

AHNEN

ERWEITERUNG



ENDLESS WINTER

ÜBERLEBE DIE LETZTE EISZEIT

Die Ahnen-Erweiterung fügt neue Stammesmitglieder und Tiere hinzu und bringt neue Häuptlinge mit. Außerdem gibt es hier zwei neue Module für die Fortschritte.

SPIELMATERIAL



75 neue Stammesmitglieder
(je 15 von 5 verschiedenen Typen)



10 neue
Fortschrittskarten
(5 pro Modul)



60 Tiere
(je 5 neue Tiere mit je 10 Karten,
2 neue Tiere mit je 5)



Alles Spielmaterial dieser
Erweiterung erkennt ihr
an diesem Symbol



5 neue Karten:
Häuptlinge

SO SPIELST DU MIT DEN AHNEN

DIE NEUEN STAMMESMITGLIEDER

Jedes neue Stammesmitglied dieser Erweiterung ist eine Variante zu einem passenden Stammesmitglied des Grundspiels – ihr erkennt den Typ eines Stammesmitglieds an seinem Symbol auf der Karte. Ihr könnt bei Spielaufbau (auch mit anderen Erweiterungen zusammen) für jeden der 5 möglichen Stammesmitglieder-Typen eine Variante mit demselben Symbol nehmen. Das bringt euch viel Abwechslung in euren Partien!

Achtung: Eine Ausnahme dazu sind die speziellen Stammesmitglieder von anderen Erweiterungen. Wenn der Spielaufbau vorschreibt, dass ihr ein spezielles Stammesmitglied verwenden müsst, könnt ihr es nicht ersetzen.



ODER



Beispiel: Statt mit den Schamaninnen zu spielen, könnt ihr die Heilerinnen wählen.

Gleicher Typ

Die neuen Stammesmitglieder funktionieren auf die gleiche Weise wie die Karten aus dem Basisspiel. Allerdings geben sie euch eher Einkommen, wenn ihr sie für ihre passende Aktionsspalte ausspielt, statt nur zusätzliche Arbeitskraft.



Beispiel: Du kannst die Feuersteinhauerin für 1 Arbeitskraft ausspielen.

Spielst du sie in deinem Zug bei der Aktion Entwickeln aus, darfst du 1 Arbeitskraft ausgeben, um zu einem Zeitpunkt deiner Wahl 2 Werkzeuge zu erhalten.

Beispiel: Die Fähigkeit der Heilerin hat kein Aktionsspaltensymbol. Somit kannst du sie unabhängig von der gewählten Aktionsspalte einsetzen. Die Sonnenfinsternis-Fähigkeit der Heilerin kopiert die Sonnenfinsternis-Fähigkeit einer anderen Karte in deinem Sonnenfinsternisstapel.



DIE NEUEN TIERE

Jedes neue Tier dieser Erweiterung ist eine Variante zu einem passenden Tier des Grundspiels – ihr erkennt den Typ eines Tiers (seine „Gattung“) an seinem Symbol auf der Karte. Ihr könnt bei Spielaufbau (auch mit anderen Erweiterungen zusammen) für jedes Tier stattdessen eine Variante mit demselben Symbol nehmen.



ODER



Gleicher Typ

Beispiel: Statt mit den Riesenfaultieren zu spielen, könnt ihr die Kurznasenbären wählen.



EINKOMMEN VON TIEREN

Nicht erlegte Tiere können dir nun Einkommen während der *Sonnenfinsternis* bringen. Nachdem du *Schritt 2* deiner *Sonnenfinsternis* abgehandelt hast, erhältst du das Einkommen aller deiner nicht erlegten Tiere. Dieses Einkommen ist davon abhängig, wie viele gleiche Tiere du jeweils hast. Besitzt du nur 1 Tier einer Gattung, erhältst du, was bei 1+ abgebildet ist. Hast du 2 Tiere davon, erhältst du, was bei 1+ und 2+ abgebildet ist, usw.

Achtung: Die neuen Tiere, die Einkommen bringen, bringen stattdessen **keine Punkte** bei der Endwertung!



Beispiel: Du hast 2 Schreckenshunde. Dadurch erhältst du als Einkommen 1 Nahrung und 1 Punkt.

Hinweis: Argentavis zählen jeweils wie eines deiner anderen Tiere. In jeder neuen Sonnenfinsternis darfst du das zu kopierende Tier wechseln.

Achtung: Spielt ihr auch mit der Erweiterung *Höhlenmalerei*? Tiereinkommen erhältst du vor dem Einkommen für die vollständig umrandeten Beinbereiche deiner Höhlenmalerei.

DIE 2 FORTSCHRITTSMODULE: WOHLSTAND & ZWIETRACHT

Ihr könnt mit einem oder beiden Modulen gleichzeitig spielen.

Wollt ihr mit Wohlstand spielen? Mischt in Punkt 5 des Aufbaus die 5 Karten des I. Zeitalters in den Fortschrittsstapel des I. Zeitalters.

Wollt ihr mit Zwietracht spielen? Mischt in Punkt 5 des Aufbaus die 5 Karten des II. Zeitalters in den Fortschrittsstapel des II. Zeitalters.

Immer wenn du einen Fortschritt aus einem dieser Module ausspielst und dessen obere Fähigkeit genutzt hast, dürfen nun alle anderen Spieler **FOLGEN**.

Entscheidet in **Zugreihenfolge**, ob ihr **FOLGEN** wollt.

- **FOLGEN eines Wohlstand-Fortschritts:**
Du erhältst die unten angegebene kleinere Fähigkeit.
- **FOLGEN eines Zwietracht-Fortschritts:**
Verliere 2 Punkte. Tust du das? Erhalte die obere Fähigkeit. Wichtig: Wenn du keine 2 Punkte verlieren kannst, kannst du nicht FOLGEN!



Wohlstands-Fortschritt



Zwietrachts-Fortschritt



DIE NEUEN HÄUPTLINGE

Wollt ihr mit den neuen H﻿auptlingen spielen? Ihr k﻿onnt hier ausnahmsweise **nicht** einfach beim Spielaufbau beliebige alte und neue H﻿auptlinge w﻿ahlen. Ihr m﻿usst stattdessen entscheiden, ob ihr entweder nur mit den alten oder nur mit den neuen H﻿auptlingen spielen wollt.

IMPRESSUM

Autor: Stan Kordonskiy

Entwicklung: Jonny Pac

Illustrationen: The Mico

**Künstlerische Leitung /
Projektmanagement /
Grafikdesign:** Yoma

Solomodus: Drake Villareal

3D-Modellierung:
Heriberto Valle Martinez

DEUTSCHE VERSION

﻿bersetzung:
Stefanie Schnitzler-Moll,
Markus Wienh﻿ofer, Marko Tatge

Grafik: Yvonne Tauss

Redaktion: Benjamin Sch﻿onheiter

Realisation: Matthias Nagy

www.**FROSTED**GAMES.de



© 2022 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin,
Deutschland,
unter der Lizenz von Fantasia
Games Limited

Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Ver﻿offentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit
vorheriger Genehm﻿igung erlaubt.



Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Stra bach 3
61169 Friedberg,
Deutschland.



Wähle die Sonnenfinsternis-Fähigkeit 1 anderen Stammesmitglieds in deinem Sonnenfinsternisstapel und führe sie aus.



FOLGEN: Alle anderen Spieler dürfen das, was hier rechts steht, in Zugreihenfolge machen, wenn sie möchten/können.



Punkte, die du verlierst.



Erhalte das, auf was der Pfeil zeigt.

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:

<https://pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team