



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

ENDLESS WINTER – ERWEITERTE SPIELHILFE

SPIELAUFBAU

Siehe Seite 4–6 der Grundspiel-Anleitung sowie die Aufbauabschnitte der verwendeten Erweiterungen

REGELRELEVANTE AUFBAU-ERINNERUNGEN

- **Flüsse & Flöße:** Mit Aufbaukarten-Variante erst Geländespielfeld bauen, dann Aufbaukarten nehmen. Flussaufbau ersetzt das Startfeld. Quelle, Mündung, **Flussfelder**, **Wahrzeichenfelder**, Startplättchen, Flöße und **Fische** kommen ins Spiel.
- **Wahrzeichen:** Bereite die Karten aller verwendeten Wahrzeichen vor. Mehr sichtbare Wahrzeichen erhöhen die Komplexität.
- **Heilige Steine – Flüsse & Flöße:** Der Heilige Stein dieser Erweiterung muss im Spiel sein. Prüfe **Heilige Steine** des I. Zeitalters, die Siedlungen angrenzend an bestimmte Geländearten werten: Kommt diese Geländeart nur 1x vor, ersetze den Heiligen Stein durch einen anderen des I. Zeitalters.
- **Startplättchen:** In umgekehrter **Zugreihenfolge** legt jeder Spieler sein Startplättchen an eine Kante des Geländespielfelds. Es muss an 2 Felder angrenzen, darf nicht an Quelle oder Mündung angrenzen und darf nicht an andere Startplättchen angrenzen. Danach stellt jeder Spieler sein am weitesten links liegendes Lager darauf.
- **Speerkämpfer:** Optional 15 Kundschafter entfernen und durch 15 Speerkämpfer ersetzen.
- **Ahnen: Stammesmitglieder** und Tiere können durch Varianten gleichen Typs ersetzt werden. Verpflichtende Spezial-**Stammesmitglieder** anderer Erweiterungen dürfen nicht ersetzt werden. Wohlstand-Karten in Fortschrittsstapel I mischen, Zwietracht-Karten in Fortschrittsstapel II mischen.
- **Ahnen-Häuptlinge:** Entweder nur Grundspiel-Häuptlinge oder nur neue Häuptlinge verwenden.
- **Höhlenmalerei:** Der Heilige Stein dieser Erweiterung muss im Spiel sein. Neue Aktionsspalte **Malen** anlegen. 15 Schamaninnen durch 15 Malerinnen ersetzen. Höhlenmalerei-Fortschritte in Fortschrittsstapel I mischen. Urpferde vor Bildung des Jagdgebiets in den Tierstapel mischen.
- **Höhlenmalerei-Gelände:** Das Höhlenmalerei-Geländefeld hinzufügen; es zählt als eigener Geländetyp. Dafür 1 **Gletscher** weniger verwenden.
- **Flüsse & Flöße + Höhlenmalerei:** Höhlenmalerei-Geländefeld beim Geländespielfeld hinzufügen und zusätzlich 1 **Gletscher** weniger verwenden.
- **Höhlenmalerei-Bauplatz:** Erweiterungs-Bauplatzplättchen muss verwendet werden. Entferne zufällig 1 Grundspiel-Plättchen, empfohlen das mit Tierboni, oder spiele mit 5 Bauplatzplättchen. Mit weniger als 3 Spielern nicht mit 5 Bauplatzplättchen spielen.
- **Höhlenmalerei-Module:** Bei Nutzung von Eisfundplättchen das Erweiterungs-Eisfundplättchen hinzufügen. Bei Nutzung von Ruheplättchen das Erweiterungs-Ruheplättchen hinzufügen.
- **Höhlenmalereitableau:** Jeder Spieler nimmt das Tableau seines Stammes und wählt eine Seite. Mammutseiten sind identisch, andere Seiten unterschiedlich.
- **Nordlichter:** Jeder Spieler legt am Ende des Aufbaus 1

Nordlichtkarte seiner Farbe verdeckt unter seinen Nachziehstapel. Bei weniger als 4 Spielern übrige **Nordlichtkarten** zurück in die Schachtel. Variante: **Nordlichtfarben** zufällig ziehen.

- **Ritualstätten: Ritualstättenkarten** mischen, Spielerzahl + 1 offen auslegen, überzählige Karten zurück in die Schachtel.
- **Vierbeinige Freunde:** Die 12 Vierbeinigen Freunde mischen und als offenen Stapel bereitlegen.
- **Mammut:** Mammutfigur neben dem Geländespielfeld bereitlegen.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Arbeitskraft:** Aktionen kosten dich oft **Arbeitskraft**. **Arbeitskraft** bezahlst du, indem du **Stammesmitglieder** dafür ausspieltst und/oder Nahrung ausgibst.
- **Begraben:** Lege Karten von deiner Hand, deinem Ablagestapel oder deinem Spielbereich oberhalb deines Tableaus unter deinen Grabstein. Sie verschwinden aus deinem Deck und bringen am Ende Punkte.
- **Fackel:** Ermäßigt Ausmalkosten der Höhlenmalerei und bringt 1 Götzen.
- **Figuren:** Dein Häuptling oder eines deiner **Stammesmitglieder**.
- **Fisch:** Ziehe **Fische** verdeckt, decke sie auf, erhalte sofort ihr Einkommen und lege sie ab.
- **Flöß:** Bewegt sich auf dem Fluss. Gibt in der Sonnenfinsternis Einfluss wie ein Lager auf seinem Feld und darf beim Siedlungsbau wie ein Lager verwendet werden.
- **Flussfeld:** Feld mit Fluss. Enthält Sonnenfinsternis- und **Fischsymbol**.
- **Flussplättchen:** Besteht aus 3 Feldern. 1 Feld davon kann ein **Wahrzeichenfeld** sein.
- **Gletscher:** Fluss- und **Wahrzeichenfelder** zeigen Schnee, zählen aber nicht als **Gletscher**. Nur das eine Feld auf dem Startfeld zählt als echter **Gletscher** im Sinne der Regeln.
- **Heilige Steine:** Selbst gewählte Wertungskriterien für die Sonnenfinsternisphasen.
- **Höhlenmalerei-Bereich:** Ein Bereich ist vollständig umrandet, wenn alle Linien und Punkte darum vollständig ausgemalt sind. Manche Linien und Punkte sind vorausgemalt und zählen als ausgemalt.
- **Körperbereich:** Vollständig umrandeter **Höhlenmalerei-Bereich** am Körper. Erhalte sofort die abgebildeten Effekte einmalig in beliebiger Reihenfolge und streiche sie danach durch.
- **Beinbereich:** Vollständig umrandeter **Höhlenmalerei-Bereich** an den Beinen. Erhalte dessen Einkommen ab sofort in jeder Sonnenfinsternis.
- **Nordlicht:** Weder Stammesmitglied noch Fortschritt. Darf begraben oder abgeworfen werden.
- **Ritualstätte:** Einmalige Sofortwertung während deiner Sonnenfinsternis. Danach darfst du keine Karten mehr begraben.
- **Stammesmitglieder:** Kaufbare Standardkarten. Vierbeinige Freunde funktionieren ebenfalls wie **Stammesmitglieder**.
- **Wahrzeichenfeld:** Feld mit Wahrzeichen. Zählt nicht als **Gletscher**.
- **Zugreihenfolge:** Ab Runde 2 verläuft die Reihenfolge nicht im Uhrzeigersinn, sondern nach der Reihenfolgeleiste.

ALLGEMEINE REGELN

- **Karten ausspielen:** Karten, die du in einem Zug ausspieltst, legst du oberhalb deines Tableaus ab. Am Ende deines Zuges legst du ausgespielte Karten von dort auf deinen Ablagestapel.
- **Leerer Stapel:** Immer wenn dein Nachziehstapel leer ist, ziehst du so viele Karten wie möglich und mischst dann deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel. Ziehe danach ggf. die restlichen Karten.
- **Geringeres Einkommen:** Immer wenn du ein Einkommen aus der Einkommenshierarchie erhältst, darfst du stattdessen ein geringeres Einkommen wählen.
- **Zeitpunkt der Wahl:** Du musst dich sofort entscheiden, ob du auf Einkommen verzichtest, um geringeres Einkommen zu erhalten.
- **Nordlichter spielen:** Hast du ein **Nordlicht** auf der Hand, darfst du es jederzeit in deinem Zug spielen, sogar vor Fortschritten.
- **Nordlicht im Zug:** Lege es offen auf dein Spielertableau. Es ist bis zum Ende deines Zuges aktiv und wird dann abgeworfen. Die Sonnenfinsternis-Fähigkeit wird ignoriert.
- **Nordlicht im Sonnenfinsternisstapel:** Spiele es in Schritt [I.IV] in deinen Sonnenfinsternisstapel. Dann wird die Sonnenfinsternis-Fähigkeit in der nächsten Sonnenfinsternis abgehandelt. Die obere Fähigkeit wird ignoriert.
- **Vierbeinige Freunde:** Funktionieren wie **Stammesmitglieder**. Im Sonnenfinsternisstapel geben sie $\frac{1}{2}$ **Arbeitskraft** und 1 Punkt.
- **Ahnen-Stammesmitglieder:** Neue **Stammesmitglieder** funktionieren wie Grundspiel-**Stammesmitglieder**. Viele geben Einkommen bei passender Aktionsspalte statt nur zusätzlicher **Arbeitskraft**.
- **Fähigkeiten ohne Aktionsspaltesymbol:** Dürfen unabhängig von der gewählten Aktionsspalte eingesetzt werden.
- **Ahnen-Tiere:** Neue Tiere sind Varianten gleicher Gattung. Tiere mit Sonnenfinsternis-Einkommen bringen keine Punkte bei der Endwertung.

SPIELABLAUF

Eine Partie endet nach 4 Runden. Runde 1 und 2 bilden Zeitalter I, Runde 3 und 4 bilden Zeitalter II.

Jede Runde besteht aus:

01. Aktionsphase
02. Sonnenfinsternisphase
03. Vorbereitungsphase

[I] AKTIONSPHASE

Beginnend beim Startspieler seid ihr reihum am Zug. Die Aktionsphase endet, wenn jeder Spieler 3 Züge ausgeführt hat und alle 3 **Figuren** eingesetzt wurden.

Bist du am Zug, führe diese Schritte aus:

01. Spiele Fortschrittskarten aus.
02. Setze 1 Arbeiter auf ein Aktionsfeld.
03. Lege ausgespielte Karten ab.
04. Nur im 3. Zug: Erstelle deinen Sonnenfinsternisstapel.

[I.I] SPIELE FORTSCHRITTE AUS

Dieser Schritt ist optional.

- Spiele beliebig viele Fortschritte von deiner Hand und erhalte sofort den Effekt.
- Der erste Fortschritt pro Zug ist kostenlos.
- Für jeden weiteren Fortschritt desselben Zuges musst du jeweils 1 weitere Karte ungenutzt von deiner Hand ablegen.

FORTSCHRITTSMODULE: WOHLSTAND & ZWIETRACHT

- **Auslöser:** Immer wenn du einen Fortschritt aus Wohlstand oder Zwietracht ausspieltst und dessen obere Fähigkeit genutzt hast, dürfen alle anderen Spieler **FOLGEN**.
- **Reihenfolge:** Andere Spieler entscheiden in **Zugreihenfolge**, ob sie folgen.
- **Wohlstand folgen:** Der folgende Spieler erhält die unten angegebene kleinere Fähigkeit.
- **Zwietracht folgen:** Der folgende Spieler verliert 2 Punkte. Tut er das, erhält er die obere Fähigkeit.

Kann ein Spieler keine 2 Punkte verlieren, kann er nicht folgen.

NORDLICHTER IM ZUG

- **Wolfsstamm:** Immer wenn du „Verschiebe 1 Lager“ oder „Verschiebe 2 Lager“ einer anderen Karte ausführst, darfst du diesen Effekt ein zweites Mal ausführen.

Speerkämpfer: Dies gilt nur für „Verschiebe 1 Lager“, nicht für „Verschiebe 1 Lager 1 anderen Spielers“.

- **Bärenstamm:** Darfst du eine Karte begraben, darfst du stattdessen 1 Stammesmitglied-Vorrat wählen und davon 1 Stammesmitglied auf die Hand nehmen.
- **Löwenstamm:** Darfst du ein Tier erlegen, darfst du stattdessen die obersten 2 Karten des Tierstapels offen ins Jagdgebiet legen, falls dort Platz ist. Wähle dann 1 Tier aus dem Jagdgebiet und lege es in deinen Tierbereich.
- **Bullenstamm:** Wirf 1 Fortschritt von der Hand ab, um 2 Götzen zu erhalten.

[I.II] SETZE 1 ARBEITER EIN

Wähle 1 deiner **Figuren** und setze sie auf:

- das oberste Feld einer Aktionsspalte
- oder auf das Ruhefeld deines Spielertableaus

Aktionsspalten können generell von mehreren Spielern genutzt werden.

01. Führe das obere Feld beliebig oft aus, solange du bezahlen kannst und möchtest.
02. Führe das mittlere Aktionsfeld höchstens 1x aus.
03. Bist du der 1. Spieler in dieser Runde in dieser Aktionsspalte, stelle deine Figur auf das Symbol und führe die untere Aktion aus. Sonst stellst du sie auf das Sammelfeld.

[I.II.A] NEUE AKTIONSSPALTE: MALEN

Mit Höhlenmalerei: zusätzliche Aktionsspalte **Malen**.

OBERES FELD: PUNKTE AUSMALEN

- Male beliebig viele Punkte auf deinem Höhlenmalereitableau aus.
- Bezahle für jeden Punkt die Kosten seiner Farbe.
- Ausgemalte Punkte müssen nicht benachbart oder verbunden sein.
- **Grauer Punkt: 1 Arbeitskraft** + 1 Werkzeug.
- **Roter Punkt: 1 Arbeitskraft** + 1 Nahrung.
- **Türkiser Punkt: 2 Arbeitskraft**.
- **Punktehierarchie:** Du darfst für einen weniger wertigen Punkt auch die Kosten eines höherwertigen Punktes bezahlen.

MITTLERES FELD: LINIEN FÜLLEN

- Fülle Linien zwischen je 2 ausgemalten Punkten aus.
- Du malst auf den hellen Umrissen.
- Du darfst so viele Linien füllen, wie du kannst/möchtest.

UNTERES FELD: FACKEL

Nur für die 1. Figur in dieser Aktionsspalte.

- Erhalte 1 **Fackel**.
- Zusätzlich: Erhalte das Einkommen 1 vollständig umrandeten **Beinbereichs** deiner Höhlenmalerei, falls möglich.

FACKELN

Wenn du 1 **Fackel** erhältst, wähle 1 Option:

- **Ermäßigung:** Streiche das niedrigste noch nicht gestrichene **Arbeitskraftsymbol** in der linken Spalte der Ausmaskosten durch.
- **Götzen:** Erhalte 1 Götzen.

Durchgestrichene **Arbeitskraft** musst du ab sofort bei Ausmaskosten nicht mehr bezahlen.

*Du darfst nur Symbole in der linken Spalte durchstreichen. Sind alle 3 durchgestrichen, kannst du mit weiteren **Fackeln** nur noch Götzen erhalten.*

ABGESCHLOSSENE HÖHLENMALEREI-BEREICHE

- **Körperbereich vollständig umrandet:** Erhalte sofort alle darin abgebildeten Effekte einmalig in beliebiger Reihenfolge. Streiche die Abbildungen danach durch.
- **Beinbereich vollständig umrandet:** Erhalte das Einkommen ab sofort in jeder Sonnenfinsternis.

[I.II.B] LAGER EINSETZEN & VERSCHIEBEN (FLÜSSE & FLÖSSE)

LAGER EINSETZEN

Immer wenn du ein Lager einsetzt, wähle 1 Möglichkeit:

- Stelle es auf dein Startplättchen.

→ Stelle es auf das **Flussfeld**, auf dem dein **Floß** steht.

Nicht erlaubt: Lager auf Quelle oder Mündung einsetzen.

LAGER VERSCHIEBEN

- Lager dürfen nie auf Quelle, Mündung oder Startplättchen verschoben werden.
- Wenn du 1 Lager verschieben darfst, darfst du stattdessen dein **Floß** bewegen.

FLOSS BEWEGEN

- **Flussabwärts:** Richtung Quelle zu Mündung. Für 1 Lager-Verschieben darf dein **Floß** beliebig weit flussabwärts fahren, auch bis zur Mündung.
- **Flussaufwärts:** Richtung Mündung zu Quelle. Jedes betretene Feld kostet 1 Lager-Verschieben.
- Flöße, Lager, Siedlungen und anderes Spielmaterial blockieren **Floßbewegung** nicht.

SIEDLUNG MIT FLOSS ERRICHTEN

- Dein **Floß** darf wie ein Lager verwendet werden.
- Die 2 verwendeten Lager kommen wie üblich zurück auf dein Spielertableau.
- Dein **Floß** kommt zurück auf die Quelle.
- Siedlungen dürfen nicht angrenzend an Quelle, Mündung oder Startplättchen gebaut werden.

[I.II.C] MAMMUT PLATZIEREN

Immer wenn du ein Lager verschieben darfst, hast du eine zusätzliche Möglichkeit:

- Mammut platzieren: Zahle 2x „Lager verschieben“.
- Stelle das Mammut auf 1 freien Verbindungspunkt des Geländespielfelds.
- Verbindungspunkt = Ort, an dem 3 Geländefelder aneinander angrenzen.
- Das Mammut darf, anders als Siedlungen, auch an das Startfeld grenzen.

Speerkämpfer: Seine Sonnenfinsternis-Fähigkeit gibt 2x Lager verschieben und kann damit direkt das Mammut platzieren.

[I.II.D] RUHEFELD AUSFÜHREN

- Ziehe sofort 1 Karte oder wähle geringeres Einkommen.
- Optional: Erlege 1 deiner Tiere.
- Mit Vierbeinige Freunde: Statt 1 Karte zu ziehen, darfst du 1 Vierbeinigen Freund auf die Hand nehmen.
- Du darfst den offenen Stapel durchsuchen und einen beliebigen Vierbeinigen Freund nehmen.

Jede Figur auf deinem Ruhefeld erzeugt 1½ **Arbeitskraft** in der nächsten Sonnenfinsternisphase.

Keine **Stammesmitglieder** auf dem Ruhefeld einsetzen.

[I.III] LEGE AUSGESPIELTE KARTEN AB

- Lege alle in diesem Zug ausgespielten Karten, die oberhalb

- deines Tableaus liegen, offen auf deinen Ablagestapel.
- Ein im Zug gespieltes **Nordlicht** wird ebenfalls am Ende deines Zuges abgeworfen.

[I.IV] ERSTELLE DEINEN SONNENFINSTERNISSTAPEL

Nur im 3. Zug deiner Runde.

- Spiele beliebig viele Fortschritte oder **Stammesmitglieder** von deiner Hand, auf einen verdeckten Stapel.
- Dies ist dein Sonnenfinsternisstapel.
- **Nordlichter** dürfen ebenfalls in den Sonnenfinsternisstapel gespielt werden.
- Vierbeinige Freunde dürfen ebenfalls in den Sonnenfinsternisstapel gespielt werden.

Hat der letzte Spieler seinen 3. Zug beendet, geht zur Sonnenfinsternisphase über.

[II] SONNENFINSTERNISPHASE

Die **Zugreihenfolge** wird angepasst und jeder Spieler handelt seinen Sonnenfinsternis-Zug ab.

01. Sonnenfinsternisstapel gleichzeitig aufdecken.
02. **Arbeitskraft** vergleichen.
03. **Zugreihenfolge** anpassen.
04. Führt in neuer **Zugreihenfolge** Sonnenfinsternis-Züge aus.

[II.1] ARBEITSKRAFT VERGLEICHEN

- Vergleicht den Gesamtwert der **Arbeitskraft** eurer Sonnenfinsternisstapel.
- Es zählt die **Arbeitskraft** links oben. Bonus-**Arbeitskraft** zählt hier nicht.
- +1½ **Arbeitskraft** pro Figur auf dem Ruhefeld.
- Fortschritte im Sonnenfinsternisstapel erzeugen keine **Arbeitskraft** und kommen zurück auf die Hand.
- Während der Sonnenfinsternisphase könnt ihr keine Nahrung ausgeben, um **Arbeitskraft** zu erhalten.
- Vierbeinige Freunde im Sonnenfinsternisstapel geben ½ **Arbeitskraft** und 1 Punkt.

[II.2] ZUGREIHENFOLGE ANPASSEN

- Höchste **Arbeitskraft** wird Startspieler.
- Danach folgt absteigend die weitere **Zugreihenfolge**.
- Bei Gleichstand wird die relative Position getauscht.
- Passt die **Zugreihenfolgeleiste** entsprechend an.

[II.3] SONNENFINSTERNIS-ZUG AUSFÜHREN

Jeder Spieler führt in neuer **Zugreihenfolge** seinen Sonnenfinsternis-Zug aus:

01. Boni der Reihenfolgeleiste erhalten.
02. Sonnenfinsternis-Effekte der Karten abhandeln.
03. Tiereinkommen erhalten.
04. Höhlenmalerei-**Beinbereiche** erhalten.
05. Geländeeinkommen nach Einfluss erhalten.
06. **Flussfelder** und Wahrzeichen abhandeln.
07. **Floßwertung** abhandeln.
08. Sichtbare Sonnenfinsternis-Einkommen und **Heilige Stei-**

- ne** abhandeln.
- 09. Optional **Ritualstätte** nehmen.
- 10. Karten des Sonnenfinsternisstapels ablegen.

[II.3.A] KARTENEFFEKTE

- Handle die Sonnenfinsternis-Effekte deiner **Stammesmitglieder** in deinem Sonnenfinsternisstapel ab.
- **Nordlichter** im Sonnenfinsternisstapel werden jetzt mit ihren Sonnenfinsternis-Fähigkeiten abgehandelt.
- **Heilerin:** Kopiere die Sonnenfinsternis-Fähigkeit 1 anderen Karte in deinem Sonnenfinsternisstapel.
- **Speerkämpfer:** Verschiebe 1 Lager. Außerdem: Verschiebe 1 Lager 1 anderen Spielers.

*Der zweite Speerkämpfer-Effekt kann nicht für das **Floß** verwendet werden.*

*Ohne **Flussplättchen** darf der zweite Effekt ein Lager zurück auf das Startplättchen bewegen.*

Ein Lager darf nicht auf Quelle, Mündung oder Startplättchen versetzt werden.

[II.3.B] TIEREINKOMMEN

Mit Ahnen können nicht erlegte Tiere Einkommen bringen.

- Erhalte das Einkommen aller deiner nicht erlegten Tiere, die Einkommen zeigen.
- Das Einkommen hängt davon ab, wie viele gleiche Tiere derselben Gattung du hast.
- **1 Tier:** Erhalte das Einkommen bei 1+.
- **2 Tiere:** Erhalte das Einkommen bei 1+ und 2+.
- **3+ Tiere:** Erhalte entsprechend alle erreichten Einkommensstufen.
- **Argentavis:** Zählt jeweils wie 1 anderes deiner Tiere.
- Du darfst in jeder Sonnenfinsternis neu wählen, welches Tier Argentavis kopiert.

*Mit Höhlenmalerei: Tiereinkommen kommt vor dem Einkommen vollständig umrandeter **Beinbereiche**.*

[II.3.C] HÖHLENMALEREI-BEINBEREICHE

- Erhalte das Einkommen jedes vollständig umrandeten **Beinbereichs** deiner Höhlenmalerei.
- Beineinkommen wird nicht durchgestrichen.
- Erhalte dieses Einkommen in jeder Sonnenfinsternis.

*Wenn du durch Beineinkommen einen weiteren **Beinbereich** vollständig umrandest, erhältst du dessen Einkommen noch in derselben Sonnenfinsternis.*

[II.3.D] GELÄNDEEINKOMMEN UND EINFLUSS

- Erhalte Geländeeinkommen von Geländefeldern, auf denen du den höchsten/geteilten höchsten Einfluss hast.
- Jedes Lager erzeugt 1 Einfluss.
- Jede Siedlung erzeugt 2 Einfluss auf allen 3 angrenzenden Geländefeldern.
- Dein **Floß** erzeugt 1 Einfluss auf seinem Feld.

MAMMUT ALS EINFLUSSGEGNER

Während der Sonnenfinsternis kämpft das Mammut wie ein anderer Spieler um Einfluss auf die Felder, die es berührt.

- Mammut-Einfluss = aktuelle Rundenzahl.
- **Runde 1:** 1 Einfluss.
- **Runde 2:** 2 Einfluss.
- **Runde 3:** 3 Einfluss.
- **Runde 4:** 4 Einfluss.
- Hast du auf einem Feld weniger Einfluss als das Mammut, erhältst du dort kein Einkommen.
- Hast du gleich viel oder mehr Einfluss als das Mammut, erhältst du das Einkommen dieses Feldes doppelt.
- Gegenüber anderen Spielern musst du weiterhin den höchsten oder geteilten höchsten Einfluss haben.

Mammut + Flüsse & Flöße: Mammut wirkt auch auf Wahrzeichen und Flussfelder. Wahrzeichen-Einkommen wird verdoppelt. Auf Flussfeldern ziehst du 2 Fische statt 1.

Mammut wirkt nicht auf Eisfundplättchen.

[II.3.E] FLUSSFELDER UND FISCH

Auf jedem Flussfeld befindet sich 1 Sonnenfinsternis- und 1 Fischsymbol.

- Hast du nach dem Geländeeinkommen den höchsten oder geteilten höchsten Einfluss auf einem Flussfeld, ziehe 1 Fisch.
- Decke den Fisch auf.
- Erhalte sofort das abgebildete Einkommen.
- Lege den Fisch danach ab.
- **Besonderer Fisch:** Erhalte sofort 2 Punkte. Danach mischst du alle bisher abgelegten Fische in den Vorrat.

[II.3.F] WAHRZEICHEN

Hast du nach dem Geländeeinkommen den höchsten oder geteilten höchsten Einfluss auf einem Wahrzeichenfeld, erhältst du Punkte gemäß Wahrzeichenkarte.

- **Vulkan:** Erhalte 1 Punkt für jedes Lager auf deinem Spielertableau.
- **Spitzberg:** Erhalte 1 Punkt für jedes der 7 Zentralfelder des Geländespielfeldes, auf dem sich mindestens 1 deiner Lager oder dein Floß befindet.
- **Felsbogen:** Erhalte 1 Punkt für jedes der 12 Randfelder des Geländespielfeldes, auf dem sich mindestens 1 deiner Lager oder dein Floß befindet.
- **Monolith:** Erhalte 1 Punkt für jedes deiner Lager auf diesem Feld.
- **Baum:** Erhalte 2 Punkte für jede deiner Siedlungen, die an 1 oder mehr Flussfelder angrenzt.

[II.3.G] FLOSSWERTUNG

Nach dem Geländeeinkommen und den Fluss-/Wahrzeichenwertungen prüfst du dein Floß.

- Ist dein Floß am nächsten zur Mündung oder gleichauf am nächsten zur Mündung, erhältst du 1 Punkt für dein Floß.

→ Zusätzlich erhältst du 1 Punkt für jedes eigene Lager auf einem Flussfeld.

Floßpositionen können sich während der Sonnenfinsternisse verändern. Prüfe die Bedingung immer in deinem eigenen Sonnenfinsternis-Zug aktuell.

[II.3.H] HEILIGE STEINE UND SICHTBARES EINKOMMEN

- Erhalte alle sichtbaren Sonnenfinsternis-Einkommen auf deinem Spielertableau.
- Hier werden auch Punkte von Heiligen Steinen vergeben.

NEUE HEILIGE STEINE

- **Flüsse & Flöße:** Erhalte 2 Punkte für jede deiner Siedlungen, die an 1 oder mehr Wahrzeichenfelder angrenzt.
- **Höhlenmalerei:** Erhalte 2 Punkte für jede durchgestrichene Arbeitskraft bei den Ausmalkosten.

HÖHLENMALEREI-SYMBOL

- **Punkt ausmalen:** Male 1 Punkt des angegebenen Typs oder 1 geringeren Punkt aus.
- **Linie füllen:** Male 1 Linie zwischen 2 ausgemalten Punkten aus.
- **Mehrere Linien füllen:** Male so viele Linien zwischen ausgemalten Punkten aus, wie du möchtest.
- **Fackel oder Götzen:** Erhalte 1 Fackel oder 1 Götzen.
- **Heiligen Stein nehmen:** Erhalte 1 Heiligen Stein, ohne Nahrung oder Werkzeug zu zahlen.
- **Heiligen Stein werten:** Werte 1 deiner Heiligen Steine, als wäre gerade Sonnenfinsternis.
- **Beineinkommen:** Erhalte das Einkommen 1 vollständig umrandeten Beinbereichs, wenn möglich.

[II.3.I] RITUALSTÄTTE NEHMEN

Am Ende deines Sonnenfinsternis-Zuges darfst du 1 Ritualstättenkarte nehmen.

- Du darfst dies nur 1x pro Spiel tun.
- Erhalte sofort die Punkte der Karte.
- Drehe deine Grabstätte um 90 Grad.
- Lege die Ritualstättenkarte auf deinen Grabstein.
- Ab jetzt darfst du keine Karten mehr begraben.
- Ignoriere ab jetzt alle Begraben-Effekte.

RITUALSTÄTTEN

- **Anbeten des Vulkans:** Erhalte 3 Punkte für jedes unterschiedliche erlegte Tier.
- **Anbeten der Erde:** Erhalte 1 Punkt für jedes deiner Lager und 3 Punkte für jede deiner Siedlungen auf dem Geländespielfeld.
- **Anbeten des Sturmes:** Erhalte 2 Punkte für jeden Megalithen deiner Farbe auf dem Bauplatz.
- **Anbeten der Vorfahren:** Erhalte 5 Punkte für jeden deiner Heiligen Steine.
- **Anbeten der Sonne:** Erhalte je 1 Punkt für jedes Werkzeug und jede Nahrung, die du gerade besitzt.

[III] VORBEREITUNGSPHASE

Überspringe diese Phase nach Runde 4 und führt stattdessen die Schlusswertung durch.

01. Schieb den Rundenanzeiger auf das nächste nummerierte Feld.
02. Nimm alle Figuren zurück auf euer Tableau.
03. Legt neue Tiere in das Jagdgebiet.
04. Füllt die Fortschritts-Auslage wieder auf 8 Karten auf.
05. Zieh je 5 Karten von euren Nachziehstapeln auf die Hand.
06. Mit Flüsse & Flöße: Setzt jedes Floß zurück auf die Quelle.

- Beginnt Runde 3, schaltet ihr die untere Auslage der Fortschritte des II. Zeitalters frei.
- **Runde 1:** Fortschritte des I. Zeitalters auffüllen.
- **Runde 2 und 3:** Fortschritte des II. Zeitalters auffüllen. Legt alle Fortschritte des I. Zeitalters aus der Auslage ab.
- Es gibt kein Handkartenlimit.
- Das Nachziehen zählt nicht als Einkommen.

WEITERE DETAILS

MEGALITH BAUEN

Wähle 1 Möglichkeit:

- **Startfeld eines Bauplatzes:** Nur mit grauen Megalithen.
- **Angrenzend bauen:** Baue orthogonal angrenzend zu einem bestehenden Stein beliebiger Farbe.
- **Höhere Ebene bauen:** Baue mittig auf einer Gruppe von 4 Megalithen.
- Megalithen nimmst du immer von links.
- Graue Megalithen müssen nicht zwingend auf einem Startfeld gebaut werden, dürfen aber nur in der untersten Ebene gebaut werden.
- **Unterste Ebene:** Erhalte die abgedeckten Boni.
- **Höhere Ebene auf neutraler oder fremder Farbe:** Erhalte 1 Punkt für jeden Megalithen direkt unter deinem. Außerdem erhalten alle Spieler je 1 Punkt pro Megalith, der dir gerade Punkte gebracht hat.
- **Höhere Ebene auf eigener Farbe:** Erhalte 2 Punkte für jeden Megalithen direkt unter deinem.

GÖTZENTAFEL

- Für jeden Götzen, den du erhältst, schiebst du 1 deiner Götzen auf der Götzentafel um 1 Feld nach oben.

OPFERGABENLEISTE

- Erreichst du ein Feld mit Bonus, erhältst du diesen sofort.
- Erreichst du das obere Feld, ist jeder weitere Götzen 1 Punkt wert.
- Erhalte Punkte-Boni bei Spielende.

EHRENTITELLEISTE

- Wer das Feld links erreicht, erhält den linken Heiligen Stein.
- Wer das Feld rechts erreicht, erhält den rechten Heiligen Stein.

SPEERKÄMPFER

Kann auch ohne Flüsse & Flöße verwendet werden.

- **Weiterziehen-Fähigkeit:** Erhalte 1 Werkzeug.
- **Sonnenfinsternis-Fähigkeit:** Verschiebe 1 Lager. Außerdem: Verschiebe 1 Lager 1 anderen Spielers.
- Zweiter Effekt: nicht für das Floß verwendet werden.
- Ohne Flussplättchen darf der zweite Effekt verwendet werden, um 1 Lager auf das Startplättchen zu bewegen.

Du darfst ein Lager nicht auf Quelle, Mündung oder Startplättchen versetzen.

RIESENSEEKUH

- Neues Tier mit eigener Farbe und eigenem Symbol.
- Es gibt keinen Heiligen Stein und keinen anderen Effekt, der sich auf die Riesenseekuh bezieht.
- Wenn erlegt, erhalte sofort 2 Fische.
- Nimm die Fische aus dem Vorrat, erhalte ihr Einkommen und lege sie ab.
- Schlusswertung: 1 nicht erlegte Riesenseekuh = 2 Punkte.
- Schlusswertung: 2 oder mehr nicht erlegte Riesenseekühe = 5 Punkte insgesamt.

AHNEN-SYMBOL

- **Sonnenfinsternis-Fähigkeit kopieren:** Wähle die Sonnenfinsternis-Fähigkeit 1 anderen Stammesmitglieds in deinem Sonnenfinsternisstapel und führe sie aus.
- **FOLGEN:** Alle anderen Spieler dürfen in Zugreihenfolge ausführen, was rechts angegeben ist, wenn sie möchten und können.
- **Punkteverlust:** Verliere die angegebene Punktzahl.
- **Pfeil:** Erhalte, worauf der Pfeil zeigt.

SPIELLENDE & WERTUNG

Nach Runde 4 folgt die Schlusswertung.

- Werte alle Grundspiel-Wertungen wie bisher.
- **Begrabene Karten:** Wie Grundspiel.
- **Götzentafel:** Erhalte Punkte-Boni der Opfergabenleiste.
- **Nicht erlegte Tiere:** Werte Tiere wie angegeben.
- **Ahnen-Tiere mit Einkommen:** Diese bringen keine Punkte bei der Endwertung.
- **Riesenseekuh:** 1 nicht erlegte Riesenseekuh bringt 2 Punkte. 2 oder mehr bringen insgesamt 5 Punkte.
- **Höhlenmalerei:** Erhalte 1 Punkt für jeden ausgemalten Punkt in deiner längsten zusammenhängenden Strecke an den äußeren gestrichelten Rändern deiner Höhlenmalerei.

Vorgemalte Linien und Punkte gelten als Teil der Strecke.

- **Ritualstätten:** Werden nicht erneut gewertet. Ihre Punkte wurden sofort beim Nehmen vergeben.

SOLO-REGELN

- Nomaden verwenden keine Nordlichter.
- Dadurch wird das Solospiel leichter.
- Spiele ggf. mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad.