

Een spel over de oorsprong van de cultuur voor 1-3 spelers.

Ontwerp: Phil Eklund

Illustraties: Karim Chakroun

Copyright 2015 Sierra Madre Games

INLEIDING

Het grootste mysterie in de antropologie is wellicht wat precies de culturele revolutie veroorzaakte in Europa 45.000 jaar geleden, toen de noordelijke helft onder een ijskap bedekt was.

De Archaïsche mensen, de Neanderthalers en de recentere Cro-Magnonmensen, die nog nooit enig teken van kunst, religie, ritueel of wetenschap hadden achter gelaten, en die hun hakbijltechnologie in geen miljoen jaar hadden veranderd, barsten plots los in een bombarie van grottschilderingen, lichaamssieraden, gesneden venusfiguren, bewuste begrafenissen en nieuwe draagbare instrumenten. En deze revolutie verspreidde zich van de ene menselijke soort naar de andere menselijke soort, elk van hen had al honderduizend jaar beschikking over grote hersenen zonder voorafgaande culturele activiteit. Wat precies hadden ze gedaan met al die intelligentie die zich voordien nooit had gemanifesteerd in één nieuw instrument of gedragsverandering, toch voor zover aantoonbaar door een archeologische vondst?

Dit spel doet vermoeden dat ze hun taalvaardigheid perfectioneerden tot een drempel die poorten tussen hersendomeinen opende en een vlotter taalgebruik mogelijk maakte.

A. BASISPRINCIPES & SPELVOLGORDE

De drie spelers vertegenwoordigen 3 menselijke soorten (*Homo*-species) die vechten om te overleven in Europa tijdens de laatste ijstijd van 45.000 tot 35.000 jaar geleden.

Deze 3 soorten zijn:

- *Homo heidelbergensis*: de Archaïsche Mens of pre-Neanderthaler (**groen**)
- *Homo neanderthalensis*: de Neanderthaler (**geel**),
- *Homo sapiens*: de Cro-Magnonmens of de Europese vroege moderne mens (**rood**)

Je begint het spel **vocaal** (dat wil zeggen, je hebt woorden om te spreken, maar kan nog geen ideeën ontwikkelen) en met een bepaalde **seksualiteit** : ofwel promiscuïteit, ofwel harem houden (polygyny) ofwel paar-gebonden (man en vrouw voeden samen kinderen op).

Je repertoire van oranje, zwarte en witte schijven vertegenwoordigt je **vocabulaire** van sociale, technische en natuur-woorden. Gebruik ze om onvolwassen oudsten (**elders**) of echtgenoten (**husbands**) te creëren, of om te bieden op culturen vertegenwoordigd door **dochterkaarten**. Krijg woordenschat terug door te **jagen** in bepaalde jachtgebieden (**biomen**), dat kan je ook baby's geven voor de volgende generatie. Je culturele dochters stellen mentale **poorten** open, die uiteindelijk een culturele revolutie veroorzaken zodat je overgaat naar een stamcultuur (**tribal**).

- Ronden. Het spel bestaat uit minstens 10 rondes. Elke ronde bestaat uit zes fasen (zie [A1](#)), waarin elke speler zijn acties uitvoert voor de fase voor naar de volgende fase te gaan. Een ronde vertegenwoordigt ongeveer 40 generaties (ongeveer 800 jaar).
- De termen die gedefinieerd worden staan vermeld in vet, cursief als ze ergens anders gedefinieerd worden.
- De Gouden Regel: Als de tekst op een actieve kaart in tegenspraak is met onderstaande regels, heeft de kaart voorrang op de algemene regels.

A1. SPELRONDE (ZES FASEN PER RONDE)

FASE 1: GEBEURTENISSEN & CULTUURVEILING (zie [hoofdstuk D](#))

Iedere rond start met het omdraaien van een dochterkaart (daughter/event). Dit geeft de algemene **spelersvolgorde** ([A2](#)) aan en de **gebeurtenissen** van die ronde (zie [D1-6](#)). Die gebeurtenissen zijn van boven naar beneden toe te passen voor alle spelers.

Dan volgt de veiling van de dochter afgebeeld onderaan de kaart ([D7](#)).

FASE 2: JAGERS INZETTEN (zie [hoofdstuk E](#))






Alle spelers zetten hun jagers (blokjes) in om in fase 4 biomen (faunakaarten) te bejagen ([E1](#)), oudsten te worden ([E2](#)), of om dochters het hof te maken ([E3](#)).

FASE 3: ONDERHANDELEN, AANVALLEN & VERZAMELEN (zie [hoofdstuk F](#)):

- Zolang één van de onderhandelaars een volwassen oudste van rang 1 (chief) heeft, kunnen spelers anderen omkopen om in vrede jagers terug te trekken van betwiste kaarten (biomen en dochterkaarten met meerdere soorten jagers) ([F1](#)).
- Op kaarten met jagers (blokjes) van meerdere spelers (betwiste kaarten) zullen de jagers elkaar aanvallen ([F2](#)).
- Soorten die kunnen verzamelen ("gathering") nemen een bijkomend jagersblokje (toe te voegen aan hun poel van niet-ingezette jagers) voor elk verzamelbiom ([F3](#)) waar ze jagers op hebben staan.

FASE 4: JACHTWORPEN (zie [hoofdstuk G](#))

Alle spelers doen jachtwerpen, ze werpen één dobbelsteen voor elk van hun ingezette jagers in een bepaald jachtgebied. Als het aantal geworpen treffers (hits) ten minste gelijk is aan aantal "rake dobbelstenen" symbolen op de kaart, dan mag men nieuwe baby's (d.w.z. jagerblokjes voor de volgende generatie) en/of toegewezen schijven van de aangegeven kleur weer vrijmaken voor je vocabulaire.

-  Het symbool "1" = elke "1" dobbelsteen is een treffer.
-  Het symbool "" = elke "1" of "2" dobbelsteen is een treffer. Het aantal symbolen geeft het aantal nodige treffers aan om succesvol te jagen.
- Verlies van jagers. De symbolen voor bevroeringswonden  en bijtonden  geven aan welke geworpen dobbelstenen jagers doden, ongeacht of de jacht succesvol is of niet ([G0](#)).
- Bij het succesvol hofmaken (courting) van een volwassen dochter, plaats je een blokje als echtgenoot ([G1](#)).
- Bepaalde uitvindingen (I-kaarten of "inventions") laten soms toe om dobbelstenen waar je een "3" mee hebt geworpen mee te tellen als een 1 ([G2](#)).
- Op een omstreden bioom: de eerste die met succes jaagt stuurt alle anderen naar huis met lege handen ([G3](#)).
- Na een succesvolle jacht op groot wild, verplaats de jagers naar het dichtstbijzijnde roofdier in de rij voor een tweede jacht ([G4](#)).
- Trofee-biomen kan je veroveren als trofee ([G5](#)), deze bioomkaarten worden niet vervangen. Biomen met uitvindingen of tembare dieren kunnen in je hand ([G6](#)) worden genomen, maar worden wel vervangen.
Op het bioom staat met dit symbool  aangegeven hoeveel gelijke dobbelsteenresultaten je nodig hebt om dit te kunnen doen.
- Overlevende blokjes worden teruggestuurd naar je pool van niet-ingezette jagers ([B0](#)).

FASE 5: HUISDIEREN (zie [hoofdstuk H](#)).


Elke volwassen huisdier (D-kaart of "domestic animal") in uw tableau geeft u baby's en maakt de aangegeven schijven vrij.

FASE 6: SPECIALE ACTIE ([deel I](#)).

Iedere speler mag één speciale actie uitvoeren:

- Portaal Actie (enkel vocaal) voegt één schijf uit je vocabulaire naar een portaal op je hersenkaart, zoals aangegeven door een voor jou beschikbare volwassen dochter ([I1](#)). Dit kan een overgang naar de stamcultuur (tribal) veroorzaken waardoor je je soortbord moet omdraaien.
- Neolexia Actie (enkel vocaal) maak een toegewezen schijf (van dezelfde kleur als een schijf aanwezig op je hersenkaart) vrij naar je vocabulaire ([I2](#)).
- Oudste Actie (enkel na overgang naar stamcultuur): voeg een D- of I-kaart (zoals gespecificeerd) uit je hand definitief bij je soort ([I3](#)). Om een oudste actie uit te voeren, heb je een volwassen oudste van de juiste rang (dwz op de rij op je soortbord) nodig. Je moet ook een vocabulaire schijf van de opgegeven kleur op de D- of I-kaart plaatsen.

A2. SPELERSVOLGORDE – FASE 1 & 2

 Het linkse symbool in het midden van de dochterkaart van die ronde toont de kleur van de eerste speler, en vervolgens de kleur van de tweede speler. Voor de eerste twee fasen (het bieden tijdens de cultuurveiling gebeurt in principe wel simultaan), doet de eerste speler eerst die fase, daarna de tweede speler, en ten slotte de laatste speler.

- De oorlogsraad (Council of War): Als de dochterkaart van die ronde je als eerste speler aanduidt en je hebt een rang 4 oudste (warrior) bij het begin van de ronde, kun je andere spelers als de eerste en tweede speler voor de gehele ronde aanwijzen.

A3. SPELERSVOLGORDE AANVALLEN – FASE 3

Alle jagers die nog op een betwiste kaart overblijven (na de onderhandelingen) moeten jagers van andere spelers die nog op die kaart aanwezig zijn *aanvallen* ([F2](#)). De speler met de meeste zwarte schijven in zijn vocabulaire valt eerst aan. Indien het aantal zwarte schijven gelijk is, dan wordt in de normale spelersvolgorde (zie [A2](#)) aangevallen.

- Eigenschap eerst aanvallen (Attack First). Als je beschikt over de Totem Woman eigenschap (via een volwassen dochter) dan val je eerst aan op een betwiste kaart, indien spelers op de

betwiste kaart beiden die eigenschap hebben, geldt de volgorde zoals bij andere aanvallen (meeste zwarte schijven en daarna normale spelersvolgorde).

A4. SPELVOLGORDE JACHT EN HOFMAKERIJ – FASE 4

Jagen of hofmaken gebeurt in deze volgorde:

- (1). Elke speler gooit de dobbelstenen telkens voor elk van de onbetwiste dochters die het hof worden gemaakt en alle biomen die geen roofdieren zijn, in een volgorde naar zijn eigen keuze.
 - (2). Werp voor elke betwiste dochter en elk betwiste bioom die geen roofdieren zijn, in een volgorde bepaald door de eerste speler.
 - (3). Werp voor alle *roofdierbiomen* (G4), in een volgorde die door de eerste speler wordt bepaald.
- Opmerking: Sommige jagers kunnen zijn overgedragen naar het roofdier door een vorige jacht. De minste jager-regel (zie verder) gelden ook als meerdere jagergroepen op een roofdier aanwezig zijn.


Belangrijk:

- De **minste jagers-volgorde**. Op een betwiste kaart, jaagt de speler met het minst aantal jagers eerst. Als dat aantal gelijk is, gebeurt dat via de normale spelersvolgorde (A2).
- Eigenschap eerst aanvallen (Hunt First). Als je beschikt over de Totem Woman eigenschap (via een volwassen dochter) dan jaag je eerst, indien meerdere spelers die eigenschap hebben, geldt de gewone jagers-volgorde (zie boven, dus eerst laagste aantal, dan normale spelersvolgorde)








Opmerking: De overige fasen (5 & 6) gaan in principe in willekeurige volgorde (of kies de standaard volgorde bij discussie).

A5. OVERZICHT SPEL(ERS)VOLGORDE

Let op: Eigenschappen van volwassen (dochter)kaarten krijgen voorrang op de algemene regels. Met een volwassen oudste van rang 4 kan je aan het begin van de ronde de (standaard) eerste/tweede speler wijzigen.

Standaard-volgorde = eerste/tweede speler aangeduid op het midden van de eventkaart van die ronde = **Player order**  (eerste/tweede speler worden best iedere ronde met een teken aangegeven om ze te onthouden!)

De volgorde per fase is achtereenvolgens:

FASE 1 EVENT	Player order 				
FASE 2 ASSIGN	Player order 				
FASE 3 ATTACK	Meeste zwarte schijven	Player order 			
FASE 4 HUNT	Onbetwiste kaarten die geen roofdieren zijn volgens keuze van de speler die er jaagt	Betwiste kaarten die geen roofdieren zijn, in volgorde gekozen door eerste speler	Speler met minste aantal blokjes op die kaart, en pas dan Player order 	Roofdieren in volgorde gekozen door eerste speler	Speler met minste aantal blokjes op die kaart, en pas dan Player order 
FASE 5	Vrij of Player order 				
FASE 6 ACTION	Vrij of Player order 				

Tip: Gebruik je gezond (neanderthaler)verstand bij het afhandelen van de jacht!

B. ONDERDELEN EN TERMEN

54 blokjes (bevolking) vertegenwoordigen ofwel:

- oudsten (**elder**) als ze op je spelersbord staan op de plaats van een bepaalde rang
- echtgenoten (**husband**) als ze op de echtgenootplaats staan van een dochter
- jagers (**hunter**) als ze ergens anders staan.

Er zijn 18 blokjes per spelkleur in elk van de speler kleuren (Cro-Magnonmens = rood, Neanderthaler = geel, Archaische mens = groen). Je moet je eigen **niet-toegewezen jagers** apart houden van de gemeenschappelijke poel van dode of nog niet-geboren jagers (**deadpile**).

3 cilinders. Elke speler heeft een cilinder, die wordt gebruikt voor de *alfa man* (E5).

15 oranje schijven vertegenwoordigen sociale woorden. Gebruik deze om dochters met sociale vaardigheden groot te brengen en de jagers tot echtgenoten, krijgers of leiders te promoten. Alle schijven helpen om je stam samen te houden en niet af te dwalen in chaos.

15 witte schijven vertegenwoordigen natuur woorden (inclusief het gebruik van het bot, gewei en ivoor). Gebruik deze om dochters met de natuur vaardigheden groot te brengen, jagers te bevorderen in sjamanen en trappers, om het bot-gereedschap uit te vinden, en dieren te domesticeren.

15 zwarte schijven vertegenwoordigen technische woorden (in het bijzonder voor het maken en het gebruik van stenen werktuigen). Gebruik deze om dochters met technische vaardigheden groot te brengen, jagers in vuurmakers en steenmakers te promoten, eerst aan te kunnen vallen en vuurstenen werktuigen uit te vinden.

60 kaarten (zie de zijkant van de doos). Onderverdeeld in:

21 dochterkaarten (event/daughter)	
18 Noord-Europa biomen	
18 Zuid-Europa biomen	
3 seksualiteitkaarten	

3 speelborden: 1 per soort (elke speler begint met één, zie de zijkant van de doos). Je begint op de "vocal" kant, de kaart met de hersenen. Schijven die op uw hersenkaart geplaatst worden geven *portalen* aan tussen je drie hersendomeinen. Blokjes op de vocale kant vertegenwoordigen tot 4 soorten oudsten, elk met hun vaardigheden. Draai naar de andere kant als je overgaat naar de stamcultuur (tribal), waardoor twee oudsten meer beschikbaar zijn.



10 zeszijdige dobbelstenen (10d6): Te gebruiken voor aanvallen, jachtwerpen, en sterfte van oudsten.

B1. BIOOMTYPE EN CLIMAX

Het symbool in de rechterbovenhoek van een boomkaart (en dochterkaart) beschrijft het bioomtype:



ofwel **klein wild**



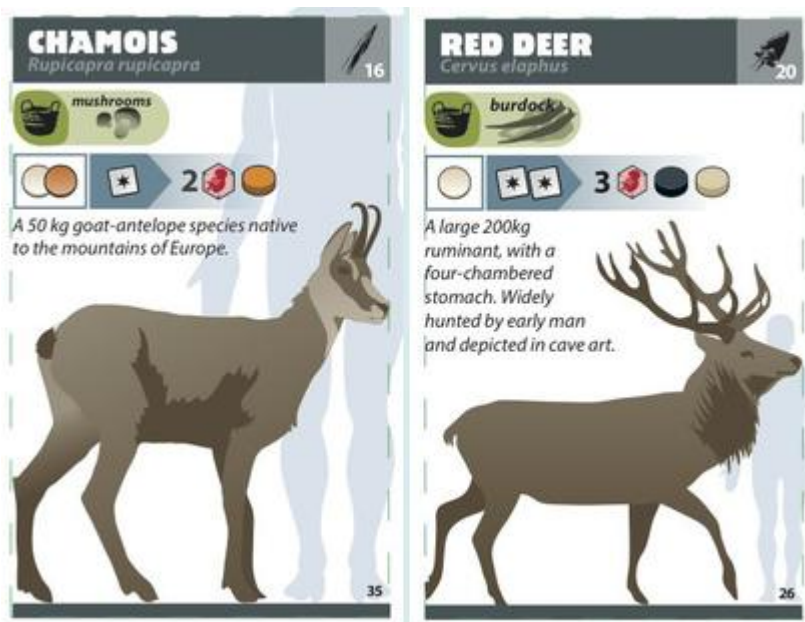
ofwel **groot wild**



ofwel een **knapfelboom**, waaronder **roofdieren** in rood

- Climax. Het getal naast het bioomtype-symbool is de climax. Hoe lager het getal, hoe groter de kans dat de kaart wordt vervangen door opwarming of afkoeling (D1). Ongelukkig hebben de kaarten "red deer" en "chamois" hebben een climax van 16, gebruik dobbelstenen indien nodig om te bepalen wie de laagste climax heeft.

Drukfout?: zowel kaart 26 (red deer) en kaart 35 (chamois) vertonen een climax van 16. Red Deer zou normaal gezien climax 20 moeten hebben of gebruik een dobbelsteen om te beslissen welke de laagste climax heeft.



B2. SPEELVELD EN HANDBEHEER

Naast je speelbord zal je ook kaarten plaatsen die tot je speelveld behoren (tableau) Bij de start zal je speelveld enkel bestaan uit je speelbord (met de hersenen) en je seksualiteitskaart. Tijdens het spel zal je dochters, trofeeën, huisdieren en uitvindingen aan je speelveld toevoegen.

- Hand: Biomen met het "hand" symbool kunnen in je hand worden genomen (zie [G6](#)). Kaarten in je hand vertegenwoordigen niet-gerealiseerde ideeën, en behoren dus niet tot je speelveld en hun capaciteiten en overwinningspunten worden niet geactiveerd totdat ze in je speelveld gespeeld worden via een oudste actie ([I3](#)). Dochterkaarten die u aanschafft bij de veiling gaan rechtstreeks in je speelveld (naast je speelbord).
- Handlimiet. Je handlimiet is gelijk aan het aantal volwassen oudsten dat je op je speelbord hebt.
- Handlimiet in het oog houden. Als je een nieuwe kaart in je hand wil nemen en je hand is al vol, dan moet je kiezen om een kaart uit het spel te nemen. Als je handlimiet afneemt tijdens het spel (bv door sterfte van een oudste), moet je kaarten in je hand uit het spel nemen tot je je handlimiet bereikt hebt.
- D of I-kaarten: Dit zijn de kaarten die je in je hand kan nemen. Biomen met een paarse band en een "D" zijn domesticeerbare dieren, biomen met een bruine band en een "I" zijn uitvindingen (inventions).

B3. SCHIJFBEHEER & VOLWASSEN WORDEN

Het aantal schijven is steeds beperkt tot de 5 oranje, 5 witte en 5 zwarte schijven waarmee je begint. Je zult nooit schijven bij krijgen, verhandelen, van kleur veranderen, of verliezen. schijven zullen altijd ofwel **vrij** (dat wil zeggen, ze behoren tot je vocabulaire) of **toegewezen** (op een kaart of speelbord).

- Vocabulaire. Dit is de poel van schijven dat vrij is. Gebruik uw **vocabulaire** om te bieden in de cultuurveiling, als nodige gereedschap om te kunnen jagen en om onvolwassen oudsten, echtgenoten en huisdieren te creëren. Tot slot, een grote vocabulaire bevordert de sociale cohesie door het voorkomen van chaos.
- Portalen. Dit zijn schijven op je hersenkaart. Gebruik je portalen voor de neolexia-actie en als voorwaarde om oudsten van rang 3, 4 en 5 te creëren. Portaalschijven kunnen niet bevrijd worden tot je een bepaald aantal hebt, waarna je overgaat naar de stamcultuur (tribal).
- Onvolwassen oudsten en echtgenoten. Een schijf toegewezen om een ouderling of echtgenoot te creëren, wordt onder zijn blokje geplaatst om aan te geven dat hij nog niet volwassen is. Deze schijf kan worden vrijgemaakt door *neolexia* ([I2](#)), *jacht* ([G3](#)) of *huisdieren* ([H1](#)).
- Onvolwassen dochters, D-kaarten, en I-kaarten in je speelveld. Schijven toegewezen om op een dochter te bieden, om een dier te temmen, of een uitvinding te maken worden op de kaart geplaatst om aan te geven deze nog niet volwassen is en haar mogelijkheden zijn inactief. Deze schijven kunnen worden vrijgemaakt door *neolexia* ([I2](#)), *jacht* ([G3](#)) of *huisdieren* ([H1](#)). De kaart is volwassen zodra alle schijven zijn verwijderd.
- MPI (Male Parental Investment). Als u Harem of Promiscuïteit als seksualiteit hebt, plaats dan schijven, MPI-schijven genoemd, op je seksualiteit kaart waar aangegeven. Deze schijven zijn uit je vocabulaire verwijderd en worden niet vrijgegeven, tenzij u van seksualiteit verandert (mogelijk na chaos).

B4. BLOKJESBEHEER

Je kan maximaal beschikken over 1 cilinder (alfa man) en 18 blokjes van jouw spelkleur (en eventueel blokjes van een ander spelkleur). Je kan je alfa-cilinder gebruiken als een gewone jager. Hij heeft geen speciale vaardigheden, tenzij je een of meer oudsten van rang 3, 4 of 5 hebt ([E2](#)).

- Alfa-man wissel: Tijdens elke fase, kan je je alfa-man omruilen met een niet-toegewezen jager, als je alfa in de dodenpoel (deadpile) zit of permanent toegewezen is als een oudste of echtgenoot.

C. SETUP

Voor 3 spelers:

1. Dochterkaarten (event-daughter): Plaats 10 dochterkaarten in een geschudde gedekte stapel, dit is de actieve stapel dochterkaarten (1 per ronde, zie [D](#)). De andere dochterkaarten worden apart gehouden voor eventueel gebruik later (zie [D2](#)).
2. Bioomkaarten: Splits de bioomkaarten in een stapel geschudde en gedekte Noord-Europa biomen en net daaronder een stapel geschudde en gedekte Zuid-Europa biomen.
3. Europese Biomen: Trek de bovenste zes kaarten van de Noord-Europa stapel en leg ze open in een rij aan de rechterkant van de Noord-Europa trekstapel. Doe hetzelfde voor de Zuid-Europa trekstapel. Dit zijn de **noord- en zuid-rijen**.



4. Speelbord: Elke speler krijgt willekeurig een speelbord toegewezen (rood, geel of groen). Plaats het speelbord voor je met de vocale kant naar boven (met de hersenkaart) om je speelveld te starten (zie de zijkant van de doos).
5. Seksualiteit: Geef elke speler willekeurig één van de dubbelzijdige seksualiteitkaarten met een "komeet" als symbool in de rechterbovenhoek. Elke speler kiest een **seksualiteit** door het plaatsen van deze kaart ofwel met de ene of de andere zijde naar boven in zijn speelveld.
6. Startblokje: Iedere speler krijgt de 18 blokjes en de cilinder van zijn kleur. Leg 6 blokjes onder je speelbord, dit zijn jouw **niet-toegewezen jagers**. Zet een ander blokje op de plek voor de oudste in de linker benedenhoek (gemarkeerd met een neerwaartse pijl, firestarter rang 6), dit is uw **vuurmaker** (firestarter). Plaats de cilinder en de resterende blokjes in een gemeenschappelijke **dodenpoel** (deadpile) voor alle spelers. Het beste is om het speldoosje te gebruiken om de gemeenschappelijke dodenpoel gescheiden te houden van jouw levende jagers.
7. Startschijven: Elke speler begint met 5 schijven van elke kleur. Bewaar deze 15 schijven naast je bordje. Dit heet je vocabulaire.
8. Startportaal: Uit je vocabulaire plaats je een schijf in de aangewezen kleur op het portaal van je hersenkaart met een neerwaartse pijl, meer bepaald:
 - een witte schijf op het Bison portaal voor *Homo heidelbergensis* (groen)
 - een zwarte schijf op het Venus portaal voor *Homo neanderthalensis* (geel)
 - een oranje schijf op het Shaman portaal voor *Homo sapiens* (rood)
9. Vuurmaker: Uit je vocabulaire plaats je een zwarte schijf onder je vuurmaker blokje (oudste rang 6). Dit geeft aan dat hij onvolwassen begint.

10. MPI-schijven. Uit je vocabulaire plaats je het aantal schijven aangegeven op je seksualiteit kaart ([B3](#)).

Je hebt nu dus nog ofwel 7 schijven (promiscuïteit) of 10 (hareem) of 13 (paar-gebonden) schijven beschikbaar in je vocabulaire.

C1. SPEL MET 2 SPELERS

Kies twee willekeurige speelborden, het speelbord en blokjes van de derde soort wordt niet gebruikt. Verder is de setup als voor een spel met 3 spelers.

Wijzigingen spelregels:


- Eerste speler: Als een spelerskleur die niet meedoet als eerste speler wordt aangegeven, dan duidt de kleur van het tweede spelerssymbool de eigenlijke eerste speler voor die ronde aan.
- Omvorming naar een stamcultuur (tribal) gebeurt met 6 portalen in plaats van 5 portalen bij 3 spelers.

C2. SPEL MET 1 SPELER

Setup als voor 3 spelers (coöperatief spel, zie [K1](#))

D. FASE 1: GEBEURTENISSEN & CULTUURVEILING

(NORMALE SPELERSVOLGORDE)

- Trek de bovenste dochterkaart van de actieve stapel en bepaal de *eerste speler* en *tweede speler* zoals aangegeven (zie [A2](#)). 
- Voer van boven naar beneden de *gebeurtenissymbolen* van de kaart uit voor alle spelers (zie D1 tot D6).
- Vocale spelers *veilen* de kaart als een dochter zoals beschreven in [D7](#).

D1. GLOBALE AFKOELING EN OPWARMING

 Het "Globale Afkoeling"-symbool (**global cooling**) betekent dat je de bovenste kaart van de Noord-Europa-trekstapel gebruikt als **ijskap** door de kaart met de laagste *climax* ([B1](#)) hiermee te vervangen in de noord-rij (gedekt en zonder te tonen). De kaart die vervangen is in de noord-rij, schuift naar beneden in de zuid-rij, ofwel in een gat als er daar gat was, of door de kaart die daar net onder lag uit de zuid-rij (en het spel) te verwijderen.

Ijskappen hebben een zeer hoge climax, zodat ze niet worden beïnvloed door latere afkoelingen. Als de noord-rij door vorige globale afkoelingen al volledig bestaat uit ijskappen, verschuif dan één ijskap direct ten zuiden (in een gat indien aanwezig, of door het verwijderen van de kaart met de laagste climax in de zuid-rij) om zo ruimte voor een andere noordelijke ijskap te maken.

 Het "Globale opwarming"-symbool (**global warming**) betekent dat je de bovenste kaart van de Zuid-Europa-trekstapel neemt en gebruikt om de kaart met laagste *climax* ([B1](#)) in de zuid-rij te vervangen. Schuif de vervangen kaart naar boven in de noord-rij, ofwel in een gat als er een is er, of door de kaart die daar net boven lag uit de noord-rij (en het spel) te verwijderen. Echter, als die kaart een ijskap is, draai deze dan om zodat je de niet-ijs-kant ziet, en verwijder de te verschuiven kaart uit het spel.

- Smelten van de ijskap (**glacial melt**). Nadat de nieuwe kaart werd geplaatst, smelten door de globale opwarming alle ijskappen in Zuid-Europa. Draai alle ijskappen (indien aanwezig) in de zuid-rij om.

D2. WÜRM GLACIAAL (GLETSJER SYMBOOL)




Neem een dochterkaart willekeurig uit de ongebruikte stapel, en leg deze zonder te kijken gedekt op de actieve stapel dochterkaarten. Dit voegt nog een ronde toe aan het spel.

D3. STERFTE VAN OUDSTEN (DOBBELSTEEN-SCHEDEL SYMBOOL)



Elke speler werpt een aantal dobbelstenen gelijk aan het aantal van de "dobbelsteen-schedel" symbolen, en doodt op zijn speelbord iedere oudste van de rang die overeenkomt met een door die speler geworpen dobbelsteen. Het dode blokje wordt aan de dodenpoel toegevoegd, indien de oudste nog niet volwassen was, dan gaat de toegewezen schijf onder het blokje terug naar het vocabulaire van de speler.


D4. CHAOS (KOMEET SYMBOOL)

 Als het "komeet"-symbool verschijnt, verwijderen alle spelers ten minste de helft van hun niet-toegewezen jagers, dat wil zeggen alle jagers die beschikbaar zijn voor de jacht, met inbegrip van de cilinder en *zwerflustige jagers van een ander kleur* ([D6](#)). Je verliest ook precies één oudste (van keuze, volwassen of onvolwassen) als je er hebt. Plaats de verwijderde blokjes in de dodenpoel.


- Immuniteit voor chaos: Je bent immuun voor chaos als het aantal van uw jagers kleiner is dan of gelijk aan het aantal schijven in je *vocabulaire* ([B3](#)). Als je al bent overgegaan naar de stamcultuur (tribal), dan ben je ook immuun voor chaos als je een volwassen oudste hebt van rang 1 (chief). Deze anti-chaos bescherming wordt aangegeven door het symbool "doorstreepte komeet".

- Vuurmaker. Als je een volwassen vuurmaker (oudste in rang 6) hebt, dan worden de verliezen door chaos naar beneden afgerond, worden uw chaos verliezen beneden afgerond in plaats van naar boven en verlies je ook geen oudste.
- Wijziging seksualiteit. Als je verliezen lijdt tijdens een chaos gebeurtenis, kan je je seksualiteitskaart omdraaien, waardoor je de *MPI schijven* (B3) vrijmaakt die er op lagen. Als de nieuwe seksualiteit MPI-schijven vereist, moeten deze worden toegevoegd anders kan je niet van seksualiteit veranderen.

D5. SNEEUWSTORM (BLIZZARD)

-  Het symbool "sneeuwstorm" betekent dat elke speler "afhankelijken" verwijdert die hij niet kan ondersteunen (welke kiest hij zelf). Je hebt twee niet-toegewezen jagers (met inbegrip van je niet-toegewezen alfa man en vreemde zwerflustigen) nodig om een afhankelijke te ondersteunen.
- Afhankelijken: Elke oudste, ongetrouwde dochter (of dochter met een onvolwassen echtgenoot) en huisdier in je speelveld is een afhankelijke. Niet-ondersteunde oudsten gaan naar de dodenpoel, terwijl de niet-ondersteunde dochters en huisdieren worden verwijderd uit het spel. Echtgenoten zijn geen (niet-toegewezen) jagers en ook geen afhankelijken.
 - Onvolwassen afhankelijken. Onvolwassen oudsten, dochters, en huisdieren zijn ook afhankelijken. Als ze verloren gaan, worden hun toegewezen schijven vrijgemaakt en teruggestuurd naar je naar je *vocabulaire* (B3).

D6. ZWERFLUST (WIMPER SYMBOOL)

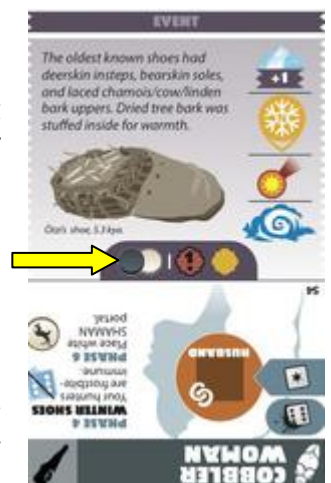
-  Zwerflustige jagers (wanderlust) zijn jagerblokjes van je spelerskleur die gecontroleerd worden door een andere speler. Wanneer je tijdens een chaos gebeurtenis de meeste jagers verloren hebt, verlies je 1 blokje van je kleur uit de dodenpoel voor elk "wimper"-symbool op de dochterkaart. Als er een gelijkspel is, gebruik de normale spelersvolgorde om te zien wiens jagers gaan zwerven. Deze blokjes, de **zwerflustige jagers**, gaan naar de poel *niet-toegewezen jagers* van een andere speler naar keuze. Eenmaal daar zijn deze zwerflustige jagers in dienst van die speler, maar behouden de oorspronkelijke spelerskleur. Hij behandelt hen precies zoals zijn eigen jagers met de volgende uitzonderingen:
- Chaperonne. Elke jachtpartij toegewezen aan een boom moet ten minste één niet-zwerflustige jager hebben (dus een blokje van je kleur). Om verwarring te voorkomen, plaatst je dit blokje bovenop de zwerflustige jager(s).
 - Zwerflustige jagers kunnen geen alfa's, oudsten of echtgenoten worden.
 - Overwinningspunten: Zwerflustige jagers tellen mee voor de overwinningspunten op basis van hun kleur, niet op basis van in wiens kamp zij wonen.

D7. CULTUURVEILING (ALLEEN VOCAAL)

Nadat de gebeurtenissen van de kaart zijn uitgevoerd, mogen alle vocale spelers een bod op de dochter doen. Spelers die al overgegaan zijn naar de stamcultuur (tribal) mogen niet bieden.

Uitzondering: Spelers in de stamcultuur (tribal) met de harem seksualiteit worden behandeld als vocaal tijdens cultuurveilingen, maar hun bod telt maar voor de helft (zonder afronding).

- Waarmee bieden? Je mag alleen gebruik maken van schijven in je vocabulaire in de kleur(en) aangeduid in het midden van de kaart. Al deze schijven zijn van gelijke waarde.
- Minimum Bod. Het minimumbod is één schijf.
- Biedprocedure. Elke vocale speler kan het bieden starten door de aankondiging van een aantal schijven en elke andere vocale speler kan dan dit bod evenaren of verhogen. Bij het bieden, moet je de schijfkleur niet specificeren. Als niemand hoger wil bieden, wint de hoogste bieder en de verliezers krijgen hun bod terug.



- Gelijke biedingen. Als er een gelijk bod is, dan wordt dit opgelost volgens de normale *spelersvolgorde* (A2). Als je over de eigenschap van de “caring woman” beschikt, dan beslist die ook eerst over gelijke biedingen.
 - Als je de veiling wint, voeg de kaart als een dochter aan je speelveld toe (180° gedraaid, zodat je haar eigenschappen goed kan lezen). Plaats de schijven waarmee je op haar hebt geboden op haar, wat aangeeft dat zij niet actief is vanwege *onvolwassenheid* (B3).
 - Een overzicht van de speciale eigenschappen van de dochters kan je vinden in het [addendum](#).
- Als er niet geboden wordt op een dochterkaart, verwijder die uit het spel.

E. FASE 2: JAGERS INZETTEN (NORMALE SPELERSVOLGORDE)

In *spelersvolgorde* (A2) zet elke speler zijn niet-toegewezen jagers in door deze op een kaart te plaatsen, ofwel een bioom (jacht), spelersbord (promotie naar oudste), of een dochterkaart (hofmakerij). Je kan blokjes toewijzen in een willekeurige volgorde, je moet niet al je niet-toegewezen jagers inzetten.

Je kan zoveel blokjes op een bioomkaart plaatsen als je zelf wil. Je bent echter beperkt tot één jager per plek voor een oudste of dochterkaart. Je kan jagers toevoegen op meerdere kaarten of plekken.

E1. JACHT OP BIOMEN

Om een van de biomen in de noord- of zuid-rij, plaats je er jagerblokjes op.

- Voorwaarde om te mogen jagen.
Je mag enkel jagers plaatsen op een kaart als je beschikt over de nodige vaardigheden (0-2), voorgesteld door schijven van een bepaalde kleur, zoals aangegeven in de rij met jachtresultaten op de bioomkaart. Deze schijven moet een deel van je *vocabulaire* (B3) zijn, maar worden niet opgebruikt door die jacht. Als je meerdere kaarten bejaagd met voorwaarden, moet je genoeg schijven voor al deze kaarten hebben.
- Het plaatsen van jagers op de kaart geeft recht op een jachtworp in fase 4, zelfs als je dan niet langer de nodige schijven in je vocabulaire zou hebben (let op G7).



E2. OUDSTEN EN PROMOTIE TOT OUDSTE

Promoot een niet-toegewezen jager tot oudste door het plaatsen van het blokje op één van de plekken voor een oudste op je speelbord. Dit is een *permanente opdracht* (E4), en zijn eigenschappen en voordelen zijn maar van kracht zodra hij *volwassen* wordt (B3).

Er zijn 6 rangen oudsten (rang 1 en 2 zijn enkel beschikbaar in de stamcultuur):

- 1 = leider (chief)
- 2 = sjamaan (shaman)
- 3 = steenmaker (knapper)
- 4 = strijder (warrior)
- 5 = pelsjager (trapper)
- 6 = vuurmaker (firestarter)

- Promotiekosten. Tenzij je beschikt over een eigenschap om gratis promoties te doen, moet u een schijf in de kleur van die rang onder de oudste plaatsen (oranje, wit of zwart). Deze schijf geeft aan dat hij onvolwassen is. Pas als hij volwassen wordt (dit is als zijn schijf wordt *vrijgemaakt*, zie B3), zijn de eigenschappen voor die oudste geactiveerd.
- Beperkingen. Je bent beperkt tot één oudste per rang, en oudsten kunnen niet van rang veranderen.
- Voorwaarden voor promotie: Zolang je vocaal bent, kan je geen oudste van rang 3, 4 of 5 krijgen, tenzij je een *portaal* (I1) van elk van de 3 kleuren in het opgegeven hersendomein hebt.

Samenvatting van de voordelen van de oudsten (alle volwassen oudsten breiden ook de handlimiet uit, zie B2):

	Fase 1 (gebeurtenis)	Fase 2 (jagers inzetten)	Fase 3 (onderhandelen & aanvallen)	Fase 4 (jachtworp)	Fase 6 (1 speciale actie)
RANG 1 CHIEF	Volledige bescherming van chaos		Onderhandelen mogelijk (F1)		Geen kosten voor speciale oudste actie
RANG 2 SHAMAN					Speciale oudste actie huisdieren (I3)
RANG 3 KNAPPER				Speciale kracht alfa tegen groot wild (E5)	Speciale oudste actie uitvindingen (I3)
RANG 4 WARRIOR	Andere speler dan jezelf aanduiden als eerste speler		War Party (F2)	Speciale kracht alfa tegen knuppelkaart (E5)	
RANG 5 TRAPPER				Speciale kracht alfa tegen klein wild (E5)	Speciale oudste actie uitvindingen (I3)
RANG 6 FIRE STARTER	Bij chaos geen verlies van een oudste en verliezen naar beneden afgerond	Gratis promotie van oudsten		Beschermd tegen vrieswonden	

E3. ECHTGENOTEN EN PROMOTIE TOT ECHTGENOOT

Tenzij je als seksualiteit promiscuïteit hebt, kan je een niet-toegewezen jager direct bevorderen tot echtgenoot door het plaatsen van een blokje op de daarvoor voorziene plek (*husband spot*) op een volwassen en ongehuwde dochter in jouw speelveld.

Dit is een *permanente opdracht* (E4) en zijn voordelen zijn van kracht zodra hij *volwassen wordt* (B3).



- Promotiekosten: Tenzij je over een eigenschap beschikt om gratis een jager tot een echtgenoot te promoten (free husband promotion), moet je bij het promoten van een echtgenoot in je eigen speelveld een oranje schijf uit je vocabulaire onder het echtgenoot blokje plaatsen. Dit geeft aan dat hij onvolwassen is (hoewel hij een beperkte *aanval* vermogen heeft, zie F2). Eenmaal volwassen (als zijn schijf wordt *vrijgemaakt* zoals beschreven in B3), worden al zijn capaciteiten geactiveerd.
- Voordelen echtgenoot: Een volwassen echtgenoot maakt dat zijn vrouw niet meer afhankelijk is, verdedigt haar tegen andere vrijers (fase 3), en is aan het einde van het spel punten waard. Als je seksualiteit paar gebonden is, is een echtgenoot (volwassen of onvolwassen) vereist om de voordelen van een dochter te ontgrendelen.
- **Hofmakerij** binnen of buiten de soort. Je kan daarnaast ook proberen om een echtgenoot te worden van een ongehuwde dochter van een andere speler, of een getrouwde dochter, hetzij van je eigen soort of van een andere. Je mag maar 1 hofmakende jager per dochter inzetten. Voor de procedure en succes bij hofmakerij, zie G1.

E4. PERMANENTE OPDRACHT

Het plaatsen van niet-toegewezen jagers op het speelbord (E2) of op de echtgenotenplek van een dochter (E3) is een permanente opdracht. Dit betekent dat de blokjes niet worden meegeteld als niet-toegewezen jagers (bijvoorbeeld tijdens chaos) en worden niet teruggestuurd naar de niet-toegewezen jagers in fase 4.

- Sultans uitzondering. Als harem je seksualiteit is, kan je in fase 2 je echtgenoot verschuiven naar een ongehuwde volwassen dochter in je speelveld. Dit kan nuttig zijn om vrijers uit te dagen.

- Uitzondering als je bijna uitgestorven bent: Als je deze fase begint zonder niet-toegewezen jagers, dan mag je 1 of 2 oudsten of echtgenoten als niet-toegewezen jagers aanwijzen. Als al je blokjes dood zijn, word je een *Lazarus soort* (J1).

E5. DE ALFA MAN

Je alfa cilinder wordt beschouwd als elke andere jager, tenzij deze speciale krachten krijgt door het gebruik van *oudsten* (E2). Je begint met je alfa man in de dodenpoel. Als je een oudste van rang 3, 4 of 5 hebt, kan je een alfa creëren door een *alfa-man wissel* (B4).

Er zijn drie speciale krachten: groot wild, klein wild en knuppel (roofdier). Je alfa man kan één, twee of alle drie van deze krachten hebben.

- Groot wild: Als je een oudste van rang 3 hebt (knapper), beschouw je de jachtworp (fase 4) voor de alfa man op een bioomkaarttype "groot wild" als een "1", zonder daadwerkelijk met de dobbelsteen te moeten gooien.
- Klein wild: Als je een oudste van rang 5 (trapper) hebt, beschouw je de jachtworp (fase 4) voor de alfa man op een bioomkaarttype "klein wild" als een "1", zonder daadwerkelijk met de dobbelsteen te moeten gooien.
- Knuppel: Als je een oudste van rang 4 (warrior) hebt, dan vormen in de fase 3 (aanvallen) de jagers die bij de alfa man staan een strijdgroep of *war party* (F2). Bovendien beschouw je de jachtworp (fase 4) voor de alfa man op een bioomkaarttype "roofdier" en op dochters als een "1", zonder daadwerkelijk met de dobbelsteen te moeten gooien. Merk op dat voor de *aanvalworp* (F2) in fase 3 de alfa man moet dobbelstenen werpen zoals elke andere jager.
- Je moet beslissen om een speciale kracht te gebruiken voor het maken van de jachtworp. Als je ervoor kiest om deze niet te gebruiken, dan gooi je voor de alfa een dobbelsteen als elke andere jager.
- Als zijn speciale krachten actief zijn, is de alfa man punten waard aan het einde van het spel (J0). Echter om punten te krijgen voor de alfa man moet hij een niet-toegewezen jager zijn, geen oudste of echtgenoot.

F. FASE 3: ONDERHANDELEN, AANVALLEN & VERZAMELEN

F1. ONDERHANDELEN (NIET TOEGELATEN TUSSEN VOCALEN)

Als u een blokje op dezelfde kaart hebt als een tegenstander, of blokjes op een kaart in het speelveld van de tegenstander, kunt u **onderhandelingen** opstarten met die speler. Een of beide onderhandelende partijen moeten een volwassen rang 1 oudste hebben (enkel in de stamcultuur mogelijk). Een speler met een volwassen oudste van rang 1 (chief), kan een **voorstel** doen aan een andere speler om een kaart vreedzaam te verlaten: vraag, ruil, of bied handkaarten of volwassen kaarten in je speelveld (inclusief ongehuwde dochters), bied aan of vraag om je ongehuwde volwassen dochters uit te huwelijken (dit laat toe dat een jager bevorderd wordt naar een volwassen man in een speelveld van een andere speler met een *auto-succes hofmakerij* (G1)), of maak niet-bindende afspraken over speltactieken tijdens volgende rondes.

- Vreedzaam de kaart verlaten. Je jagers mogen tijdens deze fase de kaart verlaten alleen als alle andere spelers met blokjes op die kaart je toelaten om de kaart te verlaten. Als je jager de kaart verlaat, voeg je deze ofwel toe aan je niet-toegewezen jagers (zodat hij niets kan doen deze ronde), of trouw met de bruid van een andere speler (F2), indien dat bij de onderhandelingen overeengekomen is met die speler van wie de ongetrouwde dochter is.
- In een ruil, moeten handkaarten geruild worden met handkaarten en kaarten in een speelveld met kaarten in een speelveld.
- Scheiding. Je echtgenoten mogen dochters verlaten tijdens de onderhandelingen, deze worden toegevoegd aan je niet-toegewezen jagers.
- Tijdens de onderhandelingen, mag een vocale speler niets anders dan "ja" (oek!) of "nee" (oek oek) zeggen.

F2. AANVALLEN (ZWARTE SCHIJVEN VOLGORDE)

Jouw jagers moeten andere jagers op dezelfde kaart aanvallen door het werpen van een aantal dobbelstenen gelijk aan het aantal van je blokjes aanwezig. Behalve *strijdgroepen* (war party, zie

onder) zal elke geworpen "1" een blokje doden van een verdediger naar keuze van het slachtoffer (dit blokje gaat naar de dodenpoel).

- Vuurstenenvolgorde. Aanvallen worden uitgevoerd in volgende van *de meeste zwarte schijven* (A3). Dat wil zeggen de speler met de meeste zwarte schijven in zijn vocabulaire werpt eerst en brengt schade aan, dan is de volgende aanvaller aan de beurt, etc. Je mag je slachtoffers verdelen over meerdere spelers indien aanwezig op die kaart.
- War Party (strijdgroep) Als je een volwassen oudste van rang 4 (warrior) bezit (E2), is de groep van jagers die je alfa man bevat een zogenaamde strijdgroep . Als je een volwassen uitvinding gemarkeerd als een wapen hebt, vormen al je jagersgroepen strijdgroepen. Alle jagers in een strijdgroep (inclusief de alfa), scoren een treffer tijdens een aanval als ze een " 1 " of " 2 " werpen.
- Jaloerse echtgenoten. Een echtgenoot kan aanvallen en aangevallen worden door hofmakende jagers van andere spelers. In het gevecht tussen een echtgenoot en een *hofmakende jager* (E3) wordt een volwassen man beschouwd als een strijdgroep, terwijl een onvolwassen man wel kan aanvallen, maar niet als een strijdgroep.



F3. VERZAMELEN



Als je een verzamelcultuur (*gathering*) bent (dwz ofwel door promiscuïteit of dochters met de "verzamen" eigenschap), krijg je 1 baby (blokje uit dodenpoel) voor elke bloemkaart met de verzameleigenschap waar nog één of meer jagers van je staan. Deze biomen zijn gemarkeerd met een symbool "mandje". De baby('s) worden toegevoegd aan je poel niet-toegewezen jagers.

G. JACHTWORPEN (KAARTVOLGORDE EN MINSTE JAGERS VOLGORDE)

Blokjes of cilinders op een bloemkaart vertegenwoordigen jagers . Als het jouw beurt is om te jagen (A4), maak een jachtworp door het werpen van een aantal dobbelstenen gelijk aan het aantal jagers op de kaart (uitzondering: alfa-man met speciale kracht). Als de jachtworp een aantal treffers oplevert groter dan of gelijk aan het aantal treffers weergegeven op de kaart ("1" of "*"), dan wordt met succes gejaagd (zie G3 voor resultaten). Als het symbool voor treffers op de kaart een "1" is, dan is elke "1"-dobbelsteen een treffer . Als het symbool op de kaart een "*" is, dan is elke "1" of "2" een treffer . Na de jacht keren al je overlevende jagers terug naar je poel niet-toegewezen jagers.

- Volgorde van te bejagen bloemkaarten: zie A4 (eerst kaartvolgorde, dan per kaart jachtvolgorde).
- Verplichte jacht: Tijdens je beurt om te jagen, moeten je voor al je toegewezen jagers een jachtworp doen (uitzondering, zie G7). Als een *alfa man* over zijn speciale kracht beschikt (E5), kan je overwegen jachtworp als een "1" te beschouwen zonder daadwerkelijk met een dobbelsteen te werpen voor de alfa man.
- De jachtworp kan door uitvindingen worden gewijzigd (G2).
- Bijtwonden : Jacht en hofmakerij is gevaarlijk. Als de kaart een bijtwonde dobbelstenen toont, wordt elke jager met dat dobbelsteenresultaat gedood (speler kiest zelf welke jagers gedood worden). In het geval van hofmakerij, aangezien de dood van interraciale jaloezie komt, is een jager die een dochter in zijn eigen speelveld het hof maakt veilig voor bijtwonden.
- Vrieswonden : Jagen in de ijstijd is niet voor doetjes. Als de bloem een bevroeringsdobbelssteen toont, wordt elke jager met dat dobbelsteenresultaat gedood door bevriezing (speler kiest zelf welke jagers gedood worden). Als je een volwassen oudste van rang 6 (*firestarter*) hebt, worden al je jagers gespaard van verliezen door bevriezing.

G1. HOFMAKERIJ

Je kan jagen op een volwassen dochterkaart net als voor een "knuppel" bloemkaart, met deze uitzonderingen:

- Je mag slechts één jager per dochter toewijzen. Hij wordt een **hofmakende jager**.
- Hofmakerij succes: Om te slagen moet een hofmakende jager de aanvallen overleven tijdens fase 3 (van rivaliserende hofmakers of een jaloerse echtgenoot (F2)) en moet een treffer scoren door het werpen van een "1" of "2" in zijn hofmakende dobbelsteenworp (dwz speciale jachtworp).
- Auto-Succes hofmakerij: Een alfa man met een volwassen oudste rang 4 (warrior) slaagt altijd in zijn hofmakerij. Een hofmakende jager op een onbetwiste en ongehuwde dochterkaart in zijn eigen speelveld slaagt altijd, maar begint als een onvolwassen echtgenoot. Als de hofmakerij

wordt betwist of de dochter is nog gehuwd, moet een hofmaker in zijn eigen speelveld meedingen naar haar hand net als iedereen, zonder " thuisvoordeel". Als dat lukt, begint hij wel onvolwassen.

- Meerdere hofmakers: Als er meerdere hofmakers zijn, werpt iedere speler volgens de normale spelersvolgorde, enkel de laatste succesvolle hofmaker wordt de nieuwe echtgenoot en de anderen gaan naar huis (poel niet-toegewezen jagers van hun kleur) nadat iedereen gedaan heeft met hofmaken.
- Succesvolle hofmakerij: Bij een uiteindelijk succes keert de voormalige echtgenoot (indien aanwezig) naar de niet-toegewezen jagers van de vader van de dochter (waar de dochter in het speelveld ligt), en de succesvolle hofmaker wordt de nieuwe echtgenoot (onvolwassen indien in eigen speelveld). Dit is een permanente opdracht ([E4](#)), echtgenoten behoren niet meer tot de niet-toegewezen jagers. Als dit in een speelveld van een andere speler dan de speelkleur van de echtgenoot gebeurt (vreemde dochter), begint de nieuwe echtgenoot volwassen en meteen beschikt die over de eigenschappen en portaal acties ([I2](#)) van die dochter, en deelt die voordelen met de "vader " van de dochter (speler tot wiens speelveld de dochter behoort).
- Monogamie: Slechts één echtgenoot is toegestaan per dochter.
- Promiscue hofmakerij: Als je promiscuïteit als seksualiteit hebt, is het niet toegestaan om echtgenoten te hebben, (hoewel echtgenoten die al geplaatst zijn (toen je een andere seksualiteit had) wel mogen blijven staan). Maar je kan toch nog steeds een hofmakende jager toewijzen op een volwassen dochter van een andere speler en een jachtworp doen om haar het hof te maken. Volg alle regels voor de hofmakende jagers, met uitzondering dat een treffer tijdens een hofmakerij betekent dat één van de jagers van het slachtoffer vervangen wordt door een zwerflustige jager van jouw kleur uit de dodenpoel. Dit betekent ook niet dat de burgerlijke staat van de dochter verandert. Je hofmakende jager keert uiteindelijk terug naar huis.
- Als je alfa man een echtgenoot wordt, zie [B4](#) .

G2. WIJZIGING BIJ JACHTWORPEN DOOR UITVINDINGEN

Als je een volwassen I-kaart in je speelveld hebt voor een bepaald *biomtype* ([B1](#)), dan wordt bij een worp in fase 4 een dobbelsteen met resultaat "3" beschouwd als een "1" voor dat specifieke biomtype.

G3. RESULTATEN VAN EEN SUCCESVOLLE JACHT OP EEN BLOOM

Als je jachtworp succesvol is, voeg het op de bloomkaart aangegeven aantal baby's (nieuwe jagerblokjes in je kleur) aan je poel van niet-toegewezen jagers. Je moet deze blokjes uit je dodenpoel halen voor zover er nog beschikbaar zijn van je kleur ([B3](#)). Je mag ook schijven (volgens aantal en kleur aangegeven op de bloomkaart) vrijmaken zoals aangegeven in [B3](#).

- Tenzij je de kaart claimt als een *trofee* ([G5](#)) of in je *hand* ([G6](#)) neemt, blijft de bejaagde kaart in de rij.
- Je kan de voordelen van een bejaagde kaart maar één keer per ronde krijgen, zelfs als je meerdere successen zou werpen.
- Na een succesvolle jacht keren je overlevende jagers terug naar de je poel van niet-toegewezen jagers, tenzij er *roofdieren* zijn in die rij ([G4](#)).
- Betwiste jacht. Als een kaart wordt betwist, zie [A4](#) voor de spelersvolgorde (minste jagers eerst). De eerste speler die slaagt in de jachtworp krijgt de voordelen, en alle andere spelers zijn onsuccesvol (bij een nieuwe kaart, zie [G7](#))
- Timing autoriteit. Als de schijven bevrijd door een succesvolle jacht worden gebruikt om een oudste volwassen te maken, dan kunnen de eigenschappen van die oudste pas worden toegepast op de volgende jacht, maar niet met terugwerkende kracht op diezelfde jacht.

G4. AANVAL VAN ROOFDIEREN

Als je succesvol jaagt op groot wild (biomtype), dan trek je roofdieren (dat wil zeggen bloomkaarten met een roofdiersymbool in de rechterbovenhoek) aan die je aanvallen in een tweede jachtworp. Om erachter te komen welke roofdierkaart je aanvalt, kijk naar alle kaarten in dezelfde rij om te zien welke het dichtst bij de bloomkaart ligt die wordt bejaagd. Een roofdier aan de andere kant van een ijskap in de rij telt niet mee, roofdieren kunnen over "gaten" springen, maar niet over ijskappen. Als twee roofdieren even dicht liggen, zullen ze beiden aanvallen, te beginnen met de kaart met de laagste climax (handel die eerst af bij het afhandelen van roofdieren volgens [A4](#)).

- Procedure: Als de jacht op het groot wild succesvol is, verplaats je je overlevende jagers op de kaart van het aanvallende roofdier, en kan er daar een tweede jacht gebeuren (respecteer wel de volgorde volgens A4). Die jacht wordt op dezelfde manier als de eerste uitgevoerd, en kan zo extra slachtoffers veroorzaken of, indien succesvol, kan de jacht meer middelen of baby's geven.
- Strooptocht van roofdieren. Als de jagers niet ten minste één treffer kunnen scoren bij hun tweede jachtworp tegen het aanvallend roofdier, dan steelt het roofdier het groot wild dat je met succes gejaagd, waardoor je alle baby's, schijven om vrij te maken, trofeeën en tembare dieren verliest die je had gewonnen in de eerste jacht.
- Sommige roofdieren kunnen als *trofeeën* (G5) worden veroverd, terwijl anderen kan worden *gedomesticeerd* (G6).

G5. TROFEEËN VEROVEREN



Het gewei symbool geeft aan dat een kaart als trofee kan worden toegevoegd aan je speelveld. Als het twee sets van geweien heeft, dan telt het als twee trofeeën. Als er 2, 3 of 4 blanco dobbelstenen op de trofee kaart staan, moet je jachtworp 2, 3 of 4 maal dezelfde waarde van dobbelsteen vertonen om de kaart als trofee in je speelveld te kunnen plaatsen. Plaats het gedraaid in je speelveld, zodat het gewei bovenaan staat.

- Om een trofee te claimen, moeten er geen jagers de jacht overleven en is ook geen succesvolle jacht nodig.
- Uitgestorven. De verwijderde kaart is overbejaagd en wordt niet vervangen in de rij (G7). Tenzij dit gat later gevuld wordt door het verschuiven van biomen tijdens een klimaatverandering, blijft dit gat behouden tijdens het hele spel, zodat er één minder bioom aanwezig is in die rij voor de rest van het spel.

G6. D- OF I-KAARTEN IN JE HAND NEMEN



Als je ten minste één volwassen oudste hebt, kan je een bioom met een hand-symbool in je hand nemen. Als er 2, 3 of 4 blanco dobbelstenen op de D- of I-kaart staan, moet je jachtworp 2, 3 of 4 maal dezelfde waarde van dobbelsteen vertonen om de kaart in de hand nemen.

- Je kan een kaart in je hand nemen, zelfs als de jacht niet succesvol was.
- Als een jacht (met inbegrip van roofdieraanvallen) geen overlevende jagers oplevert, kunt u een kaart niet in de hand nemen.
- Kaarten kunnen in je hand worden genomen, zelfs als je hand vol is. Maar dan moet je onmiddellijk handkaarten uit het spel verwijderen tot je weer aan je handlimiet zit (B2).
- De eigenschappen van de D- of I-kaarten zijn pas actief nadat ze in je speelveld gespeeld worden (via een oudste actie) en volwassen zijn geworden.

G7. BIODIVERSITEIT REGEL

Als een kaart als *trofee* wordt genomen (G5), wordt deze niet vervangen zodat de rij nu een gat heeft. Als een kaart in je *hand* wordt genomen (G6), wordt deze op dezelfde positie vervangen door de bovenste kaart van de trekstapel van die rij, zodat het aantal kaarten in de rij ongewijzigd is. Als dit een nieuwe roofdierkaart introduceert, is dit inactief tot de volgende ronde (G4 niet van toepassing).

Als een kaart in je hand wordt genomen, maar de jacht is mislukt, kunnen de jagers van andere spelers die op deze kaart lagen proberen om de vervangende kaart te bejagen als ze nog voldoen aan de juiste voorwaarden om te jagen (E1).

G8. VOORBEELD VAN EEN JACHT

De Cro-Magnonmensen (tribal) willen paarden bejagen in Zuid-Europa (biomkaart "horse"). Dit groot wild vereist twee "1" of "2" dobbelsteenworpen om succesvol te zijn. De kaart wordt niet betwist.

- Fase 2 (jagers inzetten): Door 1 zwarte schijf toe te wijzen, promoot hij een jager naar een onvolwassen oudste van rang 3 (knapper). Dan legt hij 4 blokjes, plus zijn alfa man, op het bioom paard.
- Fase 4 (jachtworpen): Laten we er van uitgaan uit dat de Cro-Magnon eerst een succesvolle jacht op een andere kaart had, waardoor hij de zwarte schijf kon vrij maken onder zijn oudste van rang 3, waardoor



deze volwassen is geworden. Dit is nodig om de alfa eigenschappen voor zijn alfa man te kunnen gebruiken (jachtworp van alfa wordt een 1). Hij rolt 4 dobbelstenen voor zijn 4 gewone jagers: 3 – 4 – 6 – 5 ". Aangezien alleen zijn alfa een treffer heeft en hij er 2 nodig heeft, zou deze jacht dus mislukken.

- Wapen. Als hij een volwassen uitvinding van een speciaal wapen voor groot wild (zoals bone atlatl) zou hebben, dan zou de "3" beschouwd kunnen worden als een "1" en zou de jacht wel succesvol zijn (met als beloning 3 blokjes uit de dodenpoel en een oranje en zwarte schijf). Omdat er geen 4 dezelfde resultaten zijn, mag hij de kaart niet in zijn hand nemen.
- Roofdieren. Omdat de jacht succesvol, valt het dichtste roofdier (in de rij) aan (blokjes worden verplaatst), veronderstel dat dit wolven zijn. Wolven zijn van het biotype "knuppel" wat betekent dat de alfa man geen automatisch succes meer heeft (indien er geen rang 4 oudste is). Er worden 5 dobbelstenen geworpen: 2x5 en 3x6. Twee jagers worden gedood door de wolven en 3 sterven aan bevriezing. Omdat er geen treffers zijn, verliest Cro-Magnon alle voordelen van de jacht op de paarden en omdat iedereen sterft, mag Cro-Magnon ook de wolvenkaart niet in zijn hand nemen ook al werd er 3x hetzelfde resultaat geworpen, nodig voor domesticatie.
- Vuurmaker. Als Cro-Magnon een volwassen oudste van rang 6 zou hebben (firestarter), dan zijn drie jagers gered van bevriezing. Aangezien er geen treffers werden gescoord, stelen de wolven toch nog steeds de karkassen van de paarden, zodat er geen baby's of schijven worden verkregen. Echter, de wolvenkaart mag nu wel in de hand worden genomen voor eventuele domesticatie later.



H. FASE 5, HUISDIEREN (WILLEKEURIGE VOLGORDE)

H1. HUISDIEREN (ENKEL STAMCULTUUR)

Als je een volwassen D-kaart (B2) in je speelveld hebt, krijg de baby's en maak schijven vrij zoals aangegeven op de kaart.

I. FASE 6: SPECIALE ACTIE (WILLEKEURIGE VOLGORDE)

In deze fase, kies je één actie, ofwel een portaal, neolexia of oudste actie.

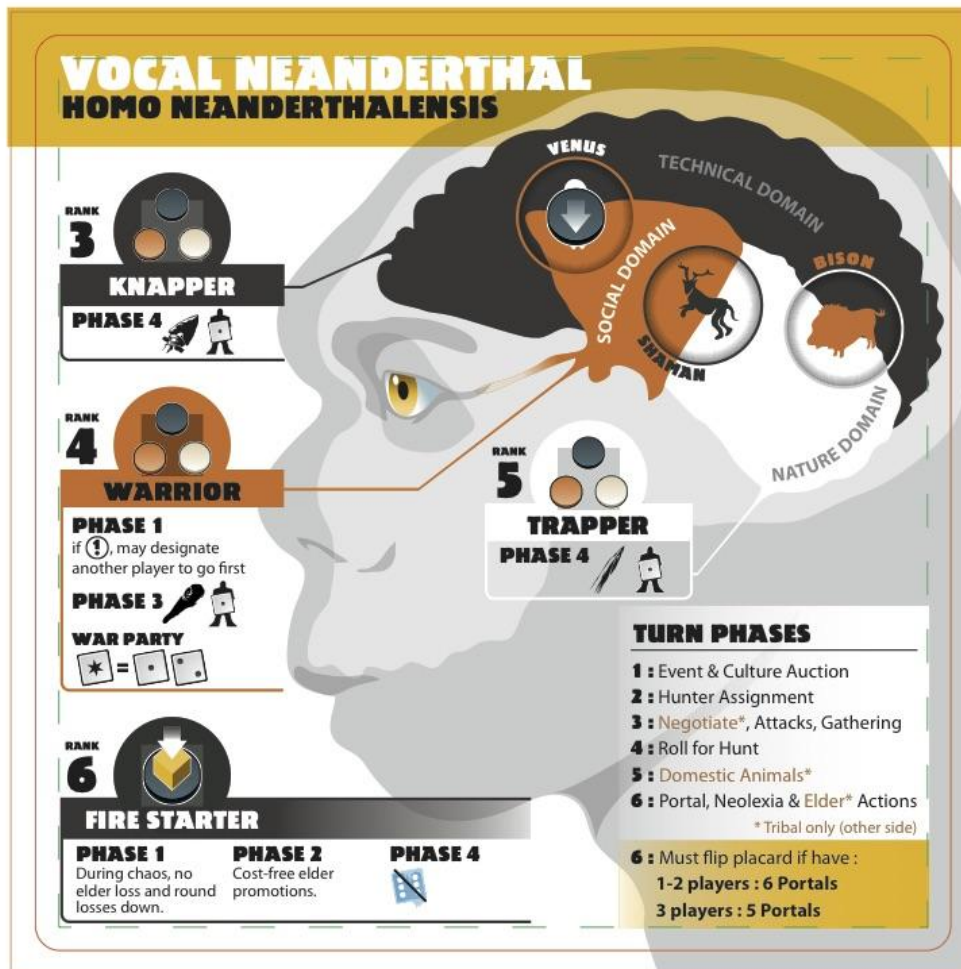
I1. PORTAAL ACTIE (ENKEL VOCAAL)

Elke dochterkaart geeft een of twee portalen aan, dwz schijven die metaforische woorden vertegenwoordigen die een brug tussen hersendomeinen kunnen maken.

Als je vocaal bent, kan je een portaal actie uitvoeren met behulp van een volwassen dochter in je eigen speelveld of een dochter in een ander speelveld waarmee je getrouwd bent. Met deze actie kan je één schijf van een bepaalde kleur uit je *vocabulaire* nemen en deze op een bepaalde *portaalplaats* op je hersenkaart plaatsen (indien nog niet aanwezig van die kleur), welke kleur en/of welke portaalplaats staat aangegeven op de geactiveerde dochter.

- Domeinen en domeinkleuren. Elk hersenkaart heeft drie hersendomeinen, voor technische (zwart), natuur (wit) en sociale (oranje) kennis.
- Portaalplaatsen. De drie **portaalplaatsen** zijn de **venus**, **sjamaan**, en **bizon** plaatsen. Elk portaalplaats biedt plaats aan twee poortschijven, één van elk van de twee aangeduide kleuren. Zo kan de venusportaal enkel een oranje en een zwarte schijf hebben. Elk portaal ligt tussen twee domeinen, bijvoorbeeld de sjamaanportaal ligt altijd tussen de sociale en de natuur domeinen.
- Portalen kunnen worden gebruikt als *voorwaarde schijven* (E2). Ze kunnen niet worden gebruikt voor het bieden, als voorwaarde voor het jagen, of voor de overwinning. Ze kunnen alleen worden vrijgemaakt door een overgang naar de stamcultuur.

- Conversie. Een hersenkaart met 5 portaal schijven betekent direct een overgang naar de stamcultuur (6 portaal schijven in het solo-spel of 2-speler-spel). Draait het speelbord naar de "tribal" kant, en plaats de portaalschijven terug in je vocabulaire. Plaatsen de blokjes van oudsten (evenals alle schijven onder hen) terug op het speelbord op dezelfde rang.



12. NEOLEXIA ACTIE (ENKEL VOCAAL)

Neolexia (dat wil zeggen: het creëren van nieuwe concepten) is een actie die één schijf vrijmaakt die overeenkomt met de kleur van een portaalschijf op je hersenkaart. Je kan een schijf vrijmaken op een dochter of onder een echtgenoot of onder een oudste. De vrijgekomen schijf gaat terug naar je vocabulaire.

- Als je getrouwd bent met een dochter van een andere speler, kan je ook neolexia uitvoeren gebruikmakend van één van de kleuren die een vorige ronde al op de hersenkaart van die speler was geplaatst. Als die andere speler al overgegaan is naar de stamcultuur, heb je toegang tot alle drie de kleuren.

13. OUDSTE ACTIES (ENKEL STAMCULTUUR)

Elke speler mag één van de volgende speciale oudste acties uitvoeren als hij een volwassen oudste heeft in die specifieke rang en een schijf spendeert uit zijn vocabulaire zoals aangegeven. Een oudste wordt niet verwijderd door het uitvoeren van een actie.

- Shaman domesticatie (rang 2): Speel een D-kaart uit je hand in je speelveld, 180° gedraaid, zodat de paarse tekst leesbaar is. Plaats een witte schijf op het huisdier om aan te geven dat die nog onvolwassen is (tenzij je kosteloos oudste acties mag uitvoeren).
- Knapper gereedschap (positie 3): Speel een I-kaart uit je hand in je speelveld, 180° gedraaid. Plaats een zwarte schijf op de uitvinding om aan te geven dat die onvolwassen is (tenzij je kosteloos oudste acties mag uitvoeren).

- Trapper gereedschap (rang 5): Speel een I-kaart uit je hand in je speelveld, 180° gedraaid. Plaats een witte schijf op de uitvinding om aan te geven dat die onvolwassen is (tenzij je kosteloos oudste acties mag uitvoeren).

J. EINDE VAN HET SPEL & SCORE

Het spel eindigt aan het einde van de laatste ronde, of als Europa volledig met ijs bedekt is (geen bejaagbare kaarten). Tel je overwinningspunten (VP) zoals vermeld op je seksualiteitskaart (sommige dochters kunnen dit veranderen). Alle blokjes van je kleur tellen mee voor je overwinning, ook al zitten die in het kamp van een andere speler. De alfa man geldt enkel voor overwinningspunten als die een kracht heeft zoals beschreven in [E5](#).

Belangrijk: Dochters, oudsten, echtgenoten, huisdieren en uitvindingen tellen voor overwinningspunten als ze *volwassen* zijn.

Scores per seksualiteit:

- Promiscuïteit: Oudsten, echtgenoten, dochters, en schijven in je vocabulaire tellen als 1 VP per stuk. Elke niet-toegewezen jager telt als 2 VP. Trofeeën en uitvindingen tellen als 3 VP. De alfa en huisdieren tellen als 4 VP.
- Harem-seksualiteit: Elke niet-toegewezen jager kubus, oudste, echtgenoot en schijf in je vocabulaire tellen als 1 VP. Elke dochter telt als 2 VP. De alfa en uitvindingen tellen als 3 VP. Trofeeën en huisdieren tellen als 4 VP.
- Paar-seksualiteit: Elke niet-toegewezen jager, dochter (gehuwd of ongehuwd), en schijf in je vocabulaire tellen als 1 VP. Elke oudste en trofee tellen als 2 VP. De alfa, echtgenoten en uitvindingen tellen als 3 VP. Huisdieren tellen als 4 VP.

J1. LAZARUS SOORT

Als al je blokjes dood zijn, kun je niet meer jagen of reislustige jagers aanvaarden, maar kan je nog steeds bieden op veilingen en je overwinningspunten tellen. Je kan terug blokjes verkrijgen via huisdieren. Zie ook [E4](#) voor het terugkrijgen van blokjes.

K. VARIANTEN

K1. COÖPERATIEVE (OF SOLO) VARIANT

In deze variant, kan één speler alle drie soorten spelen of drie spelers de drie soorten zoals gebruikelijk. In beide gevallen, winnen de spelers als ten minste twee soorten overleven met één of meer huisdieren (volwassen of onvolwassen) aan het einde van het spel.

- Setup is zoals beschreven in hoofdstuk [C](#)
- Onderhandeling. Tijdens fase 3 van elke ronde, kan één vrije schijf of volwassen I-kaart van één soort verwisseld worden met één vrije schijf of volwassen I-kaart van een andere soort, zolang ten minste één soort een oudste van rang 1 heeft (stamcultuur). Omwisselen van blokjes, dochterkaarten of D-kaarten is niet toegelaten. De voorwaarden voor onderhandelen ([F1](#)) blijven van kracht.
- In deze variant is het nemen van een trofee (zie [G5](#)) niet langer optioneel maar verplicht (van zodra je voldoet aan de voorwaarden).

K2. ANDERE VARIANTEN

Voor andere varianten, zie:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/171662/neanderthal/forums/69>

ADDENDUM

OVERZICHT BIOMEN EN EIGENSCHAPPEN UITVINDINGEN

Noord-Europa

	Bioomtype	T(trofee)/D/I	Uitvinding en toepassing	
Alpine Marmot	Klein wild			
Arctic Flounder	Klein wild			
Carcass	Knuppel	I	tailored clothes	oudste rang 3,4,5 immuun voor sterfte
Carcass	Knuppel	I	bone atlatl	wapen en groot wild (3 wordt 1)
Caribou	Groot wild	D		
European Cave Lion	Roofdier	T		
Flint Mine	Knuppel	I	hafted point	wapen en groot wild (3 wordt 1)
Flint Mine	Knuppel	I	fishing weir	klein wild (3 wordt 1)
Gray Wolf	Roofdier	D		
Irish Elk	Groot wild	T		
Scimitar Cat	Roofdier	T		
Snow Hare	Klein wild	D		
Steppe bison	Groot wild	D		
Sturgeon	Klein wild			
Tyrant Sea Bear	Roofdier	T		
Woolly Rhinoceros	Groot wild	T		
Willow Ptarmigan	Klein wild	D		
Woolly Mammoth	Groot wild	T		

Zuid-Europa

	Bioomtype	T(trofee)/D/I	Uitvinding	
Fallow deer	Klein wild	T		
Flint Mine	Knuppel	I	handaxe darts	klein wild (3 wordt 1)
Chamois	Klein wild			
Straight-tusked Elephant	Groot wild	D		
Merck's Rhinoceros	Knuppel	T		
Wisent	Groot wild			
Cave Bear	Knuppel	T		
European Ass	Groot wild	D		
Tree Goose	Klein wild	D		
String-Winding	Knuppel	I	cordage snares	klein wild (3 wordt 1)
Aurochs	Groot wild	D		
Horse	Groot wild	D		
Cave Hyena	Roofdier	T		
Wild Boar	Groot Wild	D		
Sabertooth Salmon	Klein Wild	T		
Alpine Ibex	Klein Wild	D		
Red Deer	Groot Wild			
Honey Bee	Klein Wild	D		

OVERZICHT EIGENSCHAPPEN DOCHTERKAARTEN

A Woman With A Name: Iedere dochter is 2 overwinningspunten (VP) waard.

Basket Weaver (foraging): Als je een verzamelsoort bent, dan mag je ook verzamelen op alle trofee-biomen.

Caring Woman (empathy): In fase 1 win je veilingen bij gelijke biedingen

Cobbler Woman (winter shoes): Je jagers zijn immuun voor vrieswonden (fase 4)

Fashion Woman (acculturation): In fase 2 kan je al de zwerflustige jagers van jouw kleur, op een bioom waarop je jagers hebt geplaatst, terugnemen en direct gebruiken.

Generous Woman (food sharing): Wanneer je overgegaan bent naar de stamcultuur, dan mag je bieden tijdens de cultuurveiling (fase1) net zoals je nog vocaal zou zijn.

Grieving Woman (grave goods): Elke oudste is 2 overwinningspunten (VP) waard.

Housewife (hearth): In fase 2 is promotie tot echtgenoot gratis.

Laughing Woman (jokes): Wanneer je tijdens chaos verliezen hebt (fase 1), mag je kiezen om slechts 4 jagers te verliezen in plaats van de helft van je jagers.

Matriarch (eusocial/conversion): Je wordt een verzamelsoort (fase 3). Wanneer deze dochter met een alfa man huwt, dan ga je over naar de stamcultuur (tribal).

Paintress (animal whisperer): In fase 4 is 1 dobbelsteen minder nodig om een tembare soort (D-kaart) in je hand te nemen.

Piper (music): Indien je promiscuïteit als seksualiteit hebt, mag je toch echtgenoten hebben.

Scavenger Woman (food storage): Je wordt een verzamelsoort (fase 3)

Sheherazade (syntax): Tijdens fase 6 mag je 2 acties doen.

Singing Woman (petry): Hofmakerij is altijd succesvol in fase 4.

Swearing Woman (profanity): In fase 2 mag je de voorwaarden om een kaart te bejagen negeren.

Telling Mother (verbs): Je handlimiet wordt verhoogd met 1.

Totem Woman (totemism): In fase 3 en 4 mag je eerst aanvallen en eerst jagen.

Vigilant Woman (lookout): Bij iedere jacht op een niet-roofdier (fase 4), is er geen aanval van een roofdier.

Walkabout Woman (homosexuality/cuckoldry): In fase 1 mag je voor een sneeuwstorm (blizzard) een ongehuwde dochter omvormen naar een niet-toegewezen jager (blokje uit dodenpoel). Op het einde van fase 1 mag je altijd van seksualiteit veranderen, zelfs als er geen chaos was.

Weather Whisperer (ember carrier): In fase 1 is je oudste van rang 6 immuun voor sterfte