



7 **personnages** se trouvent dans cette extension et tous donnent des capacités uniques au cours de la partie. Pendant la mise en place, distribuez 1 personnage à tous les joueurs.

Printemps : au printemps, tous les personnages ont une capacité passive. Cela donne une sorte d'avantage pendant le printemps, même plusieurs fois.

Été : un personnage peut activer sa capacité d'été **une fois** pour **2 points de développement**. Ceci est indépendant des 6 actions de base. Ces capacités ne comptent pas comme une action, le joueur peut l'activer à **n'importe quel moment** de l'été pendant son tour.



Peintre

Printemps : avant toutes les actions de peinture, le peintre peut faire pivoter la tuile de prix de l'action de peinture de 1 unité dans n'importe quelle direction.

Été : le peintre peut réaliser 1 action de peinture supplémentaire. Il peut payer 1-3 marqueurs d'action de n'importe quelle sorte pour la section peinte. Si le joueur en a fini avec toute la peinture, il obtient autant de PV que le nombre de marqueurs d'action qu'il paie à la réserve générale (maximum 3).



Cueilleuse

Printemps : au printemps, pendant l'action de cueillette, les tuiles Cueillette fournissent 1 point de développement supplémentaire.

Été : elle peut déplacer une tuile Cueillette dans un autre panier, quel que soit le type de tuile Cueillette. Si à ce moment une paire est créée, elle reçoit le bonus. Important : il ne peut y avoir qu'un maximum de 5 tuiles dans un seul panier.



Bâtitseur

Printemps : pendant le printemps, il peut prendre 1 ressource supplémentaire de la réserve générale (en plus du revenu de printemps).

Été : il peut construire un campement en utilisant des marqueurs d'action. Le cout pour cela est d'autant de marqueurs d'action de couleur de son choix que le nombre de membres de la tribu indiqué sur le campement à construire. Il gagne la récompense pour la construction, mais le campement n'est pas placé sur la carte. Au lieu de cela, il est placé sur la feuille de personnage, indiquant qu'il est terminé.



Pêcheur

Printemps : pendant l'action de pêche, il n'est pas obligé de payer avec des ressources différentes.

Été : il peut se déplacer d'une case supplémentaire sur la piste de pêche (sans prendre de poisson).



Matriarche

Printemps : pendant son action de migration, 1 membre de la tribu supplémentaire peut migrer (2/4 au lieu de 1/3).

Été : elle peut ramener l'un des membres de sa tribu sur son plateau de jeu. En récompense, elle reçoit 1 ressource et 2 marqueurs d'action de son choix de la réserve générale.



Chasseur

Printemps : pendant l'action de chasse, il n'est pas obligé de payer avec des ressources différentes.

Été : il peut effectuer 1 action de chasse supplémentaire. En payant 1 à 3 cubes d'action d'une couleur de son choix, il peut acheter 1 carte de chasse de la pile de défausse ou du stock actuellement disponible.



Chaman

Printemps : pendant la cérémonie, plusieurs chamans peuvent se déplacer sur la même case (en payant plus de ressources du même type). Comme d'habitude au début de l'action, seules les cases vides sont disponibles pour le déplacement.

Été : il peut gagner 2 marqueurs d'action sur les cases où il a un chaman autour du feu (1 de 2 cases ou 2 de 1 case). Les icônes sur la tuile de prix à côté des chamans montrent les marqueurs d'action possibles.

Tuiles supplémentaires



Champignon (5x): lorsque le joueur gagne cette tuile Cueillette, elle peut être placée dans n'importe lequel des paniers. À la fin de la partie, elle augmente la valeur des PV du panier (jusqu'à un maximum de 12 PV). elle donne également le bonus pour les paires pendant la partie.



Paresseux (6x): le joueur peut l'utiliser une fois pendant la partie pour gagner 1 point de développement et réaliser l'action indiquée. L'action peut se faire selon les règles du printemps ou de l'été. À la fin de la partie, elle ne donne pas de PV. Lorsqu'elle est utilisée, elle est remplacée dans la boîte de jeu.



Mégalithe D (5x): si un membre de la tribu s'arrête sur le mégalithe, il le gagne dans sa réserve. À partir de là, à chaque fois (printemps, été), quand le joueur réalise l'action sur le mégalithe, un des membres de sa tribu (si disponible) peut migrer gratuitement de son plateau personnel vers le campement de départ ou l'un des campements.



Mégalithe E (4x): si un membre de la tribu s'arrête sur le mégalithe, il le gagne dans sa réserve. À la fin de la partie, il peut être utilisé lorsqu'un autre mégalithe est marqué. Le mégalithe marqué rapporte le double de PV pour ce joueur.



Piège à poissons (4x): après l'avoir gagné, il rapporte 1 point de développement / PV / ressource / marqueur d'action en plus de votre revenu de pêche à la fin de chaque été. Cependant, lorsqu'il est acquis, il ne fait pas avancer sur la piste de pêche.



Carrière (6x): pendant la mise en place, formez une réserve à partir des carrières. Pendant l'automne, n'importe quel joueur peut créer une carrière de son choix sur la carte, sur une case du type indiquée sur le devant de la tuile. Elles sont créées de la même manière que les campements sont construits. Il n'est pas possible d'en créer sur une case de campement ou contenant des tuiles.

Le joueur qui la construit, reçoit immédiatement 2 PV. À partir de ce moment, le joueur qui a la majorité autour de la carrière au début du printemps reçoit 1 ressource qui est indiquée sur la tuile. Si plusieurs joueurs obtiennent la majorité, ils reçoivent tous des récompenses. Important : Aucun joueur ne peut se déplacer sur la carrière construite.

Ne peut être joué qu'avec le jeu de base PREHISTORY !

Auteur : Attila Szógyi. Illustrations : Attila Szógyi, Gyula Pozsgay. Règles anglaises : Domi Krantz. Les règles allemandes : André Heines. Règles françaises : Stéphane Athimon et Thierry Vareillaud.

Éditeur et distributeur : A-games • Distributeur hongrois: Delta Vision Kft. • © 2018 A-games • Tous droits réservés • www.a-games.hu Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Pays d'origine: Hongrie

