

Ihr spielt 4 Runden zu je 3 Phasen: Aktion - Sonnenfinsternis - Vorbereitung.

Ablauf einer Runde:

AKTIONSPHASE:

Der Startspieler beginnt, danach gilt die Zug-Reihenfolge gemäß Leiste auf dem Spielplan.
Führt solange folgende 4 Schritte aus, bis jeder 3 Züge hatte:

1) Spiele FORTSCHRITTE (Karten mit FELL links oben) aus:

- ◆ Jetzt kannst du 0 - x Fortschritte von der Hand spielen und oberhalb deines Tableaus bzw. offen auslegen. FÜHRE jeweils sofort deren Aktion aus.
- ◆ Jeder weitere Fortschritt nach dem ersten erfordert die Ablage 1 anderen Karte ungenutzt von der Hand auf deinen Ablagestapel.

2) SETZE 1 FIGUR ein, FÜHRE Aktionen aus:

- ◆ Du MUSST 1 deiner verbliebenen Figuren (Häuptling/Stammesfigur) auf eines dieser Felder einsetzen:
 - ⇒ auf das oberste Feld einer der 4 Aktions-SPALTEN auf dem Spielplan
 - ⇒ auf das RUHE-FELD deines Tableaus
- ◆ Wenn du den HÄUPTLING einsetzt, darfst du in diesem Zug dessen Fähigkeit nutzen.

AKTIONEN auf dem Spielplan in 4 Spalten:

- OBERER (weiß) Bereich: Angezeigte Aktionen beliebig oft ausführen, je nach Wunsch und Ressourcenlage.
 - MITTLERER (beige) Bereich: Die Aktion dort darfst du genau 1-mal machen.
 - UNTERER (dunkel) Bereich: Bist du der 1. Spieler in dieser Runde dort, dann setze deine Figur auf das Symbol links und führe angezeigte Aktion aus bzw. erhalte Einkommen.
Andernfalls stelle deine Figur aufs große Feld.
- Generell können beliebig viele Figuren auf den selben Feldern stehen.



1 ARBEITSKRAFT
mit weißer Hand



1,5 ARBEITSKRÄFTE
mit weißer Hand

- ◆ Aktionen kosten oft ARBEITSKRAFT, die durch Stammesmitglieder geleistet wird, wenn man sie ausspielt, d.h., oberhalb seines Tableaus offen.
- ◆ Die meisten Stammesangehörigen haben auch FÄHIGKEITEN, die sofort bei Ausspiel der Karte 1-mal irgendwann u.U.** in dem Spielzug nutzbar sind. Sonnenfinsternis-Fähigkeiten wirken erst im Schritt 4.



NAHRUNG

Du kannst sie ausgeben, um zusätzliche ARBEITSKRAFT zu erzeugen. Du kannst aber auch nur hier Arbeitskraft erzeugen, wenn du keine Stammesmitglieder dafür ausspielen willst.

RUHEFELD:

- ◆ Auf dein Tableau darfst du 1 - 3 Figuren insgesamt in der Runde LINKS OBEN auf/neben das Ruhefeld stellen.
- ◆ ZIEHE sofort 1 Karte von deinem Nachzieh-Stapel.
- ◆ Du darfst sofort 1 deiner Tiere ERLEGEN.
- ◆ In der Sonnenfinsternis hast du 1,5 ARBEITSKRAFT extra.
- ◆ Du SPIELST jetzt KEINE Stammesmitglieder aus, darfst aber ggf. die Fähigkeit des Häuptlings nutzen, wenn er gerade auf das Ruhefeld gesetzt wurde.

3) AUSGESPIELTE KARTEN ABLEGEN:

Alle oberhalb deines Tableaus liegenden Karten kommen offen auf deinen Ablagestapel.

4) SONNENFINSTERNIS VORBEREITEN:

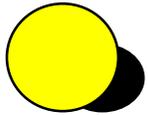
Hast du gerade deine **3. Figur** eingesetzt?

JA: Lege noch beliebig viele Stammesmitglieder und/oder Fortschritte v.d. Hand verdeckt auf deinen Sonnenfinsternis-Stapel. Übrige Hand-Karten bleiben dir für die nächste Runde.

JA/NEIN: Der nächste Spieler in Zugreihenfolge ist an der Reihe.

Haben alle Spieler ihren Sonnenfinsternis-Stapel gebildet, bewegt ihr den RUNDEN-ANZEIGER auf das nächste Feld "Sonnenfinsternis".

**siehe Seite 17: Karten-Fähigkeiten und deren Aktivierung



SONNENFINSTERNIS

abwickeln:

- 1) DECKT gleichzeitig eure Sonnenfinsternis-Stapel auf und vergleicht den Gesamtwert eurer ARBEITSKRAFT. AUFGEDECKTE Fortschritte erzeugen KEINE Arbeitskraft und werden auf die Hand genommen. Sie dienen als Bluff.
- 2) Wer die höchste ARBEITSKRAFT in Summe hat, legt seinen Stammes-Marker auf die höchste Position der Reihenfolge-Leiste usw. folgen die nächsten Ränge. *Patt (auch bei 0 Arbeitskraft): Wer bisher später dran war, erhält nun die höhere Position.*
- 3) In neuer Zugreihenfolge führt jeder Spieler nun alle seine 4 Schritte der Sonnenfinsternis aus. Boni und Sonderaktionen sind immer optional und in beliebiger Reihenfolge abwickelbar.

Schritt 1: ERHALTE das neben deinem Stammesmarker abgebildete EINKOMMEN oder wähle ein geringeres.

Schritt 2: Handle die Sonnenfinsternis-FÄHIGKEITEN der Stammesmitglieder in deinem Sonnenfinsternis-Stapel ab.

Schritt 3: ERHALTE das Einkommen von jedem GELÄNDE-FELD, auf dem du den höchsten EINFLUSS / GLEICHSTAND hast.



Jedes LAGER erzeugt 1 EINFLUSS auf dem Geländefeld, auf dem es steht.



Jede SIEDLUNG erzeugt 2 EINFLUSS auf jedem der 3 Felder, an die sie angrenzt.

Schritt 4: ERHALTE alle sichtbaren Sonnenfinsternis-EINKOMMEN von deinem Tableau:

- ⇒ Ziehe 1 Karte für jedes freie Siedlungs-Feld.
- ⇒ Erhalte Einkommen, das auf freien Megalith-Feldern abgebildet ist.
- ⇒ Erhalte Punkte, wie es deine Heiligen Steine zeigen.



Haben alle Spieler ihre Sonnenfinsternis abgehandelt, legen sie diese Karten auf ihren Ablagestapel.

VORBEREITUNGS-PHASE:

außer in der Schlussrunde

- 1) RUNDEN-ANZEIGER auf das nächste nummerierte Feld schieben.
- 2) Stellt eure Figuren auf euer Tableau zurück.
- 3) JAGDGEBIET auffüllen: Tiere nachlegen, bis es so viele sind wie Anzahl Spieler PLUS 1.
- 4) Ende der Runde 1? Fortschritts-Karten vom LEVEL I auffüllen, bis WIEDER 8 Karten dort liegen.
Ende der Runde 2? Alle Karten des Level I entfernen. Fortschritts-Karten vom LEVEL II auffüllen, bis nun 8 Karten dort liegen.
Ende der Runde 3? Fortschritts-Karten vom LEVEL II auffüllen, bis WIEDER 8 Karten dort liegen.
- 5) Jeder Spieler ZIEHT 5 Karten von seinem Nachzieh-Stapel auf die Hand. Es gibt kein Handkartenlimit. Jeder Spieler kann unterschiedlich viele Karten jetzt auf der Hand haben. **Es geht weiter mit der neuen Runde.**

SCHLUSS-WERTUNG: Nach 4 Runden gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt hat.
Patt: Beteiligter mit besserer Position auf Zugreihenfolge-Leiste siegt.
ES GIBT NOCH Punkte für ...

⇒ Position auf der Opfertafel-Leiste (links auf Götzentafel)*.

Je nach erreichter Position sind übrige Nahrung + Werkzeug unterschiedliche viele Punkte wert lt. Umtausch-Verhältnis dort.

⇒ Position auf der Ruhmes-Leiste (rechts auf Götzentafel)*.

Innerhalb einer Zeile ist die Position weiter links besser.
ZÄHLT die Anzahl BEGRABENER Karten, die lt. Abbildung punkten.
Je nach erreichter Position gilt:

1. Rang = Abbildung LINKS oberhalb der Götzentafel nutzen.
 2. Rang = Abbildung MITTIG oberhalb der Götzentafel nutzen.
 - 3+. Rang = Abbildung RECHTS oberhalb der Götzentafel nutzen.
- In einer Partie zu zweit entfällt die rechte Tabelle.

⇒ Punkte von Stammes-Mitgliedern und Fortschritten.

⇒ Punkte für nicht erlegte TIERE aus Sets damit.

*Wer seinen Marker nicht bewegt hat, erhält NULL Punkte.

Wie baut man einen MEGALITHEN?

NIMM den am weitesten LINKS liegenden MEGALITHEN von deinem Tableau und nutze 1 von 3 Möglichkeiten:

- a. SETZE diesen auf ein GRAU unterlegtes Start-Feld. Das geht nur mit einem Megalithen in grauer Farbe. So ein Megalith darf nie in eine höhere Ebene, wohl aber angrenzend in unterer Ebene liegen.
- b. SETZE diesen waagrecht oder senkrecht angrenzend an einen beliebigen bereits gebauten Megalithen.
- c. SETZE diesen mittig auf eine Gruppe von 4 Megalithen, die in einem 2x2-Raster liegen.

- ⇒ Wurde der Megalith auf unterer Ebene eingesetzt, erhält man den abgedeckten Ertrag.
- ⇒ Deckt der Megalith andere Megalithen ab, erhält man **1 Punkt** für jeden Megalithen in **anderer Farbe** (auch grau) und **2 Punkte** für jeden abgedeckten Megalithen der **eigenen Farbe**. Es ist möglich, auch in Ebene 3 oder höher zu überdecken. Es werten aber nur jeweils die 4 darunter abgedeckten Steine.
- ⇒ Punkte für Mitspieler: Erhält man Punkte beim Abdecken von Megalithen von Mitspielern, erhalten diese je Megalith 1 Punkt.

Schritte auf der GÖTZEN-TAFEL:

⇒ OPFERGABEN-LEISTE:

Auf der LINKEN Leiste erreicht der eigene Götzen-Marker bessere UMTAUSCH-Verhältnisse für am Spielende übrige Nahrung+Werkzeug. Ein nicht abtragbarer Überlauf am Tabellenende: je Schritt 1 Punkt Es fallen auch einige Zwischen-Boni an.

⇒ RUHMES-LEISTE:

Auf der RECHTEN Leiste erreicht der eigene Götzen-Marker Positionen, die jeweils die angezeigten PUNKTE (2 / 3 / 5) SOFORT einbringen. Man rückt in jeder Zeile immer nach ganz links auf, so dass bei mehreren Marker dort immer die Rangfolge klar ist.

MODUL "EISFUND-PLÄTTCHEN":

- ◆ Stellt man während der Partie ein LAGER auf ein Feld mit verdecktem Eisfund-Plättchen, DECKT man es auf. Das geschieht auch, wenn man ein Lager bewegt und nicht auf dem passierten Eisfund-Plättchen das Lager baut.

EFFEKT: Immer wenn man eine Siedlung baut, die an ein Feld mit aufgedecktem Eisfund-Plättchen angrenzt, erhält man sofort einmalig das, was das Plättchen zeigt. Es bleibt liegen.

MODUL "RUHE-PLÄTTCHEN":

- ◆ Wer als Erster in einer Runde seine Spielfigur auf sein Ruhefeld stellt, WÄHLT 1 der 2 Möglichkeiten, bevor er weitere Schritte macht:

- a. NIMM das aufgedeckte Ruhe-Plättchen.
- b. LEGE das aufgedeckte Ruhe-Plättchen verdeckt unter den Stapel. NIMM das oberste Ruhe-Plättchen vom Stapel.

Die Effekte des genommenen Ruhe-Plättchens darf man vor, zwischen oder nach den 2 Effekten des Setzen der Spielfigur auf das Ruhefeld ausnutzen.

Am Ende seines Zuges legt man das Ruhe-Plättchen verdeckt unter dessen Stapel.

Sollte am Ende der Vorbereitungs-Phase noch ein aufgedecktes Ruhe-Plättchen auf dem Stapel liegen, legt es verdeckt unter diesen und deckt das oberste Plättchen auf.