

## Charaktere



In dieser Erweiterung befinden sich 7 **Charaktere**, die im Spiel einzigartige Fähigkeiten verleihen. Verteilt während der Spielvorbereitung jeweils 1 Charakter an die Spieler (zufällig oder nach Wahl).

**Frühjahr:** Im Frühjahr verfügen alle Charaktere über passive Fähigkeiten. Dies sind kleine Vorteile, die mehrfach genutzt werden können.

**Sommer:** Die Sommer-Fähigkeit eines Charakters kann **in jedem Sommer einmal für 2 Entwicklungspunkte** aktiviert werden. Dies ist unabhängig von seinen 6 normalen Aktionen. Diese Fähigkeit zählt nicht als Aktion. Der Spieler kann sie zu jeder Zeit im Sommer während seines Zuges aktivieren.



### Felsmaler

**Frühjahr:** Vor der Felsmalerei-Aktion kann der Felsmaler das Preisrad der Felsmalerei-Aktion um 1 Position in eine beliebige Richtung drehen.

**Sommer:** Der Felsmaler kann 1 zusätzliche Felsmalerei-Aktion ausführen. Er kann 1-3 beliebige Aktionsmarker für das entsprechende Teilstück ausgeben. Hat der Spieler bereits alle Teilstücke fertig gestellt, erhält er stattdessen SP für jeden Aktionsmarker, den er in den allgemeinen Vorrat gibt (maximal 3).



### Sammlerin

**Frühjahr:** Während der Sammeln-Aktion im Frühjahr erhält die Sammlerin für jedes Sammel-Plättchen 1 zusätzlichen Entwicklungspunkt.

**Sommer:** Sie kann ein Sammel-Plättchen in einen anderen Korb verschieben, unabhängig von der Art des Sammel-Plättchens. Wenn dadurch ein Paar entsteht, erhält sie den entsprechenden Bonus. Wichtig: Es können sich maximal 5 Plättchen in einem einzelnen Korb befinden.



### Baumeister

**Frühjahr:** Während des Frühjahrs kann der Baumeister 1 zusätzliche Ressource aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

**Sommer:** Er kann ein Lager mit Aktionsmarkern errichten. Dazu muss er so viele Aktionsmarker ausgeben, wie er Stammesmitglieder benötigen würde, um das Lager zu errichten, unabhängig davon, ob sie auf der Gebietskarte bleiben würden oder nicht. Er erhält die Belohnung für den Bau, aber das Lager wird nicht auf der Gebietskarte platziert, sondern auf der Charakterkarte. Dadurch wird angezeigt, dass es errichtet wurde.



### Fischer

**Frühjahr:** Während der Fischerei-Aktion muss er nicht mit unterschiedlichen Ressourcen bezahlen.

**Sommer:** Er kann sich auf der Fischereileiste 1 zusätzliches Feld bewegen (auch wenn er keine Fischerei-Aktion ausführt).



### Matriarchin

**Frühjahr:** Während der Migrations-Aktion kann sie 1 zusätzliches Stammesmitglied auf die Gebietskarte migrieren (2/4 statt 1/3).

**Sommer:** Sie kann ein Stammesmitglied zurück auf ihr Spielertableau holen. Als Belohnung erhält sie 1 Ressource und 2 Aktionsmarker ihrer Wahl aus dem allgemeinen Vorrat.



### Jäger

**Frühjahr:** Während der Jagen-Aktion muss er nicht mit unterschiedlichen Ressourcen bezahlen.

**Sommer:** Der Jäger kann 1 zusätzliche Jagen-Aktion ausführen. Er bezahlt 1-3 beliebige Aktionsmarker derselben Farbe, und kann dafür 1 Jagdkarte aus dem Ablagestapel oder der verfügbaren Auslage wählen.



### Shaman

**Frühjahr:** Während der Zeremonie können sich mehrere Schamane auf dasselbe Feld bewegen (indem sie dieselbe Ressource mehrfach bezahlen). Es dürfen weiterhin nur Felder gewählt werden, die zu Beginn der Aktion unbesetzt waren.

**Sommer:** Er erhält 2 Aktionsmarker von Feldern an denen ein Schamane um das Feuer steht (1 von 2 Feldern, oder 2 von 1 Feld). Die Symbole auf dem Preisrad neben den Schamanen zeigen die möglichen Aktionsmarker an.

## Zusätzliche Plättchen



**Pilze (5x):** Wenn ein Spieler dieses Sammelplättchen erhält, kann er es in jeden beliebigen Korb legen. Am Spielende erhöht es den SP-Wert des Korbes (bis zu einem Maximum von 12 SP). Es kann ebenfalls genutzt werden, um während des Spiels Paare zu bilden.



**Faultier (6x):** Der Spieler kann es einmal im Spiel nutzen, um 1 Entwicklungspunkt zu erhalten, und die abgebildete Aktion auszuführen. Die Aktion kann nach den Regeln für Frühjahr oder Sommer ausgeführt werden. Am Spielende bringt es keine SP. Nachdem es verwendet wurde, wird es in die Spielschachtel zurück gelegt.



**Megalith D (5x):** Wenn ein Stammesmitglied auf diesem Megalithen landet, nimmt er ihn an sich. Von nun an kann der Spieler jedes Mal (Frühjahr und Sommer), wenn er die abgebildete Aktion ausführt, kostenlos 1 Stammesmitglied von seinem Spielertableau auf das Start-Lager oder ein eigenes Lager auf der Gebietskarte migrieren.



**Megalith E (4x):** Wenn ein Stammesmitglied auf diesem Megalithen landet, nimmt er ihn an sich. Am Spielende kann er verwendet werden, wenn ein anderer Megalith ausgewertet wird. Die SP für diesen Megalithen werden verdoppelt.



**Reuse (4x):** Der Spieler erhält 1 Entwicklungspunkt/SP/Ressource/ Aktionsmarker zusätzlich zu seinem Fischerei-Ertrag am Ende jedes Sommers. Allerdings darf der Spieler, der dieses Plättchen nimmt, dafür nicht auf der Fischereileiste vorrücken.



**Kultstätte (6x):** Bildet während der Spielvorbereitung einen Vorrat aus den Kultstätten. Im Herbst können die Spieler eine Kultstätte wählen und auf der Gebietskarte einsetzen. Die Vorderseite zeigt, auf welchen Feldern sie eingesetzt werden kann. Das Errichten wird nach denselben Regeln ausgeführt wie der Bau eines Lagers. Kultstätten können nicht auf Lagerplatz-Feldern oder Feldern mit Plättchen eingesetzt werden.

Der Spieler, der ihn errichtet, erhält sofort 2 SP. Ab diesem Zeitpunkt erhält der Spieler, der zu Beginn des Frühjahrs die Mehrheit um den Kultplatz hat, 1 auf dem Plättchen abgebildete Ressource. Wenn mehrere Spieler die Mehrheit haben, erhalten alle die Belohnung. Wichtig: Kein Spieler kann den Kultplatz betreten.

Nur mit dem PREHISTORY Grundspiel spielbar.

Autor: Attila Szögyi. Illustrationen: Attila Szögyi, Gyula Pozsgay. Englisch Regeln: Domi Krantz. Deutsche Regeln: André Heines. Französische Regeln: Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud.

Publisher and distributor: A-games • Hungarian distributor: Delta Vision Kft. • © 2018 A-games • All rights reserved • www.a-games.hu Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Made in Hungary

