

A kiegészítőben található **7 karakter** egyedi képességeket ad a játék során. Az előkészületek alatt tetszőleges módon osszátok minden játékosnak 1 karakterlapot.

**Tavaszi:** Tavasszal minden karakter 1 passzív képességgel rendelkezik. Ezek valamilyen előnyt adnak, akár többször is a tavasz folyamán.

**Nyári:** A karakterek minden nyáron **1x aktíválhatják** a nyári képességüket **2 fejlődéspontért**, a táblán lévő 6 alapakciótól függetlenül. Nem számítanak akciónak, nyári folyamán a játékos **bármikor** használhatja a saját körében.

**Festő**

**Tavaszi:** Minden festés akció előtt 1 egységgel elforgathatja a festés árlapját bármelyik irányban.

**Nyári:** 1 extra festés akciót végezhet. Egy tetszőleges színből 1-3 akciójelzővel fizethet a képrészletért. Ha a játékos már megfestette a teljes sziklarajzot, annyi pontot kap, ahány akciójelzőt bead a közös készletbe (maximum 3-at).

**Gyűjtögető**

**Tavaszi:** Tavasszal a gyűjtögetés akció alatt szerzett lapkák 1 további fejlődéspontot adnak.

**Nyári:** Átmozgathat 1 gyűjtögetéslapkát egyik kosárból egy másikba, annak ellenére, hogy az nem a kosárnak megfelelő fajtájú. Ha ilyenkor az átmozgatás eredményeként pár keletkezik, jutalom is jár. Fontos: Maximum 5 lapka lehet 1 kosárban.

**Építő**

**Tavaszi:** Tavasz elején elvehet 1 tetszőleges nyersanyagot a közös készletből (a tavasz eleji bevételen felül).

**Nyári:** Felépítheti 1 tábort akciójelzők beadásával. Ennek költsége annyi tetszőleges színű akciójelző, ahány ember szerepel a felépítendő táboron. A táborért a jutalmakat megkapja, azonban az nem kerülhet fel a térképre. A karakterlapjára helyezi, ezzel jelezve, hogy elkészült.

**Halász**

**Tavaszi:** Halászat során nem köteles különböző nyersanyagokkal fizetni.

**Nyári:** 1 extra lépést mozoghat a halászsávon (hal elvétele nélkül).

**Matriarcha**

**Tavaszi:** Vándorlás akció során 1-gyel több embere vándorolhat (1/3 helyett 2/4).

**Nyári:** Visszaveheti a térképről az egyik emberét a saját játékos táblájára. Jutalmul 1 tetszőleges nyersanyagot és 2 tetszőleges akciójelzőt kap a közös készletből.

**Vadász**

**Tavaszi:** Vadászat során nem köteles különböző nyersanyagokkal fizetni.

**Nyári:** 1 extra vadászat akciót végezhet. Egy tetszőleges színből 1-3 akciójelzőt beadva elvehet a dobópakliba kidobott, vagy az éppen elérhető vadászkártyákból 1-gyet.

**Sámán**

**Tavaszi:** A szertartás akció alatt több sámánja is mozoghat ugyanazon mezőkre (ezáltal több nyersanyagot fizetve azonos fajtákból). Az akció kezdetén azonban továbbra is csak azok a mezők elérhetőek, ahol még nincs sámánja.

**Nyári:** 2 akciójelzőt kaphat olyan helyekről, ahol van sámánja a tűz körül (1 helyről 2, vagy 2 helyről 1 akciójelzőt). A lehetséges akciójelzők színét a sámánok melletti ikonok mutatják az árlapján.

**Kiegészítő lapkák**

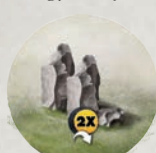
**Gomba (5x):** A játékos ezt a gyűjtögetéslapkát bármelyik kosarába behelyezheti, amikor megszerzi. A játék végén növeli az adott kosár pontértékét (a maximális 12 GyP-ig), illetve a játék közben is jár bónusz az ezzel létrejött párokért.



**Lajhár (6x):** A játék folyamán egyszer a játékos bármikor felhasználhatja, hogy kapjon 1 fejlődéspontot, és a rajta szereplő akciót végrehajtsa. Az akció végrehajtható a tavasz vagy nyári szabályai szerint is. A játék végén nem ad győzelmi pontot. Felhasználás után tegyék vissza a játék dobozába.



**Megalit D (5x):** Ha megáll rajta a játékos, azonnal megkapja a saját készletébe. A későbbiekben mindig, amikor a játékos végrehajtja a megaliton látható akciót (tavasz, nyár), 1 embere ingyen vándorolhat a játékos táblájáról (elérhető készletéből) a központi táborba, vagy az egyik saját táborába.



**Megalit E (4x):** Ha megáll rajta a játékos, azonnal megkapja a saját készletébe. A játék végén a megalit felhasználható 1 másik tetszőleges megalit értékelésekor. Az értékelt megalit ekkor kétszeres GyP-t ad a játékosnak.



**Halcsapda (4x):** Megszerzése után minden nyár végén 1 fejlődéspontot / GyP-t / nyersanyagot / akciójelzőt ad hozzá a nyári végi halászat bevételéhez. Megszerzésekor azonban nem ad lépést a halászsávon.



**Lelőhely (6x):** Az előkészületek alatt tegyék a lelőhelyeket egy közös készletbe. Ősz folyamán bármely játékos létrehozhat 1 választott lelőhelyt a térképen, a tábor építésével azonos módon, egy olyan mezőre, amelynek fajtája megegyezik a lapka elülső oldalán láthatóval. Táborra építésére alkalmas, vagy lapkát tartalmazó mezőre nem lehet létrehozni.

A megépítő játékos azonnal 2 GyP-t kap. Ettől fogva az a játékos, akinek tavasz kezdetén többsége van a lelőhely körül, kap 1, a lapkán látható nyersanyagot. Ha több játékos szerez többséget, mind megkapják. Fontos: A létrehozott lelőhelyre egyik játékos sem léphet.

Csak a PREHISTORY alapjátékkal együtt játszható!

Szerző: Szógyi Attila. Grafikus: Szógyi Attila, Pozsgay Gyula. Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines. Francia szabály: Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud.

Kiadó és forgalmazó: A-games • © 2018 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Származási hely: Magyarország