



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

ENDLESS WINTER (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Endless Winter spielt in Nordamerika in der Frühzeit der menschlichen Besiedlung, etwa 10.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung. Führe deinen Stamm über mehrere Generationen hinweg und entwickle ihn von einer bescheidenen Jäger- und Sammlerkolonie zu einer wohlhabenden Stammesgesellschaft. Stämme können neues Land entdecken und besiedeln, ihre Bevölkerung vergrößern, die Jagd auf Großwild meistern und unvergängliche megalithische Bauwerke errichten. Wer dabei die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel.

SPIELAUFBAU

Siehe Seite 4-6 der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Arbeitskraft:**

Aktionen kosten dich oft eine gewisse Menge an **Arbeitskraft**. **Arbeitskraft** bezahlst du, indem du **Stammesmitglieder** dafür ausspielst und/oder **Nahrung** aus gibst.

→ **Begraben:**

Lege Karten von deiner **Hand**, deinem **Ablagestapel** oder deinem **Spielbereich** oberhalb deines Tableaus unter deinen **Grabstein**. Sie verschwinden so aus deinem Deck und bringen dir am Ende der Partie Punkte.

→ **Figuren:**

Dein **Hauptling** oder eines deiner **Stammesmitglieder**.

→ **Hauptling:**

Wie ein normales **Stammesmitglied**. Zusätzlich darfst Du im Laufe deines Zuges **1x** die **Fähigkeit seiner Karte** nutzen.

→ **Heilige Steine:**

Selbst gewählte **Wertungskriterien** für die Sonnenfinsternisphasen.

→ **Stammesmitglieder:**

Kaufbare „Standardkarten“, je 15 Karten pro Stapel.

→ **Zugreihenfolge:**

Die Reihenfolge (nach der 1. Runde) verläuft nicht im Uhrzeigersinn, sondern nach der **Reihenfolgeleiste**.

ALLGEMEINE REGELN

→ **Karten ausspielen:**

Karten, die Du in einem Zug ausspielst, 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 mischt dann deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel. Ziehe danach ggfs. die restlichen Karten.

→ **Geringeres Einkommen:**

Immer wenn du eins der links abgebildeten Dinge als **Einkommen** erhältst, darfst du stattdessen ein **geringeres Einkommen** wählen.

Baue **1 Megalithen** > Ziehe **1 Karte** > Erhalte **1 Götzen** > Erhalte **1 Werkzeug** > Erhalte **1 Nahrung**.

Beispiel 1: Du darfst, wenn du **1 Werkzeug** erhalten würdest, stattdessen **1 Nahrung** erhalten.

Beispiel 2: Darfst du **1 Megalithen** bauen, darfst du stattdessen **1 Karte** ziehen oder **1 Götzen**, **1 Werkzeug** oder **1 Nahrung** nehmen.

*Du musst dich **sofort**, wenn du Einkommen erhältst, dafür entscheiden, auf dieses Einkommen zu verzichten, um ein geringeres zu erhalten!*

PUNKTE ERHALTEN

 Sofort

 Am Spielende

SPIELABLAUF

Eine Partie endet nach **4 Runden**. Die Runde 1 & 2 bilden **Zeitalter 1**, Runden 3 & 4 bilden **Zeitalter 2**. Jede Runde besteht dabei aus 3 Phasen:

I. Aktionsphase

II. Sonnenfinsternisphase

III. Vorbereitungsphase

[I] AKTIONSPHASE

Beginnend beim Startspieler seid ihr reihum am Zug. Die Aktionsphase endet, wenn jeder von euch 3 Züge ausgeführt hat und somit alle 3 Arbeiter eingesetzt wurden.

Du hast 3 **Figuren**. Wenn Du am Zug bist, setzt Du 1 von ihnen ein. Somit endet deine Runde nach 3 Zügen.

Bist Du am Zug, führe die folgenden Schritte nacheinander 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 kostenfrei.

→ Für jeden **weiteren Fortschritt** eines Zuges musst Du jeweils **1 weitere Karte** ungenutzt von deiner Hand ablegen.

[I.II] SETZE 1 ARBEITER EIN

Wähle eine deiner **Figuren**. Setze diese dann...

→ Auf das **oberste Feld** einer **Aktionsspalte**.

→ Auf das **Ruhefeld** deines **Spielertableaus**.

AKTIONSSPALTEN AUSFÜHREN

Die Aktionsspalten können generell immer von mehreren Spielern genutzt werden.

Die Aktionen auf dem Spielplan sind auf **4 Aktionsspalten** aufgeteilt: **Einweihen**, **Entwickeln**, **Weiterziehen** und **Jagen**. Jede Spalte ist nochmals in **3 Bereiche** unterteilt: **Oben**, **Mitte**, **Unten**. Du setzt deine **Figur** immer auf das **oberste Feld**.

01. Das **obere Feld** führst Du **beliebig oft** aus, solange Du die Aktion bezahlen kannst oder möchtest.

*Jedes Karte bietet für jede Aktion ihre **Arbeitskraft** - diese ist **oben links** auf der Karte angegeben. **Stammesmitglieder** geben darüber hinaus weitere **Arbeitskraft**, wenn Du sie auf die **richtigen Aktionen** ansetzt.*

02. Dann darfst Du das **mittlere Aktionsfeld 1x** ausführen.

03. Bist Du der 1. Spieler, der in dieser Runde diese Aktionsspalte gewählt hat? Stelle deine **Figur** auf das **Symbol** und führe die Aktion aus. **Andernfalls** stellst Du deine **Figur** auf das **Sammelfeld**. In diesem Fall geschieht nichts weiter.

RUHEFELD AUSFÜHREN

→ Ziehe **sofort 1 Karte** (oder geringeres Einkommen).

→ **Optional:** erlege **1 deiner Tiere**.

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

***Keine Stammesmitglieder** auf dem Ruhefeld!*

[I.III] LEGE AUSGESPIELTE KARTEN AB

Lege alle in diesem Zug **ausgespielten Karten**, die **oberhalb deines Tableaus** liegen, offen auf deinen **Ablagestapel**.

[I.IV] ERSTELLE DEINEN SONNENFINSTERNISSTAPEL

***Nur im 3. Zug** deiner Runde!*

Spiele so viele **Fortschritte** oder **Stammesmitglieder** von deiner Hand, wie Du kannst oder möchtest, auf einen **verdeckten Stapel**. Dies ist dein sog. **Sonnenfinsternisstapel**.

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

[II] SONNENFINSTERNISPHASE

*Die Zugreihenfolge wird angepasst und jeder von euch darf **Sonnenfinsternis-Aktionen** durchführen.*

Führt gemeinsam folgende 3 Schritte durch:

01. Deckt **gleichzeitig** eure **Sonnenfinsternisstapel** auf und vergleicht den **Gesamtwert** der **Arbeitskraft** dieser Karten (links oben - der Bonus zählt nicht!).

→ **+1½ Arbeitskraft** pro **Figur** auf dem **Ruhefeld**.

***Aufgedeckte Fortschritte** erzeugen **keine Arbeitskraft** - sie dienen nur dem **Bluff** über die Anzahl der Karten in eurem **Sonnenfinsternisstapel**. Nehmt sie zurück auf die Hand.*

*Während der **Sonnenfinsternisphase** könnt ihr **keine Nahrung** ausgeben, um **Arbeitskraft** zu erhalten!*

02. Höchste Arbeitskraft wird **Startspieler**, usw. Bei **Gleichstand** wird die **relative Position** getauscht. Passt die **Zugreihenfolge** entsprechend an.

03. Führt in neuer **Zugreihenfolge** aus:

→ Erhaltet **Boni** der **Reihenfolgeleiste**.

→ Handelt die **Sonnenfinsternis-Effekte** der **Stammesmitglieder** in euren **Sonnenfinsternisstapeln** ab.

→ Erhaltet **Geländeinkommen** von Geländefeldern, auf denen Du den **höchsten Einfluss** (auch bei Gleichstand) besitzt.

*Jedes **Lager** erzeugt **1 Einfluss**.
Jede **Siedlung** erzeugt **2 Einfluss** auf **allen 3 angrenzenden Geländefeldern**.*

→ Erhaltet alle **sichtbaren Sonnenfinsternis-Einkommen** auf euren Spielertableaus.

*Hier werden auch Punkte von **Heiligen Steinen** vergeben. Legt anschließend alle Karten des **Sonnenfinsternisstapels** auf eure **Ablagestapel**.*

[III] VORBEREITUNGSPHASE

***Überspringe** diesen Schritt im letzten Zug der Partie und führt stattdessen die **Schlusswertung** durch.*

01. Schiebt den **Rundenanzeiger** auf das nächste nummerierte Feld.

*Beginnt nun die **3. Runde**, so schaltet ihr auch die untere **Auslage** der Fortschritte (II) frei.*

02. Nehmt alle **Figuren** zurück auf euer Tableau.

03. Legt neue **Tiere** in das **Jagdgebiet** (Spieleranzahl +1).

04. Füllt die **Fortschritts-Auslage** wieder **auf 8 Karten** auf:

→ **Runde 1:** Mit Fortschritten des **1. Zeitalters**.

→ **Runde 2 & 3:** Mit Fortschritten des **2. Zeitalters**. Legt zuerst alle Fortschritte des **1. Zeitalters** aus der Auslage ab.

05. Zieht je **5 Karten** von euren **Nachziehstapeln** auf die Hand.

*Es gibt **kein Handkartenlimit**. Das Nachziehen zählt **nicht** als Einkommen.*

WEITERE DETAILS

MEGALITH BAUEN

Wähle 1 Möglichkeit:

→ Startfeld eines Bauplatzes (grau).

Nur möglich mit grauen Megalithen!

→ Baue orthogonal angrenzend zu einem bestehenden Stein beliebiger Farbe.

→ Baue mittig auf einer Gruppe von 4 Megalithen.

*Megalithen nimmst Du immer **von links**. Graue Megalithen musst Du nicht zwingend auf einem Startfeld bauen, sie dürfen aber nur in der ersten Ebene (ganz unten) gebaut werden.*

→ **Unterste Ebene:**

Erhalte die abgedeckten Boni.

→ **Höhere Ebene:**

Neutral/andere 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.

Deine Farbe: Erhalte 2 Punkte für jeden Megalithen direkt unter deinem.

SCHRITTE AUF DER GÖTZENTAFEL

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

OPFERGABENLEISTE (LINKS)

→ Erreichst Du ein Feld mit **Bonus**, erhältst Du diesen sofort.

→ Erreichst Du das **obere Feld**, ist jeder weitere **Götze** 1 Punkt wert.

*Erhalte die **Punkte-Boni** bei Spielende.*

RUHMESLEISTE (RECHTS)

Platziere bei jedem Aufstieg deinen **Götzen so weit links** wie möglich. Verlässt ein **Götze** eine Stufe, werden alle anderen **Götzen** dieser Zeile nach links aufgeschoben.

*Erhalte die **Punkte-Boni** sofort.*

AKTIONEN IM DETAIL

Jeder Schritt ist **optional**. Kannst oder möchtest Du für eine Aktion nicht zahlen, überspringe den Schritt einfach.

EINWEIHEN

*Erhalte **neue Stammesmitglieder** und **begrabe** Karten.*

OBERES FELD (∞)

→ **Für je 1 Werkzeug & 1 Arbeitskraft:** Ziehe 1 Karte von einem **Stammesmitgliedstapel** auf die Hand. Führst Du diese Aktion mehrfach aus, musst Du von unterschiedlichen Stapeln ziehen.

*Du darfst eine Karte, die Du so erhältst, **nicht** für dieselbe Aktion wieder ausspielen!*

*Ist der **Stammesmitgliedstapel** leer? Erhalte 1 Punkt.*

MITTLERES FELD (1X)

Bezahle **1 Nahrung** und führe dann **einen oder beide dieser Schritte** durch:

→ Ziehe **1 Stammesmitgliedskarte** von einem Stapel und lege sie auf deinen **Ablagestapel**.

→ **Begrabe** 1 Karte.

UNTERES FELD (NUR 1. FIGUR)

→ Erhalte **1 Götze**.

→ **Begrabe** 1 Karte.

ENTWICKELN

*Erhalte **neue Fortschritte** und **heilige Steine**.*

OBERES FELD (∞)

→ **Für je 3 Arbeitskraft:**

Nimm **1 Fortschritt** aus der Auslage auf die Hand.

*Die Auslage wird erst in der **Vorbereitungsphase** wieder aufgefüllt.*

MITTLERES FELD (1X)

Kaufe **1 heiligen Stein**. Die **rechte Hälfte** der Auslage ist nur im **2. Zeitalter** (Runden 3 & 4) verfügbar. Die jeweiligen **Kosten** stehen auf deinem Tableau. Felder für **heilige Steine** werden **von links nach rechts** gefüllt. Erhalte sofort überbautes Einkommen.

*Nur **3x pro Partie** möglich. **Heilige Steine** können **nicht abgelegt** oder **überdeckt** werden.*

UNTERES FELD (NUR 1. FIGUR)

Erhalte **1 Werkzeug** und **1 Nahrung**.

WEITERZIEHEN

*Setze **neue Lager** ein, **verschiebe Lager** auf angrenzende Felder oder **entferne Lager** um **neue Siedlungen** zu bauen.*

OBERES FELD (∞)

Führe dann **einen oder beide dieser Schritte** durch:

→ **Zahle je 1 Werkzeug:**

Setze ein **Lager** deines Spielertableaus auf das **Startfeld** des Geländespielplans.

*Nimm Lager immer **von links**.*

→ **Zahle je 1 Arbeitskraft:**

Schiebe 1 deiner Lager auf dem Geländespielplan auf 1 benachbartes Geländefeld. Auch mehrfach möglich.

*Pro Geländefeld sind **beliebig viele Lager** erlaubt.*

MITTLERES FELD (1X)

→ **Bezahle 3 Nahrung:**

Baue eine **Siedlung** von deinem Spielertableau. Dazu musst Du auf allen **3 angrenzenden Geländefeldern** Lager haben. **Entferne** anschließend diese Lager.

*Nimm Siedlungen immer **von links**. Nur **1 Siedlung pro Verbindungspunkt** möglich.*

*Auf **Verbindungspunkten des Startfelds** darfst Du **keine Siedlungen** bauen!*

UNTERES FELD (NUR 1. FIGUR)

→ Setze 1 Lager auf dem Startfeld ein.

→ Verschiebe gratis 1 deiner Lager.

JAGEN

Finde, erhalte oder erlege Tiere.

OBERES FELD (∞)

Führe dann **einen oder beide dieser Schritte** durch:

→ **Für je 1 Arbeitskraft:**

Decke die **obersten 2 Karten** des Tierstapels auf und lege sie offen ins **Jagdgebiet** (max. 6 Karten!).

→ **Für je 1 Werkzeug & 1 Arbeitskraft:**

Nimm 1 Tier deiner Wahl aus dem Jagdgebiet und lege es in deinen Tierbereich unter deinem Tableau.

*Sind **Jagdgebiet** und **Tierstapel** leer? Erhalte 1 Punkt.*

*Die Auslage wird erst in der **Vorbereitungsphase** wieder aufgefüllt.*

MITTLERES FELD (1X)

→ **Erlege 1 deiner Tiere:**

Wähle **1 aufrecht liegendes Tier** und drehe es um 90°. Erhalte dann sofort das **Einkommen** der Tierkarte.

*Erlegte Tiere liefern dir **wichtiges Einkommen**, sind allerdings bei Spielende **keine Punkte** mehr wert.*

UNTERES FELD (NUR 1. FIGUR)

Ziehe die oberste Karte vom Tierstapel und lege sie offen in deinen Tierbereich. Ist der Tierstapel leer? Erhalte stattdessen 1 Punkt.

SCHLUSSWERTUNG

Nach der **4. Sonnenfinsternis** folgt die **Schlusswertung**.

01. Opfergabenleiste:

Teile die **Gesamtzahl** deiner **Nahrung** und **Werkzeuge** und erhalte Punkte entsprechend deiner Position.

*Hast Du diesen **Götzen** nicht bewegt? Erhalte keine Punkte.*

02. Ruhmesleiste und **begrabene Karten:**

1. Spieler (oben und ganz links): verwende **linke** Abbildung.
2. Spieler: verwende die **mittlere** Abbildung.
3. & 4. Spieler: verwende die **rechte** Abbildung.

03. Stammesmitglieder und **Fortschritte:**

Erhalte Punkte von Karten aus **Hand**, **Nachziehstapel**, **Ablagestapel** und von **begrabenen Karten**.

04. Punkte für **nicht erlegte Tiere** derselben **Art**.

*Erlegte Tiere geben **keine Punkte**. Überzählige Tiere ergeben keine neuen Sets!*

***Argentavis** gelten als Joker. Du kannst eine beliebige Anzahl dieser Tiere zu einem Set hinzufügen, um den Wert des Sets zu erhöhen. **Argentavis** können alleine kein Set bilden.*