

PALEO

Der Initiationsritus

Eine neue Generation ist herangewachsen. Heute ist ihr großer Tag: die vier AnwärterInnen müssen sich jeweils einer Prüfung stellen, um ein vollwertiges Stammesmitglied zu werden.

ACHTUNG!

Dieses Modul ist nur zusammen mit Paleo spielbar. Es eignet sich besonders gut, um das Spiel kennenzulernen. Zusammen mit dem Modul A oder B ist es eine Alternative zu Level I. Der Initiationsritus bietet mit leichten Anpassungen aber auch genügend Herausforderungen für Fortgeschrittene.

UNSERE LEVELVORSCHLÄGE

Wie alle anderen Module kann auch dieses mit allen Modulen aus dem Basisspiel kombiniert werden.

ALTERNATIVEN ZU LEVEL I DES BASISSPIELS

Module (A) + (L)

Module (B) + (L)

BESONDERS SPANNENDE KOMBINATIONEN

Module (D) + (L)

Module (D) + (J) + (L)

Module (F) + (L)

MODUL L

DER INITIATIONSRIUS (17 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Leicht

Bereitet die AnwärterInnen so schnell wie möglich auf die Prüfungen vor!

- Missionskarte L
- Geheimniskarte 9
- 4 AnwärterInnenkarten
- 2 Würfel



SCHWIERIGKEITSGRAD ERHÖHEN

Falls ihr Paleo bereits gut kennt, könnt ihr ganz einfach den **Schwierigkeitsgrad auf mittel erhöhen**. Sucht die **3 Karten** mit den Rückseiten (Traum) aus diesem Modul heraus und legt sie zurück in die Schachtel. Ihr benötigt diese Karten nur beim Schwierigkeitsgrad: Leicht.

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

Die 4 Karten: „Junger Krieger“, „Junge Späherin“, „Junge Handwerkerin“ und das „Naturtalent“ sind die **AnwärterInnen**. Teile alle 4 AnwärterInnen gleichmäßig auf alle SpielerInnen auf. Spielt ihr zu dritt, erhält also eine SpielerIn eine AnwärterIn mehr. Legt diese Karten mit der blauen Seite nach oben zu euren Gruppen.

Danach zieht jede von euch wie üblich jeweils **2** (Menschenkarten) und legt diese ebenfalls zu ihrer Gruppe.



AnwärterInnen

! Ihr dürft die grüne Rückseite der 4 AnwärterInnen noch nicht anschauen oder die Karten umdrehen.

REGELZUSATZ

Sobald ihr Werkzeuge erhaltet, die auf den AnwärterInnen abgebildet sind, dürft ihr diese darauf ablegen (siehe Regel Basisspiel Seite 12).

Fordern euch andere Karten dazu auf, Werkzeuge auf AnwärterInnen zu legen, dürft ihr dennoch nur die dort abgebildeten Werkzeuge darauf legen.

Beispiel: Werkzeugplättchen auf das „Naturtalent“ ablegen



Auf das „Naturtalent“ dürft ihr genau 1 Fackel, 1 Speer und 1 Faustkeil legen.

- **Sonderfall:** Beim Spielaufbau erhaltet ihr eure Menschen erst nachdem ihr die AnwärterInnen zu euch in die Gruppen gelegt habt. Erhaltet ihr also eine (Fackel) von einem der Menschen, dürft ihr diese auch direkt auf die „Junge Späherin“ oder das „Naturtalent“ legen, sofern sie auch in euren Gruppen liegen.
- Die auf den AnwärterInnen abgelegten Werkzeuge **dürfen nicht mehr verwendet werden**. Ihr dürft diese nur für bestimmte Aktionen von besonderen Karten benutzen.
- Die 4 AnwärterInnen müssen **nicht ernährt** werden und können **keinen Schaden** erhalten. Sie zählen also nicht als (Menschenkarten).

NEUE SYMBOLE UND AKTIONEN



PRÜFUNGSKARTE

In diesem Modul befinden sich 4 Prüfungskarten mit einem Steinsymbol auf der Rückseite.



VON „JUNGER KRIEGER“ ABLEGEN

Du musst 2 Speere von dem Anwärter „Junger Krieger“ abgeben.



VON „JUNGE SPÄHERIN“ ABLEGEN

Du musst 2 Fackeln von der Anwärterin „Junge Späherin“ abgeben.



VON „JUNGE HANDWERKERIN“ ABLEGEN

Du musst 2 Faustkeile von der Anwärterin „Junge Handwerkerin“ abgeben.



VON „NATURTALENT“ ABLEGEN

Du musst 1 Speer, 1 Fackel und 1 Faustkeil von dem Anwärter „Naturtalent“ abgeben.



KARTE UMDREHEN

Drehe die gezeigte AnwärterIn (hier als Beispiel die „Junge Späherin“) auf die Rückseite. Sie wird dadurch zu einer Menschenkarte.

Sonderfall: Sollten noch immer Werkzeuge auf einer AnwärterIn liegen, sobald du sie umdrehst, legst du die Werkzeuge einfach zu deiner Gruppe.

6



FÄHIGKEITEN VORWEISEN

Du musst die geforderte Anzahl (hier 6) an Fähigkeiten vorweisen können. Dabei darfst du eine beliebige Kombination aus den 3 Fähigkeiten nutzen.



SCHUMMELN

Du darfst bei einer Prüfung diese Karte einsetzen, um 1 Würfel zu werfen. Die gewürfelte Anforderung kannst du benutzen, um dieser entsprechend weniger Werkzeugplättchen abgeben zu müssen. Nachdem du gewürfelt hast, wird die Karte „Schummeln“ zerstört, unabhängig davon, ob du den Effekt nutzen konntest oder nicht.

Beispiel: Schummeln



Wirfst du beispielsweise 1 Geschick (pickaxe symbol), darfst du bei deiner aufgedeckten Prüfung 1 Faustkeil weniger abgeben.

Faustkeil



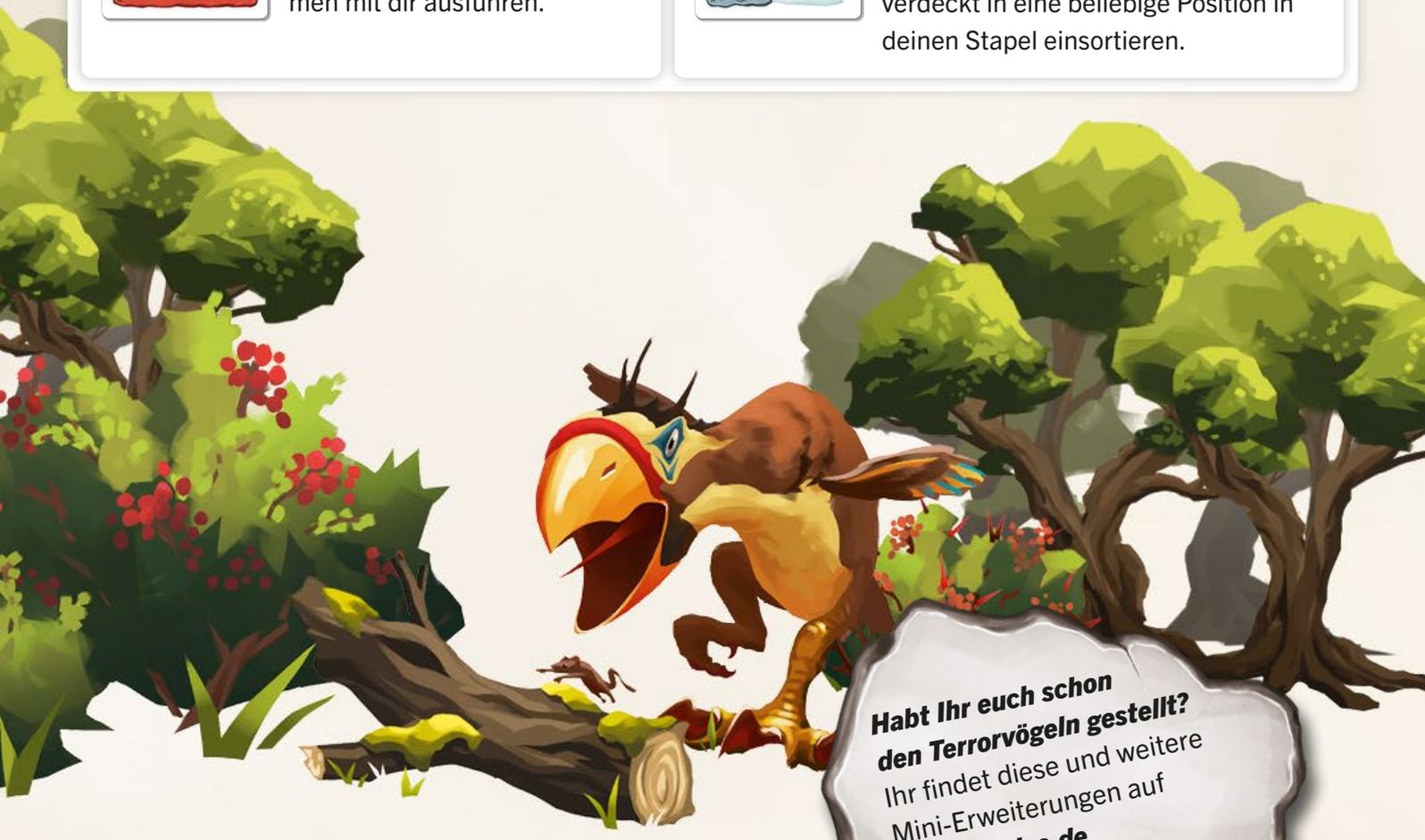
ÜBEREIFRIG

Wie bei anderen Aktionen auch darf dir hier eine MitspielerIn helfen. Sie kann die nächste (Prüfungskarte) aus ihrem Deck aufdecken und zusammen mit dir ausführen.



VORBEREITUNG

Schaue 1 beliebige Karte aus deinem gesamten Stapel an, ohne eine Aktion davon auszuführen. Du musst nicht eine der obersten 3 Karten wählen. Danach musst du diese Karte wieder verdeckt in eine beliebige Position in deinen Stapel einsortieren.



Habt Ihr euch schon den Terrorvögeln gestellt?
Ihr findet diese und weitere Mini-Erweiterungen auf www.cundco.de



© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Autor: Peter Rustemeyer

Grafik: Franz-Georg Stämmele

Illustration: Dominik Mayer und Ingram Schell

Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
info@hans-im-glueck.de

Ein Produkt
des Online Shops
Carcassonne & Co.

