadowczynie” albo „Wrodzonego talentu” , o ile znajdują się one w waszej grupie.
- Narzędzi położonych na kandydatach **nie wolno używać**. Można je wykorzystać tylko w ramach określonych akcji na specjalnych kartach.
- Kandydaci **nie wymagają karmienia** oraz **nie mogą otrzymywać ran**. Nie liczą się również jako karty ludzi .

NOWE SYMBOLE I AKCJE



KARTA PRÓBY

W tym module znajdują się 4 karty próby z symbolem kamienia na odwrocie.



ODRZUCENIE Z KARTY „MŁODY WOJOWNIK”

Musisz zwrócić do puli 2 włócznie z karty kandydata „Młody wojownik”.



ODRZUCENIE Z KARTY „MŁODA ZWIADOWCZYNI”

Musisz zwrócić do puli 2 pochodnie z karty kandydatki „Młoda zwiadowczynie”.



ODRZUCENIE Z KARTY „MŁODA WYTWÓRCZYNI”

Musisz zwrócić do puli 2 pięściaki z karty kandydatki „Młoda wytwórczynie”.



ODRZUCENIE Z KARTY „WRODZONY TALENT”

Musisz zwrócić do puli 1 włócznie, 1 pochodnię oraz 1 pięściak z karty kandydata „Wrodzony talent”.



ODWRACANIE KARTY

Odwróć wskazaną kartę kandydata (tutaj jako przykład „Młoda zbieraczka”). Od teraz jest to karta człowieka.

Szczególny przypadek: Jeśli na karcie kandydata wciąż leżą narzędzia, dodaj je do swojej grupy, gdy tylko odwrócisz kartę.



ZADEMONSTRUJ ZDOLNOŚCI

Musisz posiadać wymaganą sumę zdolności (tutaj 6). Możesz skorzystać z dowolnej kombinacji trzech zdolności.



OSZUSTWO

Podczas próby możesz skorzystać z tej karty, aby rzucić 1 kością. Wyrzucony wynik odejmujesz od liczby żetonów narzędzi wymaganych do odrzucenia. Po rzucie kością karta „Oszustwo” zostaje usunięta niezależnie od wyniku.

Przykład: Oszustwo



Jeśli wynik na kości to 1 zrzeczność , w swojej próbie możesz odrzucić o 1 pięściak mniej.



pięściak



NADGORLIWOŚĆ

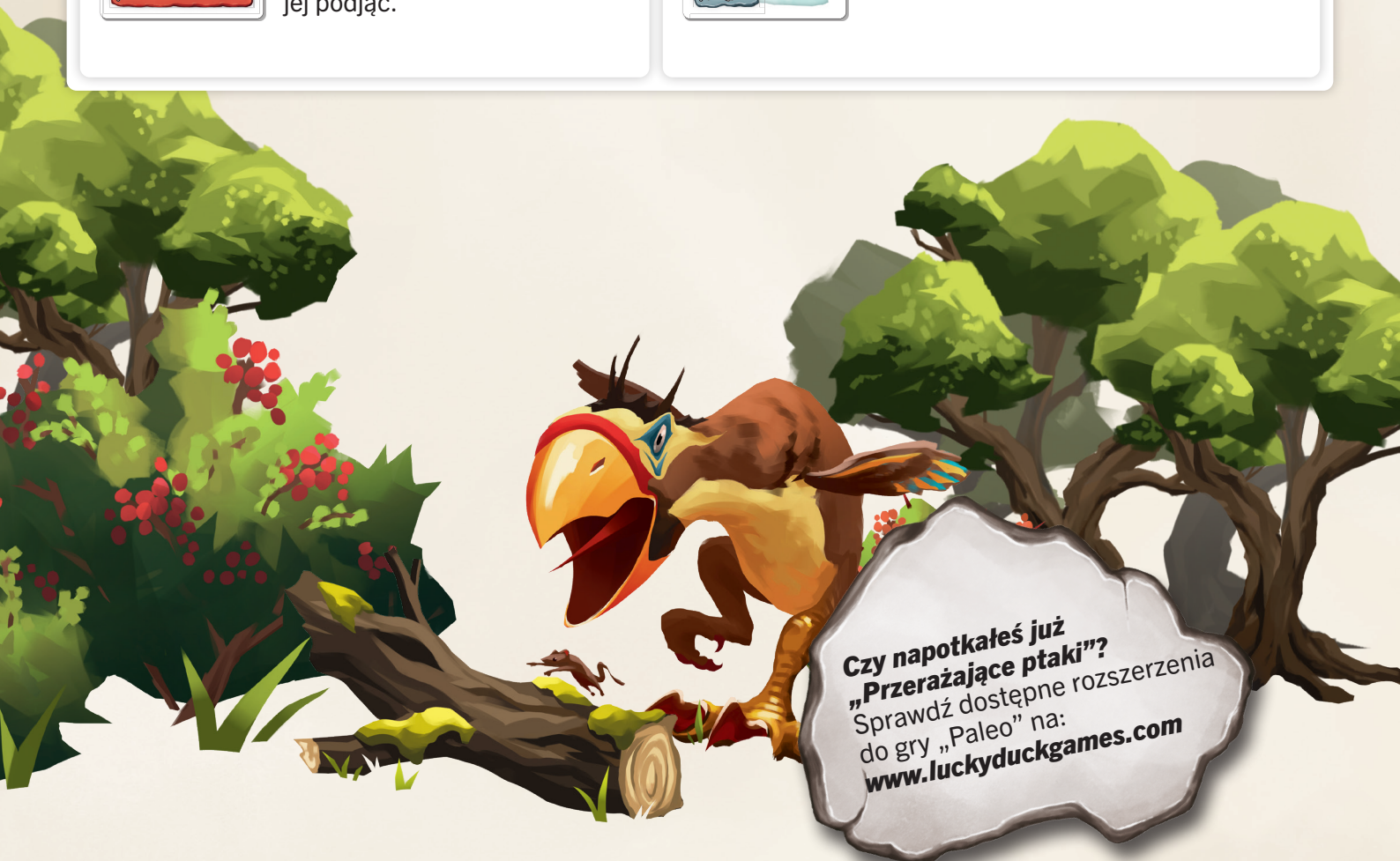
Podobnie jak w przypadku innych akcji, tu również może ci pomóc inny gracz.

Możecie odkryć następną kartę próby  ze stosu i wspólnie się jej podjąć.



PRZYGOTOWANIE

Podejrzij 1 dowolną kartę ze swojego stosu bez jej rozpatrywania. Nie musi to być jedna z 3 górnych kart. Następnie odlóż kartę w dowolne miejsce swojego stosu.



© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Autor gry: Peter Rustemeyer

Projekt graficzny: Franz-Georg Stämmele

Ilustracje: Dominik Mayer und Ingram Schell

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de



© 2021 Lucky Duck Games

Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski

Korekta: Marta Kania

Wydawca: Michał Herman

Redakcja: Patryk Blok

Koordinacja produkcji: Przemysław Dołęgowski

Lucky Duck Games sp. z o.o.

Plac Nowy 3/44, 31-056 Kraków