

NEANDERTHAL

(regras vivas direto do site da editora)

Um jogo de cartas das origens da cultura para 1 a 3 jogadores.

Designer: Phil Eklund Version: Mar 27, 2018 Copyright © 2015 Sierra Madre Games

Gráficos e Iconografia: Karim Chakroun

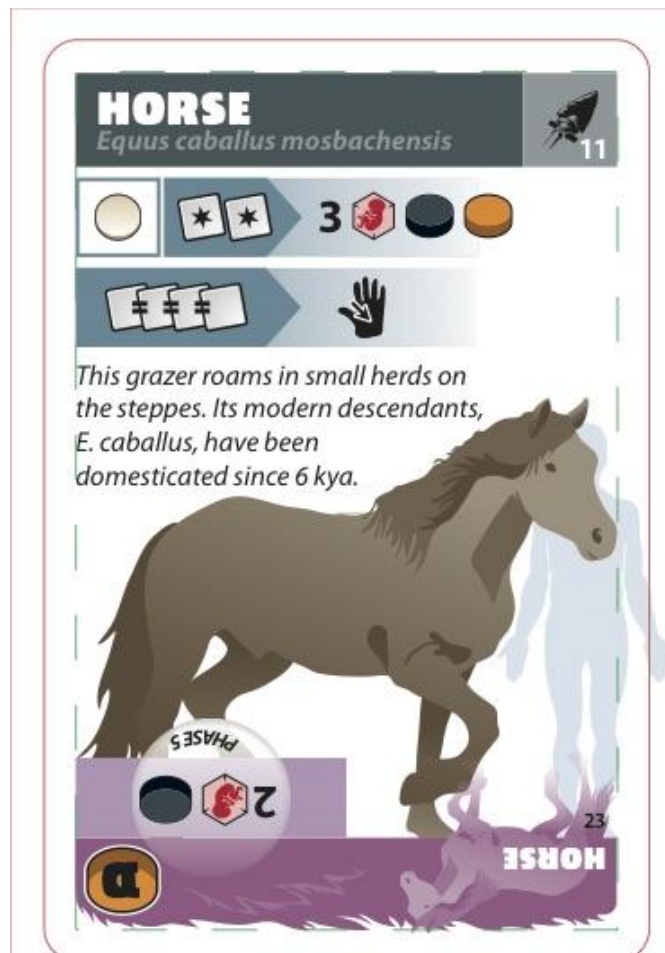
Editor de Regras: Kyrill Melai

Playtesters: Christopher Leko Mathew Tate mathewtate@hotmail.com (solitaire), Drake Immortalis drakeimmortalis@gmail.com, Andy Graham agraham2410@gmail.com, Chuck Parrott chuckparrott@earthlink.net, Juan Crespo juanma99@hotmail.com, Wulf Corbett wulfc@wulf.demon.co.uk, William Hutton williamhutton@gmail.com, Dr. Nicole Morper, Matt Eklund, Simon Skov Hansen (magenta font = active playtester with submissions), chrisleko@gmail.com, Michael Theiss paperemail11@yahoo.com, Maurizio Picanza maurizio.picanza@yahoo.com, robert.s.slaughter@gmail.com, David Kuznick dkuznick@gmail.com, Eric Gerber cgerber@socal.rr.com, Cole Wehrle cwehrle@gmail.com, Thompson Stubbs thompsonstubbs@gmail.com, Ken Southerland, crowmagnumb@gmail.com, Pete Grey petegrey@gmail.com, Upkar Gata-Aura uppyg@yahoo.co.uk, bhurrel@yahoo.com, nicolai_thorning@hotmail.com, Scott Henshaw sahenshaw@gmail.com, Nigel Buckle n.buckle@hotmail.com, Brett Burleigh II brr.rocket@gmail.com,

Tradução Alemã: Ray Horak gheire@vorsicht-bissig.de

Tradução Francesa: Karim Chakroun

Tradução Italiana: Riccardo Bux



<https://docs.google.com/document/d/1iBqZ4Mq7IyeB3aSFS1jbZDIS5MY9zN5Q6yHcUvEb-qq/edit?usp=drivesdk>

Tradução Japonesa: Masahiro Nakamura

Tradução Espanhola: Manuel Suffo

Tradução Holandesa: Filip Goussaert

Tradução Tcheca: David Hanáček

Estatísticas: Pablo Klinkisch

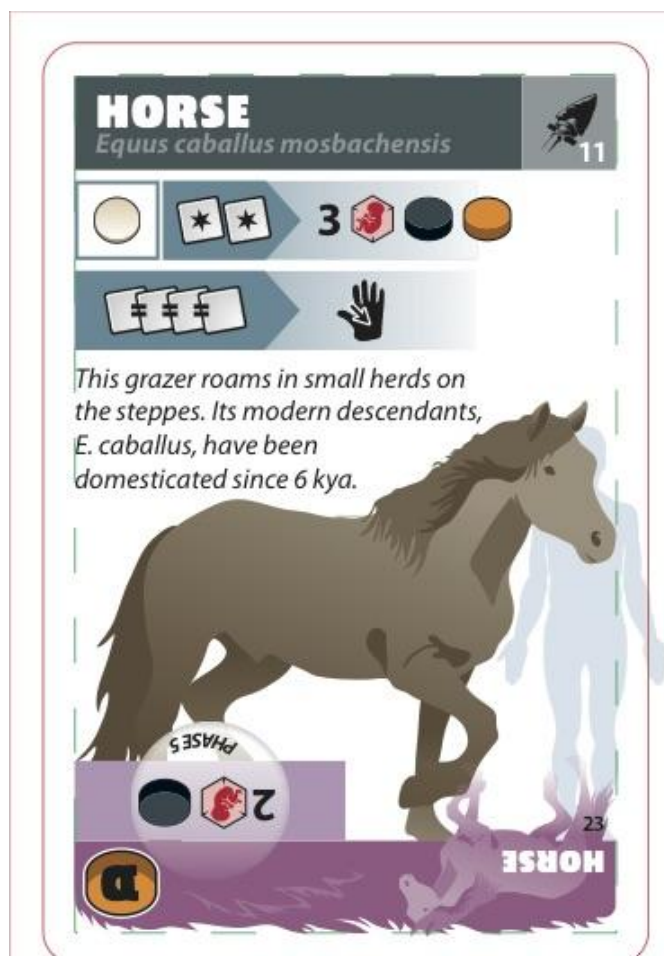
Sessões de Playtest aqui:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sMP3RZ9bNf4X1dCW8Ysd989LzmtA3ZfwSxOZrIVQ4Xg/edit#gid=0>

Vassal Module 2.2, Stefano Tiné:

http://www.vassalengine.org/mediawiki/images/4/4f/Neanderthal_2.2.vmod

Mudanças de Regras em Verde são aquelas entre a 1ª e a 2ª edições. Mudanças após a 2ª Edição estão em Vermelho.

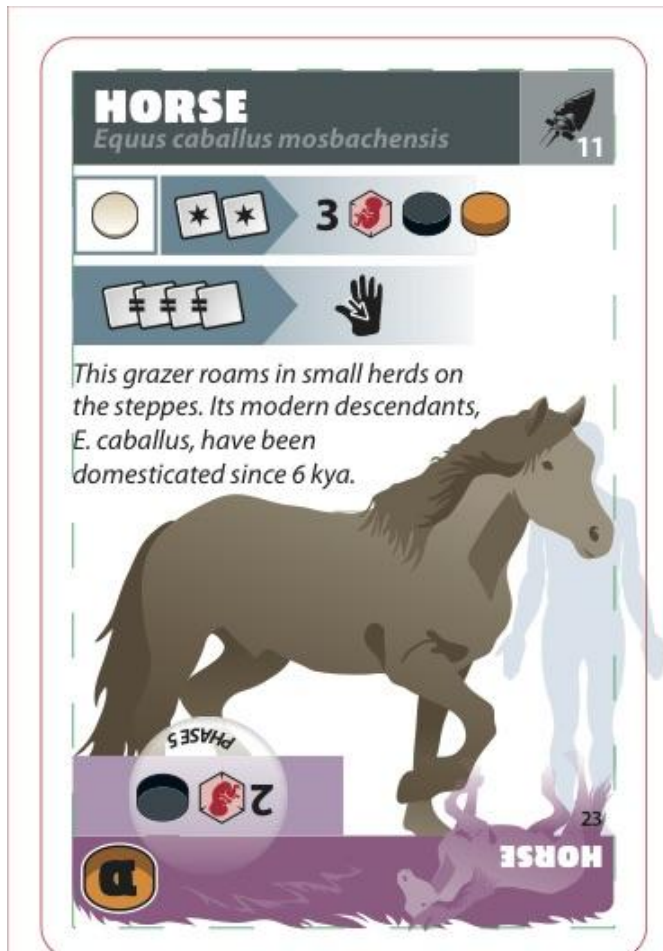


INTRODUÇÃO

O maior mistério na antropologia é o que iniciou a revolução cultural 45.000 anos atrás na Europa, quando sua metade superior estava coberta com uma camada de gelo. Os Arcaicos, os Neandertais e os recém-chegados Cro-Magnons, que anteriormente nunca haviam deixado registro de arte, religião, ritual ou ciência, e que não haviam alterado sua tecnologia de machadinha em um milhão de anos, de repente explodiram em uma enxurrada de pinturas rupestres, adornos corporais, figuras esculpidas de Vênus, instrumentos musicais, enterros intencionais e novas ferramentas portáteis. E essa revolução se espalhou de uma espécie humana para outra, cada qual tendo desfrutado de cérebros grandes por cem mil anos sem nenhuma atividade cultural prévia. O que eles estavam fazendo com toda aquela inteligência que não se manifestou em uma única nova ferramenta ou mudança de comportamento detectável no registro arqueológico? Este jogo sugere que eles estavam aperfeiçoando suas habilidades de linguagem para um ponto inicial que abriu portais entre os domínios do cérebro e permitiu a fluidez da linguagem.

A. RESUMO

Os três jogadores representam as espécies de humanos lutando para sobreviver na Europa durante o último Glacial (45000 a 35000 anos atrás): o Homem Arcaico (Verde), Neanderthal (Amarelo) e o Cro-Magnon (vermelho). Você começa o Jogo **vocal** (i.e. palavras para falar, porém sem ideias) e com um **comportamento sexual** (promíscuo, harém ou matrimonial). Seu repertório de discos representam seu **vocabulário** de palavras sociais (disco laranja), técnicas (disco preto) ou natureza (disco branco). Use-os para estabelecer **Anciãos** ou **Maridos** Inexperientes, ou para o leilão cultural representado pelas **cartas de filhas**. Recupere vocabulário através da caça da megafauna da Era do Gelo, o que também pode dar bebês para sua próxima geração. A cultura de suas filhas experientes cerebrais, eventualmente dando a revolução cultural convertendo-o para uma faísca de uma cultura tribal. Historicamente, pelo fim do jogo para todas as espécies morrem, exceto os descendentes do Cro-Magnon (Somos nós!).



anos).

suas
fase.

em

no
da

C. A
carta

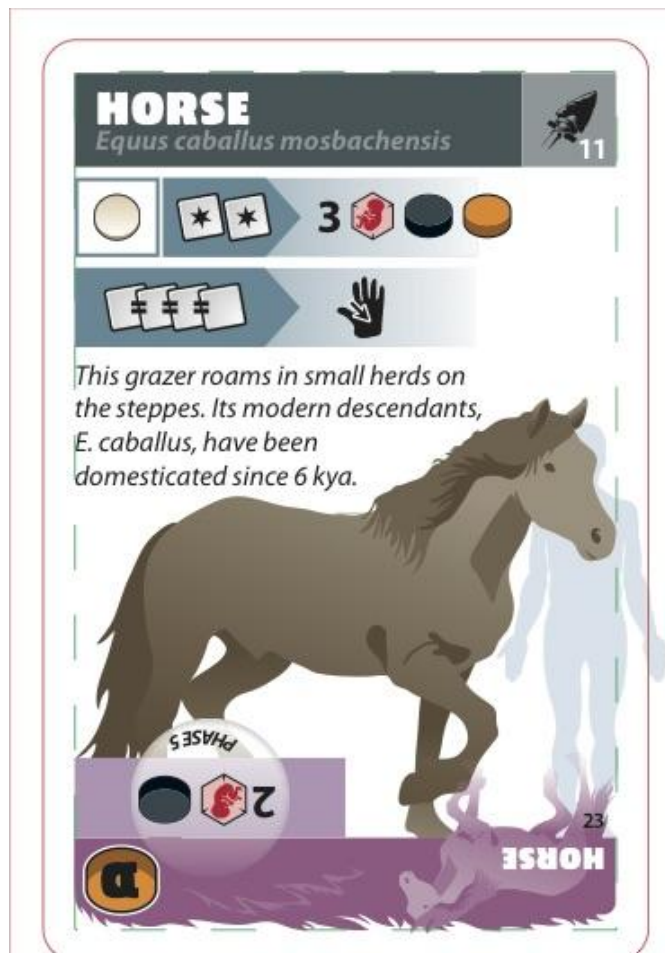
ajuda

A. **Turnos.** Cada **turno** do jogo representa 40 gerações (perto de 800). Cada turno possui seis fases (A1) durante a qual cada jogador realiza ações antes de mudar para a próxima

B. **Terminologia.** Termos sendo definidos são escritos em Negrito ou itálico se definidos em outro local. **Termos em caixa alta** são definidos no Glossário de Funções dos Membros do Tribo.

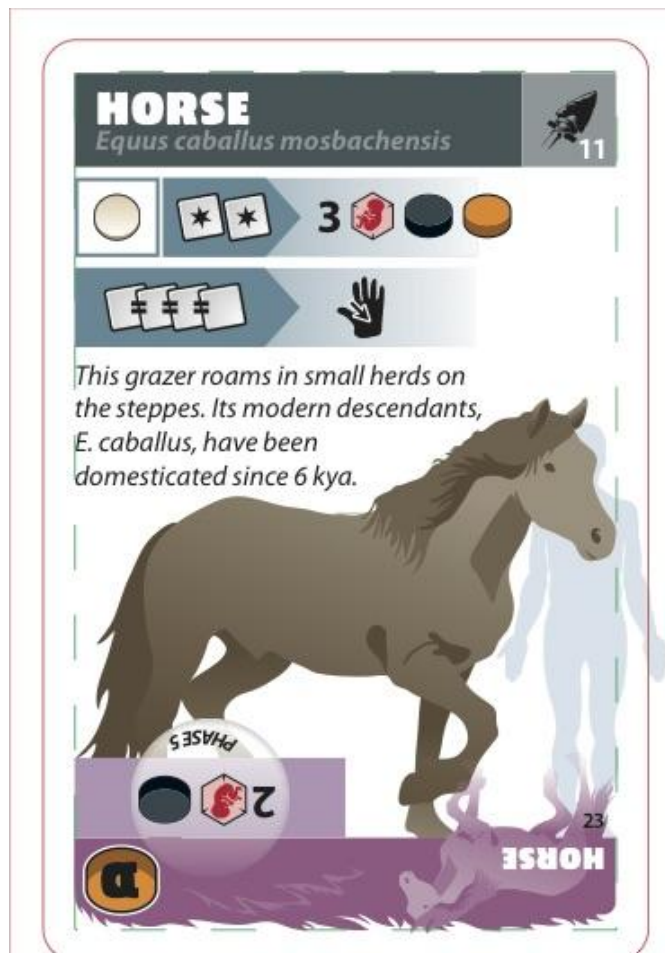
Regra de ouro. Se o texto de uma carta contradiz uma regra, a carta prevalece. Se o texto no cartão de uma carta contradiz uma regra, a regra prevalece.

- D. **Combinação com Greenland (K1).** Greenland está também na série Dominata, e assim utiliza as mesmas regras, mecânicas e componentes.
- E. **Diferenças com Greenland.** Além de introduzir novos conceitos (Vocal, Comportamento Sexual, Nevascas, Predadores, Coleta, Portais, Neolexia, Refugiado, Pré Condições e Experiências), Neanderthal usa diferente manipulação de discos (B3), um novo Fogareiro (D4) e novo sistema de custos para Promoção de Ancião (E2), Matrimônio (E3) e Ações de Ancião (I3). Por não ter rerrolagens, os turno deve ser mais rápidos. Invasores podem tentar matrimônio apenas como pretendentes solitários (E3), não como um grupo de *Invasores Sabine*.



A1. SEQUÊNCIA DE JOGO DO NEANDERTHAL (6 fases por turno)

1. **EVENTO E LEILÃO CULTURAL (D).** Revele a carta de Evento/Filha no início do turno. Isso indica o *primeiro jogador* (A2) e os ícones de eventos do turno, aplicados em todos os jogadores da direita para a esquerda. Então gire a carta 180° para o *leilão* cultural da filha (D7).
2. **ALOCAÇÃO DE CAÇADORES (E).** Todos os jogadores alocam seus membros da tribo não-alocados em um Bioma (E1), em promoção para Ancião (E2) ou em realizar uma *corte* (E3).
3. **NEGOCIAÇÃO, ATAQUE E COLETA (F).**
 - a. **Subornos.** Assim que um dos negociadores possua um Chefe, os jogadores podem oferecer subornos para os outros para pacificamente retirar seus Caçadores dos Biomas disputados, inclusive oferecendo casamentos com suas filhas (F1).
 - b. **Teste de Ataque.** Os jogadores devem usar seus Caçadores para atacar outros Caçadores na mesma carta (F2).
 - c. **Espécies coletoras** adicionam um Bebê para cada *Bioma Coletável* (F3) que elas ocupam.
4. **ROLAR PARA CAÇAR (G).** Todos os jogadores fazem rolagens de caça, rolando um dado para cada Caçador alocado. Se o número de acertos rolados for pelo menos igual ao número de dados no ícone de acertos, adicione Bebês (membros da tribo não-alocados para a próxima geração) e liberte discos dedicados (em Anciãos, Filhas, Maridos, Animais Domésticos ou Invenções inexperientes) da cor conforme indicado.
 - a. O ícone de “1” **Dado Preto** = cada 1 rolado é um acerto;
 - b. O ícone de “*” **Dado Branco** = cada 1 ou 2 rolado é um acerto;
 - c. **Desgaste na Caçada.** O ícone de Congelamento e o de mordida de Animal mostram quais resultado matam Caçadores, independente da Caçada ser um sucesso ou não (G0);
 - d. **Corte.** Um sucesso na corte de uma filha experiente coloca um Marido (G1).
 - e. **Invenções.** Possuir certas cartas de invenção permite que rolagens de dado “3” conte como 1 (G2);



f. **Disputas.** Em um Bioma disputado, a primeira Caçada com sucesso envia todos os outros Caçadores de volta com as mãos vazias (G3);

g. **Predadores.** Após uma Caçada com sucesso em um “Big game” Bioma, mova todos os Caçadores para o Predador mais perto na fileira para uma segunda Caçada (G4);

h. **Troféus.** Biomas com Troféus podem ser adicionados ao seu Tabuleiro (G5), não sendo substituídos, deixando um espaço na fileira. Biomas com Animais Domésticos ou invenções podem ser pegos para a sua mão (G6), mas são substituídos na fileira pela primeira carta do baralho;

i. **Sobreviventes.** Caçadores Sobreviventes retornam para você como *membros da Tribo não-alocados* (B0).

5. ANIMAIS DOMÉSTICOS

(H). Cada carta de animal experiente no seu tabuleiro fornece para você Bebês e liberam discos dedicados conforme especificado.

6. **AÇÕES DE ESPÉCIE (I).** Você pode realizar uma ação:
- Ação de Portal** (somente Vocal) adicione um disco de portal do seu vocabulário no seu mapa de cérebro (I1). Isso pode fazer você virar seu Cartão de Espécie para o lado Tribal(I1d).
 - Ação de Neolexia** (somente Vocal) libere um disco dedicado para o seu vocabulário (I2).
 - Ação de Ancião** (somente Tribal) adicione um carta de animal doméstico ou de invenção da sua mão para o seu tabuleiro (I3). Para realizar uma Ação de Ancião, você precisa de um Ancião do Nível adequado e você também deve dedicar uma disco de vocabulário da cor específica colocando na carta de animal doméstico ou de invenção (inexperiente).

A2. ORDEM DOS JOGADORES - FASES 1 E 2

O ícone mais à esquerda no **topo** da carta de **evento**/filha mostra a cor do primeiro jogador e a cor seguinte mostrará o segundo jogador daquele turno. Para as primeiras duas fases, os jogadores seguem esta ordem quando realizam a fase.

- **Conselho de Guerra.** Se a carta do turno designa um jogador como primeiro jogador e ele possuir um Ancião Rank 4 (Guerreiro) no início do turno, ele pode designar a ordem dos jogadores neste turno.

A3. ORDEM DE NEGOCIAÇÃO OU DE ATAQUE - FASE 3

Qualquer Caçador alocado em um Bioma contestado após as negociações deve atacar (F2) os outros Caçadores. O jogador com mais vocabulário técnico (discos pretos) ataca primeiro. Se houver empate segue a *ordem dos jogadores* (A2).

- **Primeiro a atacar.** A Mulher Totem (filha #) permite você primeiro em qualquer carta disputada.

DE CAÇADA - FASE 4 OU CORTES REALIZADAS ORDEM:

1. **Rolagens sem disputas.** jogador rola em cada Corte ou Bioma predador sem disputa na ordem que quiser. **Quando realizando rolagens a dos jogadores (A2) é utilizada somente se for solicitada por um jogador;**
2. **Rolagens disputadas.** Role cada Corte ou Bioma sem predador, ordem especificada pelo primeiro jogador;
3. **Predadores.** Role para todos *Biomias Predadores* (G4), na ordem especificada pelo primeiro jogador;
 - **Ordem de Menos Caçadores.** Num Bioma em disputa, jogador com menos Caçadores caça primeiro. Se empatado segue a *ordem*

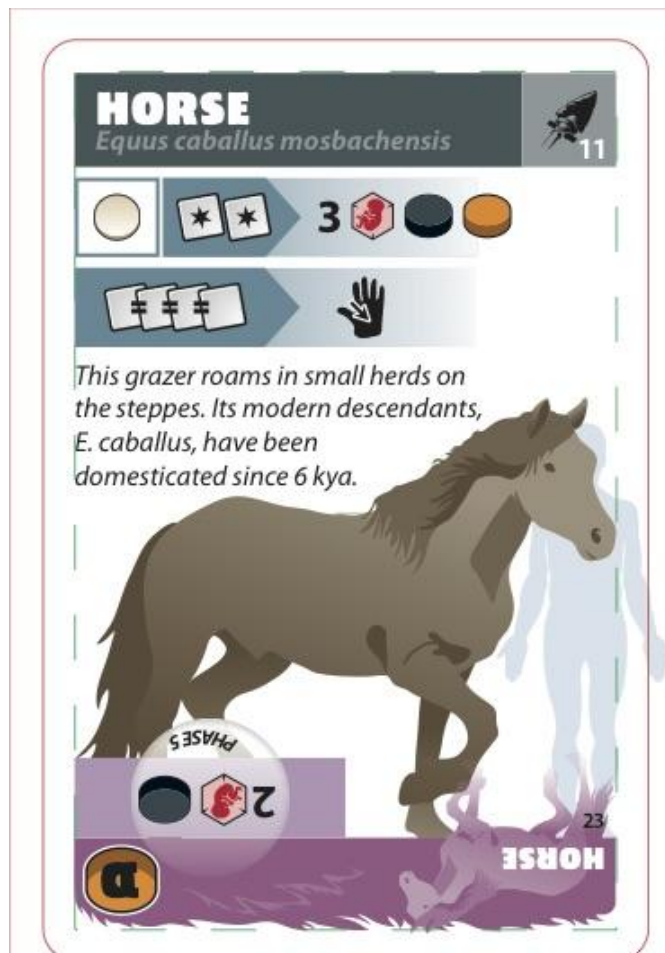
atacar
A4. ORDEM CAÇADAS NESTA

Cada sem **ordem**

para na

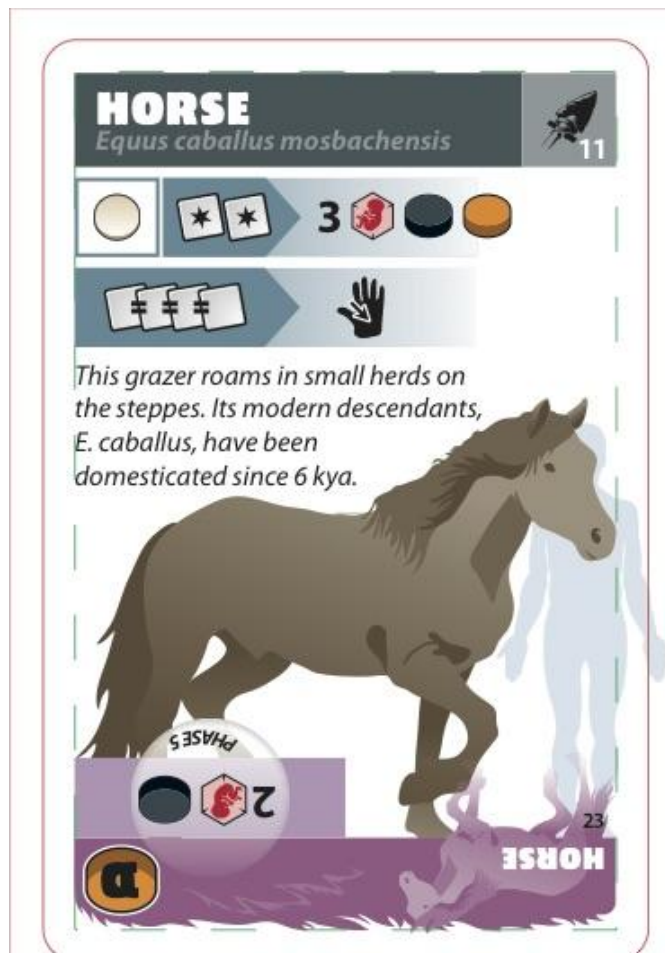
os

o



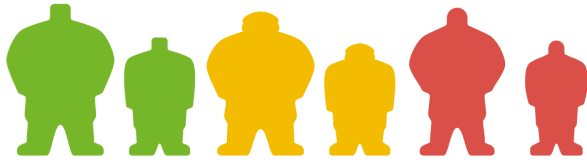
- *dos jogadores (A2).*
- **Primeiro a atacar.** A Mulher Totem (filha #) permite você atacar primeiro. Se empatado segue a *ordem dos jogadores (A2).*

A5. FASES 5 E 6 SEGUEM QUALQUER ORDEM.



B. COMPONENTS

54 Membros da Tribo representam Anciãos se alocado em um Cartão de Espécie, Maridos se alocado em uma caixa de marido de uma Filha Experiente ou um Caçador se alocado em qualquer outro Bioma. São 18 de cada cor de jogador :o Arcaico (Verde), Neanderthal (Amarelo) e o Cro-Magnon (vermelho). Você deve manter seus membros da tribo não-allocados separados do cemitério comum.



- 3 Membros da Tribo Grandes.** Cada Jogador tem um membro da tribo grande, usado como *Caçador Alfa* (E5);
- 3 Cartões de Espécies** (cada jogador inicia com um). Você começa no lado Vocal, retratando o Mapa do Cérebro. Discos dedicados no seu Mapa do Cérebro indica Portais entre os três Domínios cerebrais. Membros da tribo alocados no lado Vocal representam até 4 tipos de Anciãos, cada um com suas habilidades mostradas. Vire para o outro lado se você converte ao tribalismo, permitindo mais 2 tipos de Anciãos;
- 15 Discos Laranjas** representam as palavras sociais. Use-os para elevar Filhas com habilidades sociais e para promover membros da tribo em Maridos, Ancião Guerreiro ou Ancião Chefe. Seu Vocabulário (discos das 3 cores) ajudam a manter sua tribo unificada e sem refugiados durante caos;
- 15 Discos Brancos** representam palavras da natureza (incluindo o uso de ossos, chifres e marfim). Use-os para elevar Filhas com habilidades de Natureza, promover membros da tribo em Ancião Xamã ou Ancião Caçador, inventar ferramentas de ossos e domesticar animais;
- 15 Discos Pretos** representam as palavras técnicas (especificamente para fabricar e usar ferramentas de pedras). Use-os para elevar Filhas com habilidades técnicas, promover membros da tribo em Ancião Fogareiro ou Ancião Knapper, atacar primeiro e inventar ferramentas de pedra;

60 Cartas.

Biomos da Europa

10 dados de

Ataques,

1 Folha de

1 Seta para

2 Cartelas de

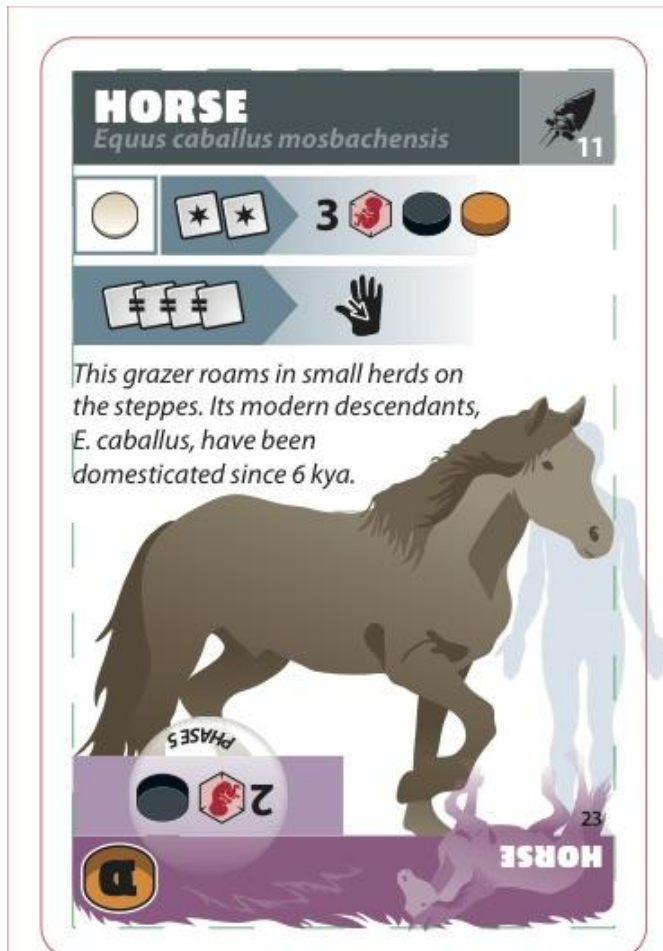
B1. TIPO DE

O

direito
(ponta de
Corte /

ao

ele ser
ou



Que são 21 cartas de Evento/Filha, 18 Norte da Europa, 18 Biomos do Sul e 3 cartas de Comportamento Sexual;

seis lados (10d6). Usados para Caças ou Falecimento de Anciãos;
Conquistas;
marcar o primeiro jogador;
Ajuda.

BIOMA E CLIMA

ícone de Bioma no canto superior descreve seu tipo: Caçada big game flecha); Caçada small game (lança); coleta (porrete).

- Clima. O Número próximo ícone de tipo de Bioma é o clima. Quanto menor o clima, mais provável substituído durante um *resfriamento aquecimento global* (D1).

B2. TABULEIRO E MANEJO DE MÃO

Tabuleiro. Você irá manipular fileiras de cartas abertas ao redor do seu Cartão de Espécie, essa combinação será chamada de seu Tabuleiro. Seu Tabuleiro inicia com seu Cartão de Espécie e sua Carta de Comportamento Sexual. Durante o jogo você poderá adicionar Filhas, Troféus, Animais Domésticos e Invenções.

Mão. Durante o jogo você pode coletar Biomas com o ícone de “mão” para a sua mão (G6). Enquanto estiver na sua mão elas representam idéias não realizadas e portanto não estão em jogo e suas habilidades de Pontos de Vitória não estão ativados até que você jogue-as no seu tabuleiro como uma *ação de Ancião* (I3).

- **Tamanho da Mão.** O tamanho da sua mão é igual ao número de Anciãos Experientes (**somente no lado tribal**), antes da alfabetização, apenas os Anciãos eram capazes de passar informação entre gerações.
- **Ajuste de Mão.** Se você adquirir um nova carta para a sua mão e ela já estiver cheia, você deve escolher e descartar um deles. Se o seu tamanho de mão diminuiu (i.e. você perde um Ancião), você deve descartar cartas até alcançar seu tamanho de mão.
- Cartas D ou I. Biomas que podem ser ganhos para a sua mão são marcados com um D (Animais Domésticos) ou um I (Invenções).

B3. MANEJO DE DISCOS E EXPERIÊNCIA

Você está estritamente limitado aos 5 discos laranjas, 5 brancos e 5 pretos com os quais você começa o jogo. Você nunca vai ganhar, trocar, mudar de cor ou perder discos. Seus discos estarão sempre livres (ou seja, no seu vocabulário) ou **dedicados**.

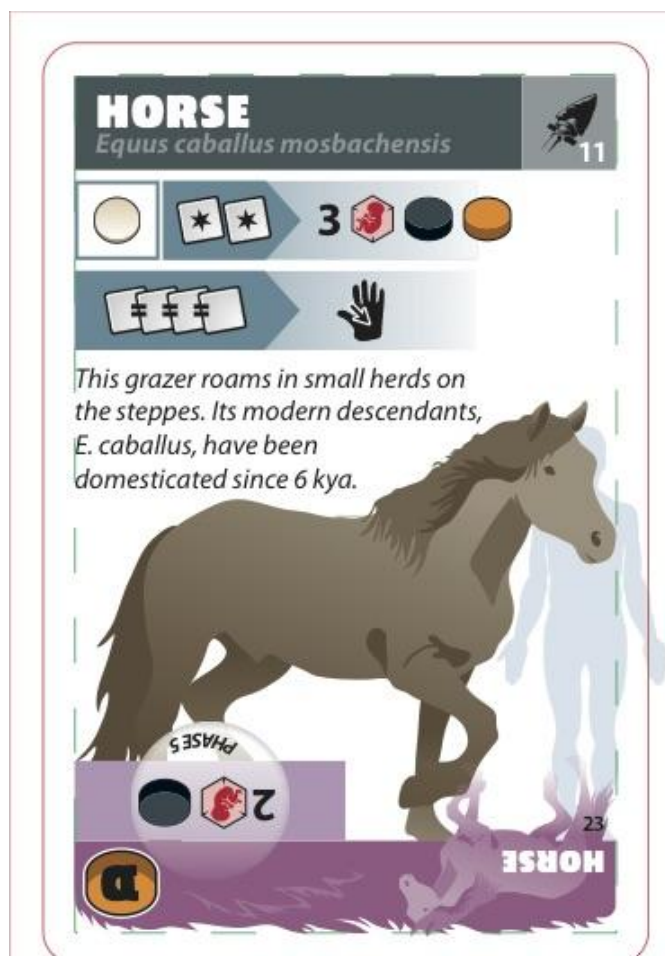
- Vocabulário.** Este é o número de discos livres no seu tabuleiro. Use seu **vocabulário** para participar de leilões culturais, como pré-requisitos para a caça e para a promoção de Anciãos, Maridos e animais domésticos inexperientes. Finalmente, um grande vocabulário promove a coesão social, evitando o caos.
- Portais** Estes são discos no seu mapa do cérebro. Use seus portais para neolexia e como pré-requisitos para Anciãos das classes 3, 4 e 5. Os discos de portal não são liberados até que você tenha um certo número, então você se **converte imediatamente** ao tribalismo (I1d).
- Anciãos e Maridos inexperientes.** Um disco dedicado a promover um Ancião ou Marido é colocado sob o seu Meeple para indicar que ele ainda não é **experiente e suas habilidades estão inativas**. Este disco pode ser liberado pela *neolexia* (I2), *caça* ou *animais domésticos* (H1).
- Filhas**

filha,
uma
para
suas
discos
(I2),
(H1).
todos

do

possui
de

do seu
menos



B4.

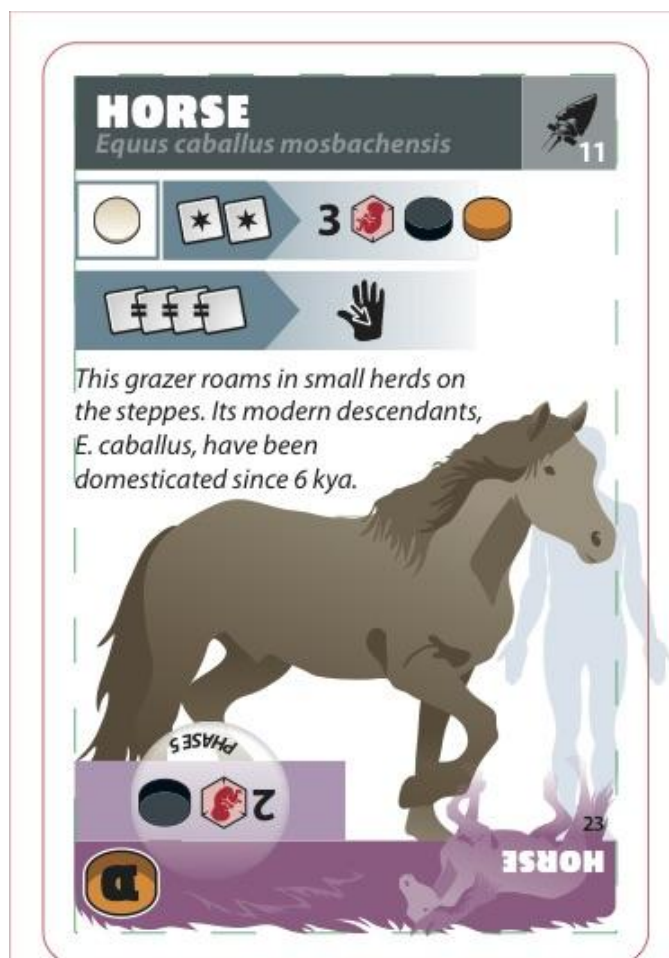
Inexperientes, Cartas D (Animais domésticos) e Cartas I (Invenções). Discos dedicados a uma carta de para domesticar um animal ou criar invenção são colocados nas cartas indicar que eles são inexperientes e **habilidades estão inativas**. Esses podem ser liberados pela *neolexia caça* (G3) ou *animais domésticos*. **A carta torna-se experiente quando os discos são removidos.**

E. Discos PMC (Participação Macho na Criação). Se você tem comportamento sexual promíscuo ou um harém, coloque discos, chamados **discos PMC**, na sua carta de comportamento sexual, onde indicado. Esses discos são removidos vocabulário e não são liberados a que você mude de comportamento sexual.

MANEJO DE MEEPLE

Você está limitado a 1 Alfa e 18 membros da tribo da sua cor fornecida. **Trate seu Alfa como um Caçador comum até que você ganhe** um ou mais Anciãos **experientes** das classes 3, 4 ou 5 (E2), o que confere habilidades Alfa.

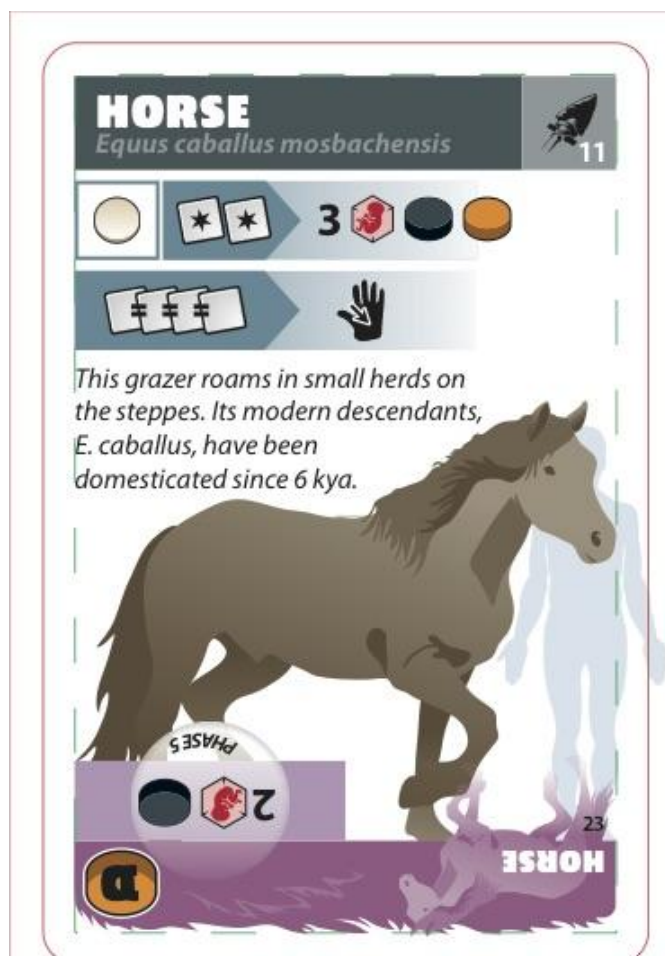
- A. **Troca Alfa-Caçador.** Durante qualquer fase, você pode trocar seu Alfa por um membro da tribo não alocado, se o seu Alfa estiver no cemitério ou permanentemente alocado como Ancião ou Marido.



C. SETUP

1. **Eventos.** Separe as cartas de Evento/Filha, e aleatoriamente crie um baralho de Evento/Filha com 10 cartas. Coloque de lado as demais, pois podem ser usadas durante o jogo.
2. **Baralhos de Biomas.** Separe os biomas do Norte da Europa e os do Sul da Europa e crie um baralho para cada com as cartas viradas para baixo.
3. **Biomas Europeus.** De cada baralho de Bioma revele as 6 primeiras cartas enfileiradas. Essas são as fileiras do Norte e do Sul.
4. **Cartões de Espécie Iniciais.** Aleatoriamente atribua um Cartão de Espécie para cada jogador (vermelho, amarelo ou verde). Cada jogador o coloca em sua frente virado para o Lado Vocal (mostrando o cérebro) para iniciar seu **tabuleiro**.
5. **Cartas de Comportamento Sexual.** Distribua aleatoriamente cada uma das três cartas duplas (com **ícone de cometa** no canto superior direito) de **comportamento sexual** para cada jogador, que escolherá com qual dos lados iniciará a partida.
6. **Membros da Tribo Iniciais.** Cada jogador pega 1 Alfa e 18 **membros da tribo** da sua cor. Coloque 6 membros da tribo abaixo do seu Cartão de Espécie; esses serão seus **membros da tribo não alocados**. Coloque outro membro da Tribo no local do Ancião Fogareiro no canto inferior esquerdo do seu cartão de espécie (marcado com uma seta para baixo), com um disco preto dedicado (indicando que ainda é inexperiente), este é o seu **fogareiro**. Coloque sem Alfa e todos os demais membros da Tribo junto com os dos outros jogadores no **Cemitério**. Seria melhor usar um pote como **cemitério** para manter separado dos membros da tribo vivos
7. **Discos Iniciais.** Cada jogador começa com 5 discos de cada cor. Guarde estes 15 discos próximos ao seu Cartão de Espécie. Eles serão chamados de seu **vocabulário**. Você nunca ganhará, trocará, mudará a cor ou perderá esses discos. Seus disco sempre estarão livre (i.e. no seu vocabulário) ou **dedicados**, como:
 - a. **Portal Inicial.** Do seu vocabulário, coloque 1 disco da cor especificada no portal marcado com uma seta para baixo no seu mapa do cérebro.

que



8. **Seu** fileiras de de chamada inicia com

jogo você Animais

9. **Sua Mão.** Biomas mão.

portanto de Pontos você

b. **Fogareiro.** Do seu vocabulário, coloque um disco preto embaixo do seu Fogareiro. Isso indica ele começa Inexperiente.

c. **Discos PMC.** Do seu Vocabulário coloque tantos discos quanto o indicado na sua carta de Comportamento Sexual (B3). Esses discos permanecerão alocados até que você mude seu Comportamento Sexual.

Tabuleiro. Você irá manipular cartas abertas ao redor do seu Cartão Espécie, essa combinação será de seu Tabuleiro. Seu Tabuleiro seu Cartão de Espécie e sua Carta de Comportamento Sexual. Durante o

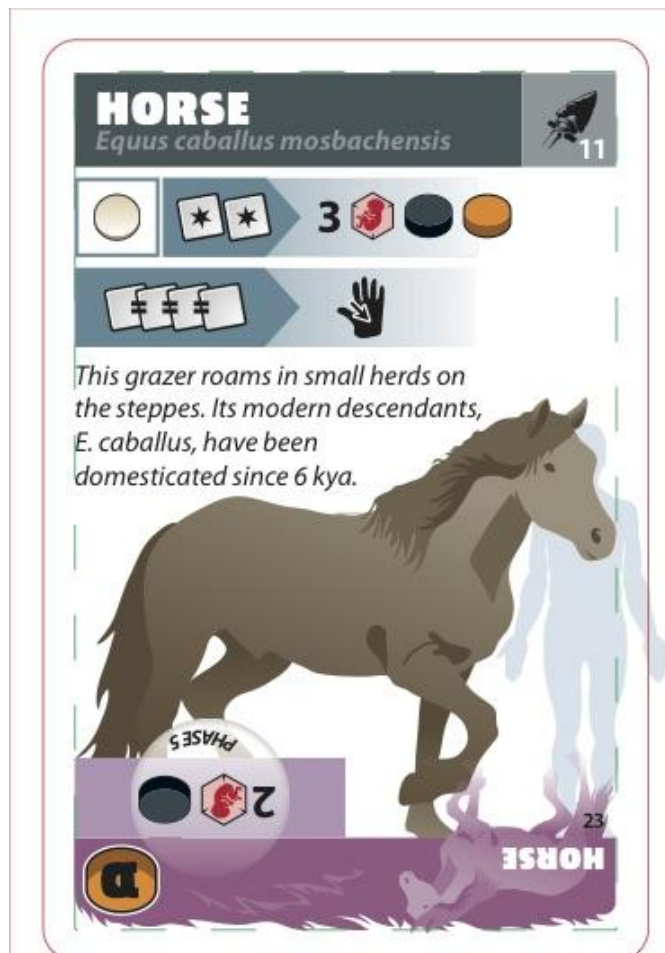
podrá adicionar Filhas, Troféus, Domésticos e Invenções. Durante o jogo você pode coletar com o ícone de “mão” para a sua Enquanto estiver na sua mão elas representam idéias não realizadas e não estão em jogo e suas habilidades de Vitória não estão ativados até que jogue-os no seu tabuleiro. O tamanho

da sua mão é igual ao número de Anciãos Experientes (somente no lado tribal). Se você adquirir um nova carta para a sua mão e ela já estiver cheia, você deve escolher e descartar um deles. Se o seu tamanho de mão diminuiu (i.e. você perde um Ancião), você deve descartar cartas até alcançar seu tamanho de mão.

C1. O JOGO PARA 2 PESSOAS

Pegue 2 espécies aleatória e o material para a terceira espécie não será usada.

- A. **Primeiro Jogador.** Se a cor de jogador que não está no jogo é assinalado como o primeiro, o segundo ícone de cor indica qual jogador será o primeiro.
- B. **Conversão para Tribal** ocorre com 6 ao invés de 5 portais.



D. FASE 1, EVENTO E LEILÃO CULTURA (ordem dos jogadores)

- A. **Primeiro jogador.** Revele a carta de evento/filha e determine o primeiro jogador (A2).
- B. **Eventos.** Aplique os efeitos de cada ícone de eventos da direita para a esquerda a todos os jogadores (D1 a D6).
- C. **Leilão de Cultura.** Jogadores Vocais participam de leilão da carta de evento/filha (D7).

D1. RESFRIAMENTO E AQUECIMENTO GLOBAL (ícone solar)

O **ícone de resfriamento global** significa pegar a carta do topo do baralho do Norte da Europa e, sem revelá-la, usá-la como uma **barreira de gelo** (isto é, com a face para baixo) para substituir a menor carta de *clima* (B1) na fileira do norte. A carta que foi substituída muda diretamente para a fileira do sul, substituindo a carta já existente, que é descartada do jogo.

- A. **Barreira de gelo.** Considere que as barreiras de gelo têm um clima muito alto, então eles não são afetados pela mudança climática além do “Derretimento Glacial” (próximo parágrafo). Se o norte estiver totalmente congelado durante o resfriamento global, coloque uma barreira de gelo diretamente na fileira do sul (em um espaço, se houver algum, ou substituindo o Bioma de menor clima no sul, se não houver espaços) para dar espaço a outra barreira de gelo do norte.

Exemplo: Ocorre o resfriamento global. As três cartas existentes na fileira do norte são o clima 12, 23 e 27. A carta do clima 12 é deslocada para o sul e substituída por uma nova carta virada para baixo comprada do baralho do norte, representando o crescimento de uma barreira de gelo do norte. A carta deslocada muda para o sul e substitui a carta logo abaixo.

O **ícone do aquecimento global** significa para revelar a carta do topo do baralho do sul da Europa e usá-la para substituir o Bioma de menor clima (B1) na fileira de sul. Mude o Bioma substituído diretamente para o norte, ou em um espaço se houver ou no lugar do Bioma logo acima que sai do jogo. No entanto, se o Bioma estiver logo abaixo de uma barreira de gelo, em vez disso, e descarte o

em vire-a para revelar seu lado sem gelo Bioma deslocado para fora do jogo.

A. Derretimento Glacial.

Depois que o novo Bioma é colocado, o aquecimento global derrete as barreiras de gelo no sul da Europa. Indique isso virando as cartas cima.

GLACIAL (ícone da geleira)

outra carta de evento/filha do baralho não utilizado e, sem olhar coloque-a no fundo do baralho de do jogo. Isso adiciona mais um turno

FALECIMENTO DOS ANCIÃOS dado de caveira)

jogador rola um número de dados número de ícones de "dados de mata cada Anciã do nível rolado, se

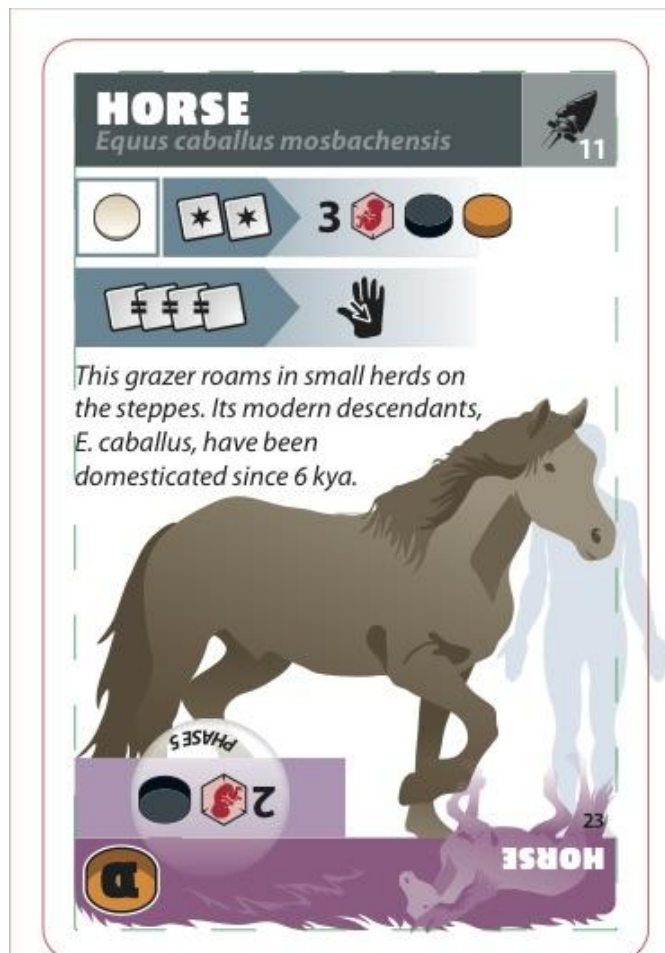
para

D2 WÜRM

Pegue aleatoriamente para ela, eventos/filhas ao jogo.

D3

(ícone de Cada igual ao caveira", e



ele tiver algum (A1.6). Ele envia o Anciã morto para o cemitério, se for inexperiente, devolve o disco ao seu vocabulário. Se ele não possuir o Anciã afetadas, não há efeito.

HORSE
Equus caballus mosbachensis

11

○ ★ ★ 3 🦷 🟩 🟠

📄 📄 📄 🖐️

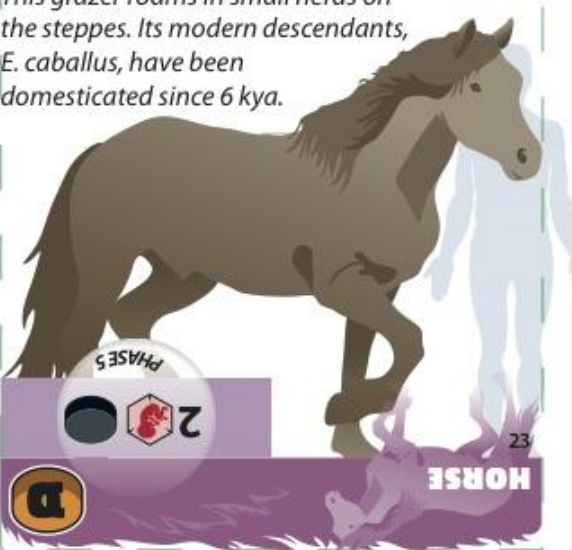
*This grazer roams in small herds on the steppes. Its modern descendants, *E. caballus*, have been domesticated since 6 kya.*

PHASES

2 🦷 🟩

23

HORSE



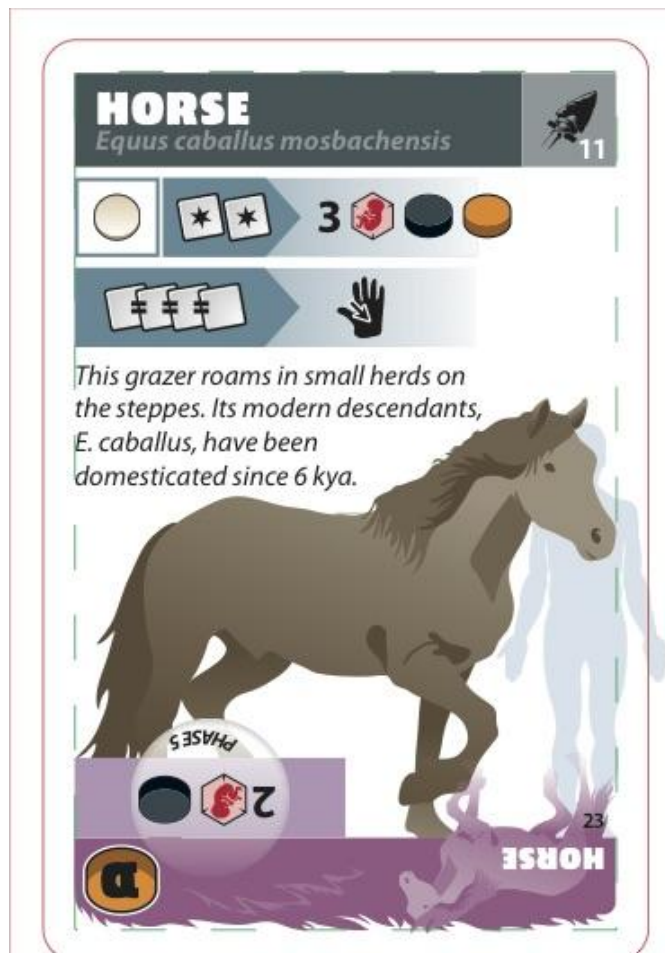
D4. CAOS (ícone do cometa)

Se o ícone do "cometa" aparecer, todos os jogadores removerão pelo menos metade (arredondado para cima) de seus **membros da tribo não alocados**, ou seja, todos os tokens em seu grupo, incluindo seu Alfa e *Refugiados* estrangeiros (D6). Você também perde exatamente um Ancião (de sua escolha, **experiente ou inexperiente**) se tiver algum. Coloque o Ancião removido no cemitério.

- A. **Imunidade ao Caos.** Você está a salvo do caos se o número de seus **membros da tribo não alocados** for menor ou igual ao seu *vocabulário* (B3). Se já estiver no lado Tribal, você também está a salvo do caos se tiver um Chefe experiente na Classe 1. Esta proteção anti-caos é mostrada pelo ícone “cometa cortado”.
- B. **Fogareiro.** Se você tem um Fogareiro experiente na Classe 6, suas perdas no caos são arredondadas para baixo ao invés de para cima, e você não perde um Ancião.
- C. **Decisão de Comportamento Sexual.** Se você sofrer qualquer perda durante este evento de caos, você pode virar sua carta de comportamento sexual para o outro lado, liberando quaisquer *discos PMC* (B3) que estavam nela. Se o novo comportamento sexual exigir discos PMC, estes devem ser dedicados ou a mudança de sexualidade falhará.

Nota: Se você mudar para promíscuo, você não poderá mais alocar Maridos, mas Maridos já alocados permanecerão casados. O mesmo vale para maridos alocados se você é promíscuo enquanto você tiver a filha flautista (#). Eles permanecem mesmo se você perder a filha flautista.

Exemplo: Em um evento de caos, o Arcaico tem 3 membros da tribo não alocados (incluindo seu Alfa), mas tem apenas 2 vocabulários. Ele é vocal e tem o Fire Starter, permitindo que ele arredonde as perdas para baixo e ignore a perda do Ancião. Ele, portanto, perde um membro da tribo não alocado para o caos. Se ele fosse o Fogareiro, ele perderia ambos os membros da tribo, deixando apenas seu Alfa. Por ele pode



Se ele fosse o Fogareiro, ele perderia ambos os membros da tribo, deixando apenas seu Alfa. Por ele pode mudar seu comportamento sexual.

D5. NEVASCA (ícone da nevasca)

O ícone de “nevasca” significa que cada jogador descarta, a sua escolha, os Dependentes que ele não pode apoiar. Você precisa de dois membros da tribo não alocados (incluindo Alfas e Refugiados estrangeiros) para apoiar cada Dependente.

- A. **Dependentes.** Cada Élder, filha solteira, **filha casada com um marido inexperiente** e animal doméstico em seu tabuleiro é um **Dependente**. Anciãos sem apoio vão para o cemitério, enquanto filhas e animais domésticos sem apoio são descartados do jogo. Maridos (**experientes ou não**) não são dependentes **e, se perderem sua esposa, tornam-se um membro da tribo não alocados após a nevasca.**
- B. **Dependentes inexperientes.** Anciãos, filhas e animais domésticos inexperientes também são dependentes. Se perdidos, isso libera seus discos que são retornados ao seu *vocabulário* (B3).

Exemplo: Em uma nevasca, você tem 5 membros da tribo não alocados, 2 filhas solteiras, 2 Anciãos e 1 animal doméstico. Seus 5 membros da tribo só podem apoiar 2 Dependentes e você escolhe perder o animal e ambos os Anciãos para preservar as filhas.

D6. REFUGIADO (ícone de olho com asa)

Um **Refugiado** é um membro da tribo de um jogador controlado por outro jogador. Se você teve a maior perda de membros da tribo durante o evento de caos, pegue um membro da tribo de sua cor do cemitério para cada ícone de “olho com asa” no evento. Se empatado em número de membros da tribo perdidos, use a *ordem do jogador* (A2) para ver de quem é o membro da tribo refugiado. Você ressuscita esses membros da tribo, chamados **Refugiados**, como *membros de tribos não alocados* de outro jogador. Em um jogo de três jogadores, você escolhe para qual jogador ou jogadores eles irão. Uma vez lá, esses **Refugiados** estão a serviço deles, mas mantêm a cor do seu jogador. Ele os trata exatamente como seus próprios membros da tribo (**incluindo ataques**) com as seguintes exceções:

- A. **Acompanhante.** Todo Refugiado alocado a um bioma deve pelo menos um Caçador que não seja Refugiado como um Acompanhante. evitar confusão, coloque o Acompanhante em cima do (s) Refugiado(s);

- B. **Refugiados** não podem se Alfas, Anciãos ou Maridos.

- C. **Vitória.** Cada Refugiado para a vitória de acordo com a sua não para a espécie que eles residem *Neandertal (amarelo) tem apenas da tribo não alocados, e dois deles Refugiados Cro-Magnon* Ele sofre o caos (ou alguma outra tribo) e deve perder dois membros da tribo morrer, enviados para o cemitério. sendo simulado aqui é assimilação, os estrangeiros sejam literalmente os morrer).

ter

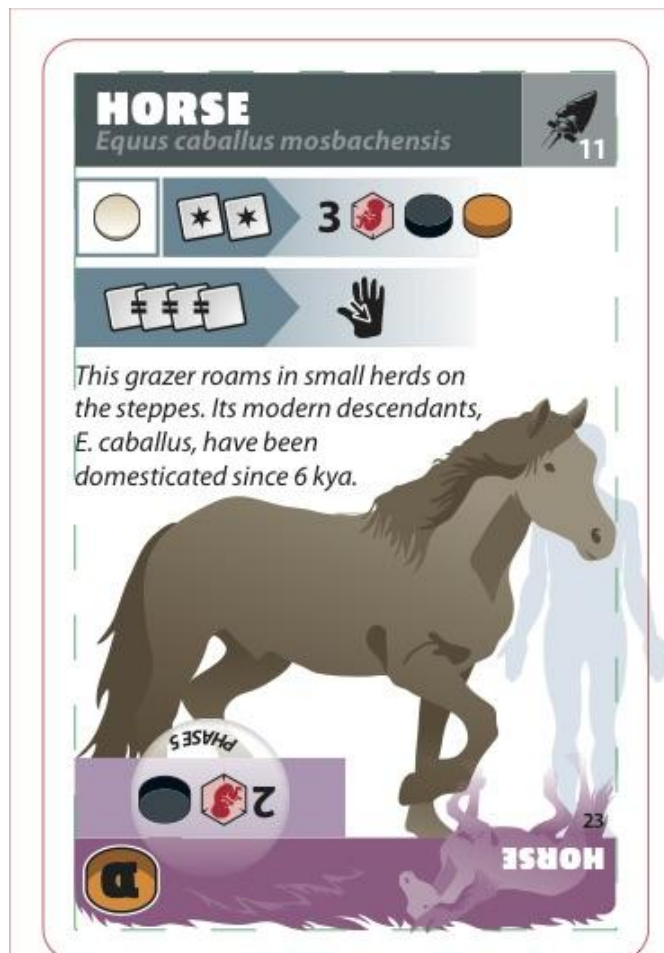
Para

tornar

conta

cor,

Exemplo:
três membros são (vermelhos). perda de tribo. Ele vermelha para (O que está não que todos primeiros a

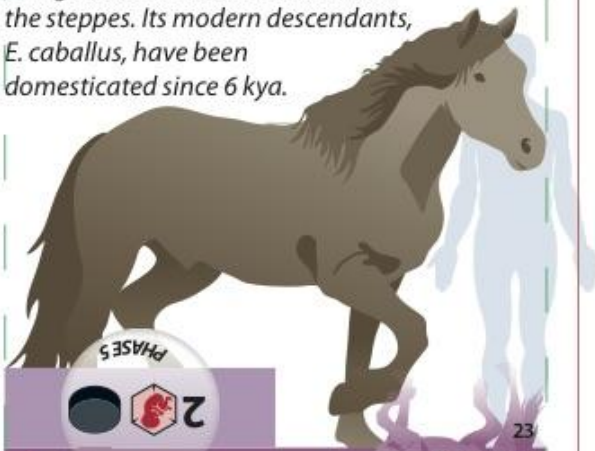


HORSE

Equus caballus mosbachensis



This grazer roams in small herds on the steppes. Its modern descendants, *E. caballus*, have been domesticated since 6 kya.



PHASES

2

HORSE

D7. LEILÃO DE CULTURA (somente vocais)

Depois que os eventos da carta são resolvidos, todos os jogadores vocais podem dar um lance para ela. Os jogadores tribais não podem dar lances (porque a cultura de sua tribo foi fixada por seus tabus e tradições orais).

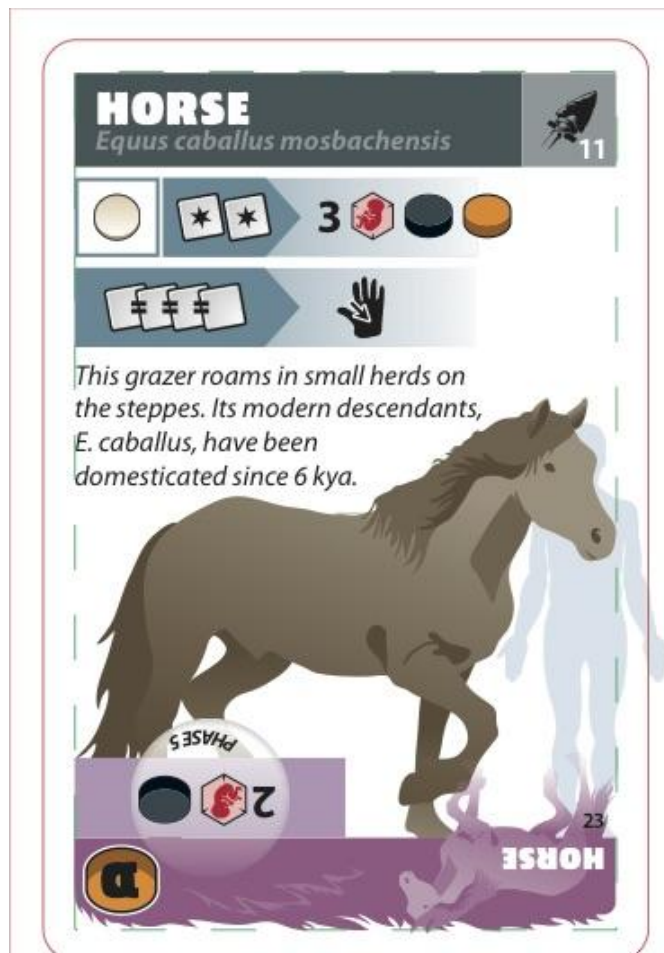
Exceção: Jogadores tribais com comportamento sexual de harém são tratados como vocais durante os leilões de cultura, mas o lance deles conta metade (sem arredondamento). Se uma carta não tiver lance, descarte-a do jogo.

- Mídia do Leilão.** Você só pode usar discos em seu vocabulário da (s) cor (es) mostrada (s) na parte superior da carta para fazer lances. Todos esses discos são de igual valor.
- Procedimento do Leilão.** Qualquer jogador vocal pode iniciar o leilão anunciando um número de discos e qualquer outro jogador vocal pode igualar ou aumentar o lance. Ao fazer lances, você não precisa especificar a cor do disco. Quando ninguém mais está disposto a subir, o maior lance ganha e os perdedores recebem seus lances de volta.
- Lance mínimo.** O lance mínimo é um disco.
- Empates.** Se o lance estiver empatado, resolva na *ordem do jogador* (A2). A mulher carinhosa (filha #) também decide empates.
- Se você ganhar o leilão,** adicione a carta como uma **carta de filha** ao seu tabuleiro girando 180°, para que de filha fique para cima. Coloque os discos que você leiloou em sua carta, indicando que ela está inativa devido à *inexperiência* (B3).

Exemplo 1: A mulher generosa (filha #) está em leilão, que exige vocabulário de lance preto ou laranja. Os jogadores Vermelho e Amarelo, cada um dão um lance de um disco, e nenhum está disposto a lances mais altos. Como o jogador amarelo é o primeiro jogador, ele ganha o leilão e coloca a filha em seu tabuleiro com um disco laranja nela. O jogador vermelho recebe seu lance de volta ao seu vocabulário.

Exemplo 2:
laranja está
jogador
ele pode
lance
carta de
outro

também
primeiro
discos
metade) e
em ordem
discos e



Uma filha com uma mídia de leilão em leilão. Mas o Arcaico é o único vocal com um disco laranja, então comprá-la por um disco laranja (o mínimo). Esse disco é colocado na filha em seu tabuleiro. Suponha que jogador seja tribal e possua comportamento sexual harém e possa entrar no leilão. Se ele for o jogador, ele pode dar lance de dois laranja (cada um contando como ganhar o leilão). Se ele for o último de jogador, ele pode dar lance de três ganhar o leilão.

you are designated the first player. **During the chaos (D4), the Firekeeper prevents the loss of Ancestor and allows you to round down losses instead of up.**

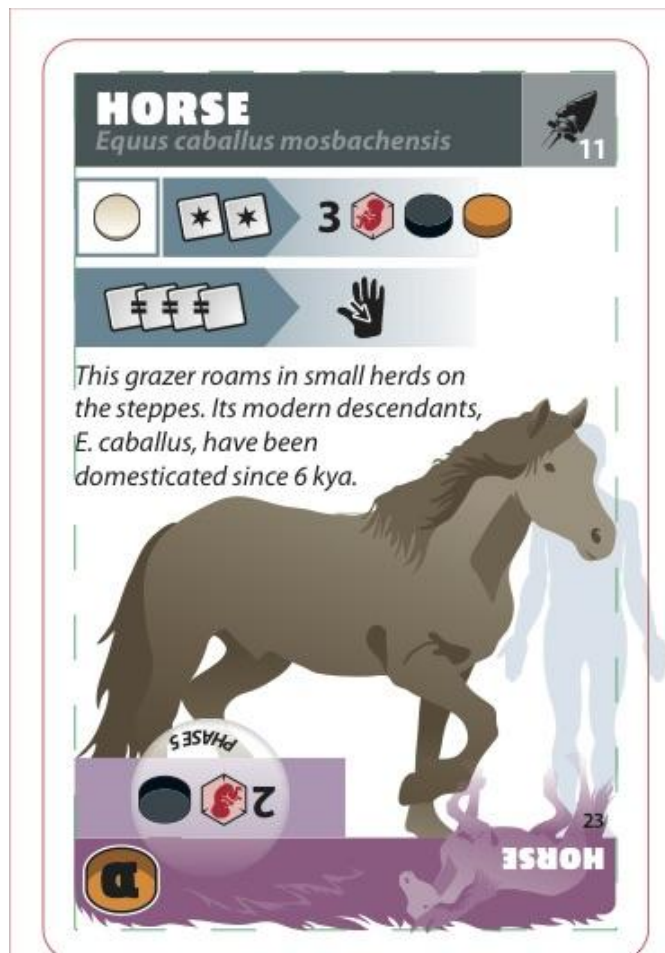
- D. **Fase 2 (Alocação de Caçadores) Benefícios do Ancião.** O Fogareiro oferece promoções para Ancião sem custo, ou seja, os membros da tribo são alocados como Anciãos experientes.
- E. **Fase 3 (Negociações / Ataques / Coleta) Benefícios do Ancião.** O Chefe permite que seus Caçadores *negociem* (F1). O Guerreiro permite a formação do *Grupo de Guerra* (F2).
- F. **Fase 4 (Caça) Benefício do Ancião.** O Fogareiro protege seus caçadores do congelamento. Knapper, Guerreiro e Caçador dão poderes especiais ao seu *Alfa* (E5).
- G. **Fase 6 (Ação do Ancião) Benefícios do Ancião.** O Chefe permite que você realize sua ação de Ancião sem custo. O Xamã, o Knapper ou o Caçador podem realizar uma *ação de ancião* (E3).
- H. **Benefícios gerais dos Ancião.** Todos os Anciãos *tribais* aumentam o *tamanho da mão* (B2).
- I. **Discos de pré-requisito.** Se Vocal, você não pode promover um Ancião das classes 3, 4 ou 5, a menos que tenha um *portal* (I1) de cada uma das 3 cores no domínio especificado. Isso é semelhante aos *pré-requisitos de habilidade* (E1), exceto que os discos necessários são portais em vez de vocabulário.

Exemplo: *you have a portal of Venus black and two portals of Xamã (white and orange). This gives you portals of all three colors in your social domain, satisfying the prerequisites for a Warrior (Class 4). During Phase 2, you promote a Hunter to a Warrior by placing your figure (meeple) on an orange disc, which is indicated in the top left corner of the card. The orange disc indicates that the Ancestor is inexperienced.*

E3. CORTE

Each player can allocate a tribe member not allocated as a **Pretendente**, at most one per card of daughter, placed in some place of the daughter card that he is courting. A Pretendente of any

qualquer filha estrangeira ou pretendente **Importante** falha se a atribuir um a menos que experiente no feito.



comportamento sexual pode cortejar (experiente ou inexperiente, doméstica, casada ou solteira). Um pode se tornar um Marido na Fase 4. **(Regra Lolita):** *Como a corte sempre filha for inexperiente, você não deve pretendente a uma filha inexperiente, você ache que a filha se tornará momento em que o teste de corte for*

A. **Benefícios.** Se o seu Pretendente se tornar um marido inexperiente, ele tem uma capacidade limitada de *ataque* por F2. Se ele subsequente se tornar experiente (ou seja, seu disco é *liberado* por B3), ele faz de sua uma independente, defende-a de pretendentes **como um Grupo de Guerra (acerta com 1 ou 2)**, e vale PV final do jogo. Se você é matrimonial, marido (experiente ou inexperiente) é

esposa

no
um

necessário para desbloquear os benefícios da sua filha.

E4. ALOCAÇÃO PERMANENTE

Colocar membros da tribo não alocados no *Cartão de Espécie* (E2) ou na *caixa de marido* nas cartas de filhas (G1) é uma **alocação permanente**. Isso significa que os membros da tribo não são contados como membros da tribo não alocados (por exemplo, durante o caos) e não são devolvidos aos membros da tribo não alocados durante a Fase 4.

- A. **Exceção do Sultão.** Se for harém, durante a Fase 2, você pode mudar seus Maridos em seu tabuleiro (**incluindo as inexperientes**) entre suas filhas solteiras **experientes**. Isso pode ser útil para desafiar os Pretendentes.
- B. **Exceção Quase Extinção.** Se você começar esta fase com todos os membros da tribo **alocados como Refugiados, Maridos ou Anciãos**, você poderá transferir um ou dois Anciãos ou Maridos como membros da tribo não alocados. Se todos os seus membros da tribo estiverem mortos, você se torna uma *espécie de Lázaro* (J1).

E5. O ALFA

Seu **Alfa** é tratado como qualquer outro Caçador, a menos que adquira **poderes especiais** pelos *Anciãos* (E2). Existem três poderes especiais, grande desafio ou pequeno desafio ou clava. Seu alfa pode ter um, dois ou todos esses três poderes.

- A. **Criação.** Você começa com o seu Alpha no cemitério. Se você tem um Ancião de Classes 3, 4 ou 5, você pode criar um Alfa com uma *troca Alfa-Caçador* (B4).
- B. **Grande desafio.** Se você tem um Knapper, seu Alpha em um bioma de “grande desafio” pode considerar seu teste de caça como “1”, sem realmente rolar para ele.

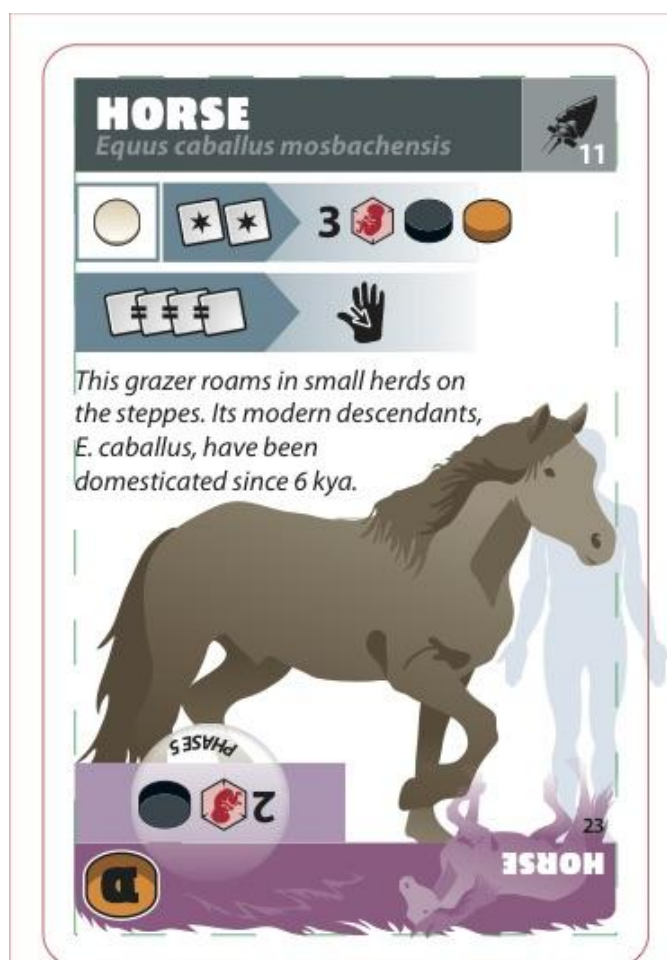
tiver
de
seu

da
seu
(F2).

“1”,
que
deve

Importante:
especial
você optar
como

tiver
Alfa



C. **Pequeno desafio.** Se você um Caçador, seu Alfa em um bioma “pequeno desafio” pode considerar teste de caça como “1”, sem realmente rolar para ele.

D. **Clava.** Se você tiver um Guerreiro, durante os testes de ataque Fase 3, seus Caçadores alocados com Alfa formam um *Grupo de Guerra*. Além disso, seu alfa em um bioma “clava” (incluindo filhas) pode considerar seu teste de caça como sem realmente rolar para ele. Note para o *Teste de Ataque* (F2), o Alfa rolar como qualquer outro Caçador. *Você deve decidir usar um poder antes de fazer o teste de caça. Se por não usá-lo, ele jogará um dado qualquer outro Caçador.*

E. **Pontos de Vitória.** Se ele poderes especiais habilitados, seu vale PV no final do jogo (J0). No

entanto, para garantir os PV do Alfa, ele deve ser um membro da tribo não alocado, não um Ancião nem Marido.

Exemplo: Você tem um portal preto, branco e laranja no seu "domínio da natureza" em seu mapa do cérebro e promoveu um Caçador. Enquanto esse Ancião for experiente e não tiver morrido, ele permitirá que seu Alfa role automaticamente um "1" na caça de pequenos desafios.

HORSE
Equus caballus mosbachensis 11

○ ★★ 3 ● ●

≡≡≡ ✋

This grazer roams in small herds on the steppes. Its modern descendants, *E. caballus*, have been domesticated since 6 kya.

PHASES ● ● 2 D HORSE 23

F. FASE 3: NEGOCIAÇÕES, ATAQUES E COLETA

F1. NEGOCIAÇÕES (não permitido entre vocais)

Se você tiver membros da tribo na mesma carta de um oponente ou tiver membros da tribo no tabuleiro de um adversário, poderá abrir **negociações** com ele. Uma ou ambas as partes negociadoras devem ser tribais com um Chefe de Classe 1. Um jogador tribal pode fazer uma **proposta** para uma parte deixar a carta pacificamente: exija, troque ou ofereça cartas da mão ou cartas experientes (**incluindo filhas solteiras**), ofereça ou exija filhas experiente não casadas para casamento (permitindo que um Caçador seja promovido a um Marido experiente em um tabuleiro estrangeiro com um *teste de corte de sucesso automático* (G1)), ou fazer acordos não concretos sobre jogadas em turnos futuros.

- A. **Abandonando.** Seus Caçadores podem sair durante esta fase somente se todos os outros jogadores com membros da tribo presentes permitirem que você saia. Se o seu Caçador sair, devolva-o aos membros da tribo não alocados (logo ele não pode fazer nada neste turno), ou então case-o com uma noiva estrangeira (G1), se acordado com o jogador que tem a filha solteira.

Nota: Em uma negociação, as cartas de mão devem ser trocadas por cartas de mão e cartas de tabuleiro com cartas de tabuleiro.

- B. **Divórcio.** Seus Maridos podem deixar as filhas durante as negociações, juntando-se a seus membros da tribo não alocados.
- C. **Regra Ook.** Durante as negociações, um jogador vocal não deve dizer nada além de “sim” (ook!) Ou “não” (ook ook).

F2. TESTES DE ATAQUE

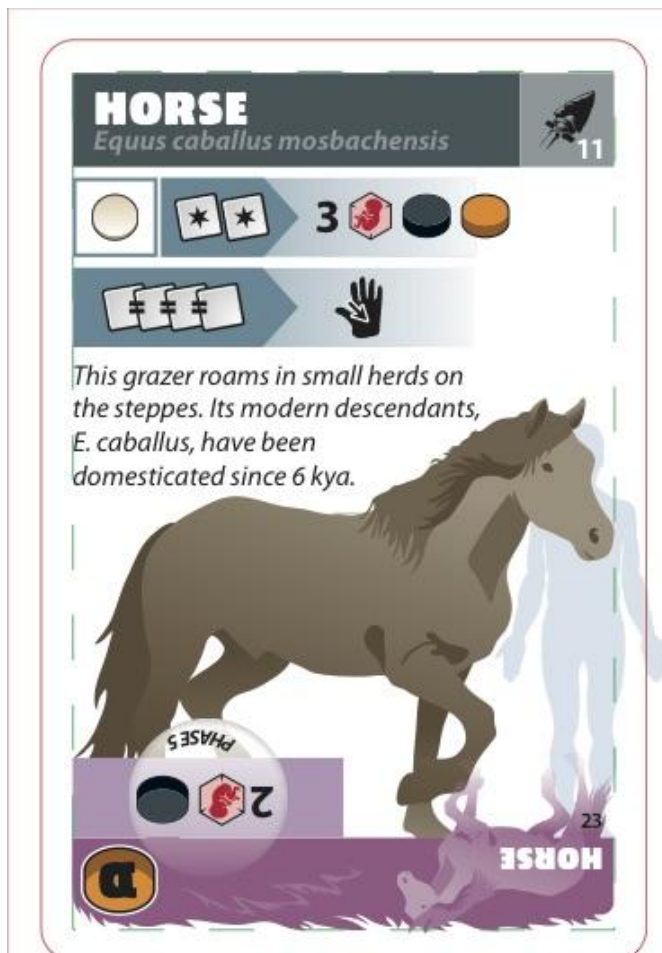
Seus Caçadores devem **atacar** outros Caçadores na mesma carta, rolando um número de dados igual ao número de jogadores recebe carta. Exceto cada "1" vítima.

ordem
seja, o

aplica
Você
vários

tem

Se
como



matará um **Caçador** da escolha da

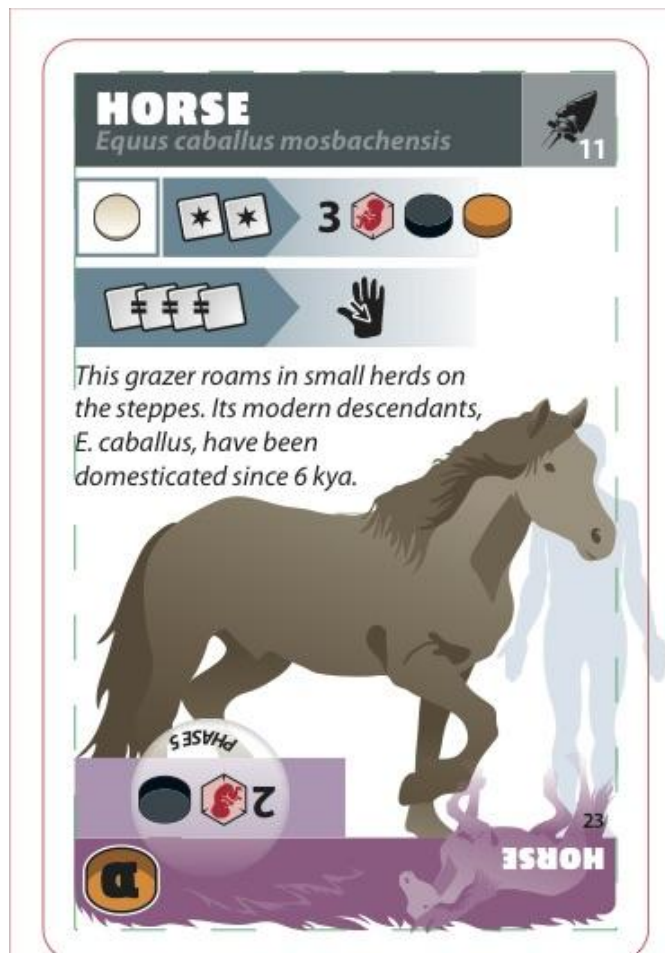
A. **Ordem da Maioria de Pedras.** Os ataques são realizados *da maioria de discos pretos* (A3). Ou jogador com mais discos de vocabulário preto rola primeiro e dano, depois o próximo atacante, etc. pode distribuir suas mortes entre defensores.

B. **Grupo de Guerra.** Se você tem um **Guerreiro** (E2), o grupo de Caçadores que inclui o seu Alfa é chamado de uma **Grupo de Guerra**. você tem uma invenção marcada uma **arma**, todos os seus Caçadores formam Grupos de Guerra. Todos os Caçadores em um Grupo de Guerra, incluindo o Alfa, acertam se rolarem

um “1” ou “2”.

- C. **Maridos Ciumentos.** Um Marido pode atacar e ser atacado por Pretendentes de outros jogadores. Em combate entre um Marido e um Pretendente (E3), um Marido experiente é considerado um Grupo de Guerra enquanto um Marido inexperiente pode atacar, mas não como um Grupo de Guerra.

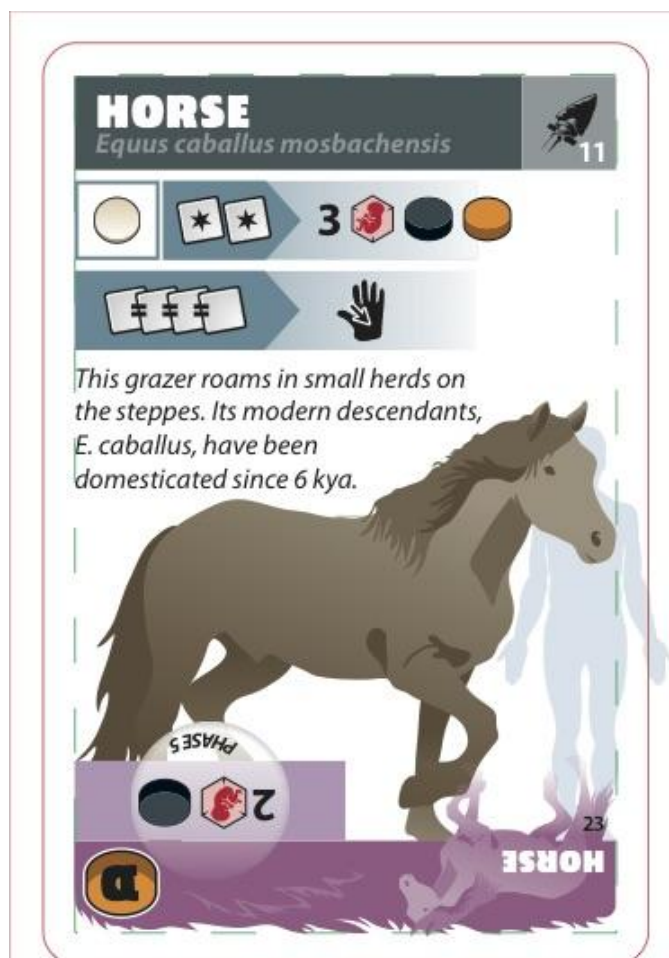
Exemplo: Neandertal é promíscuo e tem um Guerreiro. Ele envia seu Alpha para cortejar uma filha de Cro-Magnon casada. O Marido tem mais discos pretos e ataca primeiro, mas não consegue rolar “1” ou “2”. O Alfa é um Grupo de Guerra, e ele rola um “2” e consegue matar o Marido. Já que o Alfa está em um bioma de Clava, na próxima fase ele é automaticamente bem-sucedido em seu teste de “caça”. *Porque* ele é promíscuo, ele deixa um bebê por G1.



F3. COLETA

Se você é uma **cultura de coleta** (ou seja, é promíscuo ou tem esposas / filhas com a habilidade de “coleta”), você coleta 1 bebê (**ver glossário**) para cada **bioma de coleta** que você ocupa com um ou mais Caçadores. Esses biomas são marcados com o **ícone da cesta**.

Exemplo: Após os testes de ataque (F2), você tem Caçadores sobreviventes no tirano urso do mar (um “bioma de coleta”). Porque você é promíscuo (por isso está gastando mais tempo colecionando nozes do que cuidando de crianças), você ganha um bebê na coleta. Este bebê é obtido mesmo se o urso do mar depois matar todos os seus caçadores.



G. FASE 4, TESTE DE CAÇA (ordem de menos caçadores)

Membros da tribo (Alfas ou não) em um bioma representam **Caçadores**. Quando for a sua vez de caçar (A4), faça uma **teste de caça** rolando um número de dados igual ao número de Caçadores que você controla na carta. Se o seu teste mostra um número de acertos maior ou igual ao número de **dados de acerto** mostrados (“1” ou “*”), então a caça foi um sucesso (veja G3 para resultados). Se o dado de acerto for o ícone "1", cada "1" será um **acerto**. Se é o ícone "*", cada "1" ou "2" é um **acerto**. Depois da caça, devolva todos os seus Caçadores sobreviventes para o seu **grupo de membros da tribo não alocados**.

- Ordem de Resolução do Bioma.** Para quais cartas serão caçados primeiro, veja A4.
- Caça Obrigatória.** Na sua vez de caçar, todos os seus Caçadores alocados devem fazer um teste de caça (exceção, ver G7). Se um *Alfa* tiver seus poderes ativados (E5), você pode considerar seu teste como um “1” sem realmente rolar para ele.
- Teste modificado.** O teste de caça pode ser modificado (G2).
- Desgaste de Ferocidade.** Caçar e **cortejar** é perigoso. Se o bioma mostrar um **dado sangrento**, qualquer Caçador que rola esse resultado foi morto (comido por um animal confuso sobre a relação caçador-presa).
- Desafio de congelamento.** Caçar é perigoso. Se o bioma apresentar um **dado de congelamento**, qualquer Caçador que rola esse resultado foi morto pelos elementos. Se você tem um *Fogareiro experiente* (D4), todos os seus Caçadores estão a salvo das perdas por congelamento.

G1. TESTE DE CORTE

Cada jogador com um **Pretendente** sobrevivente em uma carta filha pode usá-lo para fazer um **teste de corte**. Cada jogador pode fazer apenas um teste de corte por carta filha.

- Falha automática Lolita.** Se a filha é inexperiente, o testes de corte não pode ser bem **sucedida**.

corte.
um

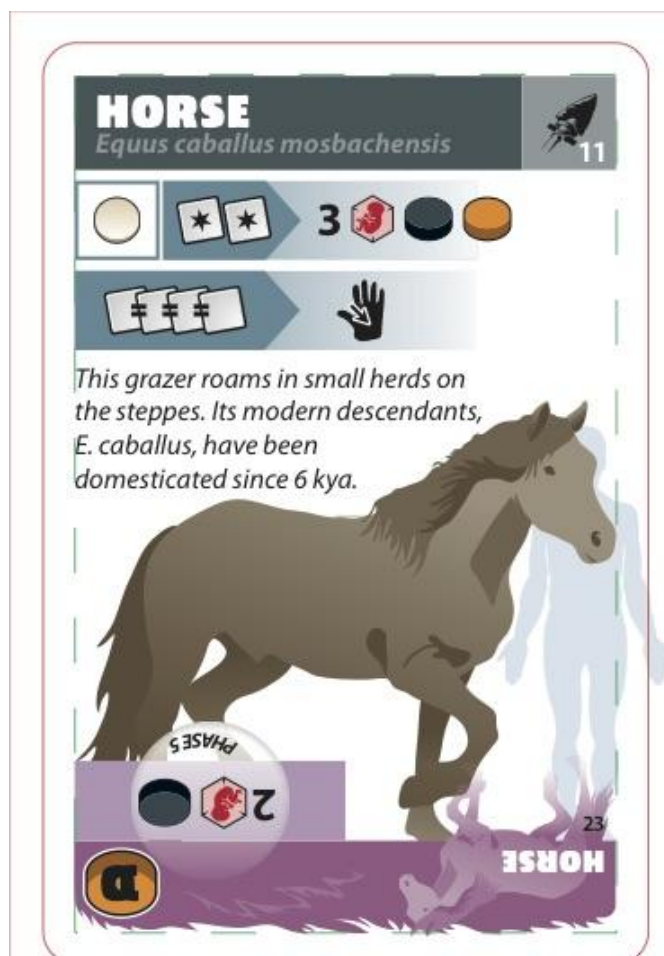
Lolita,

uma

deve

casa".

teste
de



- Procedimento de teste de**
Role 1d6. O teste é **bem sucedido** se “1” ou “2” for lançado. Se um “6” for lançado, o Pretendente é morto (conforme indicado pelos dados sangrentos).

C. Sucesso Automático de Corte. A menos que a filha seja uma Alfa Guerreiro sempre tem sucesso e um Pretendente cortejando filha **não disputada** e solteira em seu próprio tabuleiro sempre é bem sucedido sem rolar. **Se a corte for disputada (próxima parágrafo), um Pretendente em seu próprio tabuleiro competir por sua mão como todos os outros, sem vantagem de "teste em**

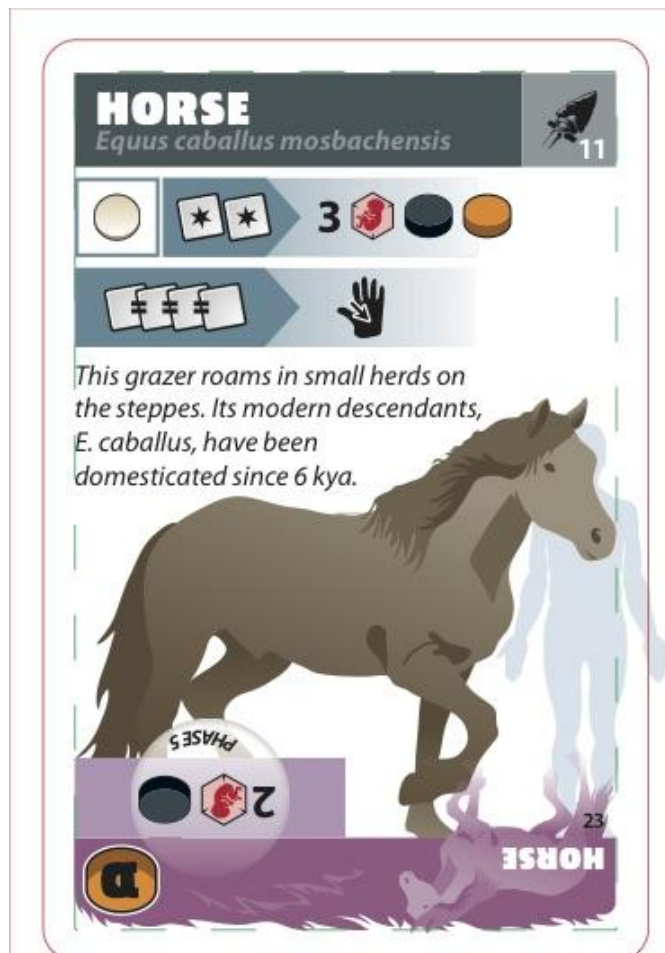
D. Múltiplos Pretendentes. Se houver múltiplos Pretendentes, cada será realizado na **ordem da maioria vocabulário**, contando apenas as

cores do vocabulário mostradas na mídia de lances na parte superior da carta de filha. (Isso representa uma corte verbal.) Se empatado, o pai da filha decide entre eles. O primeiro teste de corte bem-sucedido deve criar um Marido, se for possível fazê-lo (próximo parágrafo), e enviar todos os outros Pretendentes para casa não correspondidos.

Exemplo: A mulher cantora (filha #) acaba de se tornar experiente no tabuleiro do Neandertal, e todos os três jogadores alocam um Pretendente para cortejá-la. A mídia de lances da cantora é laranja. Assumindo que todos sobrevivam à fase de ataque, o Cro-Magnon tem o maior número de discos laranjas e rola primeiro. Ele não consegue rolar um "1" ou "2", e o Neandertal é o próximo com mais discos laranjas. Seu teste de corte é automaticamente bem-sucedido, porque ele tem uma filha em seu tabuleiro (a própria mulher cantora) que tem a habilidade de "poesia" para ser bem-sucedido no teste de corte. Neanderthal, no entanto, é promíscuo, portanto, mesmo que seu teste seja bem-sucedido, ele não pode criar um Marido. Como a Corte está em seu próprio tabuleiro, não há bebê de estupro e o único efeito de sua corte bem-sucedida é enviar o pretendente do Homem Arcaico para casa sem correspondência. Se, em vez disso, o Neanderthal fosse matrimonial, ele não teria o teste de corte com sucesso automático, porque as habilidades da Mulher Cantora estariam desativadas se ela não for casada. Se ele rola um "1" ou "2", ele deve criar um Marido inexperiente, assumindo que ele tenha um disco de vocabulário laranja.

- E. **Corte Bem-Sucedida.** Apenas um Marido (experiente ou inexperiente) é permitido por filha. Um Pretendente bem-sucedido devolve o ex-Marido (se houver) para os membros da tribo não alocados de qualquer jogador que possua o tabuleiro e coloca o Pretendente na **caixa de marido** como o novo Marido. Esta é uma *alocação permanente* (E4). Se você não puder criar o Marido, ou porque você não tem um disco laranja necessário para um Marido inexperiente ou porque o Pretendente é promíscuo (os próximos 2 parágrafos), o Pretendente retorna para sua pilha de não alocados e a caixa do marido é deixada **inalterada**.

novo
em
sob
da
portal
esses
seu
não
disso,
cor do
Isso
se



- F. **Experiência do Marido.** Seu Marido inicia experiente se estiver em um tabuleiro estrangeiro e inexperiente, com um disco laranja seu meeple, se ele começar em seu próprio tabuleiro. Independentemente de experiência, o marido ganha as habilidades da filha e as ações de (E2), com seu "pai" compartilhando benefícios.

- G. **Promíscuo Cortejando.** Se o Pretendente de sucesso em um tabuleiro estrangeiro é promíscuo, ele pode se tornar um marido e, em vez disso, adiciona um Refugiado da sua cemitério aos membros da tribo não alocados da vítima do estupro, representando seu legado genético. Não afeta seu estado civil. Então seu pretendente volta para casa.

- H. **Marido Alfa.** Se o seu Alfa tornar um Marido, veja B4.

Exemplo (névoa de amor): Uma filha Arcaica casada com um Neandertal está sendo cortejada por Arcaico e Cro-Magnon. Todos os três jogadores testam sem sucesso para o ataque na Fase 3. Então, em ordem de vocabulário, cada um faz um teste de corte na Fase 4. Arcaico vai primeiro e rola um “2” que *derrota os outros pretendentes*. O ex-marido de Neanderthal se torna um refugiado e o Cro-Magnon é mandado para casa. Se, em vez disso, o Cro-Magnon for bem sucedido, e Cro-Magnon for promíscuo, então o Marido Arcaico permanece e todos os pretendentes vão para casa. Um Refugiado vermelho é adicionado aos membros da tribo Neandertal.

G2. MODIFICAÇÕES DE CAÇA DEVIDO A INVENÇÕES

Se você tem uma carta “I” no seu tabuleiro com um modificador de dados da Fase 4 para o tipo de bioma (B1) a ser caçado, então os dados que mostram “3” se tornam “1”.

Exemplo: Você jogou e fabricou a “caixa de cordas” em seu tabuleiro. Ele tem um modificador de dados de Fase 4 com o ícone “ponto de dardo”, indicando que todos os 3 rolados em pequenos desafios se tornam 1.

G3. RESULTADOS DE UMA CAÇA DE SUCESSO

Se o seu teste de caça for bem-sucedido, adicione o número indicado de **Bebês** (retirados do cemitério, incluindo seu Alfa se ele estiver morto) para seus membros da tribo não alocados. Você deve adicionar esses membros da tribo se tiver algum disponível (B3). Você também pode liberar o número e as cores dos discos especificados por B3. Uma caçada bem-sucedida (ou seja, geradora de Bebês ou troféus) devolve seus Caçadores ao seu grupo de tribos não alocados, a menos que haja predadores (G4).

Nota: A menos que você a reivindique como um troféu (G5) ou a coloque em sua mão (G6), a carta de caça permanece na linha.

A. **Limites.** Você pode ganhar os benefícios de uma carta de caça apenas uma vez por turno, mesmo que você

caçar três.

B. **Caça**

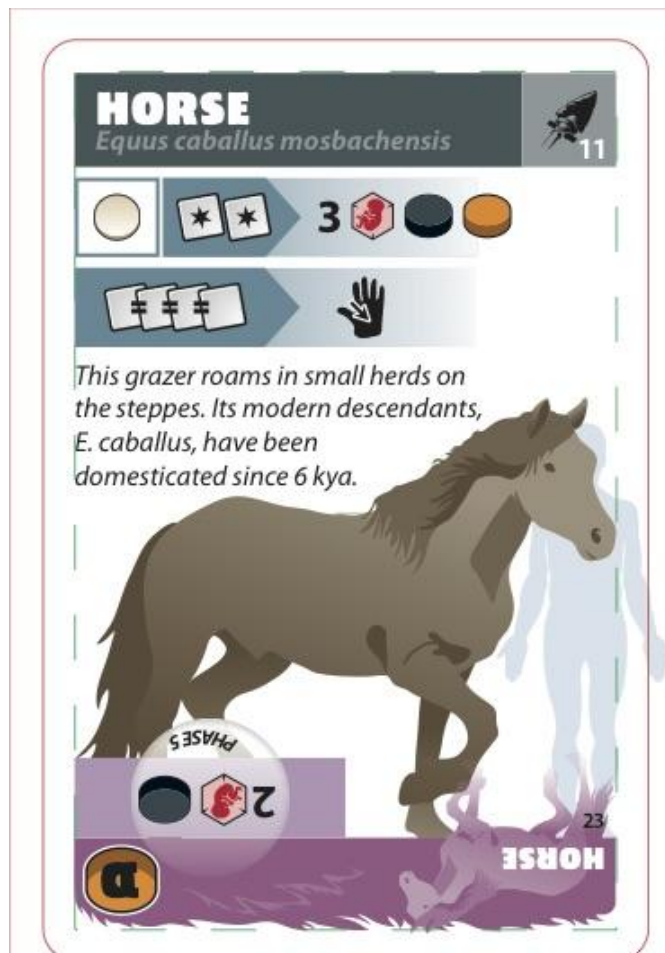
ganha

(isto

os bem-um

a

de



Competitiva. Se uma carta for disputada, consulte A4 para a sequência de caça. O primeiro jogador a ter sucesso no teste de caça os benefícios, e todos os outros jogadores vão para casa sem sucesso é, o vencedor leva tudo).

C. **Autoridade Alcançada.** Se discos liberados por uma caçada sucedida forem usados para tornar Ancião experiente, os poderes daquele Ancião podem ser aplicados caçadas subseqüentes e fases subseqüentes, mas não retroativamente a essa caçada. A caçada também pode liberar discos e aplicar imediatamente os benefícios filhas e invenções.

Exemplo: Três Cro-Magnon e dois Arcaicos estão caçando lobos. Os Arcaicos, com menos Caçadores, vão primeiro e são bem sucedidos com um único golpe. O Cro-Magnon automaticamente vai para casa em desgraça (sem desgaste). Eles não podem tentar domesticar os lobos, por exemplo.

G4. ATAQUE DO PREDADOR

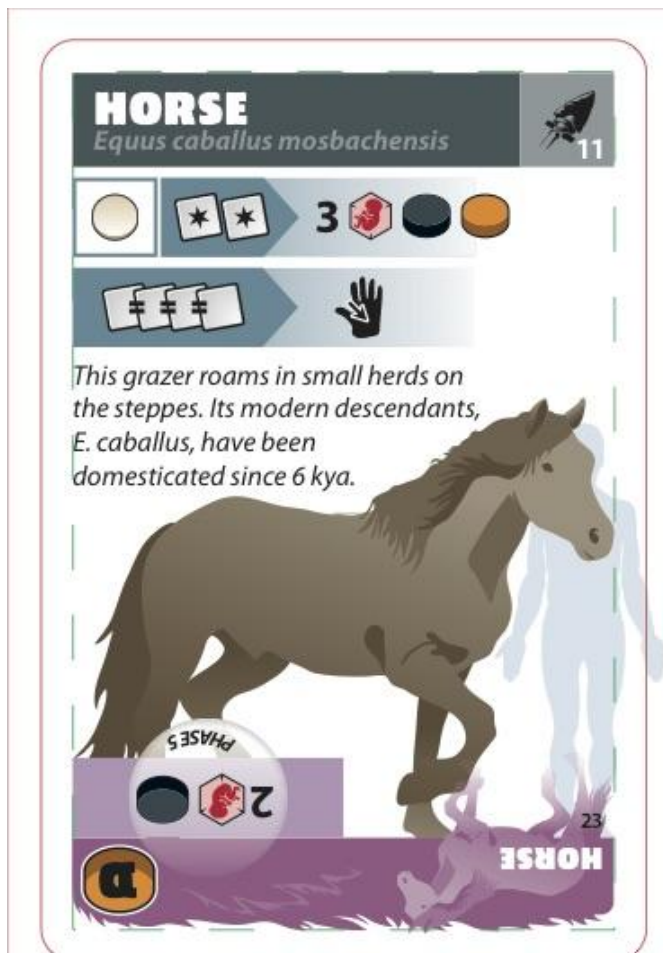
Se o seu teste de caça ocorrer em um “grande desafio”, você atrairá **predadores**, ou seja, cartas com um ícone **vermelho** no canto superior direito. Para encontrar quais predadores atacam, veja todas as cartas na mesma fileira para ver qual é a mais próxima do bioma sendo caçado. Não considere um predador do outro lado de uma barreira de gelo na fileira, ou seja, os predadores podem pular “espaços”, mas não gelo. Se dois são igualmente próximos, ambos atacam, começando com o de clima menor.

- A. **Procedimento.** Se a caçada no “grande desafio” for bem sucedida, mova os Caçadores sobreviventes para a carta do predador atacante e faça um segundo teste de caça. Esta caçada é resolvida da mesma forma que a primeira, e assim pode causar vítimas adicionais ou, se bem sucedido, pode dar aos Caçadores mais recursos ou Bebês.
- B. **Pirataria do Predador.** Se os seus Caçadores não conseguirem pelo menos um acerto no segundo teste de caça contra um predador atacante **e o predador já não estiver eliminado**, o predador rouba o “grande desafio” que você caçou com sucesso, logo você perde todos os Bebês, discos, troféus, e animais domésticos que você ganhou na caça (**devolvendo a carta ao seu lugar no mapa**).

Nota: Alguns predadores podem ser pegos como troféus (G5), enquanto outros podem ser domesticados (G6).

Exemplo: No sul da Europa, você tem 7 Caçadores no cavalo e 1 Caçador (na verdade, um coletor) no gato da cimitarra. Seu oponente tem 19 Caçadores no elefante. Ambos os “grandes desafio” têm sucesso, o que coloca todos os seus Caçadores e todos os Caçadores dele no gato da cimitarra, juntando-se aquele **um** que já existe. Seus 8 Caçadores caçam primeiro. Se você rolar pelo menos um “1”, o gato não rouba seu cavalo. Se você fizer dois “1” s, você caçará com sucesso o oponente deve ir para casa sem testar e, portanto, não corre o risco de elefante. Independentemente do caça ou da pirataria, se você rolar quadruplicado, você pega a carta do um troféu.

gato como



G5. ADICIONANDO CARTAS DE TROFÉU EM SEU TABULEIRO

O ícone de chifres indica uma carta que pode ser adicionado ao seu tabuleiro como um troféu. Se tiver dois pontos dentro dos chifres, conta como dois troféus. Se tiver 2, 3 ou 4 dados em branco, seu teste de caça deve incluir duplos, triplos ou quádruplos para, opcionalmente, adicioná-lo ao seu tabuleiro. Coloque-o no seu tabuleiro girado para que os chifres estejam no topo.

- A. **Para reivindicar um troféu**, nem Caçadores sobreviventes nem uma caçada bem sucedida são necessários. Por exemplo, se o troféu indica duplas, um duplo seis é uma tentativa mal sucedida e ainda reivindica a carta como um troféu.
- B. **Extinção**. A carta removida foi esgotada e não é substituída na fileira (G7). A menos que seja preenchido pela troca de biomas na mudança climática, essa lacuna permanece o jogo todo, de modo que há um bioma a menos para o resto do jogo.

Lembre-se: Assuma-se que o Alfa tenha rolado um "1", o que pode fazer com que duplos, triplos ou quádruplos tenham sido rolados. Também as armas podem fazer com que os 3 sejam 1.

Exemplo: Cinco caçadores de cervos rolam um "2" e três 3. Esta é uma falha de caça, porque o cervo requer 2 acertos, no entanto, leva a carta como um troféu por causa dos triplos. Se eles tiverem um atlatl permitindo que os 3s sejam convertidos em 1s, a caça será um sucesso e também um troféu.

G6. ADICIONANDO CARTAS "I" OU "D" EM SUA MÃO (somente tribal)

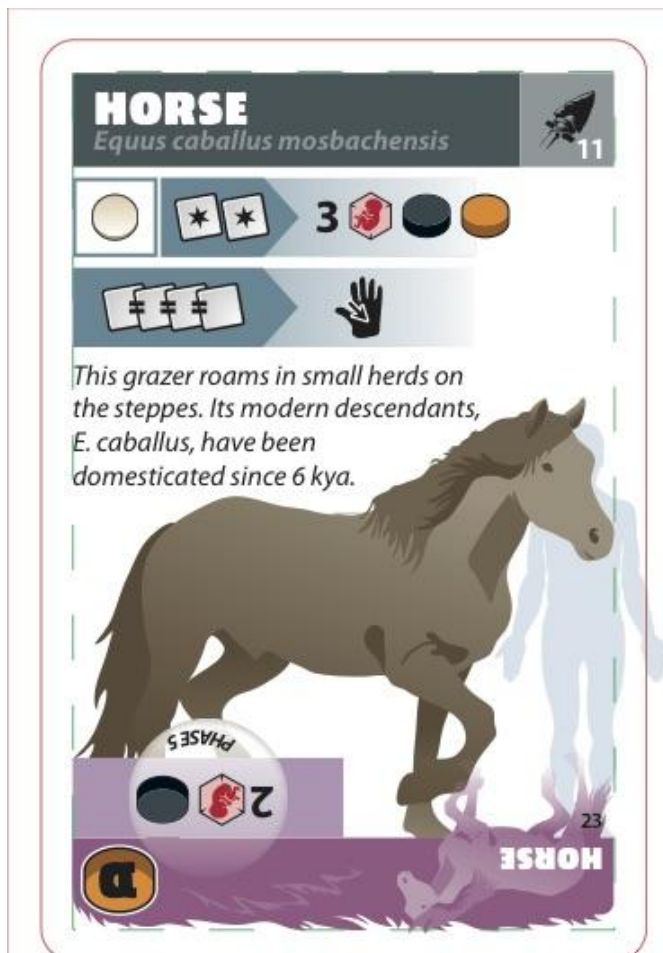
Se você tiver pelo menos um Anciã tribal experiente, o ícone da mão indica um bioma que pode ser adicionado em sua mão. Se tiver 2, 3 ou 4 dados em branco mostrados no campo azul, seu teste de caça deve incluir duplos, triplos ou quádruplos, respectivamente, para adicioná-lo em sua mão.

- A. **Duplas, Triplas, Etc.** Se você rolar as duplas, triplas, etc., você pode adicionar uma carta em sua mão, mesmo que seu teste de caça não tenha tido sucesso.
- B. **Mão**

sua
deve

deixa
pode

Exemplo: Um caçando 1 e, como desafio, o caçada é um permitem mão. Mais Anciã (13) é substituído



G7. A

Se

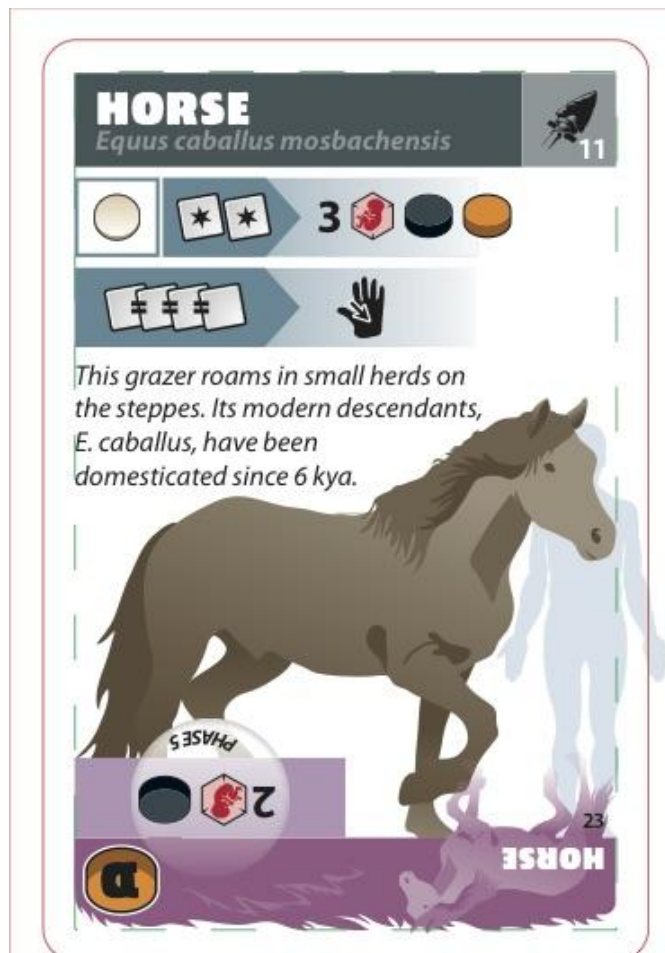
Cheia. As cartas podem ser adicionadas em sua mão mesmo que mão esteja cheia. Mas então você descartar imediatamente para o tamanho da sua mão (B2).

C. Aniquilação. Se uma caçada (incluindo ataque de predador) não Caçadores sobreviventes, você não adicionar nenhuma carta na sua mão. Alfa Caçador e dois Caçadores estão abelhas. Ambos os Caçadores rolam essa é uma caçada de pequeno Alfa rola automaticamente um "1". A sucesso e, além disso, os triplos que eles levem as abelhas para sua tarde, eles podem usar uma Ação de para domesticá-la. A carta de abelha pela regra da biodiversidade (G7).

REGRA DA BIODIVERSIDADE
uma carta é adicionada como um

troféu (G5), ela não é substituída, então a fileira agora tem uma carta a menos com um espaço. Se uma carta é adicionada na sua *mão* (G6), substitua-a na mesma posição com a carta do topo tirada do baralho daquela fileira, para que o número de cartas na fileira não seja alterado. Se isso introduzir um predador, ele ficará inativo até o próximo turno.

- A. **Caçada Oportunista.** Se uma carta é adicionada na sua mão, mas a caçada não foi bem sucedida, Caçadores de outras tribos que estavam nesta carta podem tentar caçar a carta de substituta se eles tiverem os pré-requisitos de habilidade apropriados (E1).



tiver um Ancião Classe 6 experiente (Fogareiro), todos os três Caçadores que rolaram o “6” são salvos do congelamento. Como não obtiveram acertos, os lobos ainda roubam a carcaça do cavalo, portanto nenhum Bebês ou discos são ganhos. No entanto, os triplos rolados com Caçadores sobreviventes significam que a carta de lobo é adicionada em sua mão para uma possível domesticação mais tarde.

HORSE
Equus caballus mosbachensis

11

3

PHASES

2

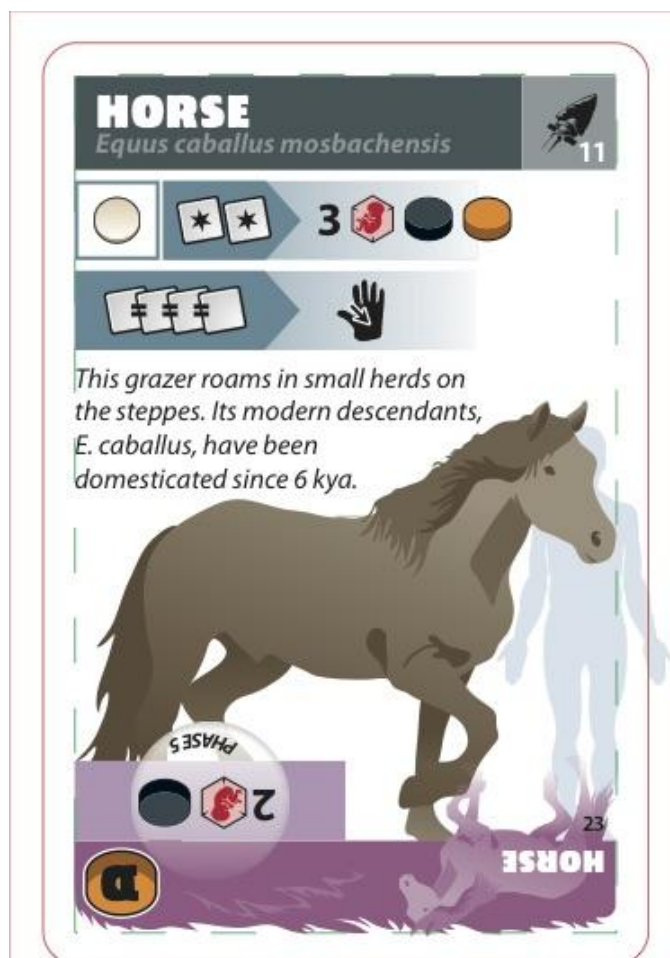
HORSE

*This grazer roams in small herds on the steppes. Its modern descendants, *E. caballus*, have been domesticated since 6 kya.*

H. FASE 5, ANIMAIS DOMÉSTICOS (qualquer ordem)

H1. CRIAÇÃO DE ANIMAL (somente tribal)

Se você tiver uma carta “D” experiente (B2) em seu tabuleiro, colete os bebês e libere os discos indicados.



I. FASE 6, AÇÕES DE PORTAL, NEOLEXIA E ANCIÃOS (qualquer ordem)

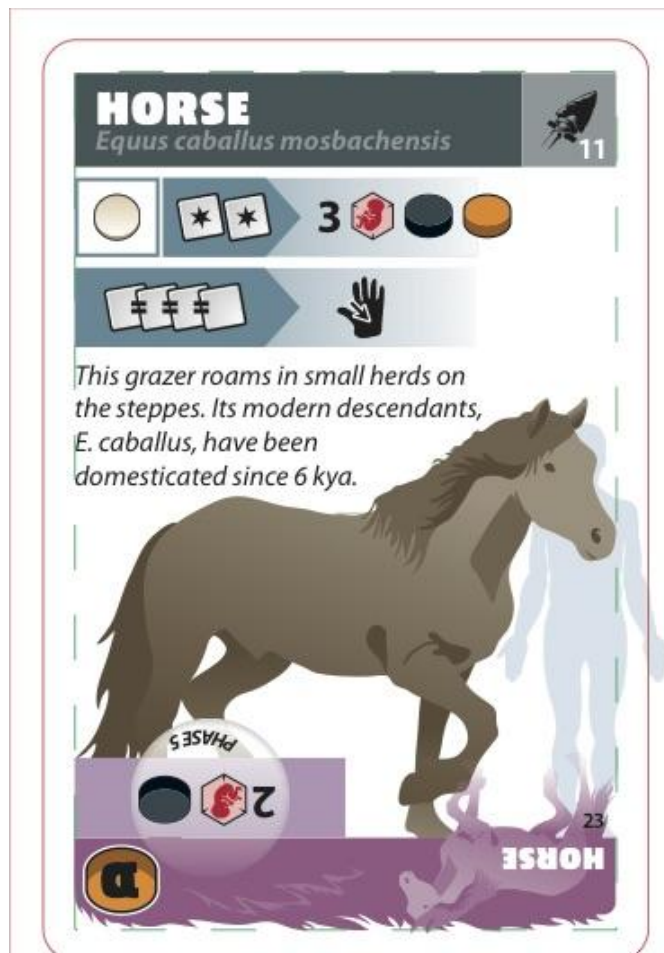
Nesta fase, escolha uma ação, **Portal, Neolexia ou Ancião**. Depois de converter-se ao tribalismo, você não poderá mais realizar ações de Portal nem de Neolexia!

II. AÇÃO DE PORTAL (somente vocais)

Cada carta de filha apresenta um ou dois **portais**, isto é, discos representando palavras metafóricas que ligam dois domínios cerebrais. Se for vocal, como sua ação, você pode executar uma **ação de portal** usando uma filha experiente, seja em seu tabuleiro ou com quem você é casado. Essa ação permite que você pegue um disco de uma cor especificada no seu *vocabulário* e adicione-o a um *espaço de portal* especificado em seu mapa do cérebro. Este disco de portal simula como o vocabulário metafórico pode ligar domínios cerebrais adjacentes.

- Domínios e Cores de Domínio.** Cada mapa do cérebro tem três **domínios** cerebrais, para conhecimento técnico (preto), de natureza (branco) e social (laranja).
- Espaços de Portal.** Os três **espaços de portal** são **Vênus, Xamã e Bisão**. Cada espaço de portal pode conter dois portais, um de cada uma das duas cores mostradas. Por exemplo, o portal de Vênus pode conter no máximo um disco laranja e um preto. *Cada portal está entre dois domínios, por exemplo, o portal Xamã está sempre entre os domínios social e natureza.*
- Uso do Portal.** Portais podem ser usados como *discos de pré-requisitos* (E2). Eles não podem ser usados para lances, habilidades de pré-requisitos ou pontos de vitória. Eles podem ser liberados apenas convertendo-se ao tribalismo.
- Conversão.** Um mapa do cérebro com 5 discos de portal torna-se instantaneamente de linguagem fluida (todos os 6 portais no jogo solo ou de 2 jogadores). Vire-o para o seu lado **tribal** e adicione os discos de portal ao seu vocabulário. Transferir Anciãos (*assim como quaisquer discos sob eles*) para a Classe equivalente no lado tribal.

Exemplo: você (preto) e um seu domínio cores, você



tem dois portais em Vênus (laranja e portal (branco) em xamã. Como o social contém discos de todas as três pode promover um Guerreiro.

VO
HO

RANK
3

PHI

RANK
4

PHI
if !
anot

PHI

WA

*

RANK
6

FI

PH
Duri
elder
losse

HORSE

Equus caballus mosbachensis



This grazer roams in small herds on the steppes. Its modern descendants, *E. caballus*, have been domesticated since 6 kya.



HORSE

12. AÇÃO DE NEOLEXIA (somente vocais)

Neolexia (ou seja, criar novos conceitos) é uma ação que libera um disco que corresponde à cor de um portal que você tem em seu cérebro. Pode ser de uma filha, Marido, Ancião ou cartas “D” ou “I”. O disco liberado vai para o seu vocabulário.

- A. **Bônus Interespécies.** Se você é casado com uma filha estrangeira, você pode executar neolexia usando uma das cores já instaladas em um turno anterior no mapa do cérebro do jogador que é pai da filha. Se ele é tribal, você tem acesso a todas as três cores.

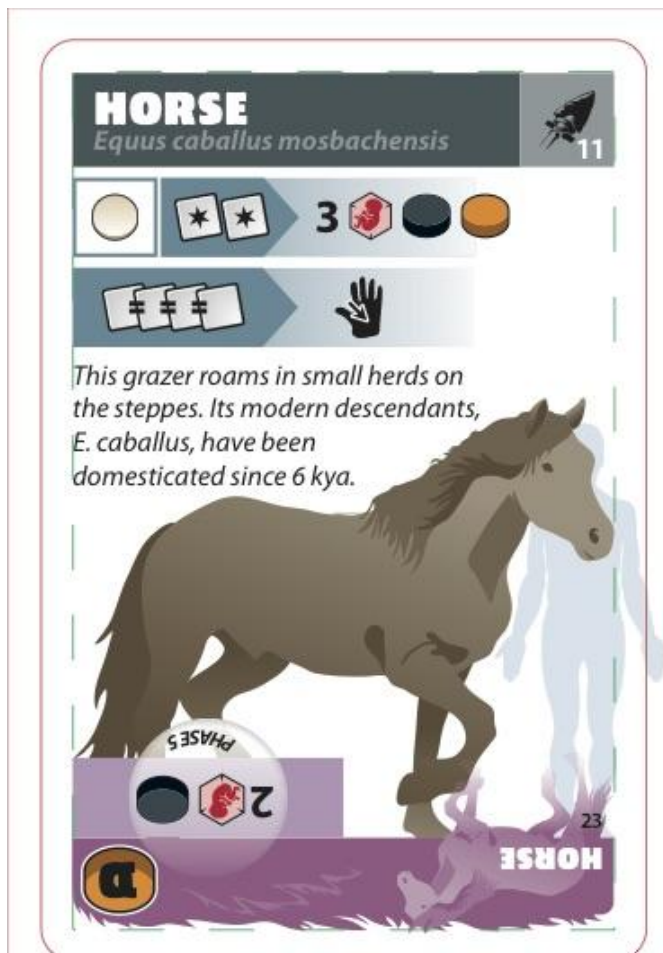
Exemplo: Cro-Magnon tem dois portais em Xamã (branco e laranja) e uma filha inesperiente com um disco branco e laranja nela. Na fase 6, ele realiza a neolexia e libera o disco laranja. Durante a próxima fase 6, ele faz o mesmo com o disco branco, que torna a filha experiente.

13. AÇÕES DE ANCIÃO (somente tribal)

Cada jogador pode realizar uma das seguintes **Ações de Ancião**, se ele tiver um Ancião na Classe especificada e dedicar o disco de vocabulário indicado (a menos que você tenha permissão para ações de anciãos sem custo). Um Ancião não é gasta realizando uma ação.

- A. **Domesticação do Xamã (Classe 2):** Jogue uma carta “D” da sua mão no seu tabuleiro, girada em 180° para que o texto em púrpura fique na vertical. Coloque um disco branco no animal doméstico para indicar que é inexperiente.
- B. **Invenção de Ferramentas do Knapper (Classe 3):** Jogue uma carta “I” da sua mão no seu tabuleiro, girada em 180°. Coloque um disco preto na invenção para indicar que é inexperiente.
- C. **Invenção de Ferramentas do Caçador (Classe 5):** Jogue uma carta do tipo I na sua mão no seu quadro, girada em 180°. Coloque um disco branco na invenção para indicar que é inexperiente.

Dica: Não é necessário converter-se ao tribalismo para vencer. Mesmo para fazer uma tentativa, você investe muito vocabulário e é possível que nunca tenha acesso vantagens em animais solidifica aos portais certos para conversão. As do tribalismo é que ele permite PV domésticos e invenções, e também sua cultura contra o caos.



J. FIM DO JOGO E VITÓRIA

O jogo termina ao final do último turno do baralho de eventos/filhas ou quando a Europa estiver completamente congelada (nenhuma carta de caça disponível). Conte os Pontos de Vitória (VP) conforme listados na Carta de Comportamento Sexual, que pode ser modificado por algumas filhas. Todos os membros da Tribo da sua cor contam para sua vitória, mesmo se estiverem na Tribo de outro jogador. O Alfa conta como PV somente se possuir algum poder especial (E5). Filhas, Anciãos, Maridos, Animais Domésticos e Invenções contam PV somente se forem experientes. *Se houver empate, ambas as espécies dividem a Vitória.*

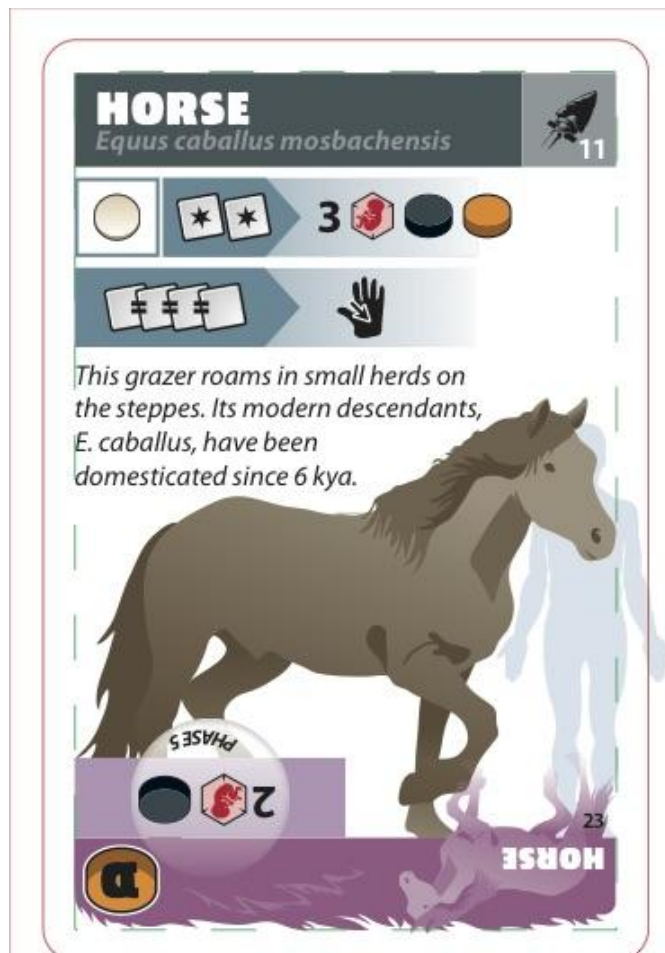
- A. **"Gene Egoísta" Vitória promiscua.** Anciãos, Maridos, filhas e vocabulário contam como 1 PV cada. Cada membro da tribo não alocado conta como 2 PV. Troféus e invenções contam como 3 VP. O Alfa e os animais domésticos contam como 4 VP.
- B. **"Valores Familiares" Vitória Matrimonial.** Cada membro da tribo não alocado, filha (casada ou solteira) e vocabulário contam como 1 PV. Cada Ancião ou Troféu contam como 2 PV. O Alfa, Maridos e invenções contam como 3 PV. Animais domésticos contam como 4 PV.
- C. **"Machão" Vitória Harém.** Cada membro da tribo não alocado, Ancião, Marido e vocabulário contam como 1 PV. Cada filha conta como 2 PV. O Alfa e as invenções contam como 3 PV. Troféus e animais domésticos contam como 4 VP.

Exemplo: No final do jogo, você é Matrimonial. Em seu tabuleiro você tem 9 membro da tribo não alocados, um Alfa com poderes, 1 troféu, 2 filhas e 12 discos de vocabulário para 28 PV. Você tem 1 Refugiado e 1 Marido no tabuleiro de outro jogador, para 4 PV. Sua pontuação total é de 32 PV.

J1. ESPÉCIES PEDINTE

Se todos os membros da tribo estiverem mortos, você não pode mais caçar ou aceitar Refugiados, porém ainda continua apostando e contando pontos de vitória.

Nota: Antes de se tornar Pedinte, você pode realocar membros da tribo alocados permanentemente, ver E4.



K. VARIANTE LEGACY

K1. COMBINAÇÃO DE JOGO NEANDERTHAL-GREENLAND

Você pode começar um jogo de *Greenland* usando os membros da tribo que sobraram no final de um jogo de *Neanderthal*. Se for assim, os PV que você conquistou no *Neanderthal* são registrados e adicionados à sua pontuação final no *Greenland* para determinar o vencedor geral. A configuração é por **Parte C** (*Greenland*), exceto:

- Membros da Tribo e Discos Iniciais.** Você está limitado aos membros da tribo e discos que você teve no final do *Neanderthal*. Você pode alocar seus membros da tribo como não alocados, ou Colonos (apenas Tunit). Isso pode lhe dar mais ou menos do que o indicado na **Parte C**.
- Anciãos.** Troque seu Cartão de Espécie do *Neanderthal* pelo do *Greenland*. Anciãos transferidos para o posto equivalente.
- Animais Domésticos.** Troque cada um dos seus animais domésticos do *Neanderthal* por um animal doméstico do *Greenland* escolhido aleatoriamente a partir dos biomas “D”. Os Nórdicos (Norse) escolhem dos animais nórdicos não utilizados.
- Invenções.** Troque cada uma de suas invenções do *Neanderthal* por uma invenção do *Greenland* escolhida aleatoriamente a partir dos biomas “I”.
- Filhas.** Troque cada duas filhas do *Neanderthal* com uma filha do *Greenland* escolhido aleatoriamente do seu lado.
- Vocal.** Se você terminou o jogo do *Neanderthal* como vocal, você não tem permissão para começar o jogo do *Greenland* com nenhum Ancião, e não é permitido a promoção no primeiro turno.
- Geleira.** Para cada barreira de gelo na Europa do Norte ou Sul, inicie um dos biomas no norte ou no sul do *Greenland*, respectivamente, no lado frio.

K2. VARIANTE ESPÉCIES ÚNICAS INTRODUTÓRIAS, Cortesia The Spurge.

Neste cenário **solitário**, a sua espécie escolhida tenta sobreviver a um período isolacionista de “endogamia” para depois voltar ao cruzamento. Durante este período, outra espécie terá acesso limitado à sua espécie, nos períodos de caos e possivelmente às filhas de sua jogabilidade jogadores com

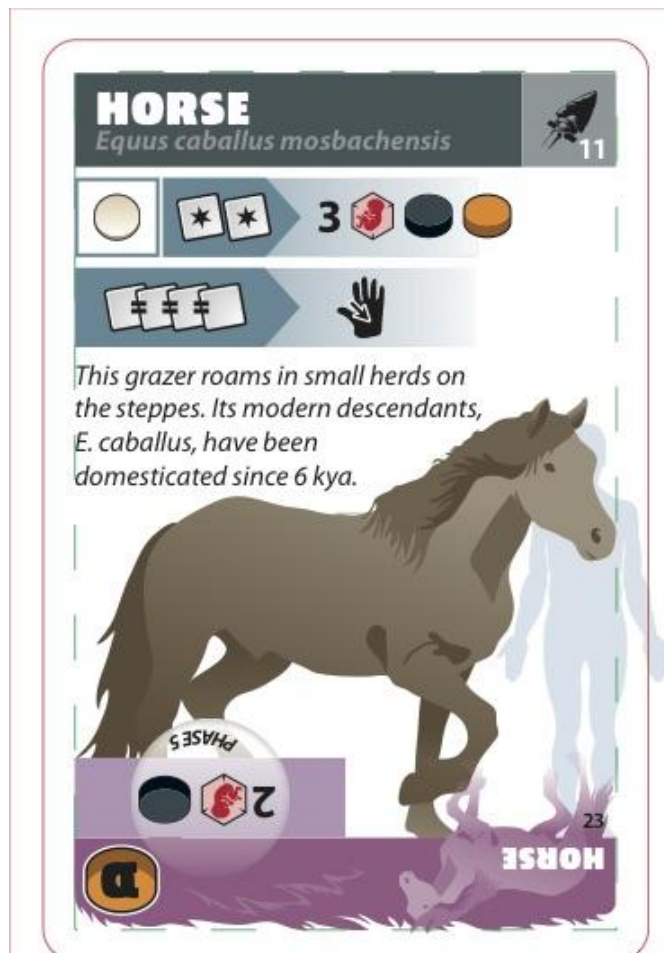
A. **Setup**
da

B. **Setup**

em 8
D2),
3

C. **Virar**
5
para

a Fase
filha
Uma
uma



espécie. A configuração e a são as mesmas para um jogo de 3 estas exceções:

dos Membros da Tribo. 8 membros tribo não alocados, 1 Fogareiro inexperiente (Classe 6 no **cartão de espécie**).

dos Eventos. 8 cartas de evento/filha. Depois que estes acabarem (ou seja, **turnos mais qualquer Würm Glacial** você pode optar por adicionar de 1 a cartas de evento/filha **aleatórias**.

para Tribal Seu Cartão de Espécie. discos de vocabulário são necessários se tornar tribal (virar **cartão de espécie**); isso substitui o último parágrafo de **I1**.

D. **Limite de 5 Filhas.** Durante 1, você ganha automaticamente a do evento, até o limite de 5 filhas. vez no limite, você pode substituir filha solteira pela nova do evento.

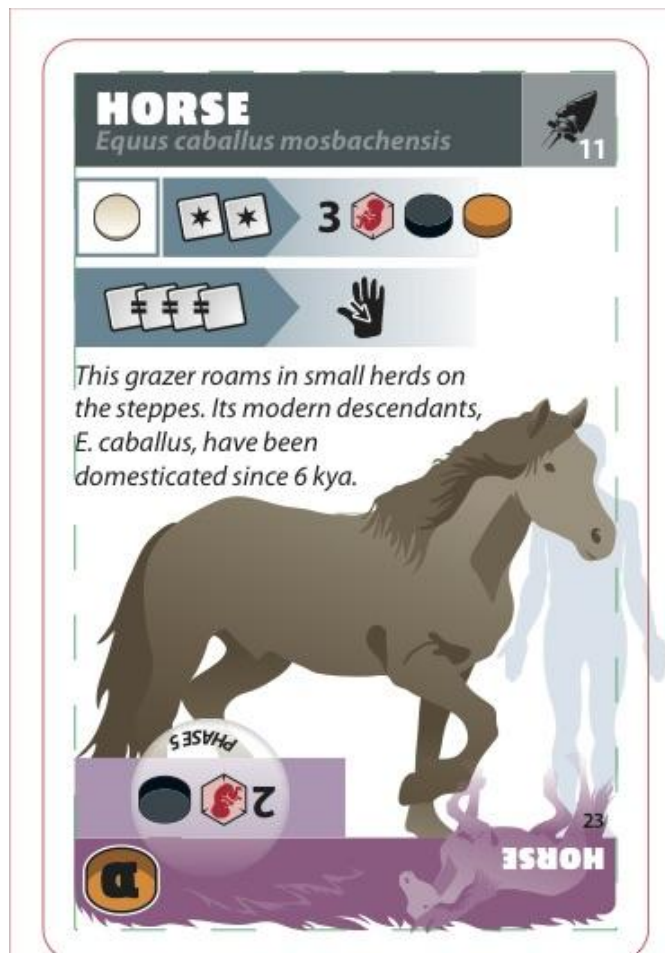
E. **Caos/Refugiado.** Se a sua espécie não sofrer uma perda de

membros da tribo não alocados (não conta a perda de Ancião), adicione membro da tribo (estrangeiro) de outra espécie ao seu grupo de não alocados (1 ou 2 conforme designado).

F. **Pretendentes Estrangeiros.** Durante a Fase 2, as outras espécies alocam um pretendente para cada uma de suas filhas experientes que não são casadas com um estrangeiro. Durante a Fase 3, sua espécie é o primeiro jogador, e o pretendente **estrangeiro** ataca como um Grupo de Guerra.

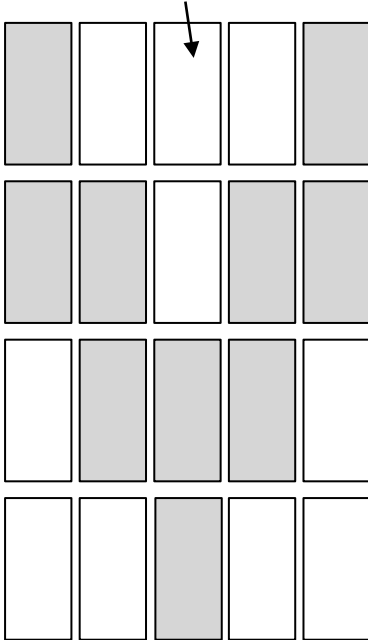
G. **Vitória.** Se no final do último turno, você tiver (1) atingido mais de 50 pontos, (2) virado tribal, (3) obtido mais de 4 troféus e (4) todas as suas filhas forem casadas.

Nota: Este jogo, muito simplificado e muito mais curto do que o jogo completo, pretende ensinar-lhe os mecanismos do jogo. Tempo de jogo: 0,5 a 1,5 horas.



L. VARIANTE SOLITÁRIA “Intervenção Alienígena” (por Jon Manker)

Essa variante especula que a revolução cultural de 40-50 mil anos atrás pode ter sido iniciada por artefatos alienígenas em vez do intercâmbio sapiens-neanderthalensis. Esses artefatos estão espalhados pela Europa e seu objetivo é interagir com o maior número possível. Isso sinaliza aos observadores alienígenas que os humanos estão prontos para a elevação.



L1. SETUP

O
 forme uma
 viradas para
 representam
 cartas do norte
 superiores e as
 inferiores.

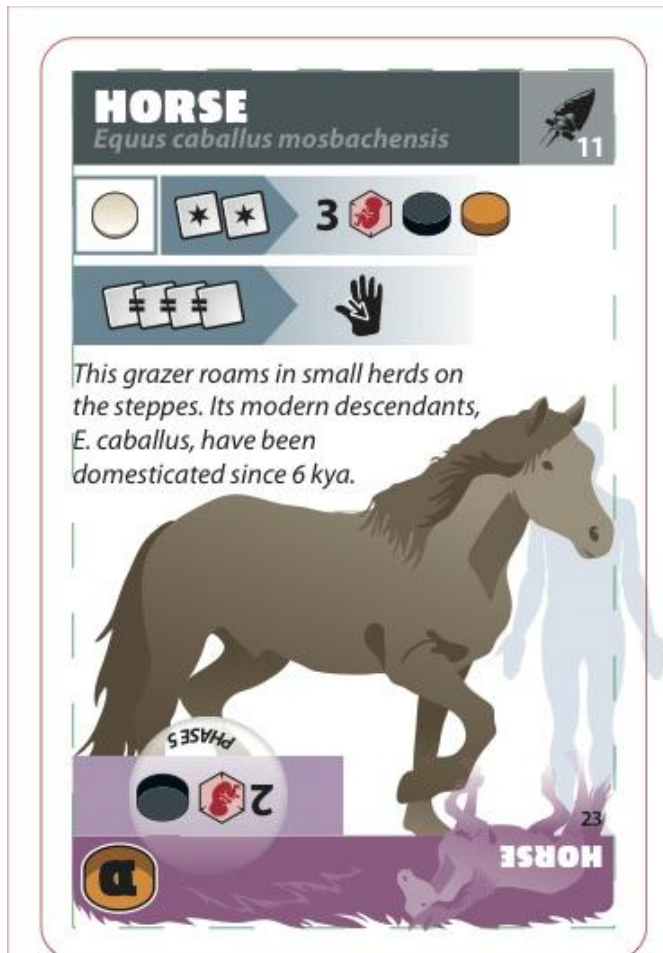
uma

bioma
 seu

quais

Nota: Nas
 compartilhar
 diagonais não

seu



setup é como C, exceto em C0.3, matriz de 4 fileiras com 5 cartas baixo em cada linha. Estes biomas não descobertos. Use as da Europa para as duas fileiras do sul da Europa para as duas fileiras

A. **Bioma Doméstico.** Escolha espécie para jogar. Sua posição inicial, chamada seu bioma domiciliar, é mostrada acima. Seu domiciliar e as cartas adjacentes ao bioma domiciliar são reveladas. Estes representam vizinhanças com os você está familiarizado.

Variantes L e M, adjacente significa uma borda, portanto, as cartas são adjacentes.

B. **Membros da Tribo Não Alocados.** Em (C0.6), coloque seus membros da tribo não alocados no bioma de origem para começar.

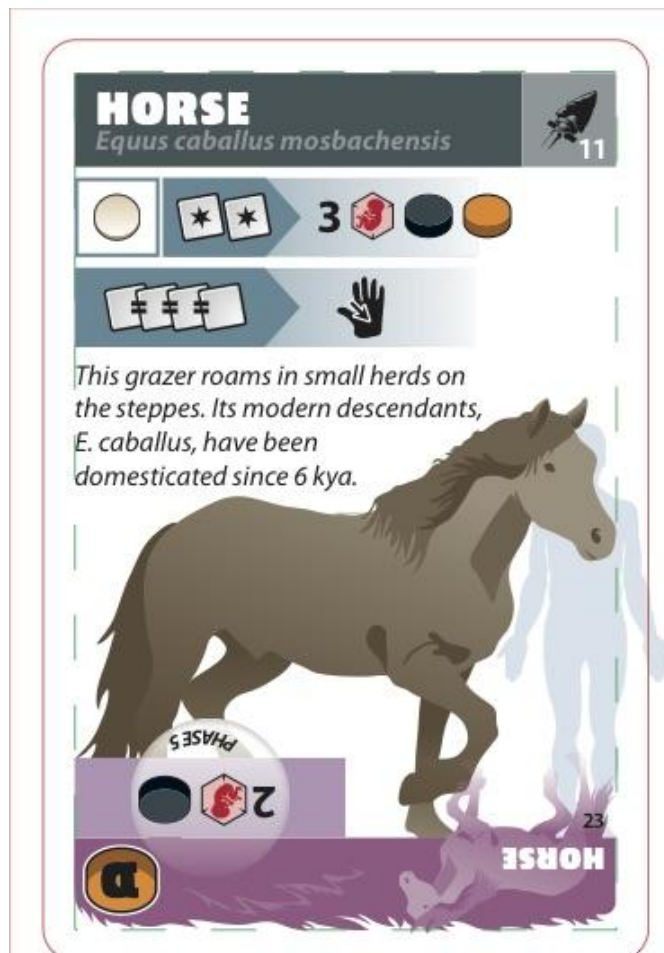
C. **Dificuldade.** Escolha quantos artefatos alienígenas você precisa ativar para ter sucesso: de 2

para um jogo fácil, até 5 para um jogo muito difícil.

Importante: *Trate as cartas viradas para baixo como não descobertas; eles não são uma barreira de gelo.*

L2. SEQUÊNCIA DO JOGO

- A. Eventos (L3) e Leilão de Cultura (L4).
- B. Movimento, Alocação, Descoberta dos Caçadores(L5).
- C. Teste de Caçada (L6).
- D. Animais Domésticos, como jogo padrão (H).
- E. Ações de Portal, Neolexia e Ancião, como jogo padrão (I).



L3. EVENTOS

Isso é como (D), exceto que os efeitos dos biomas são expandidos para considerar a presença de Caçadores, artefatos e biomas inexplorados. Em geral, os Caçadores seguem um bioma em movimento, enquanto os artefatos permanecem enraizados em sua posição na matriz.

- A. **Barreiras de Gelo.** Ao colocar uma barreira de gelo durante o resfriamento global, gire-a 90 graus (orientação de paisagem) para distingui-la de uma carta não descoberta.
- B. **Movimento do Bioma.** Um bioma não descoberto é tratado em eventos exatamente como descoberto. Porque nessas variantes existem várias linhas, uma carta deslocando-se para baixo pode empurrar uma cascata de cartas para baixo. Similar para cima.

Exemplo: Durante o aquecimento global, uma carta descoberta move-se para o norte em uma carta não descoberta. Como D1, a carta não descoberta é substituída pela descoberta. Se a carta tivesse sido transferida para uma carta descoberta, ela teria empurrado para cima e essa carta, por sua vez, teria seguido as regras de movimento. Se a carta tivesse sido movida para uma barreira de gelo, a carta em movimento seria descartada e a barreira de gelo teria derretido, girado 90 graus para trás e se tornado um bioma ainda não descoberto.

- C. **Determinando o Clima.** Consulte o diagrama de setup (L1) para ver quais cartas estão na fileira norte e quais estão na sul. Considere apenas o clima das cartas reveladas e ignore o evento se nenhuma carta for revelada. Se você ficar sem um dos tipos de cartas (norte / sul), compre do outro baralho.
- D. **Membros da Tribo sob Cartas em Deslocamento.** Se um bioma é deslocado para o norte ou para o sul, os membros da tribo seguem a carta deslocada. Se um bioma for substituído, os membros da tribo habitam a nova carta. **Biomias não revelados são revelados no final do movimento (L5b). Não verifique isso ou revele quaisquer cartas durante a fase de evento devido a mudanças, espere até o final do movimento. (Isso significa que as cartas de troca não podem abrir novos biomas para caçar durante o mesmo turno)**

E. **Membro da Tribo sob Biomias Removidos.** Mova os membros da tribo para qualquer *adjacente (L1a)* e revelado.

F. **Artefatos sob Cartas em Deslocamento.** Ao contrário dos membros da tribo, os artefatos (L6a) bloqueados na matriz e nunca movem troca de cartas. Se os artefatos estiverem congelados no gelo, eles se tornarão inacessíveis até que o bioma descongele novamente.

Todos os Caçadores no mapa contam membros da tribo não alocados para o propósito de determinar o caos.

H. **Refúgio.** Isso mata um Caçador.

LEILÃO DE CULTURA

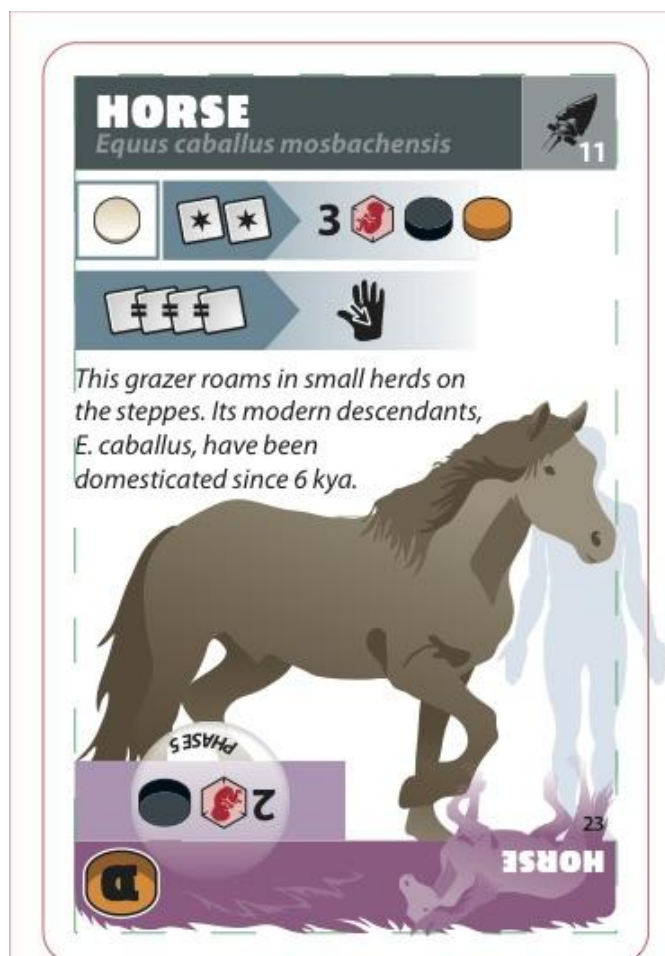
ter uma filha você tem que pagar discos iguais à quantidade de filhas

bioma

são com a

G. Caos. como

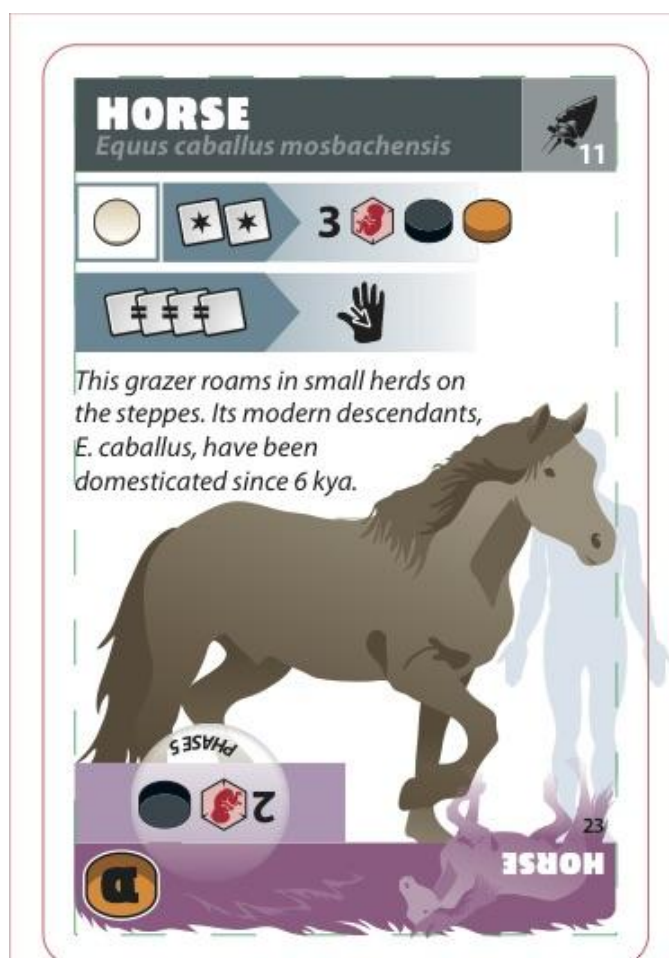
L4. Para



que você já tem +1.

As filhas a seguir possuem habilidades modificadas:

- **Mulher da Moda.** Não perca um Hunter durante o *refúgio* (L3h).
- **Mulher do Totem.** Depois de fazer um *teste de caçada* (G), você pode rolar novamente um dado.
- **Mulher Carinhosa.** Pague 1 disco a menos pelas filhas leiloadas.
- **Mulher Cantora.** Você pode usar qualquer disco colorido ao pagar por uma filha.



L5. MOVIMENTO DE CAÇADORES E DESCOBERTA

Primeiro mova Caçadores no mapa, depois revele cada bioma invertido *adjacente* (L1a) aos seus Caçadores.

- A. Cada caçador tem 4 opções de movimento
 - a. **Permanença** como está.
 - b. **Mover** para um bioma revelado *adjacente*,
 - c. **Migrar** para um bioma onde você tem Caçadores (incluindo aqueles que acabaram de se mudar),
 - d. **Alocar** como Marido ou Ancião.
- B. Quando todo movimento é feito, revele biomas não revelados que são adjacentes (L1a) a qualquer bioma com caçador.

L6. TESTE DE CAÇADA

Faça um *teste de caçada* obrigatório (G) para cada bioma onde você tem Caçadores.

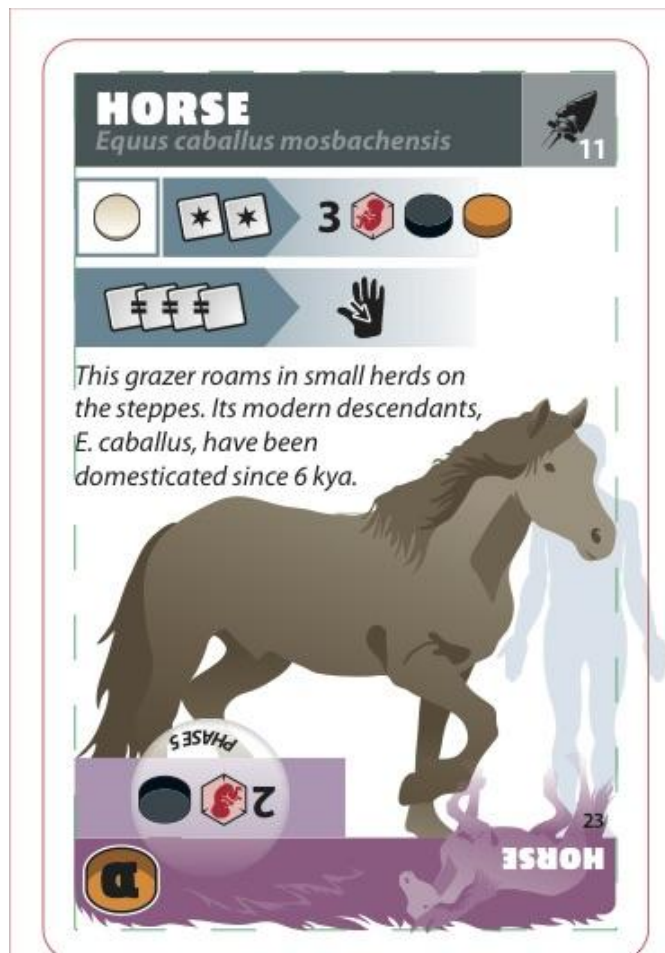
- A. **Descoberta de Artefato Alienígena.** A primeira vez que você caça em cada bioma, coloque um disco no bioma. Se a caçada for bem sucedida e pelo menos uma face de dados mostrar um “6”, você também descobrirá um artefato! Indique esse artefato colocando um disco laranja. **Para qualquer** outro resultado, coloque um disco preto **na carta** para indicar que o local está fracassado e nunca terá um artefato alienígena. Os discos laranja ou preto para indicar a presença de artefato alienígena ou a não presença são retirados da reserva geral, não do seu vocabulário.
- B. **Ativação de Artefato Alienígena e Fim do Jogo.** Se você, durante um mesmo turno, caçar com sucesso 2 biomas **que tinham** discos laranja **no começo deste turno**, o jogo termina ao final do turno. Você ativou um sinal para os alienígenas que viajarão para a Terra e iniciarão a elevação. Mas esse encontro é uma história diferente.

em
(L1a).

aos
uma
bioma

L7.

Ganhe
antes que o



C. **Predadores** atacam após caçadas bem-sucedidas se estiverem qualquer carta revelada *adjacente*

D. **Troféus.** Se um bioma é tomado como troféu, realoque quaisquer Caçadores para um bioma *adjacente* (L1a) e revelado. No entanto, um artefato na carta permanece no espaço e fica inacessível até que o espaço seja preenchido.

E. **Nômades.** Todas as alocações são *permanentes* (E4). Portanto, não devolva os Caçadores membros da tribo não alocados após caçada, e coloque todos os Bebês no onde eles nasceram.

VITÓRIA

se você ativar os artefatos como L6b jogo termine por (J). Você pode

marcar por (J) para ver o quão bem você conseguiu.

HORSE
Equus caballus mosbachensis

11

○ ★ ★ 3 🦷 🐾 🟡

☰ ☰ ☰ 🖐️

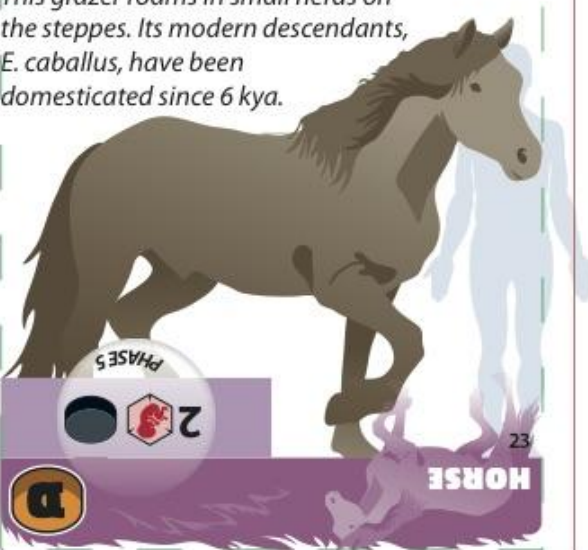
This grazer roams in small herds on the steppes. Its modern descendants, *E. caballus*, have been domesticated since 6 kya.

PHASES

2 🦷 🐾

23

HORSE



M. 3-VARIANTE JOGADORES COOPERATIVOS "A VÉSPERA" (por Jon Manker)

Dados genômicos coletados e analisados pelo projeto ADNABIOARC indicam um gargalo genético próximo da extinção na Europa há 14.500 anos atrás. Ao invés de tribos com 500 membros, as tribos caíram para 20 a 30 indivíduos, com diversidade genética limitada entre as tribos. Nesta variante, cada jogador joga como uma pequena tribo nômade durante esse gargalo demográfico. Seu objetivo não é apenas sobreviver, mas manter um intercâmbio de cooperação genética e cultural saudável.

- A. **Escala.** Cada caçador representa uma unidade familiar e cada turno é de 3 anos. O jogo total é de 1 geração.
- B. **Setup.** Como L1

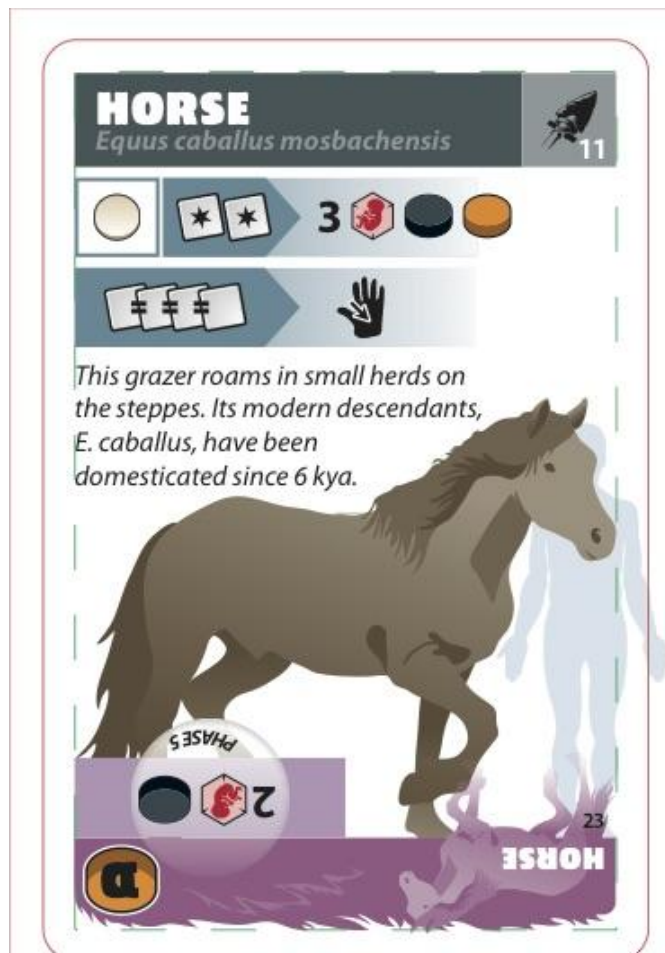
M1. SEQUÊNCIA DO JOGO

- A. **Eventos (L3) e Leilão de Cultura (M2).**
- B. **Movimento e Descoberta dos Caçadores (M3).**
- C. **Teste de Caçada (L6c, d, e).** Testes de caçada são obrigatórios onde houver caçadores.
- D. **Animais Domésticos, como jogo padrão (H).**
- E. **Ações de Portal, Neolexia e Ancião, como jogo padrão (I).**

M2. LEILÃO

Os jogadores decidem juntos quem vai comprar a filha. Este deve pagar discos iguais à quantidade de filhas que ele já possui mais um. Os discos pagos estão restritos a cores da *mídia de lance (D7)*.

- A. **Habilidades.** Algumas filhas têm novas habilidades.
 - a. **Mulher da Moda.** Não perca um Hunter durante o *refúgio (L3h)*.
 - b. **Mulher do Totem.** Depois de fazer um *teste de caçada (G)*, você pode rolar novamente um dado.
 - c. **Mulher Carinhosa.** Pague 1 disco a menos pelas filhas leiloadas.
 - d. **Mulher Cantora.** Você pode usar qualquer disco colorido ao pagar por uma filha



M3. MOVIMENTO DE CAÇADORES E DESCOBERTA

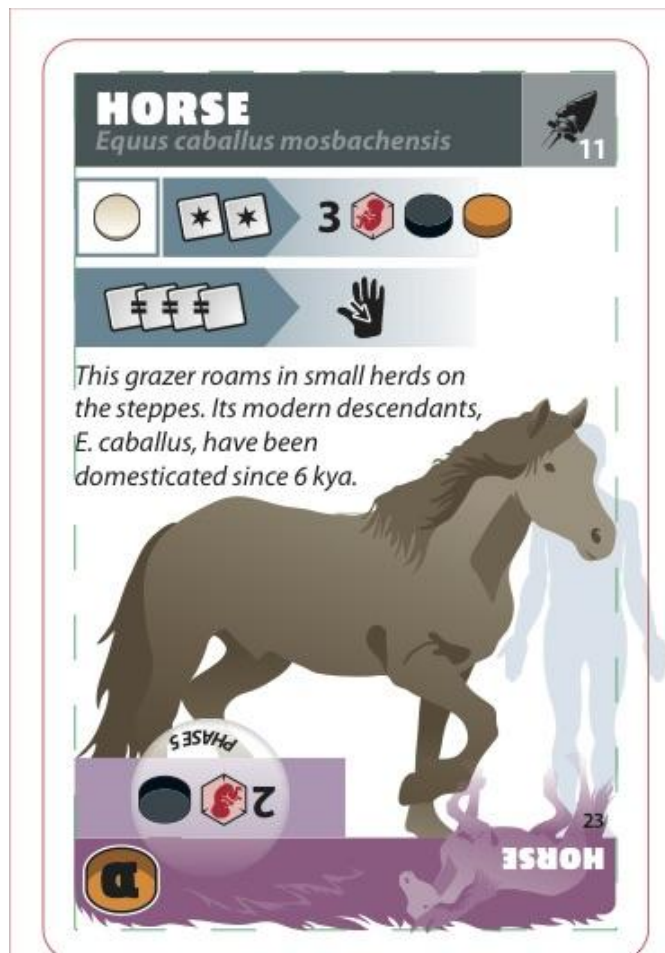
Esta fase é executada como **L5** com as seguintes exceções:

- A. **Caçada Cooperativa.** Neste jogo cooperativo não há luta entre os jogadores. Além disso, você pode escolher agrupar Caçadores alocados ao mesmo bioma para um *teste de caçada* combinado (**G**). Os ganhos de uma caçada (Bebês, discos, cartas I/D), bem como as perdas, podem ser distribuídos entre os jogadores participantes como quiserem.
- B. **Assimilando Maridos.** Para cada teste de caçada combinado um Caçador sobrevivente de um dos participantes se torna, opcionalmente, **assimilado junto** com um Marido (experiente ou não) de outro jogador participante. Você é permitido realizar isso mesmo como promiscuo. Indique a assimilação colocando o Caçador **junto** com o Marido em uma alocação permanente na carta de filha. Os dois Meeples são único Marido. **Teste de caçada de predador (G4) não pode assimilar um segundo marido.**

M4. VITÓRIA

Ao *final do jogo (J)*, cada jogador deve ter conseguido o seguinte:

- A. **Tribal.** Tornou-se tribal com pelo menos 1 Ancião e 1 Alfa.
- B. **Assimilação.** Ter pelo menos 2 Maridos experiente, um *assimilado* (M3b) com **cada** outro jogador.



N. NEANDERTHAL CENÁRIO MODULAR (por Jon Manker)

Essas regras permitem que você construa suas próprias aventuras, incluindo situações assimétricas que beneficiam ou prejudicam culturas específicas. Isso pode ser usado como um sistema de desvantagem se você tiver grandes diferenças no conhecimento entre os jogadores.

N1. OS HOMINÍDEOS

Este cenário simula um período anterior que começa em torno de 250.000 anos atrás. Cada turno é de 20.000 anos. As oscilações climáticas são simuladas com maior precisão.

A. Setup (biomas). Setup normal, mas:

- Arcaico inicia sem portais abertos no cérebro, mas 12 membros da tribo
- Cro Magnon inicia com um Fogareiro experiente e mais 1 disco de portal de sua escolha no cérebro, mas apenas 4 membros da tribo

B. Setup (eventos).

- Separe as cartas de eventos em 3 pilhas:
 - Uma para eventos de aquecimento global;
 - Uma para eventos de resfriamento global;
 - Outra para os outros eventos.
- Embaralhe todos eles com a face para baixo e compre cartas aleatórias para construir um baralho de eventos de baixo para cima com:
 - 1 carta de aquecimento global
 - 3 cartas de resfriamento global
 - 2 cartas de aquecimento global
 - 3 cartas de resfriamento global
 - 1 carta de aquecimento global

C. Regras especiais

- As cartas “D” e “T” precisam de mais 1 dado para serem adicionadas à sua mão.

b. Para se tornar tribal você precisa de 7 discos em seu cérebro. O sétimo disco pode ser colocado em qualquer portal.

D. Condições de Vitória.

Condições normais de vitória com bônus de 5 PV se você for tribal.

GIGANTE

jogo mais longo que engloba uma 25.000 anos de história. Começa um cedo, nas condições mais severas em 55.000 anos atrás. Termina em torno anos atrás.

(biomas). Setup do jogo normalmente, exceto colocando as 4 do meio da fileira norte com a barreira de gelo voltada para cima. jogadores começam com apenas 4 membros da tribo não alocados e nenhum Ancião.

(eventos). Embaralhe todas as 21 de eventos/filhas no baralho do evento.

C. Regras especiais

um

N2. WÜRM

Um
média de
pouco mais
torno de
de 30.000

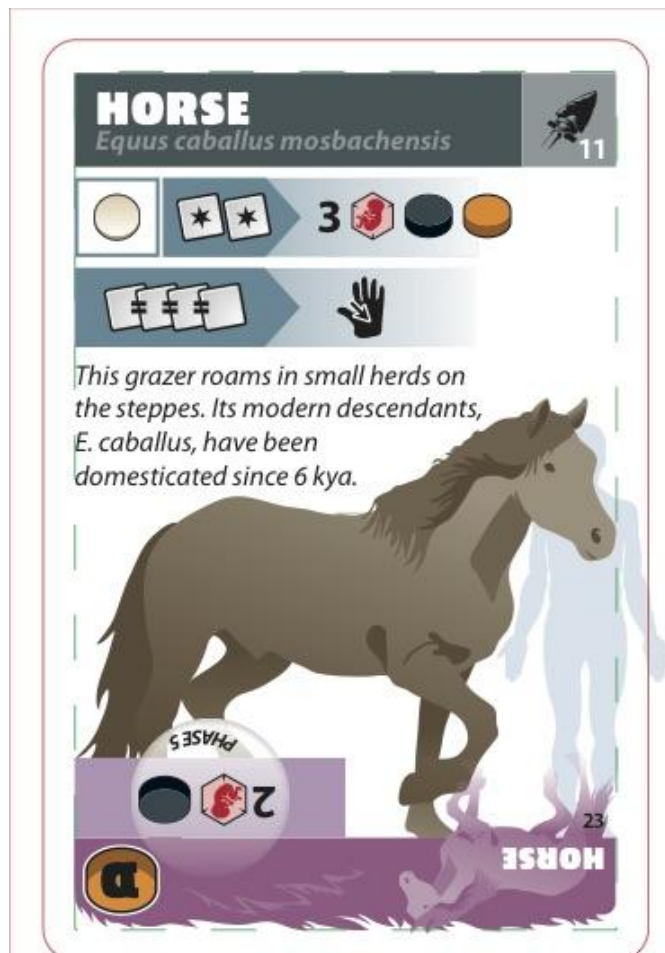
A. Setup

cartas

Os

B. Setup

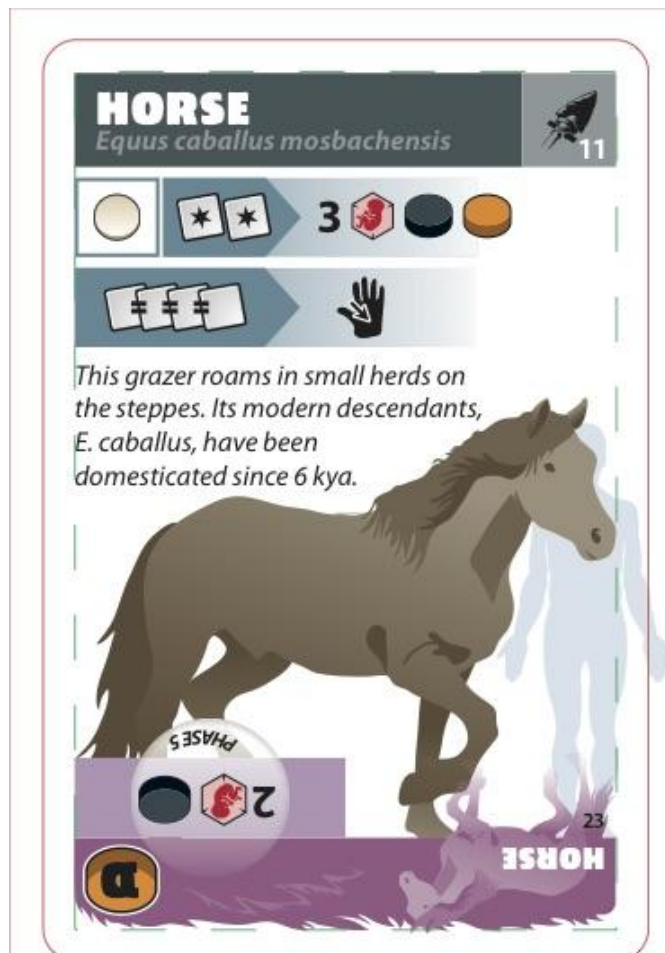
cartas



- a. Todos os 5 eventos *Würm* (D2) aparecerão, então após as 21 filhas terem sido reveladas, embaralhe novamente todas as cartas de eventos/filhas descartadas e embaralhe 5 delas para formar um novo baralho de eventos. Se em qualquer uma dessas 5 tiver um *Würm*, pegue uma carta das não utilizados como de costume.
 - b. Após embaralhar (parágrafo anterior) você entrou em tempos mais modernos. A partir de então, as cartas “D” e “I” requerem 1 dado a menos para serem adicionadas para sua mão. (Isso além da capacidade da filha atormentadora (# paintress), se você tiver acesso a ela).
- D. Condições de Vitória.** Como normal, exceto que animais domésticos valem 5 PV cada, independentemente de seu comportamento sexual.

APÊNDICE A - O ALFA

- **No início do jogo.** Você começa com o Alfa no cemitério. Trate seu Alfa como um Caçador até que você ganhe um ou mais Anciãos Experientes de Rank 3, 4 ou 5, assim adquirindo os poderes especiais. Existem 3 poderes especiais: “big game”, “small game” ou “club”. Seu Alfa pode ter 1, 2 ou todos os 3 desses poderes.
- **Troca Alfa-Caçador.** Durante qualquer fase, se você tiver um Ancião de Rank 3, 4 ou 5, você pode trocar seu Alfa por um Membro da Tribo Não Designado, se o seu alfa estiver no cemitério ou designado permanentemente como Ancião ou Marido.
- **Rolagens de Caçada.** Você deve decidir usar o poder especial antes de realizar o teste de caça onde está seu ALfa. Se você escolher não usar o poder role um dado como um outro caçador.
- **Noivado Automático.** Alfa Guerreiro sempre consegue sem rolagens (bioma “club”)
- **Pontos de Vitória.** Para ganhar os PV do Alfa ele deve ser um membro da tribo não designado, não pode ser um Ancião ou Marido.



APÊNDICE B - BENEFÍCIOS DOS ANCIÃOS

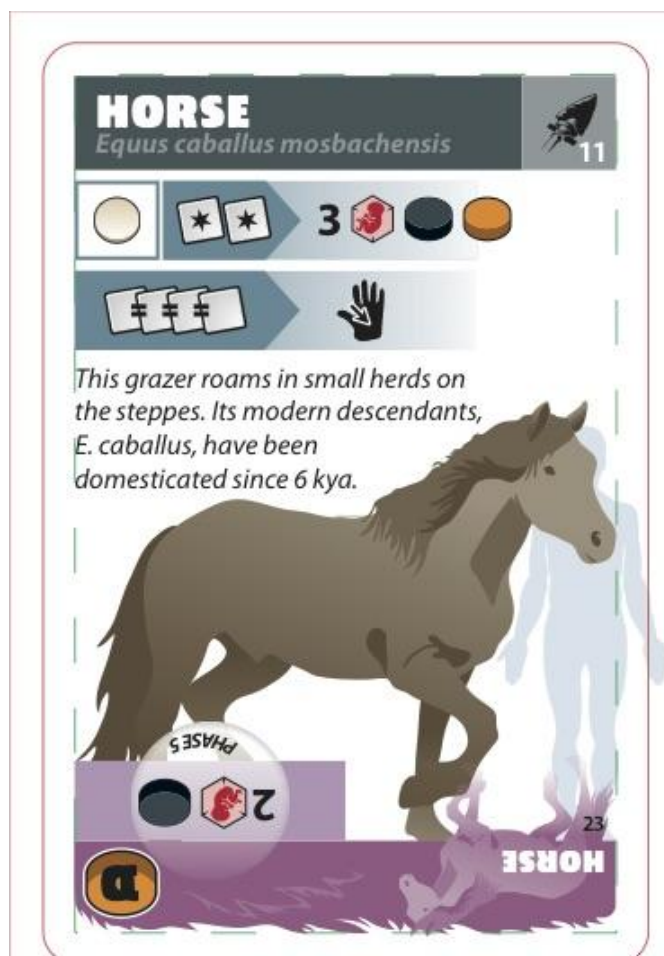
Todos os Anciãos Tribais aumentam o *tamanho da mão*.

- 1. Chefe** (somente Tribal)
Fase 1: O Chefe protege sua tribo do Caos;
Fase 3: O Chefe permite que seus Caçadores Negociem e os outros jogadores nos mesmos biomas (cartas) que você negociem com você;
Fase 6: O Chefe permite que você realize suas ações de Ancião sem custo.
- 2. Xamã** (somente Tribal)
Fase 6: O Xamã pode realizar a ação de Ancião de Domesticação.
- 3. Knapper**
Fase 4: Seu Alfa num bioma “grande desafio” pode considerar seu teste de caça como sendo “1”, sem precisar realizá-la;
Fase 6: O Knapper pode realizar a ação de Ancião de Fabricação de Invenção.
- 4. Guerreiro**
Fase 1: O Guerreiro permite que você determine a ordem dos jogadores se você for o primeiro jogador;
Fase 3: O Guerreiro permite a formação do Grupo de Guerra: seu Alfa e todos os caçadores alocados com ele também matam rolando “2” quando lutando contra outra espécie;
Fase 4: Seu Alfa num bioma “clava” (incluindo filhas) pode considerar seu teste de caça como sendo “1”, sem precisar realizá-la.
- 5. Caçador**
Fase 4: Seu Alfa num bioma “pequeno desafio” pode considerar seu teste de caça como sendo “1”, sem precisar realizá-la;
Fase 6: O Caçador pode realizar a ação de Ancião de Fabricação de Invenção.

Fase 1:

Fase

Fase



6. Fogareiro

O Fogareiro previne perda de Ancião durante Caos e permite que você arredonde para baixo suas perdas de membros da tribo;
2: o Fogareiro oferece promoção para Ancião sem custo;
4: O Fogareiro protege seus Caçadores do Congelamento.

APÊNDICE C - GLOSSÁRIO DE FUNÇÕES DOS MEMBRO DA TRIBO

Cada Meeple é um **membro da tribo**, que assume um papel dependendo de onde o Meeple está localizado! A sigla “PA” significa alocação permanente (E4).

Alfa (grande membro da tribo) - em qualquer lugar (E5), mas com um Ancião mentor pode ter poderes especiais de pequeno desafio, grande desafio e / ou clava.

Bebê - membro da tribo não alocado adicionado do cemitério através de caçada bem sucedida, coleta ou animal doméstico (A1.4).

Chefe (PA) - Ancião tribal Classe 1, previne o caos (D4) conforme a tribo cresce e permite negociações (F1).

Dependente - Cada Ancião, filha solteira e animal doméstico em seu tabuleiro. Cada um deve ser apoiado, por 2 membros da tribo não alocados, durante uma nevasca (D5).

Ancião (PA) - Qualquer membro da tribo em um cartão de espécie. Eles estão classificados de 1 a 6 (A1.6).

Fogareiro (PA) - Ancião Classe 6, previne a perda de Ancião durante o caos, perda por congelamento e permite promoções de Ancião sem custo (C0.6).

Coletor - Qualquer Caçador em um bioma com o ícone da cesta (F3). Isso adiciona um Bebê se for promíscuo ou tiver uma esposa/filha coletora.

Caçador - Qualquer membro da tribo (incluindo Alfa) que faz um teste de caça (G), seja alocado na fileira norte ou sul, ou em uma filha como pretendente.

Marido (PA) - Na caixa do marido (G1) de uma filha. Obtém suas habilidades se experiente. Faz um teste de ataque (F2) contra Pretendentes.

Knapper (PA) - Ancião Classe 3, permite que seu Alfa tenha acerto automático nos biomas de grande desafio. Se for tribal, inventa cartas “I” de mão (I3).

Cartão de Espécie- A carta quadrada onde os Anciãos são armazenados (E2). Pode ser vocal ou tribal.

Xamã (PA) - domesticar também é o Pretendente - filha fora da

casada, promíscua.

Caçador - Elder, permite nos biomas de inventa cartas

Refugiado- estrangeira

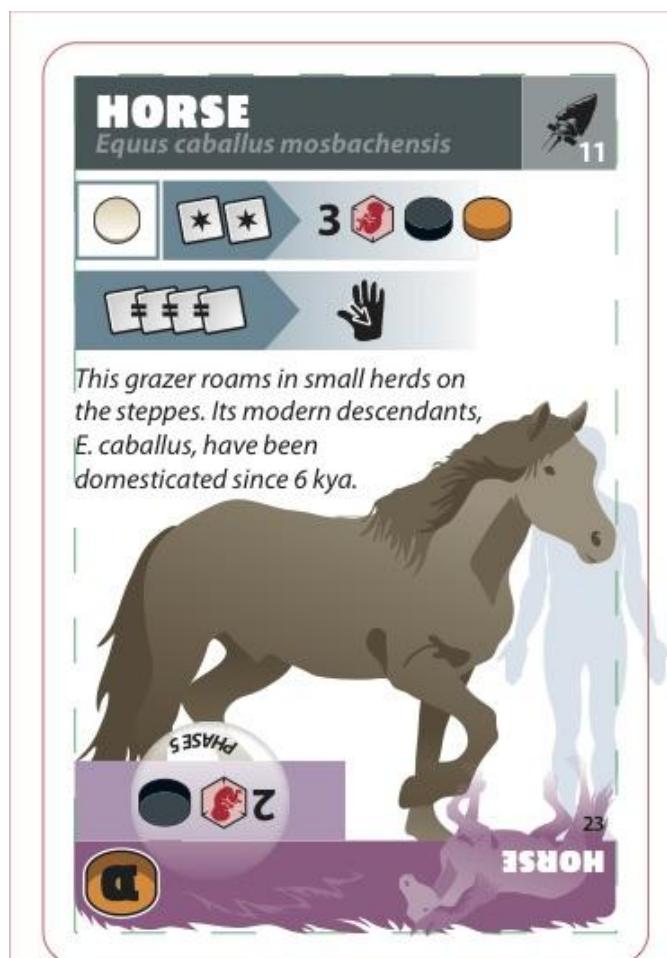
Guerreiro o seu Alpha de clava,

forme Grupo

Grupo da

Guerreiro,

ataques (F2)



Ancião tribal Classe 2, capaz de cartas "D" de mão (I3). Xamã nome de 1 dos 3 portais (II).

Qualquer Caçador em uma carta de caixa do marido (E3), independentemente da filha ser inexperiente, estrangeira ou

Trapper (PA) - Ancião Classe 5 que seu Alfa tenha acerto automático pequeno desafio. Se for tribal, “I” de mão (I3).

Membro da tribo não alocado de cor (D6). Ele deve ser acompanhado.

(PA) - Ancião Classe 4, permite que tenha acerto automático nos biomas decida o primeiro jogador (A2) e de Guerra em ataques (F2).

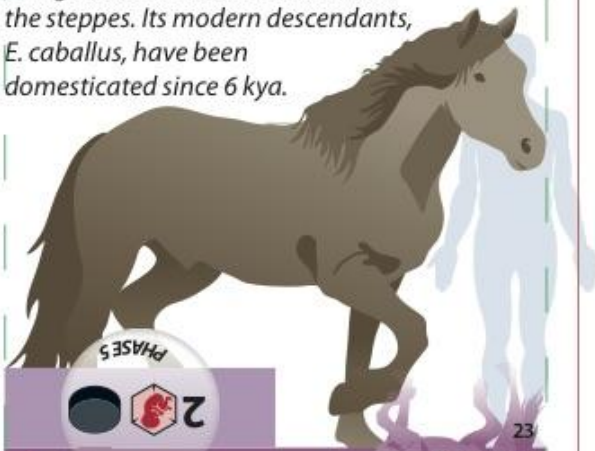
Guerra - Se você tem um Ancião todos os seus membros da tribo em matam em cada “1” ou “2”.

HORSE

Equus caballus mosbachensis



This grazer roams in small herds on the steppes. Its modern descendants, *E. caballus*, have been domesticated since 6 kya.



APÊNDICE D - ERROS DE IMPRESSÃO

Caixa (aberta)

Lado do Evento/Filha, "aposte usando disco laranja" e "Amarelo é o primeiro jogador". A seta aponta para o centro da carta (versão anterior), porém a informação está abaixo (nova versão).

Cartão de Espécie

Lado Tribal: Trapper incorretamente escrito com Tracker.

Lado Vocal, Guerreiro: mostra incorretamente Fase 3 "Club" +1, quando é aplicado na Fase 4.

Lado Vocal: As linhas de pré-requisitos dos Anciãos ligam os portais, mas deveriam ligar os domínios.

Folha de Conquistas

55+: Vença "Greenland" com 6 Anciãos no Cartão de Espécie. Claro que deveria ser Neanderthal.

Regras

A2, pág 3

"O ícone mais à esquerda no meio da Carta de Filha mostra a cor do primeiro jogador". Na verdade seria parte de Baixo da carta. Na Versão anterior esta informação ficava bem no meio da carta.

D7, Meio de Aposta, pág 13

"Você só pode usar discos de vocabulário mostrados no meios da carta de Evento/Filha". De novo o vacilo pois agora esta informação está abaixo na carta.

E1, Nota, pág 15

"even if you have no longer have the precondition tools". O Primeiro "have" deve ser removido.

L6c, pág 40

"No jogo
"(M)".

Biomás

33: String-
dados iguais
demais

Filhas

40:

Fase 4, não

41:

é Fase 3,

42: Laughing

44: Weather

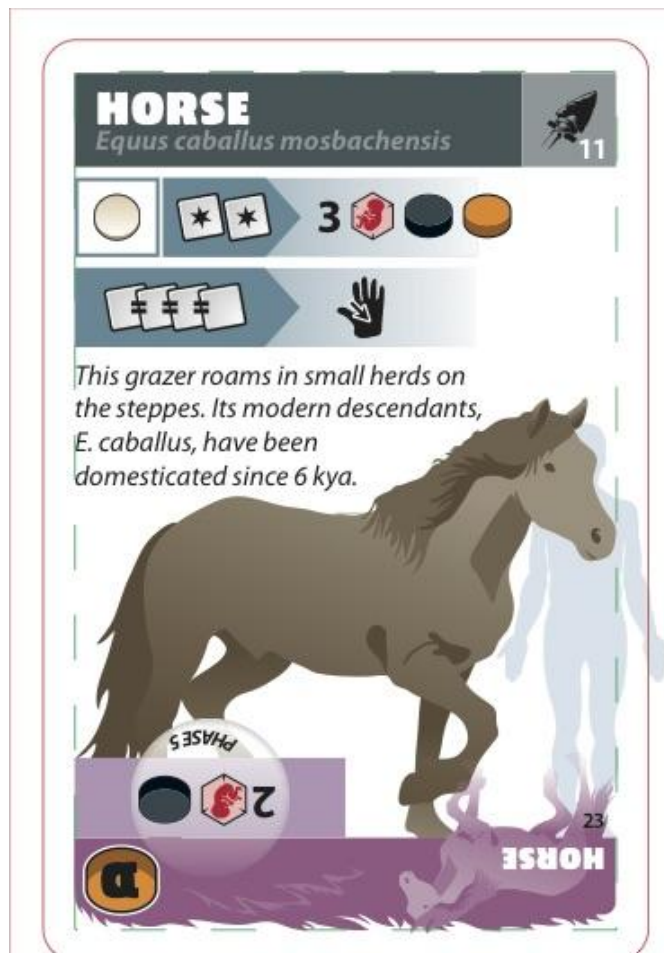
1, não 2

49: Basket

50: Piper:

55:

2



cooperativo (N)". Deveria ser

Winding: Falta a imagem dos 3
e o ícone de mão, como todas
invenções.

Paintress: Animal Whisperer é
2

Scavenger Woman: Food Storage
não 2

Woman: Jokes é Fase 1, não 4

Whisperer: Ember-Carrier é Fase

Weaver: Foraging é Fase 3, não 4

Music é Fase 4, não 2

Housewife: Hearth é Fase 4, não

Several of us have had clarity issues about the introductory single species variant. So I tried to expand the rules to clear up some of these issues. For fun, I also added two difficulty levels, and a new scoring system. Feel free to comment or point out where more clarity is needed or where I've erred.

K2. INTRODUCTORY SINGLE SPECIES VARIANT, Courtesy The Spurge.

In this solitaire scenario your chosen species attempts to survive an isolationist "inbreeding" period and thereafter return to interbreeding. During this period, one other species will have limited access to your species during periods of chaos and possibly to your species' daughters.

SET UP

European Biomes. Setup the biomes as per **C2 & C3**.

Species Setup. Randomly select 1 species placard and take all tribesmen pawns of the matching color.

Sexuality Cards. Randomly select a sexuality card and a side.

Local Tribesmen. Assign 1 tribesman as an immature Fire Starter on the Rank 6 space and place 8 unassigned tribesmen below your species placard. Place the remaining tribesmen in the dead pile.

Foreign Tribesmen.

- i. **Introductory game.** Place 18 tribesmen of a different color in a pile near your placard. All dead foreign tribesmen remain in the dead pile. Your alpha acts like a normal tribesman.
- ii. **Advanced game.** Place 8 tribesmen of a different color in a pile near your placard. All dead foreign tribesmen remain in the dead pile. Do not use the alpha pawn.

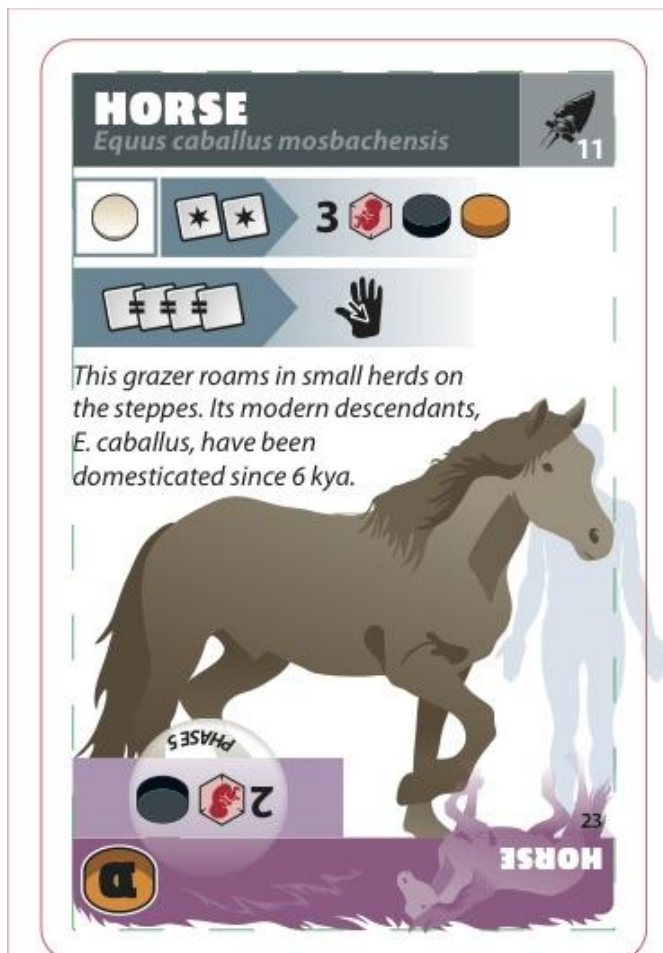
Starting Discs. You start with 15 discs, 5 of each color. Place one disc of the color specified in the portal marked with a downward arrow on your brain map. Place one black disc under the Rank 6 Firestarter and keep the rest as your vocabulary next to your placard.

Event Setup. Randomly select 8 Event/daughter cards. After these run out (i.e., in 8 turns plus any Würm Glacials **D2**), random event you may choose to add up to 3 cards.

5 Daughter automatically to a limit of 5 her bonus and sexuality is mature replace one on the event

species does (do not count tribesman or 2 as icon(s)).

Foreign species must mature (i.e. to each daughter During Phase and the Party.



Limit. During Phase 1, you gain the daughter of the event, up daughters. You immediately gain neolexia ability (unless your Pair Bonding, which requires a husband). Once at the limit, you can unmarried daughter for the new one card.

Chaos/Wanderlust. If your not suffer unassigned tribesman loss elder loss), then add a foreign into your unassigned tribesmen (1 designated by the Wanderlust

Suitors. During Phase 2 the foreign assigns a Suitor to each of your daughters not married to a foreigner unmarried daughter and to each married to one of your tribesmen). 3, your species is the first player, foreign Suitor attacks as a War

Victory. If at the end of the last turn,

i. **Introductory game.** You have (1) become tribal, (2) obtained 4+ trophies, and (3) all your daughters are married. Total your score based on your final sexuality, and subtract 5 points for each non-Würm Glacial event card you added.

ii. **Advanced game.** You have (1) become tribal, (2) obtained 5+ trophies, (3) obtained 2 Inventions/Domestications, and (4) all your daughters are married. Total your score based on your final sexuality, and subtract 5 points for each non-Würm Glacial event card you added.

Example: You have selected Neanderthal as your species and harem as your sexuality. Take all yellow tribesmen pawns; assign 1 as an immature Firestarter and 8 as unassigned tribesmen. Place the rest in the deadpile. Take 15 portal discs (5 of each color). Place a black disc on the Rank 6 elder spot, another black disc on the Venus portal of your brain map and 1 of each color on your sexuality card. Place the rest next to your placard. For the introductory game, take 18 red tribesmen pawns and place them in a pile within reach. Set up the European biomes and draw the first event card.

Note: This game, greatly simplified and much shorter than the multi-player game, is intended to teach you the game mechanisms. Playing time: ~ 30 - 45 minutes.

