

Übersicht ausgewählter Symbole und Elemente

STÄMME UND GEBIETE SEITE 1

MARKER SEITE 2

WEITERE SYMBOLE SEITE 3

ORTE SEITE 4

HAUPTMODULE SEITEN 5 BIS 8

RESET SEITE 8

STÄMME UND GEBIETE

Allgemeine Hinweise:

- Ein Gebiet gilt als **dein** Gebiet (also als Gebiet deiner Zivilisation), wenn du **mindestens 1 eigenen Stamm** in diesem Gebiet hast. (Farmen, Boote, Rohstoffe sind dafür alleine nicht ausreichend.)
- Ein Gebiet gehört immer allen Zivilisationen gleichermaßen, die dort mindestens 1 Stamm haben.
- Als **fremde Zivilisation** gilt jede Zivilisation auf dem Kontinent außer deiner eigenen.
- Ein **fremdes Gebiet** ist ein Gebiet, in dem mindestens 1 fremde Zivilisation mindestens 1 Stamm hat, nicht aber du selbst.
- Stämme belegen in Landgebieten grundlegend immer Lagerplätze (1 Stamm pro Lagerplatz). Sind sie außerhalb von Lagerplätzen, befinden sie sich **in der Wildnis**. Dort kommen sie jedoch nur hin, wenn sie von ihrem Lagerplatz verdrängt werden. Grundsätzlich sind Stämme auf Lagerplätzen und in der Wildnis aber immer gleichberechtigt (die Ernährung in der Wildnis ist nur teurer).
- Ein Landgebiet gilt als erschlossen, wenn sein Rohstoffplättchen aufgedeckt ist. Solange sein Rohstoffplättchen verdeckt liegt, gilt es als nicht erschlossen.

Landgebiet erschließen: Du erschließt ein nicht erschlossenes Landgebiet automatisch, wenn du dich dort mit einem Stamm auf einem Lagerplatz niederlässt (zumeist durch Wanderung). Dann deckst du das dortige Rohstoffplättchen sofort auf und baust dessen Rohstoff direkt einmal ab (das **+1** -Symbol auf der Rückseite des Rohstoffplättchens dient als Erinnerung daran).

 <p>Starker Stamm (egal ob auf Lagerplatz oder in der Wildnis)</p>	 <p>Schwacher Stamm (egal ob auf Lagerplatz oder in der Wildnis)</p>	 <p>Stamm (egal ob stark oder schwach, ob auf Lagerplatz oder in der Wildnis)</p>	 <p>Stärke 1 deiner schwachen Stämme (indem du ihn aufrichtest)</p>	 <p>Führe 1 Wanderung durch (siehe Wanderungs-Modul auf Seite 8 dieser Übersicht)</p>
 <p>+1 Führe 1 Vermehrung durch (siehe Vermehrungs-Modul auf Seite 8 dieser Übersicht)</p>	 <p>-1 Entferne 1 deiner Stämme vom Kontinent (indem du ihn in deinen Vorrat zurücklegst)</p>	 <p>Eines deiner Gebiete (Gebietsart egal)</p>	 <p>Eines deiner Gebiete einer bestimmten Gebietsart (hier: Gebirge)</p>	
 <p>Habe mindestens 1 Gebiet dieser Gebietsart (hier: Gebirge), in dem sich 2 oder mehr deiner Stämme befinden.</p>	 <p>Habe mindestens 1 Gebiet dieser Gebietsart (hier: Gebirge) mit 1 eigenen Farm und mindestens 1 Stamm.</p>	 <p>Habe mindestens 2 Gebiete dieser Gebietsart (hier: Gebirge), in denen sich jeweils mindestens 1 deiner Stämme befindet.</p>	 <p>Habe insgesamt mindestens 2 deiner Stämme, im selbem oder in unterschiedlichen Gebieten, die an diese Ortsart (hier: Mystische Eiche) angrenzen. (Sie müssen nicht an dieselbe mystische Eiche angrenzen.)</p>	

MARKER

Deine oktagonalen Marker sind universelle Markierungsmittel. Je nachdem, wo sich ein Marker befindet, stellt er etwas Bestimmtes dar:



Nahrungsmarker
(Marker auf dem Nahrungsfeld deiner Konsole)



Geldmarker
(Marker auf dem Geldfeld deiner Konsole)



Fokusmarker
(Marker auf dem Fokusfeld deiner Konsole)



Ideenmarker
(Marker auf dem Ideenfeld deiner Konsole)



Gut
(Marker auf einem der 18 Felder des Depots auf deiner Konsole)



Gut einer bestimmten Sorte
(hier: Marker auf dem Depotfeld „Holz“ auf deiner Konsole)



Eigenschaftsmarker
(Marker auf einem der 6 Eigenschaftsfelder deiner Konsole)



Eigenschaftsmarker einer bestimmten Art
(hier: Marker auf dem Feld „Geschicklichkeit“ auf deiner Konsole)



Rohstoff
(Marker in einem Gebiet des Kontinents)

Die Sorte des Rohstoffs bestimmt sich danach, welches Rohstoffplättchen in dem Gebiet liegt (hier: Holz).



Rohstoffe auf Booten: Welche Rohstoffsorte der Marker auf einem deiner gebauten Boote hat, entscheidest du erst beim Transport. Dafür kommen alle Sorten in Betracht, deren erschlossene Gebiete zum Wasser-Gebiet des Bootes benachbart sind.



Planungsmarker
(Marker auf einem Würfelfeld deiner Konsole) Jeder Planungsmarker hat die Augenzahl des Würfelfeldes, auf dem er sich befindet, und kann anstelle eines Aktivierungswürfels eingesetzt werden.



Statue
(Marker auf einem Ort „Baugrund“)



Resetmarker
(Marker in einer Reset-spalte deiner Konsole)



+1 Erhalte 1 Marker dieser Art (hier: 1 Nahrung)
Nimm dafür 1 Marker aus deinem Vorrat und stelle ihn an den entsprechenden Platz (hier: auf das Nahrungsfeld deiner Konsole).



-1 bzw. +1 Bezahle/entferne 1 Marker dieser Art (hier: 1 Gut „Holz“)
Nimm den Marker dafür von seinem entsprechenden Platz (hier: vom Depotfeld „Holz“ deiner Konsole) und lege ihn in deinen Vorrat zurück.



1 bzw. 1 Habe 1 Marker dieser Art (hier: 1 Eigenschaftsmarker „Geschicklichkeit“)
Der Marker muss am entsprechenden Platz vorhanden sein (hier: auf dem Eigenschaftsfeld „Geschicklichkeit“ deiner Konsole).



+1 Baue 1 Rohstoff ab
Wähle eines deiner Gebiete und stelle einen Marker aus deinem Vorrat in das Gebiet. (In Wasser-Gebieten baust du ab, indem du den Marker in die Einkerbung deines dortigen Bootes legst. Ist diese belegt, ist dort kein Abbau möglich.)



1 Transportiere 1 deiner Rohstoffe in dein Depot
Nimm dafür 1 deiner Marker aus einem beliebigen Gebiet und setze ihn auf das Depotfeld derselben Sorte auf deiner Konsole. Ab jetzt gilt der Marker als Gut dieser Sorte.
Beachte: Du darfst hiermit Rohstoffe auch aus solchen Gebieten abtransportieren, in denen du keinen Stamm hast.



1 Mutiere (verschiebe) 1 deiner Eigenschaftsmarker
Nimm 1 Marker von einem deiner Eigenschaftsfelder und setze ihn auf ein beliebiges anderes deiner Eigenschaftsfelder um.

WEITERE SYMBOLE

 bzw.  **Aktivierungswürfel** (werden nur zum Aktivieren von Modulen genutzt)

 bzw.  **Schicksalswürfel** (werden nur für Jagd, Glücksfund und Gunstproben genutzt)



Immer wenn dieses Symbol vor einem anderen Aktions-Symbol steht, bedeutet das:

Mache eine Gunstprobe.

Nur wenn du diese bestehst, darfst du die Aktion dahinter durchführen. Um eine Gunstprobe zu machen, wirf deine Schicksalswürfel einmal. Zeigt mindestens einer der Würfel eine Augenzahl, die der Position deiner Scheibe auf Ageras Gunstleiste entspricht, hast du die Gunstprobe bestanden.



Erhalte 1 Erfolgspunkt, indem du deine Scheibe auf der Erfolgspunkteleiste 1 Schritt vorwärts ziehst.



Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt vorwärts.



Ziehe deine Scheibe auf Ageras Gunstleiste 1 Schritt rückwärts.



Ziehe deine Scheibe auf der entsprechenden Fortschrittsleiste (hier: Bauwesen) 1 Schritt vorwärts.



Ziehe deine Scheibe auf einer beliebigen Fortschrittsleiste 1 Schritt vorwärts.



Auf der entsprechenden Fortschrittsleiste (hier: Bauwesen) muss deine Scheibe mindestens das Feld mit der 3 erreicht haben.



Wähle eine Einkommensplatine aus der Auslage des Fortschrittsplans und installiere sie im Stufenbereich deiner Konsole. Führe die Aktion dieser Platine sofort einmal aus. Fülle danach die Einkommensplatinen-Auslage direkt wieder mit einer neuen Einkommensplatine aus dem Beutel auf.



Drehe dein Stufe-4- oder dein Stufe-5-Plättchen von seiner inaktiven Seite auf seine aktive Seite.



Upgrade ein beliebiges deiner 15 Hauptmodule auf das nächste Level.



Upgrade ein bestimmtes Hauptmodul auf das nächste Level (hier: Aktivität).



Diesen Bonus erhältst du immer dann, wenn deine Scheibe auf einer Fortschrittsleiste die entsprechende Bonusschwelle überschreitet. Er bedeutet: Upgrade ein Hauptmodul auf das nächste Level. Es muss jedoch eines der 5 Hauptmodule sein, die mit dem Würfelfeld verbunden sind, das der Farbe dieser Fortschrittsleiste entspricht.



Führe die Aktion einer deiner Einkommensplatinen durch.



Führe eine der Aktivitäten durch, die dir auf deiner Konsole zur Verfügung stehen.



Führe 1 Jagd durch (siehe Verpflegungs-Modul auf Seite 8 dieser Übersicht).



Mache 1 Glücksfund (siehe Entdeckungs-Modul auf Seite 5 dieser Übersicht).



Nimm die oberste Karte eines offenen oder verdeckten Stapels der Forschungsauslage auf die Hand.



Habe 2 Forschungskarten der entsprechenden Sorte (hier: Mutation), die im Stufenbereich deiner Konsole installiert sind.



Wähle eine Zielplatine aus der Auslage des Fortschrittsplans und lege sie in den Zielbereich deiner Konsole. Fülle danach die Zielplatinen-Auslage direkt wieder mit einer neuen Zielplatine aus dem Beutel auf.



Installiere eine Zielplatine aus deinem Zielbereich im Stufenbereich deiner Konsole. Dazu musst du die Voraussetzung erfüllen, die auf der Zielplatine angegeben ist. Ist dies der Fall, drehe die Rückseite der Platine nach oben und installiere sie. Wird dabei in deinem Zielbereich ein Upgrade-Bonus freigelegt, darfst du sofort ein beliebiges Hauptmodul auf das nächste Level upgraden.

Allgemeine Hinweise:

- Entdeckte Orte (also aufgedeckte Orte) beeinflussen immer nur die Gebiete, die direkt an sie angrenzen. Nicht entdeckte Orte haben niemals Einfluss.
- Jeder Ort zählt für sich. Manche Orte derselben Art können sich also verstärken, falls sie an das gleiche Gebiet angrenzen. (Beispiel: Grenzen zwei Mystische Eichen an dasselbe Gebiet, punktet dieses Gebiet in der Ortsphase doppelt.)
- Die Erfolgspunkte, die oben links auf jedem Ort aufgedruckt sind, erhält diejenige Zivilisation, die den jeweiligen Ort entdeckt. Danach spielen diese Punkte keine Rolle mehr.



Schlucht der Urwölfe (gibt es 2x; bringt 5 Erfolgspunkte beim Entdecken)

Hast du in der Ortsphase mindestens eines deiner Gebiete hieran an, musst du 1 Nahrungsmarker in deinen Vorrat zurücklegen. (Pro Schlucht musst du also maximal 1 Nahrungsmarker abgeben.) Hast du keinen Nahrungsmarker, bist du hiervon ausgenommen.



Gletscher (gibt es 2x; bringt 4 Erfolgspunkte beim Entdecken)

Hast du in der Ortsphase einen oder mehrere **starke** Stämme, deren Gebiete hieran angrenzen, musst du **einen** davon schwächen. (Pro Gletscher musst du also maximal einen starken Stamm schwächen.) Hast du nur schwache Stämme, bist du hiervon ausgenommen.



Vulkan (gibt es 2x; bringt 4 Erfolgspunkte beim Entdecken)

In keinem der angrenzenden Gebiete darf jemals eine Farm sein. (Sind beim Aufdecken welche vorhanden, müssen diese zurück auf ihre jeweiligen Konsolen.)



Höhle (gibt es 3x; bringt 3 Erfolgspunkte beim Entdecken)

Beim **Wandern** gelten alle Gebiete, die an mindestens eine beliebige Höhle angrenzen, als zueinander benachbart.



Heiliger Felsen (gibt es 2x; bringt 2 Erfolgspunkte beim Entdecken)

Immer wenn du dein Vermehrungs-Modul aktivierst: Bevor du die üblichen Aktionen des Moduls durchführst, mache eine Gunstprobe. Bestehst du sie, darfst du in **einem** deiner Gebiete, die an den Heiligen Felsen angrenzen, zusätzlich 1 Vermehrung durchführen.



Geheime Grotte (gibt es 2x; bringt 2 Erfolgspunkte beim Entdecken)

Immer wenn du dein Abbau-Modul aktivierst: Bevor du die üblichen Aktionen des Moduls durchführst, darfst du zusätzlich in **einem** deiner Gebiete, die an die Geheime Grotte angrenzen, 1 Rohstoff abbauen sowie 1 Rohstoff von dort in dein Depot transportieren (in beliebiger Reihenfolge).



Tal der Riesenpilze (gibt es 2x; bringt 2 Erfolgspunkte beim Entdecken)

Jagst du in einem angrenzenden Gebiet, erhältst du 1 Nahrungsmarker zusätzlich.



Mystische Eiche (gibt es 3x; bringt 1 Erfolgspunkt beim Entdecken)

In der Ortsphase erhältst du für jedes deiner Gebiete, das hieran angrenzt, Erfolgspunkte entsprechend seiner Gebietsart (egal wie viele Stämme du in dem Gebiet hast).



Baugrund (gibt es 6x + 1x als Insel zu Spielbeginn; bringt 1 Erfolgspunkt beim Entdecken)

Falls mindestens eines deiner Gebiete hieran angrenzt, kannst du hier Bauvorhaben umsetzen (indem du das Bauwerks-Modul aktivierst). Du darfst auf jedem Baugrund bis zu 2 eigene Bauten haben (entweder 1 Siedlung und 1 Statue ODER 2 Statuen).

HAUPTMODULE (IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE)

Hinweis: Die Nummer, die in jedem Kasten oben links steht, verweist auf die entsprechende Seite in der Spielanleitung.

18 ABBAU - LEVEL I

Baue insgesamt 2 Rohstoffe ab (im selben oder unterschiedlichen deiner Gebiete).



Mache eine **Gunstprobe**. Bestehst du sie, darfst du vor oder nach der Abbauaktion 1 beliebigen deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot transportieren.

18 ABBAU - LEVEL II

Baue in beliebigen deiner Gebiete insgesamt 3 Rohstoffe ab.



Transportiere vor oder nach der Abbauaktion 1 beliebigen deiner Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot.

18 ABBAU - LEVEL III

Baue in beliebigen deiner Gebiete insgesamt 4 Rohstoffe ab.



Transportiere vor oder nach der Abbauaktion 2 beliebige Rohstoffe vom Kontinent in dein Depot.

31 AKTIVITÄT - LEVEL I

Führe eine der Aktivitäten durch, die dir auf deiner Konsole zur Verfügung stehen.



31 AKTIVITÄT - LEVEL II

Führe bis zu 2 unterschiedliche der Aktivitäten durch, die dir zur Verfügung stehen.



31 AKTIVITÄT - LEVEL III

Führe bis zu 2 Aktivitäten durch, die dir zur Verfügung stehen. Das können zwei unterschiedliche sein oder auch zweimal die gleiche.



21 BAUWERK - LEVEL I

Setze 1 Bauvorhaben um (baue 1 Farm, 1 Boot, 1 Siedlung oder 1 Statue).



Installiere 1 der Bauwerkskarten von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

25 BAUWERK - LEVEL II

Setze bis zu 2 Bauvorhaben derselben Art um (2 Farmen, 2 Boote, 2 Siedlungen oder 2 Statuen).



Siehe Level I.

25 BAUWERK - LEVEL III

Setze bis zu 2 Bauvorhaben um (egal welcher Arten).



Installiere 1 deiner Bauwerkskarten. Du darfst 1 ihrer Kostenfelder ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist) ODER 1 weitere Bauwerkskarte installieren.

20 ENTDECKUNG - LEVEL I

Decke alle verdeckten Orte auf, die an eines deiner Gebiete angrenzen. Erhalte deren Erfolgspunkte.



Mache 1 **Glücksfund**: Wähle dazu eine Landgebietsart, in der du mit Stämmen vertreten bist, und wirf deine Schicksalswürfel einmal. Erhalte für einen davon dasjenige Gut, das der gewählten Gebietsart entspricht (siehe Konsole).

20 ENTDECKUNG - LEVEL II

Decke alle verdeckten Orte auf, die an eines deiner Gebiete angrenzen, und zusätzlich 1 beliebigen Ort. Erhalte deren Erfolgspunkte. Erhalte dann noch 2 Erfolgspunkte zusätzlich.



Siehe Level I.

20 ENTDECKUNG - LEVEL III

Decke alle verdeckten Orte auf, die an eines deiner Gebiete angrenzen, und zusätzlich 1 beliebigen Ort. Erhalte deren Erfolgspunkte. Erhalte dann noch 4 Erfolgspunkte zusätzlich.



Mache zweimal 1 **Glücksfund** (egal ob in derselben oder in unterschiedlichen Landgebietsarten, in denen du mit Stämmen vertreten bist).

30 **ERFINDUNG - LEVEL I**

Führe die Aktion einer deiner Einkommensplatinen aus.



Installiere 1 der Erfindungskarten von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

30 **ERFINDUNG - LEVEL II**

Führe bis zu 2 Aktionen deiner Einkommensplatinen aus. Das können zwei unterschiedliche sein oder auch zweimal dieselbe.



Siehe Level I.

30 **ERFINDUNG - LEVEL III**

Siehe Level II.



Installiere 1 deiner Erfindungskarten. Du darfst 1 ihrer Kostenfelder ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist) ODER 1 weitere Erfindungskarte installieren.

29 **ERKENNTIS - LEVEL I**

Erhalte 3 Ideenmarker.



Installiere 1 der Erkenntniskarten von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

29 **ERKENNTIS - LEVEL II**

Erhalte 6 Ideenmarker.



Siehe Level I.

29 **ERKENNTIS - LEVEL III**

Siehe Level II.



Installiere 1 deiner Erkenntniskarten. Du darfst 1 ihrer Kostenfelder ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist) ODER 1 weitere Erkenntniskarte installieren.

28 **ERRUNGENSCHAFT - LEVEL I**

Erhalte entweder 1 weiteren Aktivierungswürfel (wirf ihn sofort) ODER 1 weiteren Schicksalswürfel. Gibt es keine mehr in der Würfelauslage, dann von (einer) der Zivilisation(en) mit den meisten (nicht möglich, falls du bereits die alleinige Mehrheit hast).



Installiere 1 der Errungenschaftskarten von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

29 **ERRUNGENSCHAFT - LEVEL II**

Erhalte 1 weiteren Aktivierungswürfel (wirf ihn sofort) UND 1 weiteren Schicksalswürfel. Gibt es keine mehr in der Würfelauslage, dann jeweils von (einer) der Zivilisation(en) mit den meisten der jeweiligen Art (nicht möglich, falls du bereits die alleinige Mehrheit hast).



Siehe Level I.

29 **ERRUNGENSCHAFT - LEVEL III**

Siehe Level II.



Installiere 1 deiner Errungenschaftskarten. Du darfst 1 ihrer Kostenfelder ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist) ODER 1 weitere Errungenschaftskarte installieren.

28 **FORSCHUNG - LEVEL I**

Nimm die oberste Karte eines offenen oder verdeckten Stapels der Forschungsauslage auf die Hand.



Ziehe insgesamt 2 Karten von 1 oder 2 verdeckten Forschungsstapeln. Sieh sie dir dann erst an und nimm 1 auf die Hand. Schiebe die andere verdeckt unter ihren Stapel.

28 **FORSCHUNG - LEVEL II**

Siehe Level I.



Ziehe insgesamt 4 Karten von 1 oder mehreren verdeckten Forschungsstapeln. Sieh sie dir dann erst an und nimm 2 davon auf die Hand. Schiebe die anderen verdeckt unter ihre Stapel.

28 **FORSCHUNG - LEVEL III**

Nimm insgesamt zweimal die jeweils oberste Karte eines offenen oder verdeckten Stapels auf die Hand.



Ziehe insgesamt 4 Karten von 1 oder mehreren verdeckten Forschungsstapeln. Sieh sie dir dann erst an und nimm 2 davon auf die Hand. Schiebe die anderen verdeckt unter ihre Stapel.

30 HANDEL - LEVEL I
 Führe einmal die Aktion Verkauf und/oder einmal die Aktion Einkauf durch (in beliebiger Reihenfolge). Einzelheiten zu Verkauf und Einkauf finden sich auf deiner Konsole.



30 HANDEL - LEVEL II
 Führe bis zu zweimal die Aktion Verkauf und bis zu zweimal die Aktion Einkauf durch (in beliebiger Reihenfolge).



30 HANDEL - LEVEL III
 Erhalte 2 Geldmarker. Führe dann bis zu zweimal die Aktion Verkauf und bis zu zweimal die Aktion Einkauf durch (in beliebiger Reihenfolge).



29 MUTATION - LEVEL I
 Verschiebe 1 deiner Eigenschaftsmarker auf eine beliebige Eigenschaft.



Installiere 1 der Mutationskarten von deiner Hand im Stufenbereich deiner Konsole.

29 MUTATION - LEVEL II
 Verschiebe bis zu 2 deiner Eigenschaftsmarker auf jeweils eine beliebige Eigenschaft.



Siehe Level I.

29 MUTATION - LEVEL III
 Siehe Level II.



Installiere 1 deiner Mutationskarten. Du darfst 1 ihrer Kostenfelder ignorieren (sofern es nicht das einzige aktive Kostenfeld ist) ODER 1 weitere Mutationskarte installieren.

26 PLANUNG - LEVEL I
 Installiere eine der Zielplatinen aus deinem Zielbereich, deren Voraussetzung du jetzt erfüllst, im Stufenbereich deiner Konsole.



Stelle 2 Marker aus deinem Vorrat als Planungsmarker auf ein beliebiges Würfeld (sie müssen auf dasselbe Würfeld).

26 PLANUNG - LEVEL II
 Siehe Level I.



Stelle 3 Marker aus deinem Vorrat als Planungsmarker auf ein beliebiges Würfeld (sie müssen auf dasselbe Würfeld).

26 PLANUNG - LEVEL III
 Installiere eine der Zielplatinen aus deinem Zielbereich, deren Voraussetzung du jetzt erfüllst, im Stufenbereich deiner Konsole UND/ODER nimm dir eine neue Zielplatte aus der Auslage (in beliebiger Reihenfolge).



Siehe Level II.

19 TRANSPORT - LEVEL I
 Hole bis zu 3 deiner abgebauten Rohstoffe aus beliebigen Gebieten als Güter in dein Depot (du musst in den Gebieten keinen Stamm haben).



19 TRANSPORT - LEVEL II
 Hole bis zu 6 deiner abgebauten Rohstoffe aus beliebigen Gebieten als Güter in dein Depot (du musst in den Gebieten keinen Stamm haben).



19 TRANSPORT - LEVEL III
 Hole alle deine abgebauten Rohstoffe als Güter in dein Depot. Dabei gilt: Die Rohstoffe, die du innerhalb dieser Aktion von Booten nimmst, darfst du als beliebige Güter in dein Depot setzen.



16 VERMEHRUNG - LEVEL I

Führe 1 **Vermehrung** durch: Stelle dazu 1 neuen Stamm aus deinem Vorrat aufrecht auf einen freien oder besetzten Lagerplatz (bzw. ein eigenes Boot) in einem deiner Gebiete (hast du kein Gebiet, dann in ein beliebiges). Verdrängst du dabei 1 Stamm von dessen Lagerplatz in die Wildnis, schwäche deinen neuen Stamm.



17 VERMEHRUNG - LEVEL II

Mache als erstes eine **Gunstprobe**. Besteht du sie, darfst du zweimal eine Vermehrung durchführen (egal ob im selben oder unterschiedlichen deiner Gebiete), ansonsten eine.



17 VERMEHRUNG - LEVEL III

Führe zweimal eine Vermehrung durch (im selben oder unterschiedlichen deiner Gebiete).



Mache eine **Gunstprobe**. Besteht du sie, darfst du sofort einen deiner schwachen Stämme stärken.

19 VERPFLEGUNG - LEVEL I

Führe 1 **Jagd** durch: Wähle eines deiner (von Jagdplättchen freien) Gebiete und wirf deine Schicksalswürfel einmal. Erhalte für einen davon Nahrung entsprechend der Jagdtabelle. Lege 1 Jagdplättchen in das Gebiet.



Stärke 1 deiner schwachen Stämme.

20 VERPFLEGUNG - LEVEL II

Siehe Level I.



Stärke bis zu 3 deiner schwachen Stämme.

20 VERPFLEGUNG - LEVEL III

Führe in bis zu 2 deiner Gebiete je eine Jagd durch.



Stärke bis zu 4 deiner schwachen Stämme.

14 WANDERUNG - LEVEL I

Führe 1 **Wanderung** durch: Bewege dazu 1 deiner **starken** Stämme in ein **benachbartes** Gebiet. Dort muss er sich auf einem freien oder besetzten Lagerplatz niederlassen (bzw. einem eigenen Boot). Verdrängst du beim Niederlassen 1 Stamm von dessen Lagerplatz in die Wildnis, schwäche deinen gewanderten Stamm. Ist das Gebiet beim Niederlassen nicht erschlossen, erschließe es (siehe „Landgebiet erschließen“ auf Seite 1).



16 WANDERUNG - LEVEL II

Mache als erstes eine **Gunstprobe**. Besteht du sie, darfst du insgesamt 2 Wanderungen durchführen (mit demselben oder unterschiedlichen deiner Stämme), ansonsten eine.

Falls hierbei derselbe Stamm zweimal wandert, lässt er sich auf einem Lagerplatz/eigenen Boot des zuletzt betretenen Gebietes nieder. Das andere durchquert er nur.



16 WANDERUNG - LEVEL III

Mache als erstes eine **Gunstprobe**. Besteht du sie, darfst du insgesamt 3 Wanderungen durchführen, ansonsten 2.

Falls hierbei derselbe Stamm zwei- oder dreimal wandert, lässt er sich auf einem Lagerplatz/eigenen Boot des zuletzt betretenen Gebietes nieder. Die anderen durchquert er nur.



32 RESET

Voraussetzung: Du darfst maximal 3 Aktivierungswürfel auf deinen Würfelfeldern haben (Planungsmarker zählen nicht).

Ziehe beim Reset einen deiner Resetmarker schrittweise nach unten und führe dabei folgende Schritte aus:



Ziehe den Phasenanzeiger in der Phasenübersicht zum nächsten Resetfeld (falls er nicht schon auf dem Reset-Endfeld ist).



Nimm alle deine benutzten Aktivierungswürfel auf. Hast du noch Aktivierungswürfel auf deinen Würfelfeldern, entscheide für jeden davon, ob du ihn liegen lässt oder auch aufnimmst. Wirf alle aufgenommenen Würfel einmal und verteile sie auf deine Würfelfelder.



Versetze den Resetmarker dann entweder auf dein Ideen- oder dein Nahrungsfeld.