

PALEO

Der weiße Wal

Wir führen ein ruhiges Leben an der Küste und versuchen uns an der Seefahrt. Doch neuerdings werden Gerüchte um ein Ungeheuer laut, das Menschen auf hoher See attackiert.

ACHTUNG!

Dieses Modul ist nur zusammen mit Paleo spielbar.

Der Schwierigkeitsgrad des weißen Wals nimmt mit der Anzahl der SpielerInnen stark zu.

UNSERE LEVELVORSCHLÄGE

Folgende Kombinationen sind besonders spannend:

Module **A** + **T** Module **F** + **T**

Module **D** + **T** Module **O** + **T** Modul O ist aus der Erweiterung „Eine neuer Anfang“

Liebe SpielerInnen,

Um zu überleben, hatten die Menschen der Prähistorik oft keine Wahl, woher sie ihre Nahrung bezogen.

Nichtsdestotrotz sind wir uns über die Schwere des gewählten Themas bewusst und möchten keinesfalls den modernen Walfang noch die Robbenjagd in irgendeiner Weise verharmlosen oder romantisieren, sondern uns klar davon distanzieren.

MODUL **T**

DER WEISSE WAL (18 Karten) – Schwierigkeitsgrad: Mittel (2 Personen), Schwer (3 Personen), Sehr schwer (4 Personen)

Wir müssen das Meer erkunden, um zu erfahren, was die Leute angreift.

- Missionskarte T
- Ideenkarte „Fellboot“
- Geheimniskarte 10 und 18
- 2 Würfel



erfolgreich erfolglos

DOPPELSEITIGE MISSIONSKARTE

Die Missionskarte steht für euren Erfolg bei der Suche nach dem Wal. Je nachdem, welche Seite gerade oben liegt, läuft eure Suche erfolgreich oder erfolglos. Bei einer erfolglosen Suche, erhaltet ihr in der Nachtphase einen Totenkopf, da der Wal ahnungslos Menschen auf dem Meer angreift. Zu Beginn des Spiels liegt die Seite mit dem Totenkopf oben (erfolglos).

ZUSÄTZLICHER SPIELAUFBAU

- Mischt die **13** (Meereskarten) und legt sie verdeckt als Stapel zu **8**.
- Nehmt **1** (Floßplättchen) und legt es zu einer eurer Gruppen.

Zusätzlich bei 4 SpielerInnen:

- Bevor ihr die Ideen mischt (**Schritt 6** beim Spielaufbau) sucht die Ideenkarte „Seil“ heraus und legt sie zusammen mit den Seil-Plättchen offen in einen freien Platz der Werkbank. Ihr startet also bereits mit den Ideen „Fellboot“ und „Seil“.

Zusätzlich bei 3 und 4 SpielerInnen:

- Vor Spielbeginn (**Schritt 7** beim Spielaufbau) nachdem sich jede von euch **2** verdeckte (Menschen) genommen und offen vor sich abgelegt hat, dürft ihr eure Menschen beliebig untereinander tauschen, bis jede von euch wieder **2** Menschen offen vor sich liegen hat. Erst danach nehmt ihr euch alle auf den Menschen abgebildeten Werkzeug-Plättchen und legt sie zu eurer Gruppe.

REGELZUSATZ



MEERESKARTEN

Jede Rückseite der 13 Meereskarten ist mit einem der folgenden Bilder markiert:

Manche Aktionen fordern euch dazu auf, die nächste Meereskarte mit der entsprechenden Markierung aus dem Meeresstapel aufzudecken. Ihr dürft euch jederzeit die Rückseiten aller Meereskarten im Meeresstapel ansehen.

AUFS MEER HINAUSFAHREN

Anstatt jeweils eine Karte aus euren Stapeln aufzudecken, dürft ihr euch gemeinsam dazu entscheiden, *aufs Meer hinauszufahren*. Hierfür muss mindestens eine SpielerIn (Floß) in ihrer Gruppe haben (**nicht** abgeben) und es darf niemand schlafen (*siehe S. 4 Grundspielregel*). Deckt dann die oberste (Meereskarte-1) aus dem Meeresstapel bei auf und führt sie gemeinsam aus. Ihr befindet euch nun *auf dem Meer*.

Sofern alle Voraussetzungen erfüllt sind, dürft ihr beliebig oft am Tag *aufs Meer hinausfahren*.

! Ihr könnt euch nicht auf dem Meer schlafen legen. Verliert eine SpielerIn alle ihre Karten, während ihr euch auf dem Meer befindet, geht sie nicht schlafen. Stattdessen kann sie weiterhin an jeder gewählten Aktion teilnehmen. Erst nachdem ihr die „Meeresreise beendet“ habt, gehen alle SpielerInnen, die keine Karten mehr in ihren Stapeln haben, schlafen.

Das Symbol auf den (Floß-Plättchen) hat für dieses Modul keine Bedeutung.

ALLE SITZEN IM SELBEN BOOT

Solange ihr euch *auf dem Meer* befindet (also eine Meereskarte ausführt), **hilft ihr euch automatisch gegenseitig**. Es gelten dieselben Regeln wie wenn ihr euch mit einer -Aktion helfen würdet (*siehe Seite 12 der Grundspielregel „Einer MitspielerIn helfen“*). Ihr verbindet also gedanklich eure Gruppen und führt die Meereskarte gemeinsam aus.

*Hinweis: Da ihr euch auf dem Meer bereits gegenseitig helft, könnt ihr **nicht** „Einer Karte helfen“ (siehe Seite 12 der Grundspielregel), solange ihr auf dem Meer seid.*

MEERESREISE BEENDEN

Wann immer ihr eine Meereskarte ausgeführt bzw. ignoriert habt **und keine weitere** Meereskarte vom **verdeckten** Meeresstapel ziehen müsst (*siehe „Meereskarte aufdecken“*), endet eure Reise auf dem Meer sofort. Mischt dann **alle verdeckten** und **abgelegten Meereskarten** zusammen, und legt sie wieder verdeckt als Stapel zu . Danach setzt ihr das Spiel nach den üblichen Regeln fort.

Beispiele, wann ihr den Meeresstapel neu mischt und damit die Meeresreise beendet:

- Eine ausgeführte Meereskarte fordert euch **nicht** dazu auf, eine neue Meereskarte **aufzudecken**
- Eine ausgeführte Meereskarte **fordert euch auf**, eine Meereskarte aufzudecken, die sich **nicht** mehr im Meeresstapel befindet (*siehe „Meereskarte aufdecken“*).
- Ihr **ignoriert** eine Meereskarte (*blaue Aktionskarten können immer ignoriert werden, Gefahrenkarten nur z.B. **durch einen Talisman***).



© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH

Autor: Peter Rustemeyer & HiG Team

Grafik: Franz-Georg Stämmele

Illustration: Ingram Schell

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

Ein Produkt des Online Shops

Carcassonne & Co.

www.cundco.de



NEUE SYMBOLE UND AKTIONEN



ERFOLG/MISSERFOLG BEI DER SUCHE

Drehe die Missionskarte von Modul auf die angegebene Seite.



Sollte die Missionskarte bereits auf dieser Seite liegen, bleibt sie einfach liegen.



MEERESKARTE AUFDECKEN

Zuerst müsst ihr die soeben ausgeführte Karte **offen neben** das Tableau

Wildnis **ablegen**. Dort wird der offene **Ablagestapel** für **Meereskarten**

gebildet. Ihr dürft jederzeit nachsehen, welche Karten ihr hier abgelegt habt.

Dann **müsst** ihr die **nächste entsprechend markierte** Meereskarte aus dem verdeckten

Meeresstapel **aufdecken** (hier die Meereskarte-3). Führt die aufgedeckte Karte nach den üblichen

Regeln aus. Kann **keine** entsprechend markierte Meereskarte aus dem Stapel aufgedeckt werden,

müsst ihr die Meeresreise beenden.



KARTEN FÜR ANDERE ABGEBEN

Ihr müsst die angegebene Anzahl an Karten von euren eigenen Kartenstapeln abgeben.

Hier **insgesamt 3**. Anders als bei **Karten abgeben** , dürft ihr entscheiden, wer von euch **wie**

viele Karten abgibt und wie und ob ihr es aufteilt. Alle anderen Regeln sind gleich wie beim üb-

lichen Karten abgeben.



JEDE

Über manchen Voraussetzungen, Kosten und Schäden steht die Aufforderung „**Jede:**“.

Diese muss **jede** SpielerIn erfüllen (bzw. erleiden) und zwar **nur** mit den Vorteilen und

Fähigkeiten ihrer **eigenen Gruppe**. Erleidest du Schaden durch eine negative Aktion oder

das Erfüllen von Voraussetzungen oder Kosten, darf dieser **nicht** von anderen SpielerInnen

übernommen werden.



! JEDE WÜRFELT

Wenn jede würfeln muss, wirft jede SpielerIn die angegebene Anzahl an Würfeln. **Danach** schaut ihr nach, ob jede die erhöhten Voraussetzungen der Aktion erfüllt.

Spielt ihr mit 3 oder 4 SpielerInnen, werdet ihr aufgrund der Aufforderung „Jede:“ zu wenig

Würfel haben. Werft die Würfel in diesem Fall in beliebiger Reihenfolge,

um nacheinander zu prüfen, ob ihr die benötigten Fähigkeiten vorweisen könnt. Erst nach-

dem alle gewürfelt haben, müsst ihr entscheiden, ob ihr die Voraussetzungen jeweils erfüllen

könnt, oder nicht. Kann oder will eine von euch die Voraussetzungen nicht erfüllen, müsst ihr

eine andere (evtl. negative) Aktion ausführen, oder falls möglich die Karte ignorieren.

Hinweis: Ihr müsst also keine Karten oder Werkzeuge abgeben, falls es eine von euch nicht schafft.

KARTE MIT *



WEISSER WAL

Jede SpielerIn muss **2** und zusätzlich alle Voraussetzungen vorweisen, die sie gewürfelt hat.

Hast du z.B. **2** Stärke gewürfelt, muss **deine Gruppe allein** insgesamt **4** Stärke vorweisen, um die Aktion zu erfüllen.

Wenn jede SpielerIn alle Voraussetzungen erfüllt hat, legt ihr die Karten „Weißer Wal“, „Ahab“ (aus einer eurer Gruppen) und die Missionskarte T auf den *Friedhof* und erhaltet die Beute.