

DODATEK

PŘEHLED SCÉNÁŘŮ

CO JE SCÉNÁŘ?

Zde najdete návrhy, jak je možné hrát dohromady jednotlivé moduly. Pro jednu partii hry Paleo budete potřebovat zpravidla kombinaci dvou různých modulů. Tyto kombinace se nazývají scénáře. Uvedené scénáře doporučujeme odehrát v uvedeném pořadí. Jakmile v jednom z nich zvítězíte, můžete přejít k dalšímu.

Na str. 2 a 3 tohoto dodatku jsou popsány zvláštnosti jednotlivých scénářů. Na str. 4-6 dále naleznete přesnější charakteristiky karet, jejichž název je označen *.

NÁMI NAVRŽENÉ SCÉNÁŘE

SCÉNÁŘ Č. I Moduly (A) + (B)

SCÉNÁŘ Č. II Moduly (C) + (D)

SCÉNÁŘ Č. III Moduly (E) + (F)

SCÉNÁŘ Č. IV Moduly (C) + (G)

SCÉNÁŘ Č. V Moduly (A) + (H)

SCÉNÁŘ Č. VI Moduly (B) + (I)

SCÉNÁŘ Č. VII Moduly (D) + (E) + (J)

VLASTNÍ SCÉNÁŘE

Všech 10 dostupných modulů můžete mezi sebou libovolně kombinovat, například tehdy, jestliže jste již úspěšně odehráli všechny předpřipravené scénáře. Na každý scénář použijte vždy 2 moduly podle své volby. Jestliže chcete hrát s modulem J, měli byste použít celkem tři moduly.

STRUKTURA MODULU

ROZDĚLENÍ KARET

Podle toho, se kterými moduly hrajete, budete potřebovat různé karty. V následujícím textu vám ještě jednou vysvětlíme, kde mají jednotlivé karty své místo a jak se třídí. O jaké konkrétní karty se jedná, zjistíte na dalších dvou stranách. Karty tajemství, úkolů a nápadů se pokládají vždy na stejné místo. Všechny ostatní karty z modulů se míchají dohromady se základními kartami (1), jak je uvedeno v pravidlech na str. 3.

! Karty tajemství, úkolů a nápadů se nikdy nezamíchávají do modulů, a proto se na začátku nikdy nenachází ve vašem balíčku.




KARTY TAJEMSTVÍ

Moduly vyžadují různé karty tajemství. Karty tajemství (v pravidlech balíček č. 5) mají ve hře svůj vlastní balíček s tímto vizuálem a nikdy se nezamíchávají do modulů. Potřebné karty tajemství poznáte podle čísel na rubu. Karty tajemství vyžadované scénářem položte jako balíček lícem dolů na desku noci.

Zvláštní případ: Pokud budete hrát s vlastními kombinacemi modulů, může se stát, že některé moduly budou vyžadovat stejné karty tajemství. To nepředstavuje problém. V průběhu hry však můžete každé tajemství odhalit pouze jednou.



KARTY ÚKOLŮ

V každém modulu se nachází 1 karta úkolu. Vložte ji lícem nahoru na  na desce noci.



Rub karty úkolu



ČEKÁNÍ

Sem musíte vyložit lícem nahoru karty s tímto symbolem, jež na vás čekají.

Zvláštní případ: Pokud by se stalo, že by vám 4 vyobrazená místa po vykládání nestačila, přidejte další karty jednoduše pod ty, které jsou již ve hře.



KARTY NÁPADŮ

U některých modulů máte k dispozici již od samého začátku určité nápady. Jejich karty se nachází vždy v příslušném modulu a musíte je odsud vytřídit. Zasuňte je pro všechny viditelně na některé volné místo do stojanu a do výřezů před ně umístěte příslušné žetony nástrojů.



KOSTKY

Pro moduly označené symbolem kostek budete potřebovat obě kostky. Položte je vedle stojanu. Kostky se nepoužívají pouze ve scénáři č. 1.

MODULY

A BOHATÁ KOŘIST (9 karet) – obtížnost: lehká

Abychom přečkali zimu, musíme nashromáždit zásoby. Naštěstí naši zvědové objevili u řeky stádo mamutů.

- Karta úkolu A
- Karty tajemství 1 a 2



B NOVÝ SVĚT (11 karet) – obtížnost: lehká

Jestli nechceme zemřít hladu, musíme se vydat na cestu za kořistí.

- Karta úkolu B
- Karta nápadu Stan



C NOČNÍ VYTÍ (10 karet) – obtížnost: střední

Na tomto území nejsme na vrcholu potravního řetězce. Tedy alespoň zatím...

- Karta úkolu C
- Karty tajemství 3 a 4
- 2 kostky



KARTA ÚKOLU

Za „vlčí“ se považují všechny karty, které mají ve svém názvu slovo příbuzné ke slovu „vlk“. Je jedno, do jakého modulu patří. Akce navíc jsou popsány v pravidlech na str. 12.

Poznámka: Vyřazené vlky pokládejte vedle hřbitova, abyste měli přehled o tom, kolik jich je.



D DALŠÍ KROK (11 karet) – obtížnost: lehká

Bez potřebných surovin nedokážeme vymyslet žádné nové nástroje.

- Karta úkolu D
- Kartu Výroba vyložte na S.
- Karty tajemství 5, 6 a 7
- 2 kostky



E HRDINOVÉ DOBY LEDOVÉ (12 karet) – obtížnost: střední

V našem táboře se objevili čtyři obdivuhodní poutníci. Avšak to jediné, co se na nich dá zatím obdivovat, je jejich chuť k jídlu.

- Karta úkolu E
- Karty tajemství 3, 8, 9, 10 a 11
- Karty Jhulino, Orruovo, Dračino a Achabovo přání vyložte na S.
- 2 kostky



KARTA ÚKOLU

Uvedené 4 karty „přání“ jsou ony čtyři karty, které při přípravě hry vyložíte na S.



JHULINO PŘÁNÍ
Je jedno, z jaké karty talisman pochází.



ORRUOVO PŘÁNÍ
1 musí pocházet z karty Med. 2 musí pocházet z karty Dodo.



F SNĚHOVÁ BOUŘE (17 karet) – obtížnost: střední

Už je to tak, zima zahalila tundru svým mrazivým pláštěm.

- Karta úkolu F
- Karta nápadu Táborový oheň
- Karty tajemství 7, 12, 13, 14 a 15
- 2 kostky



G PODIVNÁ HOREČKA (15 karet) – obtížnost: těžká

Celý kmen postihla nemoc. Šamanka snad bude vědět, jaké bobule proti ní pomohou.

- Karta úkolu G
- Karty tajemství 8, 16 a 17
- 2 kostky



KARTA ÚKOLU

Tato karta způsobuje právě 1 zranění během noční fáze každému pračlověku. Těmto zraněním však můžete běžným způsobem zabránit a při tom rozhodnout, kdo bude chráněn.

Poznámka: Pozorně si prohlédněte bobule, navzájem se od sebe liší.



H ŠIROKÝ PROUD (14 karet) – obtížnost: těžká

Copak se asi nachází na druhé straně téhle řeky?

- Karta úkolu H
- Karta nápadu Vor
- Karty tajemství 10, 18, 19 a 20
- 2 kostky



DODATEK K PŘÍPRAVĚ HRY: Vytříděte z tohoto modulu všechny karty řeky, zamíchejte je a položte je jako balíček lícem dolů na S. Tyto karty tvoří široký proud.

DODATEK K PRAVIDLŮM: Pokud máte ve své skupině , můžete místo karty ze svého balíčku vyložit vrchní kartu z balíčku řeky na S. Poté tuto kartu vyhodnotíte obvyklým způsobem, tj. vyberete si jednu možnost a poté ji umístíte na odkládací hromádku, není-li řečeno jinak.

Poznámka: K vykládání karet řeky ze svého balíčku nepotřebujete.



Karta řeky

J BESTIE (14 karet) – obtížnost: smrtící

Kolem našeho tábora slídí krvežíznivá bestie, před kterou není úniku!

- Karta úkolu J
- 6 karet „spárů“
- Karty tajemství 21 a 22
- 2 kostky



DODATEK K PŘÍPRAVĚ HRY: Položte 6 (karet spárů) lícem dolů na S. Tyto karty nemůžete zpočátku využívat.

DODATEK K PRAVIDLŮM: Nevyhráváte, pokud získáte 5 . Jestliže však shromáždíte všech 5 , smíte využít vyobrazenou akci navíc.

- Bestie je buď (klidná), nebo (rozzuřená).
- Na začátku hry je bestie (klidná). Akce s (rozzuřená) zprvu ignorujte.



VARIANTY HRY

! Jestliže se přes některý scénář nemůžete dostat nebo se vám naopak zdá příliš jednoduchý, existuje několik variant, jak jeho obtížnost upravit. Můžete použít i více variant současně.

Doporučení: Pokud třikrát za sebou vyhrájete nebo prohrajete, upravte pomocí následujících variant obtížnost scénáře na odpovídající úroveň.

USNADNĚNÍ

VELKÝ KMEN: Kdykoli máte získat (pračlověka), vezměte si z balíčku 2 karty, jednu z nich si vyberte a druhou zasuňte dospod balíčku pralidů. Na začátku hry si tedy vezmete dokonce 4 (pralidů), z nichž si 2 vyberete.

ZÁSoby: Na začátku hry otočte 2 (nápady) a umístěte je do stojanu. Na desku hlavního tábora přidejte navíc 2 a 2 .

TÝMOVÁ PRÁCE: Pokud si hráči navzájem pomáhají, mohou se dohodnout, kdo z nich bude při plnění požadavků akce odkládat karty.

SÓLOVÁ VARIANTA

Až na níže uvedené změny zůstává hra stejná.

PŘÍPRAVA HRY: Hru začínáte bez jídla na desce hlavního tábora. Jakmile zamícháte základní karty s kartami vybraných modulů, nerozdělujte je. Všechny si položte jako jeden balíček lícem dolů před sebe. Poté si vezměte 2 (pralidi).

PRŮBĚH HRY: Když vyložíte kartu, smíte jednou zavolat o pomoc.

ZTÍŽENÍ

VAK: Kdykoli získáte suroviny, musíte je položit na své karty pralidů. Každý pračlověk může nést nanejvýš 2 suroviny. Tyto suroviny smíte umístit na desku hlavního tábora jen tehdy, pokud vy nebo spoluhráč, jemuž pomáháte, vyložíte (domov). Suroviny můžete využívat až tehdy, když je dopravíte na desku hlavního tábora.

MLHA: Můžete si vybírat pouze ze 2 vrchních karet balíčku (místo ze 3).

OSLABENÍ: Kdykoli získáte pračlověka (včetně začátku hry), utrhá automaticky 1 .

DLOUHÉ CESTY: Abyste mohli pomoci spoluhráči, musíte navíc odložit 2 karty .

VOLÁNÍ O POMOC: Můžete odložit 2 karty a hodit si jednou kostkou, případně odložit 4 karty a hodit si 2 kostkami. Hozené schopnosti se přidávají ke schopnostem vaší skupiny.

! Pokud vyložíte kartu, která rovněž vyžaduje použití , musíte nejprve hodit kostky za kartu a tento výsledek si zapamatovat nebo zapsat. Potom smíte volat o pomoc.

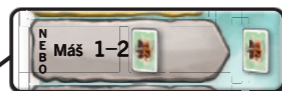
MÁTE OTÁZKY K NĚKTERÉ KARTĚ?

Na následujících stranách najdete podrobnější charakteristiky jednotlivých karet, jež podle našich zkušeností vyvolávaly otázky. **Tyto karty poznáte podle * u jejich názvu.** Seřadili jsme je podle symbolu třídění vpravo nahoře. Karty tajemství (5) jsou navíc uspořádány podle čísel v . Vysvětlovat podrobně všechny karty není možné a ani nutné. Většina karet se řídí logikou běžných pravidel. **Čtete podrobnosti pouze o těch kartách, které vám nejsou jasné.** Snažte se při tom nedívat na ostatní karty, abyste se neochudili o napětí.

1 ZÁKLADNÍ KARTY



DOMOV



Pokud vám při provádění této akce pomáhá jiný hráč, **nesčítejte** pralidi z obou skupin dohromady. Pouze ten z hráčů, který (pračlověka) získá, smí mít nanejvýš 1-2 (pralidi) ve své skupině.

3 SNY



OBCHODNÍK

Smíte odhodit jednu ze 3 uvedených surovin a za to dostanete 1 kus od obou zbývajících.

Příklad: Pokud odhodíte 1 , dostanete z banku 1 a 1 .



NOVÁ ODVAHA

Položte vrchní 3 karty ze zakryté odkládací hromádky v nezměněném pořadí na svůj vlastní balíček. Může tak dojít i k tomu, že dříve odložené červené karty se opět ocitnou ve vašem balíčku.

Proto není radno být vždy odvážný.

Poznámka: Stejně jako jiné karty s modrým pozadím smíte i tuto kartu ignorovat.



VIZE

Podívejte se na 3 libovolné karty svého balíčku, aniž byste prováděli jejich akce. Nemusíte si tedy prohlížet pouze vrchní 3 karty. Poté prohlédnuté karty opět vraťte na libovolná místa ve svém balíčku.

Poznámka: Můžete se samozřejmě podívat i na červené karty a následně je umístit zcela dospod balíčku.



VAROVÁNÍ

Podle rubu si smíte vybrat libovolnou kartu ze svého balíčku a odložit ji na zakrytou odkládací hromádku. Pokud by se jednalo o červenou kartu, neutržíte **žádné zranění**. Vybraná karta nemusí být jedna ze 3 vrchních.

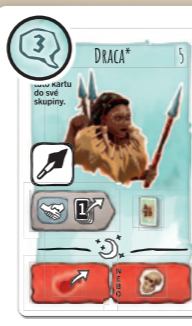
5 TAJEMSTVÍ



HLADOVÍ LOVCI

Efekt této karty **smíte použít navíc** v rámci 1 akce, abyste získali +2 pro plnění požadavků. Tento efekt můžete použít i tehdy, pokud vám daná karta neposkytne jako odměnu žádné . V takovém případě nemusíte odhazovat ani žádné jídlo z desky hlavního tábora! Tento efekt můžete během denní fáze využívat libovolně často, ale pouze jednou u každé vyložené karty.

Poznámka: Hladoví lovci nejsou zelená karta pralidi, a proto nepotřebují v noční fázi jídlo.



DRACA

Můžete využít , abyste získali 1 (pračlověka). Stejně jako u jiných akcí vám i nyní smí pomoci jiný hráč (viz Pomoc kartě na str. 12 pravidel). Jestliže oba použijete akci „pomoc“, může získat pračlověka spoluhráč.



ŠTVANICE

Karta Štvanice se vykládá na , proto máte možnost porazit **Vičí smečku**. Po vyložení karty **Vičí smečka** můžete místo běžné akce na této kartě provést akci, kterou přidává karta Štvanice.



Vičí smečka



VIZE

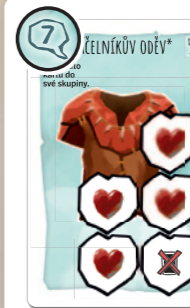
Kartu Vize vykládáte do své skupiny. Akci navíc z této karty smíte vždy využít ve svém tahu (viz Akce navíc na str. 12 pravidel). Jakmile se karta Jedovaté houby ocitne na hřbitově, můžete odhodit talisman. V takovém případě vyřadte kartu Vize a za odměnu získáte 1 žeton malby a šamanskou čapku.

5 TAJEMSTVÍ



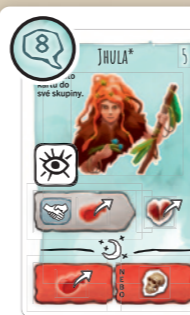
VRHAČ OŠTĚPŮ

Efekt této karty **smíte použít navíc** v rámci 1 akce, abyste získali dočasně +3 pro plnění požadavků. Za to však musíte odložit jeden **žeton oštěpu**, jehož už nelze využít. Tento efekt můžete během denní fáze využívat libovolně často, ale pouze jednou u každé vyložené karty.



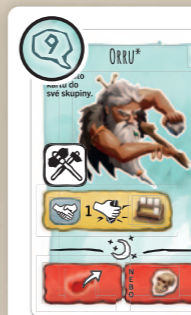
NÁČELNÍKŮV ODĚV

Jakmile máte utržit zranění, musíte se rozhodnout, zda toto zranění utrží pračlověk nebo náčelníkův oděv. Utržené zranění nelze rozdělit mezi obě karty. Stejně jako v případě pračlověka zranění navíc propadne.



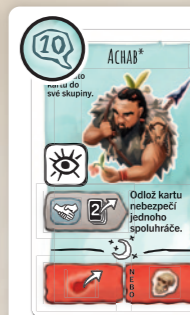
JHULA

Smíte použít , abyste za 1 odstranili 1 ze své skupiny. Ze skupiny jiného hráče můžete zranění odstranit jen tehdy, pokud vám tato skupina pomáhá.



ORRU

Smíte použít , abyste vyrobili 1 nápad ze stojanu. Jako obvykle však musíte splnit uvedené požadavky.



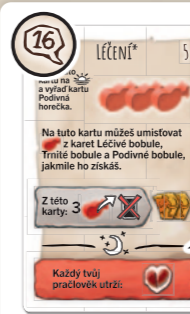
ACHAB

Smíte použít , abyste odložili bez účinku vyloženou kartu nebezpečí jiného spoluhráče, jako by tuto kartu ignoroval. Achabovu schopnost můžete využít i **poté**, co si spoluhráč hodil kostkami.



ZASYPANÝ CIZINEC

Pokud si nevyberete akci, jež tuto kartu vyřazuje, odložte ji jako běžnou kartu na odkrytou odkládací hromádku. Na konci noční fáze se spolu s ostatními odloženými kartami znovu zamíchá a rozdělí. Díky tomu bude později daleko jednodušší tuto kartu znovu najít.



LÉČENÍ

Na tuto kartu lze umístit pouze ze tří uvedených karet bobulí. Při tom lze na tuto kartu umístit i více než 1 z každé uvedené karty.



Tato akce se podobá akci na kartě Podivná horečka (viz str. 2 dodatku).



NÁPOVĚDA

Tato karta neposkytuje žádnou akci, slouží pouze jako nápověda.

Poznámka: Především starý šaman má tyto bobule velmi rád.



VZDÁLENÉ KRAJE

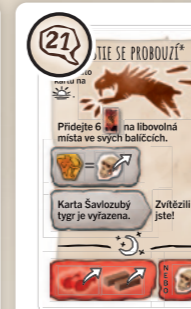


Pomocí této akce můžete prohledat hřbitov a položit na svůj balíček lícem dolů až 3 libovolné karty . Tuto kartu můžete rovněž ignorovat a odložit na odkrytou odkládací hromádku.



ACHABOVA NABÍDKA

Místo uvedené akce můžete tuto kartu rovněž ignorovat a odložit na odkrytou odkládací hromádku.



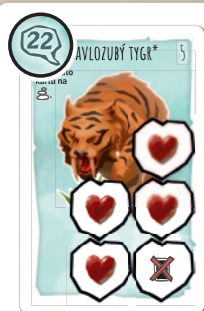
BESTIE SE PROBOUZÍ

Vezměte 6 (karet spárů) z a umístěte je na libovolná místa ve svých balíčcích. Nemusíte je při tom mezi sebe rozdělovat rovnoměrně. Kromě toho smíte od nynějška vždy, kdy byste měli získat žeton malby, místo toho odstranit jednu lebku.

Bestie je nyní (rozzuřená). Nadále si není možné vybírat akce s (klidná). Od této chvíle jsou v platnosti akce (rozzuřená).

KARTY S * (POKRAČOVÁNÍ)

TAJEMSTVÍ



ŠAVLOZUBÝ TYGR

Stejně jako pralidě má i šavlozubý tygr životy. Pomocí karet, na nichž se nachází symbol vyobrazený vpravo, můžete šavlozubému tygrovi způsobit uvedené zranění. Jakmile utrhá 5. zranění, je vyřazen a vy se stáváte vítězi.

Viz kartu tajemství 21 Bestie se probouzí.



Zranění způsobená šavlozubému tygrovi.

VYTÍ V NOCI



CIZINEC

Smíte odložit libovolnou červenou kartu ze svého balíčku bez účinku na zakrytou odkládací hromádku.

DALŠÍ KROK



LAVINA KAMENÍ

Pokud můžete provést pouze negativní akci, ale ve svém balíčku nemáte žádné karty hor, položte kartu Lavina kamení bez účinku na hřbitov.



Karta hor

SNĚHOVÁ BOUŘE



PŘÍZEMNÍ MRÁZ

Příklad:
Protože hráč 1 musí nejprve provést akci karty Přízemní mráz, musí hráč 2 odložit svou kartu Stromy bez účinku na odkrytou odkládací hromádku.



Hráč 1



Hráč 2

ŠÍROKÝ PROUD



RYBÁŘ

Vyložte rybáře do své skupiny, funguje stejně jako jakýkoli jiný pračlověk. Je třeba pro něj zajišťovat jídlo a může utřít zranění. Kromě toho má dokonce dvě schopnosti.



PŘES PALUBU

Příklad:
Hráč 2 použije , aby pomohl hráči 1. Oba hráči mají žeton voru, přičemž hráč 1 ho odhodí. Poté se dohodnou, kdo dostane odměnu.



Hráč 1



Hráč 2

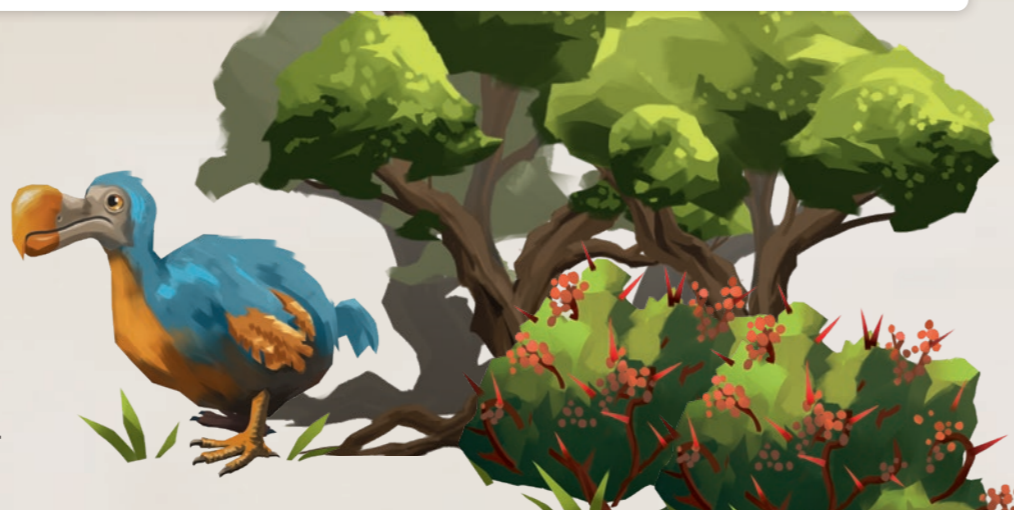
BESTIE



NEKONEČNÝ HLAD

Vyřad jednu kartu některého spoluhráče.

Místo utržení zranění si můžete zvolit i tuto možnost, pokud má některý spoluhráč vyloženou kartu . V takovém případě musí daný spoluhráč tuto kartu vyřadit a nebude provádět žádnou akci.



PALEO

MIMOŘÁDNÉ VÝKONY



Díky této tabulce si můžete udržet přehled o tom, jaké scénáře jste již odehráli a jaká dobrodružství na vás dosud čekají. I ve hře Paleo existují mimořádné výkony, na něž můžete být právem hrdí. Nedochází k nim příliš často, a proto stojí za to si je zapamatovat.

Tyto mimořádné výkony jsou uvedeny v následující tabulce, a pokud jich docílíte, můžete si je na konci hry jednoduše zaškrtnout.

0 Na desce noci neleží žádné žetony lebek.

8 Dohromady vlastněte alespoň 8 nástrojů.

10 Na desce hlavního tábora se nachází alespoň 10 surovin.









0 Žádný z vašich pralidů není zraněný.

6 Ve stojanu se nachází 6 karet nápadů.

0 Na desce noci neleží žádné karty tajemství.

DATUM	SPOLUHRÁČI	VARIANTY HRY	MODULY			MIMOŘÁDNÉ VÝKONY



DATUM	SPOLUHRÁČI	VARIANTY HRY	MODULY			MIMOŘÁDNÉ VÝKONY							
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



© 2021, Hans im Glück Verlags-GmbH
Autor: Peter Rustemeyer
Grafika: Franz-Georg Stämmele
Ilustrace: Dominik Mayer und Ingram Schell
3D renderování: Andreas Resch
Lektorát pravidel: Gregor Abraham
Překlad: Václav Pražák
DTP: Jiří Trojánek

Vydavatel děkuje za kvalitní testování, kritiku a korektury všem pilným testerům na různých akcích, herních večerech a samozřejmě při organizovaných schůzkách. Díky moc!
 Kromě toho chceme poděkovat vydavatelství Lookout za to, že nám dovolilo použít svůj kámen jako dřevěný komponent.
 Poděkování Petera Rustemeyera si zaslouží následující osoby: Shari, Franzi, Hanna, Holger, Daïre a Kruh autorů z Kölnu (kak).

Hans im Glück Verlag
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 info@hans-im-glueck.de
 www.hans-im-glueck.de



Distributor pro ČR:
 ALBI, Česká republika a.s.,
 Thámova 13, 186 00, Praha 8,
 www.eshop.albi.cz



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví!“

Máte ztracenou či poškozenou součást hry? Napište nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradní!