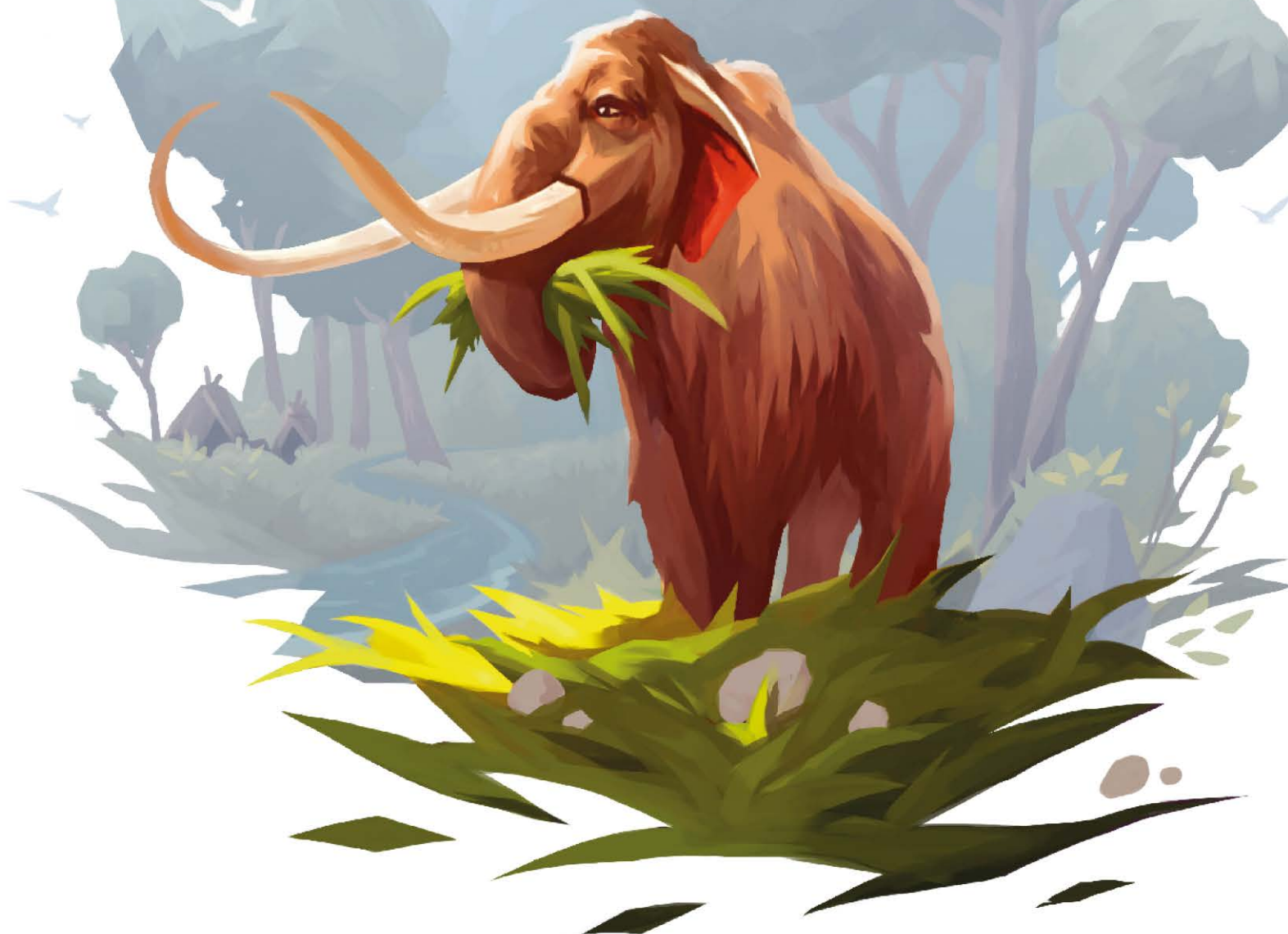


PALEO



**W epoce kamienia rozpoczyna się właśnie nowy dzień.
Dla członków twojego plemienia oznacza to kolejne godziny wypełnione
walką o przetrwanie, ale i nieustannym rozwojem. Zawszą jednak
czyhają niebezpieczeństwa: dzikie bestie, burze, wrogie plemiona.
Co jeszcze czai się w dziczy? Czy przetrwacie kolejną noc?**

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE

ZAWARTOŚĆ

3 plansze



obóz

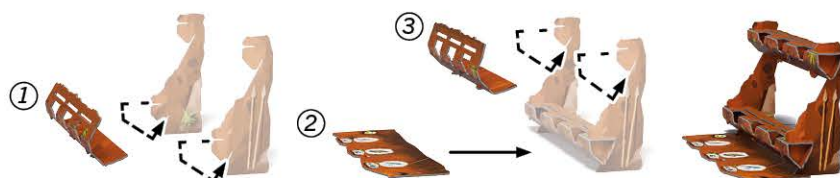
dzicz

noc

1 cmentarz



1 warsztat (przed pierwszą rozgrywką należy go złożyć według rysunku)



222 karty



40 znaczników surowców



pożywienie

drewno

kamień

48 żetonów narzędzi



40 żetonów ran



5 żetonów czaszek



5 żetonów zwycięstwa



2 kości



WPROWADZENIE

W grze „Paleo” kierujecie plemionami w prehistorycznej epoce kamienia. Każdy gracz kontroluje grupę ludzi o różnych zdolnościach, gotowych stawić czoła nowym przygodom przedstawionym na kartach.

- „Paleo” jest grą **kooperacyjną**. Wszyscy gracze muszą ze sobą współpracować, aby przetrwać. Wspólnie zwyciężą albo przegrają.
- **Nie oglądajcie treści kart** podczas przygotowania rozgrywki i nowej rundy, aby odkrywanie nieznanego pozostało ekscytującym elementem gry.
- Karty zostały podzielone na kilkanaście zestawów, w tym **10 modułów**. W każdej rozgrywce używa się zestawów 1–5 oraz 2 modułów. W załączniku do instrukcji znajdziecie 7 kombinacji modułów tworzących scenariusze o rosnącym poziomie trudności. Możecie też stworzyć swoje własne kombinacje modułów!

WAŻNE!

Zalecamy, aby w **pierwszej rozgrywce** uczestniczyło **mniej niż 4 graczy**. Wraz z liczbą graczy zwiększa się wykładniczo liczba dostępnych działań, co może za bardzo wydłużyć pierwszą grę. Gdy do stołu zasiądą 4 osoby, niech 2 z nich wspólnie kierują jedną grupą, tak aby w rozgrywce uczestniczyły 3 grupy. Gdy tylko większość z graczy będzie dobrze znała grę, rozgrywki 4-osobowe staną się naprawdę przyjemnym doświadczeniem.

CEL GRY

Gra „Paleo” nie trwa określonej liczby rund – kończy się **natychmiast**, gdy zostanie spełniony warunek zwycięstwa albo przegranej.

- Celem gry jest skompletowanie malowidła skalnego poprzez zebranie **5 żetonów zwycięstwa**. Gdy tylko gracze będą posiadać 5 żetonów zwycięstwa, natychmiast wygrywają grę. *Nie opisujemy w instrukcji, jak dokładnie zdobyć te żetony zwycięstwa. Zabawa polega na tym, by odkryć to samemu w trakcie gry.*
- Gracze natychmiast przegrywają, gdy tylko zbiorą **5 żetonów czaszek**. Otrzymuje się je głównie w przypadku niewykarmienia członków plemienia lub ich śmierci wskutek zbyt wielu odniesionych ran.
- Zarówno żetony zwycięstwa, jak i czaszek należy umieszczać na planszy **nocy**.
- **Szczególny przypadek:** Gdy gracze w tej samej akcji zdobędą zarówno 5. czaszkę, jak i 5. żeton zwycięstwa, wygrywają grę.



żeton zwycięstwa

żeton czaszki

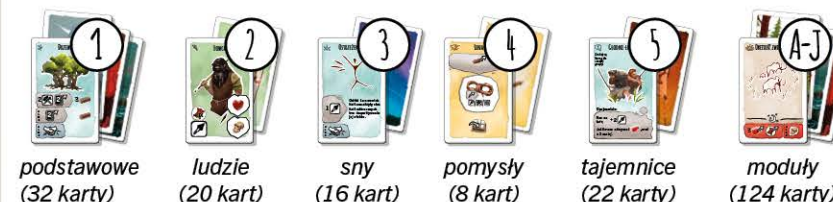
PRZYGOTOWANIE KART

Gdy otwieracie pudełko z grą po raz pierwszy, karty są posortowane w specjalny sposób. Zestawy można rozróżnić dzięki symbolom (litera lub cyfra) nadrukowanym na awersie karty.



symbol zestawu „1” nadrukowany na awersie karty podstawowej

rewers karty



podstawowe (32 karty)

ludzie (20 kart)

sny (16 kart)

pomysły (8 kart)

tajemnice (22 karty)

moduły (124 karty)

- Rozdzielcie wszystkie karty według symbolu widniejącego w prawym górnym rogu.
- Włóżcie każdy zestaw kart do jednej z 15 torebek. Jeśli chcecie od razu rozpocząć grę, nie chowajcie modułów A i B.
- Dodatkowo w pudełku znajdziecie 10 czystych kart, które możecie wykorzystać do stworzenia własnego modułu.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka rozpoczyna się od **fazy dnia**. Podczas tej fazy odwiedzacie różne miejsca reprezentowane przez karty. Napotkacie zwierzęta, rośliny, zagrożenia, wyzwania i wiele więcej (zob. str. 4).

- Po tym, jak każdy z graczy zakończy fazę dnia, rozpoczyna się **faza nocy** (zob. str. 5). W tej fazie zbieracie się razem wokół ogniska, pożywicie się i realizujecie misje.
- Po zakończeniu fazy nocy rozpoczyna się **nowy dzień**. Ten cykl naprzemiennych dni i nocy trwa do momentu, aż zwyciężycie lub przegrać.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie zawsze składa się z tych samych czynności podstawowych i kilku modyfikacji w zależności od wybranego scenariusza. Scenariusze różnią się używanymi modułami (zestawy A–J). Poniższe punkty dotyczą przygotowania scenariusza 1. Zmiany w przygotowaniu kolejnych scenariuszy oraz wszystkie inne informacje na ich temat zostały opisane w załączniku do instrukcji na str. 1–3.

Przed przygotowaniem scenariuszy 2–7 uważnie przeczytajcie wszystkie reguły danego scenariusza. Następnie przygotujcie grę według zasad standardowych, stosując niezbędne modyfikacje. W scenariuszu 1 nie używa się kości.

1 Połóżcie **3 plansze** pośrodku stołu.

2 Połóżcie **warsztat** obok planszy obozu, a **cmentarz** obok warsztatu.

3 Połóżcie **znaczniki surowców** i **żetony ran** w puli obok planszy.



5 Umieśćcie **5 znaczników pożywienia** na planszy obozu.

4 Posortujcie **żetony narzędzi** według rodzaju. Połóżcie **5 pochodni**, **5 pięściaków** i **5 włóczni** na wskazanych miejscach w warsztacie.



Te narzędzia są dostępne od początku gry w każdym scenariuszu. Połóżcie wszystkie pozostałe żetony narzędzi w puli przed warsztatem.

5 Połóżcie **5 żetonów czaszek** i **5 żetonów zwycięstwa** obok planszy nocy.



6 Przygotujcie następujące 3 zestawy kart: **ludzie**, **sny** i **pomysły**. Potasujcie każdy zestaw osobno, a następnie połóżcie je w zakrytych stosach na 3 wskazanych miejscach na planszy obozu.



7 Każdy gracz dobiera **2 karty ludzi** z planszy obozu i kładzie je odkryte przed sobą.



Tych 2 ludzi tworzy grupę startową gracza.



Każdy gracz bierze żetony narzędzi widoczne na kartach swoich ludzi i kładzie je przy swojej grupie.



! Szczegóły dotyczące następnych kroków mogą się różnić w zależności od modułów używanych w rozgrywce. Gdy gracie w inny scenariusz niż 1, przeczytajcie w pierwszej załącznik do instrukcji.

8 Każdy moduł zawiera **1 kartę misji** (z księżycem na rewersie). Karty misji należy umieszczać odkryte na polach z symbolem na planszy nocy.



karta misji



W scenariuszu 1 karty misji dla dwóch używanych modułów A i B to „Obfitość zwierzyny” i „Nowy świat”.

9 Weźcie zestaw **kart tajemnic**, wyszukajcie karty używane w danym scenariuszu i połóżcie je w zakrytym stosie na planszy nocy. Karty tajemnic używane w rozgrywce rozpoznacie po numerach na ich rewersach. Odkrywajcie karty tajemnic tylko wtedy, gdy zostaniecie o to poproszeni.



W scenariuszu 1 używane są tajemnice numer 1 i 2.

10 Niektóre moduły zawierają **karty pomysłów**, które należy umieścić w warsztacie. Jeśli widnieją na nich wizerunki narzędzi, połóżcie odpowiadające im żetony narzędzi w otworach przed kartami.



W scenariuszu 1 używany jest moduł B zawierający kartę pomysłu „Namiot”. Umieśćcie tę kartę razem z 3 żetonami namiotów w warsztacie.

11 Potasujcie wszystkie pozostałe karty używanych w grze modułów razem z zestawem kart podstawowych (1) i rozdajcie je zakryte pomiędzy graczami, starając się, aby wszyscy dostali mniej więcej tyle samo kart. Te zakryte karty stanowią stos gracza.

! Nie oglądajcie treści kart!

Często się zdarza, że gracze otrzymają różną liczbę kart. Nie ma to w grze większego znaczenia i nie stawia nikogo w gorszej sytuacji.



W scenariuszu 1 powinno zostać 8 kart z modułu A i 9 kart z modułu B. Potasujcie te 17 kart razem z 32 kartami podstawowymi i rozdajcie zakryte wszystkim graczom.

FAZA DNIA

PRZEBIEG FAZY DNIA

W fazie dnia gracze rozgrywają kolejne tury, wybierając i odkrywając karty ze swoich zakrytych stosów, a następnie je rozpatrując. Wszyscy gracze wybierają swoje karty **równocześnie**.

PRZEBIEG TURU

KROK 1

WYBÓR KARTY

Gracz musi wybrać **1 z 3 kart** z wierzchu swojego stosu. Wybierając, kieruje się jedynie **wyglądem rewersu kart** (nie wolno oglądać treści kart). Wybraną kartę kładzie zakrytą przed sobą. *Ta karta stanowi miejsce, jakie jego grupa odwiedzi w tej turze.*

- Gracz zwraca 2 niewybrane karty na wierzch swojego stosu w tej samej kolejności, w jakiej były wcześniej.

Przykład wyboru karty



! W każdej chwili gracz może przeglądać rewersy kart w swoim stosie. Nie może jednak zmieniać ich kolejności.

- Zamiast wybierać kartę, gracz może zdecydować się na odrzucenie wszystkich kart ze swojego stosu na zakryty stos odrzuconych (na planszy dziczy) bez żadnego efektu. Działanie to nazywa się wczesnym odpoczynkiem. *Wczesny odpoczynek może być dobrym pomysłem, jeśli gracz zrobił już wystarczająco dużo podczas dnia, a w stosie zostało mu dużo kart z czerwonymi rewersami (są wyjaśnione dalej).*
- Szczególny przypadek:** Gracz może wybrać 1 kartę nawet wtedy, gdy w stosie zostały mniej niż 3 karty.

KROK 2

ODKRYCIE KARTY

Gdy wszyscy gracze wybrali swoją kartę, wszyscy **równocześnie** ją odkrywają.

KROK 3

ROZPATRZENIE KART

Każdy gracz wykonuje **jedną** z dostępnych **opcji** na jego karcie (zob. str. 8).

- Gracze wspólnie decydują o kolejności, w jakiej będą rozpatrywać karty.
- Po tym, jak każdy gracz wykonał jedną opcję na swojej karcie, gracze powracają do kroku 1 i wybierają następną kartę. Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy graczom skończą się karty w stosach i będą odpoczywać.

KONIEC FAZY DNIA (ODPOCZYNEK)

Gdy tylko opustoszeje stos gracza, jego grupa odpoczywa i gracz nie wykonuje już żadnych działań w tej fazie dnia.

- Gracz nie może wykonywać żadnych więcej akcji.
- Inni gracze, którzy jeszcze nie odpoczywają, kontynuują fazę dnia.
- Gdy wszyscy gracze będą odpoczywać, faza dnia dobiega końca i rozpoczyna się faza nocy.

REWERSY KART

W grze występuje wiele **różnych rewersów** kart, które podpowiadają graczom, co może być treścią tych kart.



Większość kart lasu zapewnia drewno i pożywienie. Karty rzeki – przeważnie pożywienie i skóry, a karty gór – kamienie i skóry. Karty schronienia pozwolą graczom wyrabiać narzędzia i pozyskać nowe karty ludzi, snów i pomysłów.

Powyższe informacje są również widoczne na planszy obozu.



ŁUDZIE wzmacniają grupę gracza swoją siłą i zdolnościami, ale muszą się pożywiać.

SNY oferują różne pozytywne akcje.

POMYSŁY pozwalają graczom wyrabiać przydatne przedmioty i karty te zawsze należy umieszczać w warsztacie.

- ! W grze obecne są także karty z czerwonymi rewersami, które ostrzegają graczy przed niebezpieczeństwem. Zagrożenia mogą jednak znajdować się także na innych kartach.



czerwony rewers

DODATKOWE ELEMENTY

Na niektórych rewersach kart widnieją dodatkowe elementy, które są podpowiedzią odnośnie do akcji, które znajdują się na awersie karty. Karta ta nadal jednak należy do danego typu.

Karta rzeki z wizerunkiem mamuta nadal jest kartą rzeki.



rzeka z mamutem



FAZA NOCY

PRZEBIEG FAZY NOCY

Faza nocy rozpoczyna się w momencie, gdy wszyscy gracze **będą odpoczywać**. W fazie nocy członkowie plemion pożywiają się, wykonują misje itp., przechodząc przez następujące kroki w podanej kolejności.

KROKI FAZY NOCY

KROK 1



KARMIENIE

Każdy gracz musi wykarmić **wszystkich ludzi** w swojej grupie.

- W tym celu zwraca do puli **1 znacznik pożywienia** z planszy obozu **za każdego człowieka**.
- Jeśli w obozie nie ma wystarczającej ilości pożywienia, aby wykarmić wszystkich ludzi, gracze muszą umieścić **1 żeton czaszki** na planszy nocy **za każdego niewykarmionego człowieka**. Ludzie ci nie umierają, ale głodują.

Przykład: Karmienie



KROK 2



ROZPATRZENIE KART MISJI

Następnie gracze muszą rozpatrzyć karty misji. Gracze muszą wspólnie rozegrać dokładnie jedną akcję spośród tych znajdujących się pod symbolem . Na każdej karcie jest zawsze 1 akcja negatywna, która zazwyczaj skutkuje otrzymaniem żetonu czaszki.

Podpowiedź: Karty misji są rozpatrywane wspólnie, więc gracze ustalają między sobą, kto z nich będzie ponosił koszty, na przykład w postaci żetonów narzędzi.

! Karty misji nie mogą zostać zignorowane i pozostają w grze nawet po rozegraniu akcji, chyba że tekst na karcie mówi inaczej. To oznacza, że gracze muszą rozpatrzyć karty misji podczas **każdej fazy nocy**.

Przykład: Rozpatrywanie kart misji



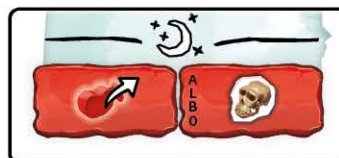
KROK 3



ROZPATRYWANIE KART NOCY

Jeśli gracze posiadają karty z symbolem , muszą rozegrać dokładnie 1 akcję na każdej takiej karcie, w analogiczny sposób jak w przypadku kart misji.

Podpowiedź: W scenariuszu 1 nie występują karty nocy.



Gracze wydają 1 znacznik pożywienia albo otrzymują 1 żeton czaszki.

KROK 4

KONIEC FAZY NOCY I PRZYGOTOWANIE DO FAZY DNIA

Na koniec fazy nocy gracze przygotowują się do następnej fazy dnia. Należy potasować odkryty i zakryty stos kart odrzuconych razem i w postaci jednego zakrytego stosu rozdać w miarę możliwości po równo między graczy. W tym momencie rozpoczyna się **nowa faza dnia**.

Cykl naprzemiennych faz dnia i nocy trwa, aż gracze uzbiorą 5 żetonów zwycięstwa lub 5 żetonów czaszek.



PRZYKŁAD: PRZEBIEG TURU

! Poniższy przykład opisuje szczegółowo typową turę fazy dnia, co pozwoli wam poznać podstawowe mechanizmy gry. Nie martwcie się, jeśli zobaczycie określenia lub oznaczenia, których jeszcze nie znacie – zostaną one objaśnione na kolejnych stronach instrukcji. Na potrzeby przykładu poszczególnym graczom przypisano kolory, aby łatwiej można było śledzić ich poczynania.

1 Wybieranie kart:

Trwa rozgrywka 3-osobowa. Każdy gracz wybiera 1 z 3 wierzchnich kart ze swojego stosu, patrząc jedynie na ich rewersy.



GRACZ 1 – POMARAŃCZOWY



GRACZ 2 – FIOLETOWY



GRACZ 3 – CZERWONY



2 Odkrywanie kart:

Wszyscy gracze odkrywają swoje karty.



3 Rozegranie akcji:

Pomarańczowy odkrywa kartę „Łania”. Aby ją upolować, musi spełnić określone wymagania. Potrzebuje 2 siły , 1 spostrzegawczość , musi odrzucić 2 karty ze swojego stosu  oraz na koniec usunąć kartę „Łania” z gry .

POMARAŃCZOWY dysponuje wystarczającą spostrzegawczością, ale nie siłą. **FIOLETOWY** używa opcji pomocy na swojej karcie, po czym ją odrzuca. Razem spełniają wszystkie wymagania do upolowania „Łania”.



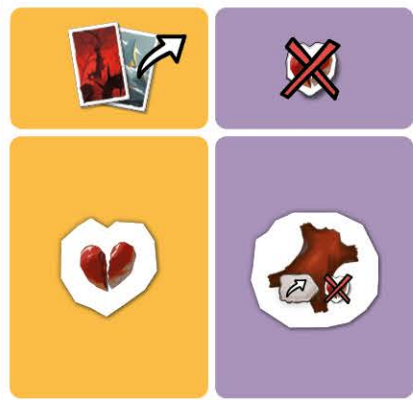
4 Rozegranie akcji (ciąg dalszy):

POMARAŃCZOWY odrzuca 2 wierzchnie karty ze swojego stosu, spełniając tym samym ostatnie wymaganie.



5 Otrzymywanie ran:

Jedna z kart odrzuconych przez **POMARAŃCZOWEGO** miała czerwony rewers, co powoduje 1 ranę. **FIOLETOWY** decyduje się jednak poświęcić żeton skóry, aby temu zapobiec.



6 Zdobywanie nagród:

POMARAŃCZOWY umieszcza 2 znaczniki pożywienia w obozie, po czym razem z **FIOLETOWYM** decydują, że to **FIOLETOWY** powinien wziąć nagrodę w postaci żetonu skóry.



7 Koniec rozpatrywania karty:

POMARAŃCZOWY umieszcza kartę „Łania” na cmentarzu.



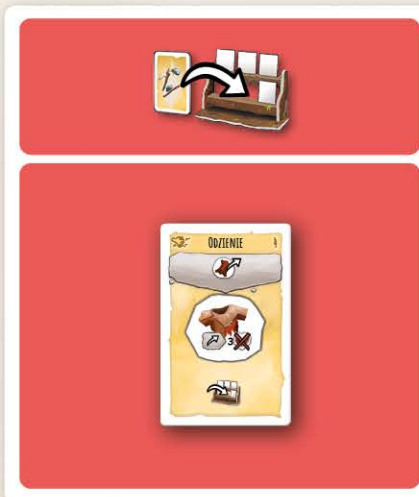
8 Rozegranie akcji:

CZERWONY decyduje się rozegrać swoją akcję po tym, jak pozostali gracze rozpatrzyli już swoje karty. Wybiera dodanie nowego pomysłu, bo jego „Wytwórca” posiada wystarczającą zręczność.



9 Rozegranie akcji (ciąg dalszy):

CZERWONY dobiera wierzchnią kartę ze stosu pomysłów na plan-szy obozu, odkrywa ją i umieszcza w warsztacie. Następnie umieszcza odpowiadające karcie żetony z puli w otworze przed kartą, a rozpatrzoną kartę kładzie na odkrytym stosie kart odrzuconych.



KARTY

W tym rozdziale znajdują się objaśnienia typów kart i symboli, które na nich występują.

KARTY LUDZI

Karty ludzi mają zielone tło i tworzą grupę gracza, dzięki której może on rozgrywać różne akcje. Na górze większości kart znajduje się ich nazwa, oznaczenie typu karty oraz oznaczenie zestawu, do którego należy.

TYP KARTY

Niektóre zasady odnoszą się czasem do typu karty.



NARZĘDZIA

Niektórzy ludzie posiadają symbol żetonu narzędzia. Gdy gracz bierze kartę człowieka z symbolem narzędzia, bierze także odpowiadający mu żeton z puli i kładzie obok swojej grupy.

Jeśli człowiek, który przyniósł dane narzędzie, zostanie odrzucony lub usunięty, gracz zatrzymuje narzędzie.

Więcej informacji na ten temat znajduje się na str. 11.

Ten „łowca” przynosi ze sobą żeton skóry.



ZDOLNOŚCI

Większość ludzi posiada od 1 do 3 zdolności. Ich zdolności sumują się w ramach całej grupy.

Ten „łowca” ma 1 siły.



siła



spostregawczosc



zrecznosc

NAZWA

Karty, które mają „*” w nazwie, posiadają dodatkowe objaśnienia na str. 4–6 załącznika do instrukcji.

ZESTAW KART

Oznaczenia zestawu kart są używane jedynie podczas przygotowania rozgrywki.

ZDROWIE

Wszyscy ludzie mają określoną liczbę symboli zdrowia (serc). W trakcie gry umieszcza się na nich żetony ran (zob. „Rany” po prawej).



rewers karty



KARTY AKCJI

Karty akcji mają niebieskie tło. Gdy gracz odkrywa kartę akcji, musi zawsze wybrać dokładnie 1 z 3 poniższych opcji. Po wykonaniu wybranej opcji odrzuca kartę albo usuwa ją z gry, jeśli tak mówi tekst na karcie. Więcej informacji na temat usuwania kart znajduje się na str. 10.

OPCJA 1



AKCJA

Aby rozegrać akcję, gracz musi spełnić jej wymagania i opłacić koszt. Niektóre karty oferują kilka akcji do wyboru.



Wymagania: Zdolności

Wiele akcji wymaga określonych zdolności w grupie gracza. Więcej informacji na temat zdolności znajduje się na str. 10.

Ta akcja wymaga posiadania 2 zręczności.



Koszt: Odrzucenie kart

W przypadku wielu akcji gracz musi odrzucić karty ze swojego stosu, co odzwierciedla czas potrzebny na wykonanie tych akcji.

Ta karta wymaga odrzucenia 2 kart ze stosu.

! Jeśli gracz odrzuca karty z czerwonym rewersem, otrzymuje rany. Więcej informacji na ten temat znajduje się na str. 10.



NAGRODY

Po spełnieniu wszystkich wymagań i opłaceniu kosztów gracz natychmiast otrzymuje nagrodę za wykonanie danej akcji. Znaczniki drewna, pożywienia i kamieni umieszcza się na planszy obozu. Pozostałe nagrody zostały opisane na str. 11.

OPCJA 2



POMOC

Ta opcja pozwala na udzielenie pomocy innemu graczowi, czyli dołączeniu jego grupy do grupy innego gracza w celu rozegrania akcji. Więcej informacji na ten temat znajduje się na str. 12.

OPCJA 3

ZIGNOROWANIE KARTY

Jeśli gracz nie może lub nie chce użyć swojej karty, może ją zignorować.



ODKRYTY STOS KART ODRZUCONYCH



Po wybraniu jednej z powyższych opcji gracz odrzuca rozpatrzoną kartę na **odkryty** stos kart odrzuconych, czyli na **prawe pole** na **planszy dziczy**. Gracze mogą w każdej chwili przeglądać karty w odkrytym stosie kart odrzuconych.

Uwaga: Niektóre rozpatrzone karty są usuwane, a nie odrzucane, więcej informacji znajduje się na str. 10.

KARTY ZAGROŻENIA

Karty zagrożenia mają czerwone tło lub symbol (🔴) w lewym górnym rogu. Karty zagrożenia zawsze mają co najmniej 1 negatywną akcję i **nie mogą zostać zignorowane**. Gracz zawsze musi rozegrać akcję na karcie zagrożenia, nawet jeśli miałaby to być akcja negatywna.



AKCJA NEGATYWNA

W przeciwieństwie do większości akcji akcja negatywna zazwyczaj nie zapewnia nagrody.

Negatywna akcja na tej karcie skutkuje otrzymaniem 1 rany.

Inne negatywne akcje mogą zmusić gracza do zapłacenia czegoś lub otrzymania rany w celu zdobycia nagrody.

- ! Karty zagrożenia nie mogą być zignorowane, gracz musi je rozpatrzyć.
- Jeśli gracz może wybrać jedną z kilku negatywnych akcji, musi wybrać taką, którą potrafi rozegrać.
- Szczególny przypadek:** Jeśli gracz nie może w pełni rozegrać żadnej z negatywnych akcji, musi rozegrać jedną z nich na tyle, na ile to możliwe. Akcje polegające na otrzymaniu rany lub czaszki można rozegrać zawsze.



Podpowiedź: Większość kart o czerwonych rewersach to karty zagrożenia. Zagrożenia mogą się także czaić na kartach o innych rewersach, podobnie jak niektóre czerwone karty mogą oferować nagrody.

RANY

OTRZYMYWANIE RAN



Gdy gracz otrzymuje rany, umieszcza odpowiednią liczbę żetonów ran na pustych polach z symbolem serca na wybranej karcie człowieka w swojej grupie.

- ! Wszystkie rany pochodzące z jednej karty **muszą być umieszczone na jednej karcie człowieka**.
- Gracz nie może rozdzielić ran pochodzących z jednej karty pomiędzy kilku ludzi.

- Jeśli wszystkie pola z sercem na karcie człowieka są zakryte żetonami ran, a gracz musi dalej umieszczać żetony na tej karcie, to umieszcza kolejny żeton na **polu z czaszką**. To oznacza śmierć człowieka. Jakikolwiek pozostałe rany są ignorowane.
- Gdy człowiek umiera, żetony ran z jego karty należy zwrócić do puli, a samą kartę odłożyć na cmentarz. Gracz **otrzymuje żeton czaszki**, który umieszcza na planszy nocy.
- Szczególny przypadek:** Jeśli umarł ostatni człowiek w grupie gracza, natychmiast po otrzymaniu żetonu czaszki gracz dobiera nową kartę człowieka ze stosu ludzi. Narzędzia i inne karty pozostają przy grupie gracza.

ZAPOBIEGANIE I LECZENIE RAN



ZAPOBIEGANIE RANOM: Niektóre karty i żetony pozwalają zapobiegać ranom otrzymywanym przez ludzi.

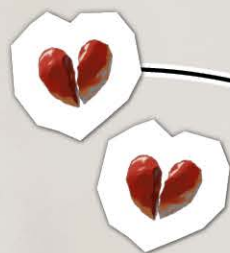
- ! Gracz nie może użyć ich do usunięcia już istniejących ran na kartach ludzi.



LECZENIE: Niektóre karty i żetony pozwalają usuwać żetony ran z kart ludzi w grupie gracza. Jeśli gracz ma możliwość uleczenia więcej niż 1 rany, może rozdzielić leczenie pomiędzy kilku ludzi.

- ! Gracz może także leczyć ludzi z innej grupy, ale tylko jeśli grupa ta pomagała mu wykonać akcję lub to jego grupa udzielała tamtej pomocy.

Przykład: Otrzymywanie ran



1 Gracz otrzymuje 2 rany i musi umieścić 2 żetony ran na jednej z kart swoich ludzi.

2 Decyduje się umieścić żetony na karcie „Łowcy”. „Łowca” ma już 1 ranę, więc gracz umieszcza 1 żeton na polu z czaszką, co powoduje śmierć „Łowcy”. Gracz ignoruje drugi żeton rany.

3 Gracz umieszcza kartę „Łowcy” na cmentarzu, a żetony ran z jego karty zwraca do puli.

4 Na koniec umieszcza żeton czaszki na planszy nocy.

WYMAGANIA

ZDOLNOŚCI

-  Aby spełnić wymaganie, grupa gracza często musi posiadać określone zdolności. Jeśli grupa posiada wskazaną liczbę symboli zdolności, to wymaganie uznaje się za spełnione. Gracz nigdy nie odrzuca ani nie usuwa kart, aby spełnić wymaganie dotyczące zdolności.

Podpowiedź: Zdolności występują zazwyczaj na kartach ludzi i żetonach narzędzi.

KOŚCI

-  Kości zwiększają wymagania potrzebne do rozegrania akcji. Jeśli wymaganie zawiera symbol kości:

- Należy rzucić wskazaną liczbą kości.
- Jeśli po rzucie gracz nie może spełnić wymagania, musi rozegrać inną, być może negatywną akcję albo, jeśli to możliwe, zignorować kartę.
- Podczas rozgrywania akcji z kośćmi gracze muszą zdecydować o ewentualnym udzieleniu sobie pomocy **przed rzutem**.

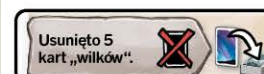
Przykład: Kości

-  Oprócz podanych kosztów i wymagań gracz musi dodatkowo rzucić 2 kośćmi.

-  Wynik rzutu to 1 zręczność i 2 siły. Gracz potrzebuje zatem w sumie 3 zręczności i 2 siły oprócz opłacenia pozostałych kosztów.

WARUNKI

W polach akcji niektórych kart widnieją warunki, które należy spełnić, aby rozegrać akcję. *Podpowiedź: Pozostali gracze mogą pomagać w spełnieniu tych warunków (zob. str. 12).*



Warunkiem tej akcji jest obecność 5 kart „Wilków” na cmentarzu.



Warunkiem tej akcji jest posiadanie karty „Draka”.



Warunkiem tej akcji jest usunięcie karty „Ahab” z grupy i przeniesienie jej na cmentarz.

KOSZTY

PŁACENIE SUROWCAMI I NARZĘDZIAMI

-  Symbol strzałki oznacza, że gracz **musi** zapłacić kartami, narzędziami lub surowcami. Jeśli nie chce lub nie może wydać wszystkich wymaganych zasobów, nie może rozegrać danej akcji.
-  Gracz zwraca surowce z obozu do puli.
-  Jeśli surowce są rozdzielone przez ukośnik, może wybrać, które surowce chce wydać. Jeśli ma zapłacić większą liczbę surowców, mogą być tego samego typu. *W tej akcji gracz może zapłacić 1 kamieniem, 1 drewnem albo 1 pożywieniem.*
-  Gracz zwraca żeton narzędzia do puli. Nie wolno używać efektu narzędzia w momencie opłacania nim kosztu.

USUNIĘCIE KARTY

-  Zamiast umieszczenia karty na stosie kart odrzuconych po rozegraniu akcji należy umieścić kartę na cmentarzu. W przeciwieństwie do kart odrzuconych, które w każdej fazie dnia są wtasowywane na nowo do stosu, usunięte karty nie wracają już do gry.



ODRZUCANIE KART

-  Gracz musi odrzucić wskazaną liczbę kart ze swojego stosu. *W tej akcji gracz musi odrzucić 2 wierzchnie karty ze swojego stosu.*
 - Gracz odrzuca zakryte karty z wierzchu swojego stosu bez patrzenia na ich treść.
 - Odrzucone karty są umieszczane na lewym polu na planszy dzicy i tworzą zakryty stos kart odrzuconych.
 - Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby kart w swoim stosie, aby odrzucić wymaganą liczbę kart, nie może rozegrać danej akcji.



ODRZUCANIE KART Z CZERWONYMI REWERSAMI

- Każda odrzucona karta z czerwonym rewersem powoduje 1 ranę.
- Jeśli w ramach jednej akcji gracz odrzuca kilka czerwonych kart, to każda z nich zadaje mu 1 ranę.
- Jeśli inny gracz pomagał mu w wykonywaniu akcji, może wziąć ranę na siebie (zob. „Udzielanie pomocy” na str. 12).



Przykład: Rozpatrzenie karty

-  Gracz odkrywa kartę i decyduje się wybrać akcję.

-  Aby rozegrać tę akcję, gracz musi posiadać 2 zręczności. Gracz spełnia to wymaganie przy pomocy dwóch „Wytwórców”, więc nie potrzebuje pomocy innych graczy.

-  Gracz musi także odrzucić 2 wierzchnie karty ze swojego stosu, umieszczając je na zakrytym stosie kart odrzuconych. Jedna z kart ma czerwony rewers, więc jeden z ludzi w grupie gracza otrzymuje 1 ranę.

-  Gracz rozegrał akcję, więc otrzymuje z puli nagrodę, którą kładzie na planszy obozu.

-  Na koniec odrzuca rozpatrzoną kartę na odkryty stos kart odrzuconych.

WYTWARZANIE NARZĘDZI

RZEMIOSŁO



Aby poradzić sobie ze wszystkimi niebezpieczeństwami, ważne jest, aby wyposażać grupę w odpowiednie narzędzia. Na początku gry gracze posiadają co najmniej **3 pomysły**, z których mogą wytworzyć przedmioty: pochodnię, pięściaka i włócznię. Koszt wytworzenia każdego przedmiotu widnieje na podstawie warsztatu. Więcej przedmiotów czeka na graczy na kartach pomysłów, które będą odkrywane w trakcie gry. *Nie przeglądajcie kart pomysłów i dajcie się zaskoczyć.*



Tą akcją gracz może wytworzyć przedmioty znajdujące się w warsztacie. Liczba określa, ile przedmiotów gracz może wytworzyć. Tak jak w przypadku innych akcji, należy spełnić wymagania i opłacić koszty. *Podpowiedź: Inni gracze mogą udzielać pomocy w spełnieniu wymagań lub w wytworzeniu narzędzia.*

Przykład: Rzemiosło



1 Gracz odkrył kartę z akcją rzemiosła, której może użyć do wytworzenia 2 przedmiotów z warsztatu.



2 Gracz zdecydował się wytworzyć pochodnię i pięściaka dostępne na podstawie warsztatu. Płaci w sumie 1 drewno i 1 kamień i otrzymuje po 1 żetonie pochodni i pięściaka.

NAGRODY

- ! Przed otrzymaniem nagrody gracz musi opłacić wszystkie koszty i spełnić wszystkie wymagania.
- Gracz nie może otrzymać nagrody, jeśli w puli nie ma wystarczającej liczby surowców, kart lub narzędzi, które mają ją stanowić.

SUROWCE



Wiele kart zapewnia pożywienie, drewno i kamienie. Gracze biorą te surowce z puli i umieszczają w obozie. *Podpowiedź: Inni gracze mogą z nich korzystać nawet jeszcze w tej samej turze.*

CZASZKI



CZASZKA: Gracz umieszcza żeton czaszki na planszy nocy. Gracze natychmiast przegrywają po otrzymaniu 5. żetonu czaszki. Czasami nie można uniknąć otrzymania czaszki.



USUŃ CZASZKĘ: Gracz usuwa żeton czaszki z planszy nocy i zwraca ją do puli. To działanie wydłuża czas gry, co może w konsekwencji zapewnić graczom zwycięstwo.

ŻETONY ZWYCIĘSTWA



Gracz bierze żeton zwycięstwa i kładzie go na planszy nocy. Gracze wygrywają, jak tylko 5 żetonów zwycięstwa znajdzie się na planszy.

KARTY



CZŁOWIEK: Gracz dobiera 1 kartę człowieka ze stosu na planszy obozu i umieszcza ją odkrytą w swojej grupie. Jeśli na karcie widnieje **żeton narzędzia**, gracz bierze odpowiedni żeton z puli i umieszcza go przy swojej grupie.



USUŃ KARTĘ CZŁOWIEKA: Gracz przenosi kartę człowieka na cmentarz i bierze żeton czaszki.



SNY: Gracz dobiera 1 zakrytą kartę ze stosu snów na planszy obozu i **bez patrzenia na jej treść** umieszcza ją **na wierzchu swojego stosu**. Karty snów pozostają w stosie gracza, chyba że jakiś zapis powie inaczej. *W snach można znaleźć zwierzęta, specjalne lokacje lub po prostu nowe pokłady odwagi.*



POMYSŁY: Gracz dobiera zakrytą kartę ze stosu pomysłów na planszy obozu i umieszcza ją odkrytą w wolnym miejscu w warsztacie. Jeśli w warsztacie nie ma wolnych miejsc, należy usunąć z niego jakąś kartę (inną niż tę, którą właśnie została dobrana) i przenieść na cmentarz.

- Niektóre pomysły pozwalają na wytworzenie nowych narzędzi. W takim przypadku należy wziąć z puli odpowiadające karcie żetony i umieścić w otworze przed kartą.



TAJEMNICE: Gracz bierze kartę tajemnicy o **wskazanym numerze** z planszy nocy, odkrywa ją i odczytuje jej treść innym graczom. Jeśli dana karta tajemnicy była już wcześniej odkryta i nie ma jej już na planszy nocy, nie można rozpatrzyć jej ponownie.

- Karty tajemnic oferują nowe akcje. W konsekwencji gracz może być zmuszony do rozpatrzenia kilku kart w jednej turze.
- Jeśli inny gracz pomógł graczowi dobrać kartę tajemnicy, może mu także pomóc w jej rozpatrzeniu.
- Po rozpatrzeniu karty tajemnicy należy umieścić na stosie kart odrzuconych, chyba że treść karty mówi inaczej.



ZIGNORUJ KARTĘ ZAGROŻENIA: Gracz ignoruje swoją odkrytą kartę zagrożenia i umieszcza ją na stosie kart odrzuconych, nie ponosząc żadnych konsekwencji.

NARZĘDZIA



Grupa gracza może rozwijać swoje zdolności dzięki żetonom narzędzi, które najczęściej pozyskuje, wytwarzając przedmioty z kart pomysłów. W poczet narzędzi są zaliczane ponadto skóry, korzenie, itp. Gracze nie mogą wymieniać narzędzi między sobą!



Ta strzałka oznacza, że gracz musi wydać żeton narzędzia, aby użyć jego zdolności. Żetony narzędzi **bez strzałki** nie są zwracane do puli i gracz może używać ich zdolności wiele razy.

! **Poniższe narzędzia nie dają zdolności, ale oferują specjalne efekty:**



TALIZMAN: Gracz ignoruje odkrytą kartę zagrożenia.

Szczególny przypadek: W przeciwieństwie do innych efektów można użyć talizmanu po rzucie kością (zob. str. 10).



NAMIOT: Namiot nie ma żadnego efektu, ale może stanowić wymaganie dla akcji na innych kartach.



SKÓRA: Gracz może zwrócić skórę do puli, aby zapobiec otrzymaniu rany (zob. „Rany” na str. 9).



ODZIENIE: Gracz może zwrócić odzienie do puli, aby zapobiec otrzymaniu do 3 ran (zob. „Rany” na str. 9).



TRATWA: Tratwa występuje w module H (zob. załącznik do instrukcji na str. 3).



KORZEŃ: Zwróć korzeń do puli przed akcją lub po niej, aby uleczyć do 3 ran (zob. str. 9).

UDZIELANIE POMOCY

UDZIELANIE POMOCY GRACZOWI



Na większości kart jedną z opcji jest „Udzielenie pomocy”. Polega ona na dodaniu wszystkich zasobów i zdolności grupy do zasobów i zdolności grupy innego gracza. Tym samym gracze wspólnie mogą pokonać przeciwności, których nie pokonaliby w pojedynkę.

- Pomagając, gracz może przyjąć na siebie rany, które normalnie otrzymałaby drugi gracz.
- Pomagając, gracze mogą podzielić nagrodę między siebie. Gracz może pomóc innemu graczowi nawet wtedy, gdy ten nie potrzebuje pomocy, po to tylko, aby otrzymać nagrodę. Gracze wspólnie decydują, jak podzielić nagrodę.
- Gracz nie może odrzucać kart, aby opłacić koszt w odrzuconych kartach podczas akcji innego gracza.
- Gracze nie mogą wymieniać między sobą żetonów narzędzi. Gracz może jednak wydać lub użyć swoich narzędzi za drugiego gracza.
- Kilku graczy jednocześnie może pomagać jednemu graczowi.

! Gracze nie łączą fizycznie kart swoich grup, a jedynie dodają wszystko w pamięci.

UDZIELANIE POMOCY KARCIE

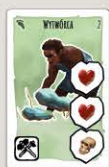


Jeśli w polu akcji widnieje symbol , to jest to wymaganie. Aby je spełnić, gracz musi użyć opcji pomocy na swojej odkrytej karcie. Karty z tym symbolem mogą występować w grupie gracza, w  na planszy dzicy lub  na planszy nocy.

- Gracze mogą wspólnie pomóc karcie, by spełnić wymagania lub otrzymać nagrody. W tym celu wszyscy pomagający gracze muszą wykonać opcję .
- Po udzieleniu pomocy karcie nie należy jej odrzucać na stos kart odrzuconych. W zamian pozostaje ona w grze i można udzielić jej pomocy ponownie w późniejszym czasie.

Szczególny przypadek: Jeśli karta z symbolem pomocy w polu akcji należy do gracza, to gracz ten musi być zaangażowany w rozgrywanie tej akcji, co oznacza, że on także musi użyć swojej opcji .

Przykład: Udział pomocy karcie



grupa gracza



odkryta karta gracza

- 1 W swojej grupie gracz posiada kartę „Draka”, która ma akcję wymagającą pomocy karcie. Gracz odkrywa wybraną kartę ze swojego stosu, na której jest opcja .



2



Aby skorzystać z akcji na karcie „Draka”, gracz musi udzielić tej karcie pomocy. Wykonuje zatem opcję  z odkrytej karty „Łani” i umieszcza ją na odkrytym stosie kart odrzuconych.



3



Dodatkowo musi umieścić 1 wierzchnią kartę ze swojego stosu na zakrytym stosie kart odrzuconych, aby spełnić wymaganie . Gracz nie umieszcza karty „Draka” na stosie kart odrzuconych.



- 4 Jako że gracz spełnił wszystkie wymagania, otrzymuje nagrodę . Dobiera kartę człowieka z obozu i dodaje ją odkrytą do swojej grupy.

KARTY SPECJALNE

Poniższe zasady nie obowiązują na początku scenariusza 1, więc na razie nie musicie ich czytać.

UMIESZCZANIE NARZĘDZI I SUROWCÓW NA KARTACH



Na niektórych kartach gracze mogą umieszczać narzędzia lub surowce.

- Jak tylko gracz zdobędzie narzędzie lub surowiec, musi zdecydować, czy chce użyć go w standardowy sposób, czy umieścić na takiej karcie.
- Po umieszczeniu narzędzia lub surowca na karcie gracz nie może z nich korzystać ani wziąć ich z powrotem. Mogą one zostać użyte jedynie do akcji widniejącej na karcie.

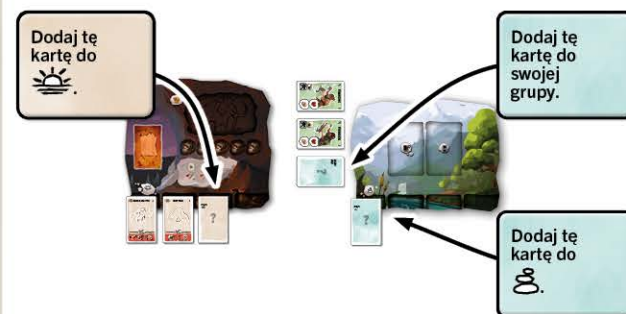
AKCJE DODATKOWE



W trakcie gry mogą pojawiać się dodatkowe karty, które pozostaną odkryte w obszarze gry, oferując dodatkowe akcje. Takie karty mogą występować w grupie gracza, w  lub w .

- Akcje te nie wliczają się do limitu gracza wykonania 1 opcji w turze. Po ich rozpatrzeniu gracz nie umieszcza tych kart na stosie kart odrzuconych (większość z nich zostaje usunięta po rozpatrzeniu .
- Gracz może rozegrać dowolną liczbę akcji dodatkowych, o ile ma możliwość je rozegrać w pełni przed lub po rozegraniu normalnej akcji w turze.

ROZMIESZCZANIE NOWYCH KART



Niektóre karty zawierają instrukcję, gdzie należy je umieścić po odkryciu. Gracz musi się do tego zastosować. Liczy się to jako rozpatrywanie karty i gracz nie może wybrać innej opcji.