



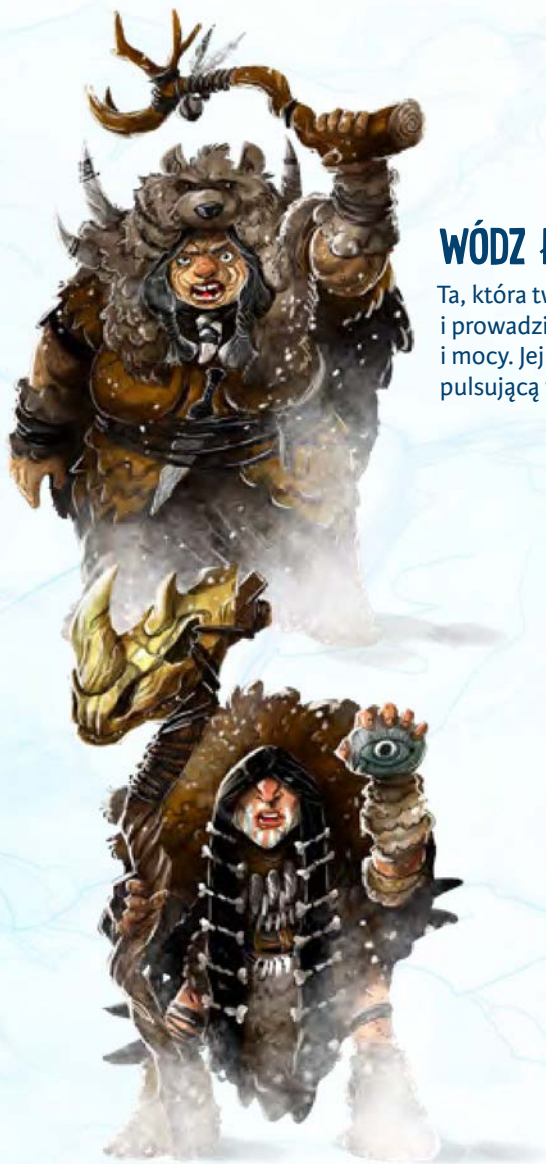
WIECZNA ZIMA

PALEOAMERYKANIE



OMÓWIENIE GRY

Akcja gry *Wieczna Zima*: Paleoamerykanie rozgrywa się w Ameryce Północnej około 10 000 lat p.n.e. Gracze poprowadzą swoje plemiona przez kilka pokoleń, przekształcając je ze skromnej grupy łowiecko-zbierackiej w rozwiniętą społeczność plemienną. W czasie rozgrywki plemiona mogą odkrywać nowe ziemie i się na nich osiedlać, rozwijać kulturę, doskonalić techniki polowania na wielką zwierzynę i budować niezwykle trwałe megality.



WÓDZ ŁAPA GRZMOTU

Ta, która twardo stąpa po ziemi i prowadzi swój lud potęgą wiedzy i mocy. Jej pewność siebie jest opoką, pulsującą wewnętrznym ogniem.

WÓDZ WIDZĄCA DŁOŃ

Życie, śmierć, ziemia, niebo, świat duchowy – on widzi wszystko. Zna wielu przewodników, zaś i on sam przewodzi swojemu ludowi.



WÓDZ ZAKLINACZKA KAMIENI

Ta, która zna duszę skały, która widzi, co czai się w kamieniu gotowe, by się narodzić. Matka swojego ludu, przewodząca mądrze i roztropnie.

WÓDZ ŁAMACZ KLÓW

Mistrz włóczni i topora. Jego pokryte bliznami ciało jest twarde jak kamień, dłonie są silne, zaś oczy zimne. Jego lud nie lęka się żadnej bestii.



WÓDZ OGNISTY WILK

Ten, który wspina się na samotne szczyty, który biegnie z wilkami niczym jeden z nich. Nie umknie mu żadna zwierzyna, a jego odważni wojowie gotowi są na nawet najdłuższą wędrówkę.

ELEMENTY



1 GŁÓWNA PLANSZA



4 PLANSZE GRACZY



1 PLANSZA ZWIERZĄT



1 PLANSZA TOTEMU



25 KAFELKÓW TERENU



4 KAFELKI MEGALITÓW



20 KAFELKÓW ŚWIĘTYCH KAMIENI
(10 na każdą erę)



5 KART WODZÓW
(przedstawiających różnych wodzów)



36 KART POCZĄTKOWYCH
(po 9 kart na gracza, oznaczonych kolorowym symbolem zwierzęcia po lewej stronie nazwy karty)



75 KART PLEMENIA
(po 15 dla każdego plemienia w 5 różnych rodzajach, oznaczonych symbolem twarzy w prawym górnym rogu)



40 KART KULTURY
(po 20 na każdą erę, oznaczonych symbolem zwierzęcej skóry w lewym górnym rogu)



1 KARTA ZAKRYCIA



4 KARTY POCHÓWKU



60 KART ZWIERZĄT



5 KART PRZYGOTOWANIA



4 KARTY POMOCY



5 FIGUREK WODZÓW



12 ZNACZNIKÓW WIOSEK
(po 3 na gracza)



8 FIGUREK PLEMENIA
(po 2 na gracza)



40 ZNACZNIKÓW MEGALITÓW
(po 8 na każdego gracza + 8 neutralnych)



20 ZNACZNIKÓW OBOZOWISK
(po 5 na gracza)



4 PODSTAWKI
POD FIGURKI WODZÓW



4 ZNACZNIKI PLEMENIA



8 ZNACZNIKÓW TOTEMU
(po 2 na gracza)



4 ZNACZNIKI PUNKTACJI



8 ZNACZNIKÓW SUROWCÓW



1 ZNACZNIK RUND



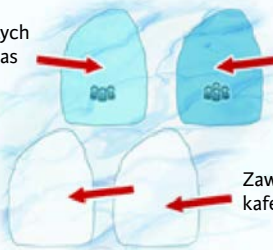
10 ŻETONÓW ŁODOWCA I 5 ŻETONÓW ODPOCZYNKU
(wykorzystywane w modułach dodatkowych)

PRZYGOTOWANIE

Poniżej przedstawiono zasady przygotowania gry podstawowej. Kiedy już dobrze poznacie grę, możecie zdecydować się skorzystać z jednej lub obu opcjonalnych zasad przygotowania, opisanych na stronie 16.

- 1 Połóż w środku stołu główną planszę, planszę zwierząt i planszę totemu. Poniżej głównej planszy zostaw wystarczająco dużo miejsca, aby zmieściły się tam 3 rzędy kart.
- 2 Umieść znacznik rund na pierwszym od lewej polu toru rund.
- 3 Podziel kafelki świętych kamieni na kafelki ery I i kafelki ery II i potasuj osobno każdy z powstałych stosów (zakryty). Następnie umieść po jednym losowym, odkrytym kafelku na każdym polu puli świętych kamieni odpowiadającym liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. W lewej części puli użyj kafelków ery I, a w prawej ery II. Łączna liczba kafelków użytych w grze 2-osobowej to 8, w grze 3-osobowej to 12, a w grze 4-osobowej to 14. Niewykorzystane kafelki odłóż do pudełka.

Umieść kafelki na tych polach tylko podczas gry dla 3+ graczy.



Umieść kafelki na tych polach tylko podczas gry dla 4 graczy.

Zawsze umieszczaj kafelki na tych polach.

- 4 Podziel karty plemienia na 5 talii plemienia według ich rodzaju. Każda talia plemienia powinna składać się z 15 identycznych kart plemienia. Umieść każdą z talii odkrytą poniżej planszy głównej, w miejscu oznaczonym takim samym symbolem jak karty w danej talii.
- 5 Podziel karty kultury na 2 talie według ich oznaczenia ery. Potasuj osobno każdą z tych talii i połóż je zakryte poniżej kart plemienia. Na wierzchu talii kultury ery II umieść kartę zakrycia.
- 6 Dobierz 8 wierzchnich kart z talii kultury ery I i umieść je odkryte po prawej stronie obu talii kultury, w dwóch rzędach po 4 karty. To pula kart kultury.
- 7 Każdy gracz bierze 1 planszę gracza, 2 znaczniki surowców, 2 neutralne (szare) znaczniki megalitów, 1 losową kartę wodza i wszystkie elementy w swoim kolorze gracza (w tym 9 jego kart początkowych). Umieść swoją planszę gracza przed sobą, pozostawiając dookoła miejsce na karty, które będą dokładane podczas gry. Pozostałe elementy rozmieść w następujący sposób:



- A** Umieść 1 znacznik surowców na pierwszym od lewej polu toru żywności.
- B** Umieść 1 znacznik surowców na pierwszym od lewej polu toru narzędzi.
- C** Umieść 5 znaczników obozowisk, rozpoczynając od pola na prawym końcu toru żywności.
- D** Umieść 3 znaczniki wioski na odpowiadających im okrągłych polach.
- E** Umieść 2 neutralne znaczniki megalitów (w stosie) na pierwszym od lewej polu megalitów.



- F** Umieść 8 znaczników megalitów w swoim kolorze (w stosach po 2 znaczniki) na pozostałych polach megalitów.
- G** Umieść 1 figurkę wodza (odpowiadającą twojej karcie wodza) i 2 figurki plemienia po prawej stronie twojej planszy gracza. Nałóż podstawkę w twoim kolorze na twoją figurkę wodza.
- H** Umieść 1 kartę wodza w pobliżu twojej planszy gracza, dowolną stroną do góry. Każdy gracz sam wybiera, której strony swojej karty wodza chce użyć podczas danej rozgrywki.
- I** Umieść 1 kartę pochówku w swoim obszarze miejsca pochówku.

8 Potasuj karty przygotowania i rozdaj po jednej losowej karcie każdemu graczowi, który następnie:

- A** Otrzymuje premie pokazane na danej karcie przygotowania (patrz niżej), a następnie odkłada kartę przygotowania do pudełka.
- B** Odkłada na bok kartę plemienia otrzymaną jako początkowa premia oraz 1 kartę Wojna i 1 kartę Członkini plemienia spośród swoich początkowych kart. Pozostałe karty tasuje i umieszcza w formie zakrytej talii po lewej stronie swojej planszy gracza.
- C** Bierze 3 odłożone wcześniej na bok karty na rękę, a następnie dobiera 2 karty ze swojej talii. W ten sposób tworzy startową rękę złożoną z 5 kart.

Uwaga: Nie należy ujawniać zawartości kart na ręce innym graczom.



Twoja karta przygotowania przedstawia twoje początkowe premie:

- A** Ustaw swoje znaczniki surowców na polach wskazujących wartość żywności i narzędzi tak, by odpowiadały ilości symboli na karcie.
- B** Dodaj do swoich początkowych kart przedstawioną na karcie przygotowania kartę plemienia.
- C** Znajdź wśród kart zwierząt wskazaną kartę (lub karty) i umieść ją w swoim obszarze zwierząt.
- D** Jeśli na karcie przygotowania znajduje się ten symbol, po przygotowaniu planszy terenu weź ze swojej planszy gracza pierwsze obozowisko od lewej i umieść je na kafelku bazowym.



- 9** Umieść znacznik punktacji każdego gracza na polu „0/100” toru punktacji, stroną bez napisu „+100” do góry.
- 10** Umieść oba znaczniki totemu każdego gracza na planszy totemu, po jednym na najniższym polu każdego z torów.
- 11** Potasuj karty zwierząt i umieść je jako zakrytą talię zwierząt na wyznaczonym polu na planszy zwierząt.
- 12** Weź z wierzchu talii zwierząt tyle kart zwierząt, ile wynosi liczba graczy +1, i umieść je odkryte na planszy zwierząt (np. 4 karty zwierząt w 3-osobowej grze). To tereny łowieckie.

- 13** Weź tyle kart pomocy, ile wynosi liczba graczy, biorąc najpierw karty o najniższych numerach (np. w grze 3-osobowej użyj kart 1, 2 i 3). Potasuj je i rozdaj każdemu graczowi po jednej.
- 14** Umieść znacznik plemienia każdego gracza na torze kolejności. Znacznik gracza, który otrzymał kartę pomocy z numerem 1, połóż na najwyższym polu toru, na następnym polu umieść znacznik gracza z kartą pomocy numer 2 itd.
- 15** W zależności od swojej pozycji na torze kolejności, gracze otrzymują następujące premie:

1. gracz: (nic)

2. gracz: 1x żywność



3. gracz: 1x narzędzia

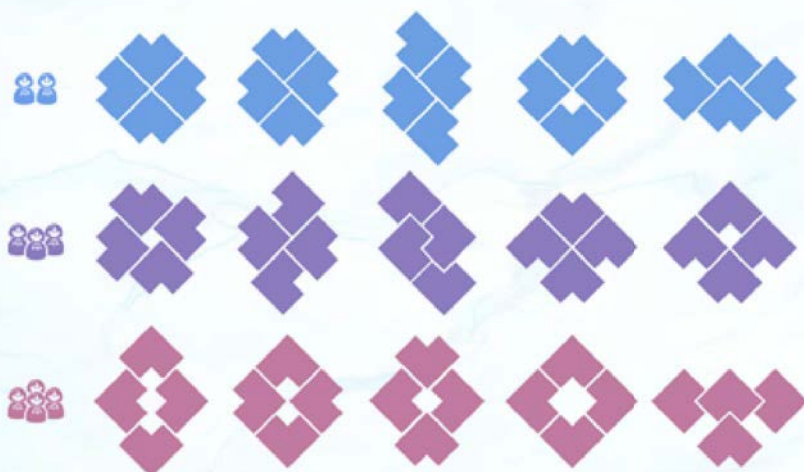


4. gracz: 1x narzędzia i 1x żywność



16 PRZYGOTOWANIE PLANSZY MEGALITÓW

Aby zbudować planszę megalitów, potasuj 4 kafelki megalitów i ułóż je na jeden z pokazanych poniżej sposobów. Zalecamy, aby skorzystać z układu odpowiadającego właściwej liczbie graczy.



17 PRZYGOTOWANIE PLANSZY TERENU

1. Umieść na środku kafelek bazowy.
2. Weź po 1 kafelek lądu każdego z 6 rodzajów (nie licząc lodowca).
3. Do tych 6 kafeleków dodaj kafelki lodowca w liczbie wskazanej w tabeli poniżej. Wszystkie niewykorzystane kafelki lodowca odłóż do pudełka.
4. Zakryj i potasuj pozostałe kafelki lądu, a następnie dodaj tyle, aby łącznie mieć 18 kafeleków.
5. Niewykorzystane kafelki odłóż do pudełka.
6. Potasuj 18 wybranych kafeleków i rozłóż je losowo dookoła kafełka bazowego, tak aby plansza terenu miała pokazany po prawej stronie kształt.
7. Weź z każdej planszy gracza pierwsze obozowisko od lewej i umieść je na kafełku bazowym.



Przykład planszy terenu dla 3 graczy

LICZBA GRACZY	STAŁE KAFELKI LĄDU	KAFELKI LODOWCA	DODATKOWE KAFELKI LĄDU
2-3	6	6	6
4	6	3	9

PRZEBIEG GRY

OMÓWIENIE GRY

Gra składa się z 4 rund, z których każda reprezentuje jedno pokolenie. Każda runda podzielona jest na 3 fazy:

- 1 Faza akcji:** Gracze po kolei wykonują swoje tury do momentu, kiedy każdy z graczy wykona łącznie 3 tury.
- 2 Faza zaćmienia:** Uwzględniane są zmiany na torze kolejności i każdy gracz może wykonać akcje zaćmienia.
- 3 Faza przygotowań:** Gracze przygotowują grę na następną rundę.

Po zakończeniu czwartej fazy zaćmienia następuje końcowa punktacja. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa.

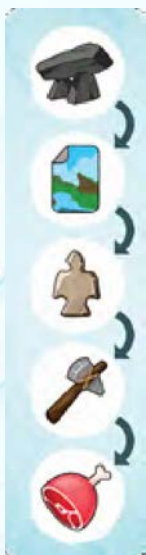
ZŁOTE ZASADY

PUSTA TALIA

W dowolnym momencie gry, jeśli musisz dobrać kartę ze swojej talii i jest ona pusta, potasuj twój stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową zakrytą talię. Następnie kontynuuj dobieranie kart.

Przykład: Jeśli masz dobrać 5 kart, ale w twojej talii zostały tylko 2 karty, dobierz te 2 karty, a następnie potasuj twój stos kart odrzuconych, aby stworzyć z niego nową talię, po czym dobierz 3 pozostałe karty.

SŁABSZA PREMIA



Za każdym razem, gdy otrzymujesz jedną z premii wskazaną po lewej stronie, możesz zamiast tego wybrać słabszą premię.

Hierarchia premii wygląda następująco: **Umieść 1 megalit** -> **Dobierz 1 kartę** -> **Otrzymujesz 1 totem** -> **Otrzymujesz 1x narzędzia** -> **Otrzymujesz 1x żywność**.

Przykład: Jeśli właśnie masz otrzymać 1x totem, możesz zamiast tego otrzymać 1x narzędzia lub 1x żywność.

Ważne: Nie możesz po prostu wymieniać powyższych rzeczy w dowolnym momencie – musisz być w trakcie otrzymywania danej premii i wtedy zdecydować się natychmiast zrezygnować z premii, aby otrzymać słabszą premię.

Wskazówka: Może to być dobry wybór, kiedy nie możesz otrzymać już więcej danej premii lub kiedy potrzebujesz czegoś konkretnego, aby móc później wykonać jakąś akcję.

LIMIT ŻYWNOŚCI

Możesz posiadać maksymalnie tyle żywności, ile zmieści się na torze żywności na twojej planszy gracza. Kiedy usuwasz obozowiska ze swojej planszy, limit się zwiększa. Każda otrzymana żywność powyżej twojego limitu przepada.



Przykład: Jeśli usuniesz 1 obozowisko z twojej planszy gracza, twój limit żywności wynosi 6.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

W grze występują dwa symbole oznaczające zdobywanie punktów zwycięstwa:



Ten symbol oznacza, że **natychmiast** otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa – przesun odpowiednio twój znacznik na torze punktacji.



Ten symbol oznacza, że na końcu gry otrzymasz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

Jeśli twój znacznik miałby poruszyć się poza koniec toru punktacji, obróć go na stronę „100”, umieść go z powrotem na polu „0” i kontynuuj otrzymywanie punktów zwycięstwa.



FAZA AKCJI

Zaczynając od pierwszego gracza, każdy gracz wykonuje turę w opisany poniżej sposób. Gracze wykonują tury w kolejności wskazanej na torze kolejności tak długo, aż wszyscy gracze wykonają po 3 tury.

W swojej turze wykonaj następujące kroki w podanej kolejności:

- 1 Zagraj karty kultury
- 2 Umieść figurkę i wykonaj akcje
- 3 Odrzuć zagrane karty
- 4 Przygotuj stos zaćmienia (tylko w swojej trzeciej turze)

1 ZAGRAJ KARTY KULTURY

Podczas tego kroku możesz zagrać dowolną liczbę odkrytych kart kultury na obszar powyżej twojej planszy gracza. Za każdą kartę oprócz pierwszej, którą chcesz zagrać, musisz odrzucić 1 kartę z twojej ręki. Po zagranie karty natychmiast wykonaj pokazane na niej akcje.

Zagranie kart kultury jest opcjonalne – możesz pominąć ten krok, jeśli chcesz. Wszystkie zagrane karty pozostają nad twoją planszą gracza aż do kroku 3 twojej tury.

Uwaga: Wszystkie zdolności kart zostały objaśnione na stronie 17.

Karta kultury ery I



Karta kultury ery II



2 UMIEŚĆ FIGURKĘ I WYKONAJ AKCJE

Musisz umieścić 1 ze swoich pozostałych figurek (wodza lub plemienia) na jednym z poniższych pól:

- Górnym polu kolumny akcji na **planszy głównej**;
- Polu akcji odpoczynku na twojej **planszy gracza**.

Uwaga: Kiedy umieszczasz swoją figurkę wodza, możesz użyć zdolności z twojej karty wodza (jeśli to możliwe, raz w dowolnym momencie twojej tury). Te zdolności zostały opisane na stronie 17.

PLANSZA GŁÓWNA

Każda kolumna akcji podzielona jest na 3 sekcje: górną, środkową i dolną.

GÓRNA: Kiedy umieszczasz figurkę w kolumnie akcji, połóż ją po lewej stronie górnej sekcji. Następnie możesz wykonać dowolne akcje pokazane w górnej sekcji. Każdą z danych akcji możesz wykonać dowolną liczbę razy i w dowolnej kolejności, o czym przypomina symbol ∞. Po tym, jak zakończysz wykonywanie akcji (nawet jeśli nie wykonałeś żadnej), przesunij swoją figurkę w dół do środkowej sekcji.

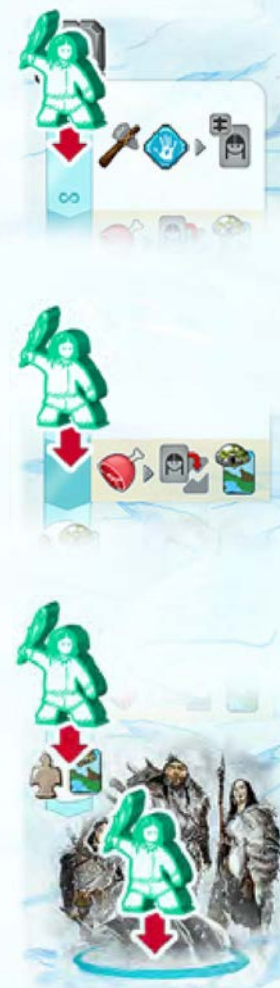
ŚRODKOWA: Możesz wykonać pokazaną akcję tylko raz. Następnie przesunij swoją figurkę do dolnej sekcji.

DOLNA: Jeśli jesteś pierwszym graczem, który w tej rundzie przesunął swoją figurkę do dolnej sekcji, możesz położyć swoją figurkę na symbolu akcji w dolnej sekcji i wykonać daną akcję. Jeśli symbol akcji jest już zajęty, połóż swoją figurkę na dużym polu poniżej – nie możesz wykonać akcji z dolnej sekcji kolumny akcji.

Inny (a nawet ten sam) gracz nadal może skorzystać z kolumny akcji, w której znajduje się już jakaś figurka. Jednak dolna sekcja każdej kolumny akcji może zostać użyta tylko 1 raz na rundę (przez pierwszego gracza, który umieści swoją figurkę w danej kolumnie akcji).




Wiele akcji kosztuje odpowiednią liczbę punktów trudu. Gracze generują punkty trudu poprzez zagrywanie kart plemienia ze swojej ręki i/lub wydawanie żywności.



ZAGRYWANIE KART PLEMENIA

Podczas kroku 2 twojej tury możesz zagrać dowolną liczbę kart plemienia z twojej ręki na obszar nad twoją planszą gracza. Każda zagrana w ten sposób karta generuje pewną liczbę punktów trudu pokazaną w jej lewym górnym rogu. Niektóre karty generują 1/2 punktu. Dwie karty generujące 1/2 punktu generują łącznie 1 punkt.

Większość kart plemienia posiada również specjalne zdolności, wydrukowane w dolnej części karty.

- Niektóre z tych zdolności generują dodatkowe punkty trudu, jeśli zostaną zagrane w momencie umieszczenia figurki w konkretnej kolumnie akcji.
- Inne zdolności mogą zostać użyte w dowolnym momencie twojej tury (zanim karta zostanie odrzucona w kroku 3).
- Zdolności zaćmienia (oznaczone symbolem zaćmienia ) **nie są rozpa-trywane**, jeśli karta została zagrana podczas kroku 2. Będą one mieć efekt tylko, jeśli karta zostanie zagrana w kroku 4 („Przygotuj stos zaćmienia”).

Uwaga: Wszystkie zdolności kart zostały objaśnione na stronie 17.

Przykład: Rzemieślnik generuje 1 dodatkowy punkt trudu, jeśli wykonujesz akcję rozwoju. Zdolność zaćmienia nie może zostać użyta, kiedy karta zostanie zagrana w ten sposób.



Przykład: Członkini plemienia generuje 1/2 punktu trudu, które może wykorzystać podczas dowolnej akcji. Jej druga zdolność (przekształcenie 1x żywności na 1x narzędzia) może zostać użyta w dowolnym momencie twojej tury. Zdolność zaćmienia nie może zostać użyta, kiedy karta zostanie zagrana w ten sposób.

Przykład: Woj generuje 1/2 punktu trudu, które może wykorzystać podczas dowolnej akcji. Jego druga zdolność generuje 1 dodatkowy punkt trudu, jeśli karta zostanie zagrana podczas kroku 2 twojej tury. Zdolność zaćmienia nie może zostać użyta, kiedy karta zostanie zagrana w ten sposób.



WYDAWANIE ŻYWNOSCI

Możesz wydawać żywność, aby generować dodatkowe punkty trudu, tak jak to pokazano na twoim torze żywności. Możesz wydać tyle żywności, ile chcesz, przesuując swój znacznik na torze żywności o dowolną liczbę pól w lewo. Za każdy punkt trudu, który minie twój znacznik, otrzymujesz 1 dodatkowy punkt trudu.



Przykład obliczania punktów trudu: Niebieski gracz wykonuje akcję polowania. Używa karty Łowcy (1 punkt trudu + 1 dodatkowy punkt trudu z jej zdolności). Wydaje również 3x żywność (2 punkty trudu) i 2x narzędzia. W ten sposób generuje łącznie 4 punkty trudu i 2x narzędzia, które może następnie wydać na dwie dostępne akcje polowania. Każda kolumna akcji została dokładnie objaśniona na stronach 12-13.



PLANSZA GRACZA

Umieść 1 figurkę na polu akcji odpoczynku na swojej planszy gracza. Ta akcja ma dwa efekty. Dobierz 1 kartę z twojej talii. Następnie możesz spożytkować 1 ze swoich zwierząt (patrz strona 16).

Ponadto każda figurka na twoim polu akcji odpoczynku zapewni ci 1 1/2 punktu trudu podczas następczej fazy zaćmienia (patrz strona 10). Podczas jednej rundy możesz zagrać więcej niż 1 figurkę na swoje pole akcji odpoczynku (ale tylko jedną na turę).

Uwaga: Kiedy umieszczasz figurkę na swoim polu akcji odpoczynku, nie możesz zagrywać żadnych kart plemienia ze swojej ręki. Możesz jednak korzystać ze zdolności z twojej karty wodza, o ile umieścisz figurkę wodza (chyba że zdolność jest aktywowana wyłącznie przez konkretną kolumnę akcji).

3 ODRZUĆ KARTY

Umieść wszystkie karty znajdujące się nad twoją planszą gracza (te, które zagrałeś w tej turze) odkryte na twoim stosie kart odrzuconych. Nie dobieraj teraz żadnych nowych kart na swoją rękę.

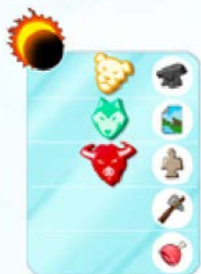


4 PRZYGOTUJ STOS ZAĆMIENIA

Jeśli to twoja trzecia tura w danej rundzie (właśnie umieścisz swoją trzecią figurkę), możesz teraz położyć dowolną liczbę zakrytych kart kultury i/lub plemienia ze swojej ręki na twoim stosie zaćmienia nad twoją planszą gracza. Karty, których nie położysz na stosie zaćmienia, pozostaną w twojej ręce na następczą rundę.

Kiedy twoja tura dobiegnie końca, następczy gracz w kolejności rozpoczyna swoją. Kontynuujcie w ten sposób do momentu, kiedy każdy z graczy wykona po 3 tury. Następnie porusz znacznik rund na następcze pole fazy zaćmienia i rozpatrz fazę zaćmienia.

FAZA ZAĆMIENIA



W epoce kamienia zjawiska astronomiczne, takie jak zaćmienie, wyznaczały zmianę pokolenia. Te niesamowite wydarzenia były interpretowane jako znaki od duchów i mobilizowały plemiona do wzmożonego wysiłku i rywalizowania między sobą. Po przeminieciu takiego zjawiska władzę przejmowało nowe pokolenie, gotowe stawić czoła kolejnym wyzwaniom.

Na początku fazy zaćmienia porusz znacznik rund na następne pole fazy zaćmienia na torze rund. Następnie wykonaj kolejne kroki:

- 1 Wszyscy gracze jednocześnie odstawiają swoje stosy zaćmienia i porównują łączną liczbę swoich punktów trudu, sumując:
 - symbole trudu na odkrytych kartach;
 - 1/2 punkty trudu za każdą figurkę na swoim polu akcji odpoczynku.

Uwaga: Odkryte karty kultury **nie** dodają punktów trudu i wracają na rękę gracza po tym, jak zostaną zagrane. Zagrywanie kart kultury na swój stos zaćmienia służy zmyleniu przeciwników.

Ważne: Podczas fazy zaćmienia **nie możesz wydawać żywności, aby otrzymać dodatkowe punkty trudu.**

- 2 Gracz z największą liczbą punktów trudu przesuwa swój znacznik plemienia na najwyższą pozycję na torze kolejności. Gracz z drugą największą liczbą punktów trudu przesuwa swój znacznik plemienia na drugą pozycję na torze itd. Każdy remis (także w przypadku graczy, którzy posiadali o punktów trudu) rozpatrywany jest na korzyść tego z graczy, który zajmował dalszą pozycję podczas obecnej rundy.
- 3 W oparciu o nową kolejność na torze gracze wykonują następujące akcje w podanej poniżej kolejności. Jeśli akcja przynosi więcej premii niż jedną, możesz je otrzymać w dowolnej kolejności, a każda z nich jest opcjonalna.



- a. **Tor kolejności:** Otrzymaj premię pokazaną obok twojego znacznika plemienia (lub słabszą premię).



- c. **Premie z terenu:** Otrzymaj premie z każdego kafelka terenu, na którym posiadasz najwięcej punktów wpływu lub remisujesz w ich największej liczbie (jeden kafelek po drugim). Na stronie 20 znajduje się lista tych premii.



Każde obozowisko zapewnia 1 punkt wpływu na kafelku terenu, na którym się znajduje. Każda wioska zapewnia 2 punkty wpływu każdemu z 3 kafelków terenu, na których się znajduje.

- d. **Plansza gracza:** Otrzymaj premie fazy zaćmienia pokazane na twojej planszy gracza (patrz poniżej).

Kiedy ostatni gracz w kolejności wykona wszystkie swoje akcje zaćmienia, wszyscy gracze odrzucają wszystkie karty ze swoich stosów zaćmienia na swoje stosy kart odrzuconych. Następnie przejdź do fazy przygotowań.

PREMIE Z PLANSZY GRACZA

Kiedy usuwasz megality i wioski ze swojej planszy gracza, odkrywasz dodatkowe premie, które będziesz mógł otrzymać podczas fazy zaćmienia.

- 1 Za każdą usuniętą wioskę dobierz 1 kartę.
- 2 Za każde puste pole megalitów otrzymujesz premię pokazaną na danym polu (1x narzędzia na polu 1 oraz 1 totem na polach 3 i 5).
- 3 Ponadto za każdy święty kamień, który posiadasz, otrzymujesz punkty zwycięstwa oparte o wskazane na nim zasady (patrz strona 18).



- b. **Karty plemienia:** Wykonaj zdolności zaćmienia pokazane na każdej karcie plemienia znajdującej się w twoim stosie zaćmienia (jedna karta po drugiej).

Przykład: Podczas fazy zaćmienia gracz plemienia Wilka ma 3 punkty trudu (1½ za figurkę na swoim polu akcji odpoczynku i 1½ ze swojej karty Woja). Gracz plemienia Bizona ma 1½ punktu trudu ze swojej karty Szamana. Gracz plemienia Lwa również ma 1½ punktu trudu (za figurkę na swoim polu akcji odpoczynku). Wilk zajmie więc najwyższą pozycję na torze kolejności, ponieważ ma najwięcej punktów trudu. Bizon i Lew mają drugą najwyższą liczbę punktów, ale ponieważ remisy wygrywa ten z graczy, który zajmował dalszą pozycję podczas obecnej rundy, to Bizon zajmuje drugą pozycję na torze kolejności, a Lew trzecią.

RUNDA I	GRACZ WILKA	GRACZ BIZONA	GRACZ LWA	RUNDA 2
 	 3 	 1 ½ 	 1 ½ 	 

FAZA PRZYGOTOWAŃ

Jeśli to ostatnia runda gry, pomiń tę fazę i przejdź do końcowej punktacji. W przeciwnym razie wykonaj następujące kroki:

- 1 Przesuń znacznik rund z pola zaćmienia na następne numerowane pole toru rund.
- 2 Odłóż wszystkie figurki na odpowiednie plansze graczy.
- 3 Uzupełnij tereny łowieckie poprzez dobranie nowych kart z talii i umieszczenie ich odkrytych na terenach łowieckich tak, aby znajdowało się tam tyle kart, ile wynosi liczba graczy +1.
- 4 Na końcu rundy 1 uzupełnij wszystkie puste pola puli kart kultury, dobierając w tym celu karty kultury z talii ery I. Następnie weź kartę zakrycia z wierzchu talii ery II i połóż ją na wierzchu talii ery I.

Na końcu rundy 2 usuń wszystkie karty z puli kart kultury, a następnie uzupełnij pulę 8 kartami z talii ery II.

Na końcu rundy 3 uzupełnij wszystkie puste pola puli kart kultury, dobierając w tym celu karty kultury z talii ery II.

- 5 Każdy gracz dobiera 5 kart ze swojej talii i dodaje je do kart, które posiada już na swojej ręce. Nie ma limitu kart, które możesz posiadać na ręce.

Ważne: Dobieranie kart w tym momencie nie jest uznawane za premię, dlatego nie można wybrać słabszej premii zamiast dobrania karty.

Przejdź do następnej fazy akcji.



KOLUMNY AKCJI

INICJACJA:

ZYSKAJ KARTY PLEMENIA,
POGRZEB KARTY



∞ GÓRNA SEKCJA

Wydadz 1x narzędzia i 1x punkt trudu, aby wziąć na swoją rękę 1 z odkrytych kart plemienia znajdujących się pod planszą główną. Jeśli wykonasz tę akcję kilka razy w czasie jednej tury, każda karta plemienia, którą weźmiesz, musi być innego rodzaju.

Ważne: Karty plemienia, które zyskujesz w wyniku tej akcji, nie mogą zostać zagrane w tej turze, aby wygenerować dodatkowe punkty trudu. Oznacza to, że nie możesz zyskać karty, po czym ją zagrać, aby zyskać kolejną kartę.

Uwaga: Możesz zdecydować, że weźmiesz kartę z pustej talii. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa zamiast wzięcia karty.

1x ŚRODKOWA SEKCJA

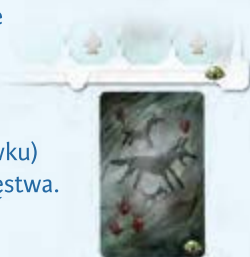
Możesz wydać 1x żywność, aby wykonać jedną lub obie z poniższych akcji:

- Weź 1 z odkrytych kart plemienia znajdujących się pod planszą główną i umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych.
- Pogrzeb kartę (wybierz 1 kartę plemienia lub kultury znajdującą się w twojej ręce, twoim stosie kart odrzuconych lub nad twoją planszą gracza i umieść ją pod twoją kartą pochówku).

Uwaga: Karta plemienia, którą weźmiesz, może być tego samego rodzaju co jedna z kart, które wzięłeś podczas wykonywania akcji z górnej sekcji kolumny.

Pogrzebane karty pozostają pod twoją kartą pochówku (w twoim obszarze miejsca pochówku) do końca gry, kiedy zapewnią ci punkty zwycięstwa.

Uwaga: Możesz patrzeć na swoje pogrzebane karty w dowolnym momencie gry.

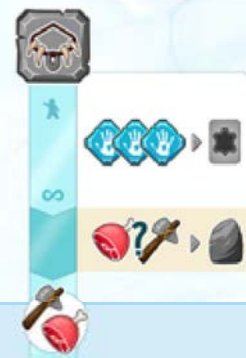


1x DOLNA SEKCJA

(tylko pierwsza figurka)
Otrzymujesz 1 totem.
Możesz pogrzebać 1 kartę.

ROZWÓJ:

ZYSKAJ KARTY KULTURY,
ZYSKAJ KAFELKI ŚWIĘTYCH KAMIENI



∞ GÓRNA SEKCJA

Wydadz 3 punkty trudu, aby wziąć na swoją rękę 1 kartę kultury z puli kart kultury. Możesz wykonać tę akcję kilka razy, wydając 3 punkty trudu za każdą kartę, którą weźmiesz.

Uwaga: Miejsca, z których zostały zabrane karty, nie są uzupełniane aż do fazy przygotowań.

1x ŚRODKOWA SEKCJA

Możesz wziąć 1 kafelek świętego kamienia z puli świętych kamieni. W erze I (rundy 1 i 2) możesz wziąć kafelek jedynie z lewej części puli. W erze II (rundy 3 i 4) możesz wziąć kafelek z dowolnej części puli.

Każdy kafelek świętego kamienia, który weźmiesz, musisz umieścić na pierwszym wolnym polu od lewej na twojej planszy gracza, płacąc koszt w narzędziach i żywności pokazany na danym polu. Jeśli nie możesz opłacić kosztu, nie możesz wziąć kafełka świętego kamienia.

Uwaga: Możesz posiadać maksymalnie 3 kafełki świętych kamieni na swojej planszy gracza. Raz umieszczony na planszy gracza kafelek nie może już zostać usunięty.

Kiedy umieszczasz kafelek świętego kamienia na swojej planszy gracza, natychmiast otrzymujesz pokazane pod nim premie. Premie zostały wyjaśnione na stronie 20.

Kafełki świętych kamieni przynoszą punkty zwycięstwa podczas każdej fazy zaćmienia.



1x DOLNA SEKCJA

(tylko pierwsza figurka)
Otrzymujesz 1x narzędzia i 1x żywność.

MIGRACJA:

UMIEŚĆ OBOZOWISKO, PRZESUŃ OBOZOWISKO, UMIEŚĆ WIOSKĘ



∞ GÓRNA SEKCJA

Wydadz 1x narzędzia, aby wziąć ze swojej planszy gracza pierwsze obozowisko od lewej i umieścić je na kafelku bazowym. Możesz wykonać tę akcję kilka razy, płacąc 1x narzędzia za każde obozowisko, które umieszczasz.

I/LUB

Wydadz 1 punkt trudu, aby przesunąć 1 z twoich obozowisk na planszy terenu na sąsiedni kafelek terenu. Możesz wykonać tę akcję kilka razy, płacąc 1 punkt trudu za każde obozowisko, które przesuwasz. Możesz również przesunąć to samo obozowisko kilka razy w jednej turze.

Każde obozowisko zapewnia 1 punkt wpływu na kafelku terenu, na którym się znajduje.

Uwaga: Na jednym kafelku terenu może się znajdować dowolna liczba obozowisk.

1x ŚRODKOWA SEKCJA

Możesz wydać 3x żywność i zabrać z powrotem 3 swoje obozowiska z 3 przylegających do siebie kafelków terenu posiadających punkt wspólny, aby wziąć ze swojej planszy gracza pierwszą wioskę od lewej i umieścić ją na punkcie wspólnym trzech kafelków terenu, z których usunąłeś obozowiska.

Uwaga:

- Kafelki bazowy nie może być jednym z 3 wybranych kafelków terenu.
- Na każdym punkcie wspólnym może znajdować się tylko jedna wioska.
- Każde zabrane z powrotem obozowisko połóż na pierwszym od prawej strony pustym polu twojego toru żywności
- Każda umieszczona na planszy terenu wioska zapewnia 2 punkty wpływu każdemu z 3 kafelków terenu, na których się znajduje, oraz przynosi premie z planszy gracza podczas fazy zaćmienia (dobranie 1 karty).



1x DOLNA SEKCJA

(tylko pierwsza figurka)

Umieść 1 nowe obozowisko na kafelku bazowym, następnie możesz przesunąć swoje jedno dowolne obozowisko (przestrzegając zasad z górnej sekcji).

POLOWANIE:

DOBIERZ / ZYSKAJ / SPOŻYTKUJ KARTĘ ZWIERZĘCIA



∞ GÓRNA SEKCJA

Wydadz 1 punkt trudu, aby umieścić 2 karty z wierzchu talii zwierząt odkryte na terenach łowieckich. Możesz wykonać tę akcję kilka razy, wydając 1 punkt trudu za każde 2 karty, które odkryjesz.

Uwaga:

- Na terenach łowieckich może znajdować się maksymalnie 6 kart zwierząt. Jeśli wykonujesz tę akcję, kiedy na terenach łowieckich jest już 5 odkrytych kart zwierząt, dodajesz tylko 1 nową kartę.
- Jeśli talia zwierząt jest pusta, nie można wykonać tej akcji. Jeśli wykonujesz tę akcję, kiedy w talii zwierząt pozostała tylko 1 karta, dodajesz na tereny łowieckie tylko tę kartę.

I/LUB

Wydadz 1x narzędzia i 1 punkt trudu, aby wziąć 1 kartę zwierzęcia z terenów łowieckich i umieścić ją odkrytą w twoim obszarze zwierząt. Możesz wykonać tę akcję kilka razy, wydając 1x narzędzia i 1 punkt trudu za każdą kartę, którą weźmiesz. Jeśli na terenach łowieckich nie ma żadnych kart, a talia zwierząt jest pusta, możesz wykonać tę akcję, aby otrzymać 1 punkt zwycięstwa.

Uwaga: Tereny łowieckie nie są uzupełniane aż do fazy przygotowań.

1x ŚRODKOWA SEKCJA

Możesz spożytkować 1 kartę zwierzęcia w twoim obszarze zwierząt, aby natychmiast otrzymać pokazane na niej premie. Aby spożytkować zwierzę, przekreśl jego kartę na bok.



Ważne: Spożytkowana karta zwierzęcia **nie liczy się** jako część zestawu, za które otrzymuje się punkty na końcu gry.

1x DOLNA SEKCJA

(tylko pierwsza figurka)

Weź 1 kartę z wierzchu talii zwierząt i umieść ją odkrytą w twoim obszarze zwierząt. Jeśli talia zwierząt jest pusta, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.

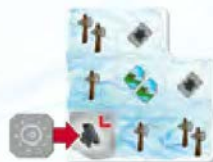
MEGALITY



Za każdym razem, gdy otrzymujesz premię przedstawiającą megalit, możesz wziąć pierwszy od lewej megalit ze swojej planszy gracza i umieścić go na planszy megalitów.

Każdy megalit musi zostać umieszczony w jednym z następujących miejsc:

- A** Na początkowym polu kafelka (szare pole przedstawiające megalit). Na takich polach można umieszczać jedynie neutralne (szare) megality.



- B** Na polu sąsiadującym (przynajmniej 1 bokiem) z innym megalitem (w dowolnym kolorze, także neutralnym).



- C** Na wierzchu 4 megalitów, tworzących razem kwadrat 2x2 (nowy megalit należy położyć na ich środku).

Pierwsze dwa megality, które umieszczasz, muszą być twoimi neutralnymi (szarymi) megalitami. Należy je umieścić bezpośrednio na planszy megalitów, a nie na wierzchu innych megalitów.

Wyjaśnienie: Chociaż neutralne megality można umieszczać na dowolnych polach, są to jedyne megality, które można umieścić na polach początkowych.

Każdy megalit, który umieszczasz bezpośrednio na planszy, przynosi ci natychmiastową premię pokazaną na polu, które zakrywasz megalitem. Na stronie 20 znajduje się pełna lista premii.

Każdy megalit, który umieścisz na górnym poziomie (na wierzchu innych megalitów), zapewnia ci punkty zwycięstwa w oparciu o to, na jakich megalitach został położony: 1 punkt zwycięstwa za każdy megalit innego gracza (lub neutralny) i 2 punkty zwycięstwa za megalit w twoim kolorze. Pozostali gracze otrzymują 1 punkt zwycięstwa za każdy ze swoich megalitów, który został w ten sposób częściowo zakryty.

Uwaga: Gracz może umieścić megalit na wierzchu 4 megalitów, które zostały wcześniej umieszczone na wierzchu innych megalitów. W takim przypadku gracz otrzymuje punkty zwycięstwa wyłącznie w oparciu o 4 megality, na których bezpośrednio został umieszczony dany megalit.

Przykład: Czerwony gracz kładzie megalit tak, jak pokazano na ilustracji. Natychmiast otrzymuje 5 punktów zwycięstwa. Fioletowy gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa.



PLANSZA TOTEMU



Za każdym razem, gdy otrzymujesz totem, natychmiast przesuń jeden ze swoich znaczników totemu (ty wybierasz, który) o 1 pole do góry na jego torze. Znaczniki kilku graczy mogą zajmować ten sam poziom.

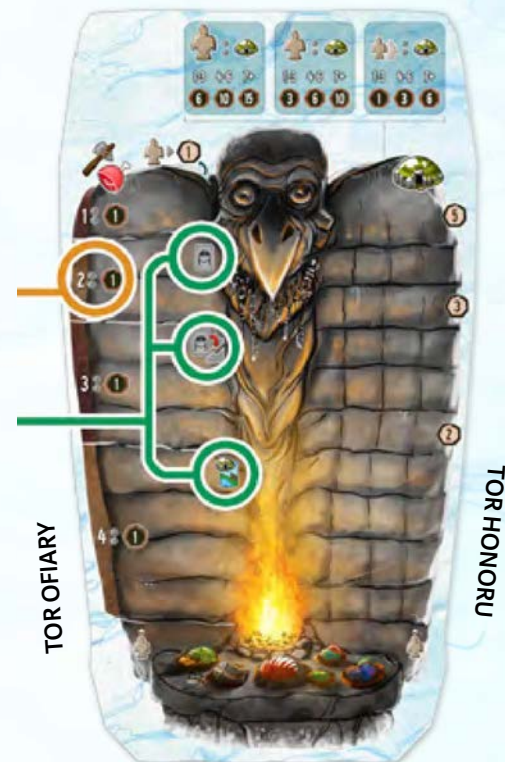
Uwaga: Jeśli otrzymasz więcej niż 1 totem na raz, możesz przesunąć znaczniki na tym samym lub różnych torach.

TOR OFIARY (LEWY)

Pozycja twojego znacznika na torze ofiary (lewy tor) określa wartość twojej niewykorzystanej żywności i narzędzi na końcu gry.

Niektóre pola na tym torze przedstawiają premię. Kiedy twój znacznik wejdzie na jedno z takich pól, natychmiast otrzymujesz przedstawioną premię.

Jeśli znacznik znajduje się na najwyższym polu tego toru, nadal możesz użyć totemu na tym torze, aby natychmiast otrzymać 1 punkt zwycięstwa za każdy użyty totem (pozostaw swój znacznik na najwyższym polu).



TOR HONORU (PRAWY)

Pozycja twojego znacznika na torze honoru (prawy tor) w odniesieniu do znaczników innych graczy określa wartość twoich pogrzebanych kart na końcu gry.

Kiedy przesuwasz swój znacznik do góry na torze honoru, umieść go na pierwszym wolnym polu od lewej strony na danym poziomie. Kiedy znacznik opuszcza poziom, wszystkie pozostałe znaczniki na danym poziomie przesuwać się w lewo, aby wypełnić puste miejsce.

Kiedy twój znacznik wejdzie na poziom, który został oznaczony po prawej stronie symbolem punktów zwycięstwa, natychmiast otrzymujesz dane punkty zwycięstwa. Przykładowo, jeśli uda ci się dotrzeć do najwyższego poziomu toru, otrzymasz łącznie 10 punktów zwycięstwa (2+3+5).

Kiedy twój znacznik dotrze na najwyższy poziom toru honoru, nie może zostać ponownie przesunięty.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Nadszedł czas, aby podliczyć końcową punktację wszystkich graczy i określić, czyje plemię rozwinęło się najbardziej. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który obecnie jest wyżej na torze kolejności. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za następujące aspekty:

- Tor ofiary
- Tor honoru
- Swoje karty plemienia i kultury
- Niespożytkowane karty zwierząt

TOR OFIARY

Pozycja twojego znacznika na torze ofiary określa przelicznik twojej niewykorzystanej żywności i narzędzi na punkty zwycięstwa. Jest on zaznaczony po lewej stronie twojego znacznika.

Zsumuj liczbę niewykorzystanej żywności i narzędzi na twojej planszy gracza, a następnie użyj podanego przelicznika, aby określić, ile punktów zwycięstwa otrzymasz (zignoruj resztę).

Ważne: Jeśli ani razu nie przesunąłeś twojego znacznika na torze ofiary, nie otrzymujesz punktów zwycięstwa za swoją pozostałą żywność i narzędzia.



Przykład: Na końcu gry masz 3x żywność i 2x narzędzia, a twój znacznik znajduje się na pokazanym poziomie. Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.



TOR HONORU

Otrzymujesz punkty zwycięstwa za łączną liczbę twoich pogrzebanych kart zgodnie z twoją pozycją na torze honoru (zobacz tabele nad torami).

Ważne: Jeśli ani razu nie przesunąłeś twojego znacznika na torze honoru, nie otrzymujesz punktów zwycięstwa za twoje pogrzebane karty.

Gracz, który znajduje się najwyżej na torze honoru, używa lewej tabeli, gracz na drugim najwyższym poziomie używa środkowej tabeli, a wszyscy pozostali gracze używają prawej tabeli.

Jeśli kilku graczy znajduje się na tym samym poziomie, remis wygrywa znacznik, który znajduje się bliżej lewej strony (czyli gracz, który wcześniej dotarł na ten poziom). Tabela pokazuje, ile punktów zwycięstwa otrzymasz w oparciu o liczbę pogrzebanych przez ciebie kart.

--	--	--

Przykład: Jeśli twój znacznik znajduje się najwyżej na torze honoru i posiadasz 4 pogrzebane karty, otrzymujesz 10 punktów zwycięstwa.

Gra 2-osobowa: Zignoruj prawą tabelę. Gracz, który znajduje się wyżej na torze honoru, używa lewej tabeli, zaś drugi gracz używa środkowej.



KARTY PLEMENIA I KARTY KULTURY

Umieść przed sobą odkryte wszystkie swoje karty znajdujące się na twojej ręce, w twojej talii i na twoim stosie kart odrzuconych, a także twoje pogrzebane karty. Otrzymujesz wszystkie pokazane na nich punkty zwycięstwa.

Przykład: Ta karta jest warta 1 punkt zwycięstwa.

KARTY ZWIERZĄT

Karty zwierząt, które znajdują się w pozycji pionowej (czyli nie zostały spożytkowane) zapewniają punkty zwycięstwa w zależności od tego, jak duży posiadasz zestaw kart danego rodzaju. Na dole każdej karty zwierzęcia znajduje się informacja, ile punktów zwycięstwa otrzymasz w zależności od liczby kart w danym zestawie.

Karty zwierząt, które zostały spożytkowane, nie wliczają się do zestawów.

Maksymalny rozmiar zestawu, za który można otrzymać punkty zwycięstwa, jest zaznaczony na karcie (2 dla Mamuta włosatego, 4 dla wszystkich pozostałych rodzajów).

Argentawis pełni funkcję jokera – możesz dodać 1 lub więcej do dowolnego zestawu, aby zwiększyć jego wartość. Karty Argentawisa nie mogą same tworzyć zestawu.

Przykład: Na końcu gry posiadasz następujące karty zwierząt.



Otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za Nosorożca włosatego (spożytkowany Nosorożec się nie liczy), 2 punkty zwycięstwa za Mamuta włosatego i 10 punktów zwycięstwa za Leniwca naziemnego (zdecydowałeś, że dla celów punktacji Argentawis będzie należał do zestawu Leniwca naziemnego).



OPCJONALNE ZASADY PRZYGOTOWANIA

Kiedy już dobrze poznacie grę, możecie zdecydować się skorzystać z jednej z opisanych poniżej opcjonalnych zasad przygotowania.

Uwaga: Jeśli korzystacie z którejkolwiek z opcjonalnych zasad przygotowania, musicie przygotować planszę terenu, zanim gracze wybiorą swoje karty przygotowania.

Wybieranie kart przygotowania

Zamiast rozdawać graczom losowe karty przygotowania, po ustaleniu kolejności wykonywania tur potasuj karty przygotowania, dobierz ich tyle, ile wynosi liczba graczy +1, i połów je odkryte na środku obszaru gry. Następnie **w kolejności odwrotnej niż kolejność wykonywania tur** każdy gracz bierze jedną z kart i używa jej do swojego przygotowania gry. Niewybraną kartę odłóż do pudełka.

Wybieranie karty wodza i karty przygotowania

Zamiast przydzielać graczom standardowe karty wodzów, po ustaleniu kolejności wykonywania tur potasuj karty wodzów, dobierz ich tyle, ile wynosi liczba graczy +1, i połów je odkryte na środku obszaru gry. Pozostałe karty wodzów odłóż do pudełka.

Następnie **w normalnej kolejności wykonywania tur** każdy gracz bierze jedną z kart i kładzie ją przed sobą dowolną stroną do góry razem z odpowiadającą jej figurką wodza, na którą należy nałożyć podstawkę w kolorze danego gracza. Niewybraną kartę odłóż do pudełka.

Następnie gracze wybierają karty przygotowania w sposób opisany powyżej. Oznacza to, że ostatni gracz wybierze swoją kartę wodza jako ostatni, ale swoją kartę przygotowania jako pierwszy.

ZDOLNOŚCI KART

Każda karta w grze posiada jedną lub więcej zdolności przedstawionych za pomocą symboli w dolnej części karty. Wszystkie te symbole zostały objaśnione na stronie 20. Każda zdolność jest opcjonalna i może zostać użyta jedynie **1 raz** na turę.

Zdolności następujących kart:

- **Karty kultury:** Te karty zagrywasz w kroku 1 twojej tury i wtedy też rozpatrujesz ich zdolności. Karty kultury są odrzucane w kroku 3 twojej tury.
- **Karty plemienia:** Te karty zagrywasz w kroku 2 twojej tury i możesz rozpatrzyć ich zdolności 1 raz w dowolnym momencie, zanim zostaną odrzucone podczas kroku 3.
- **Karty wodza:** Tych kart nigdy się nie „zagrywa”. Zamiast tego możesz użyć zdolności swojej karty wodza tylko 1 raz podczas tury, w której umieściłeś swoją figurkę wodza (przed, w trakcie lub po wykonaniu akcji).

Jeśli używasz zdolności, która wykorzystuje symbol jednej z kolumn akcji, dana zdolność może zostać użyta tylko w turze, w której umieszczasz figurkę w odpowiadającej jej kolumnie akcji. Nadal możesz jednak zagrać taką kartę wyłącznie dla jej punktów trudu i zignorować jej zdolności.



Przykład: Ta zdolność może zostać użyta, kiedy rozpatrujesz kolumnę akcji Polowanie. Generujesz 1 dodatkowy punkt trudu.

Jeśli zagrasz kartę ze zdolnością, która nie posiada symbolu kolumny akcji ani zaćmienia, możesz jej użyć w dowolnym momencie twojej tury podczas fazy akcji.




Przykład: Ta zdolność może zostać użyta w dowolnym momencie twojej tury po tym, jak zagrasz daną kartę, niezależnie od tego, w której kolumnie akcji umieścisz swoją figurkę. Zdolność pozwala ci wymienić 1x żywność na 1x narzędzia.

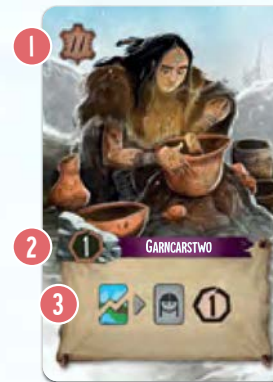
Jeśli zdolność posiada symbol zaćmienia, może zostać użyta jedynie podczas fazy zaćmienia i tylko jeśli została zagrana na twój stos zaćmienia.



Przykład: Jeśli zagrasz tę kartę na twój stos zaćmienia, później podczas fazy zaćmienia możesz przesunąć 1 obozowisko dwa razy lub 2 obozowiska raz.

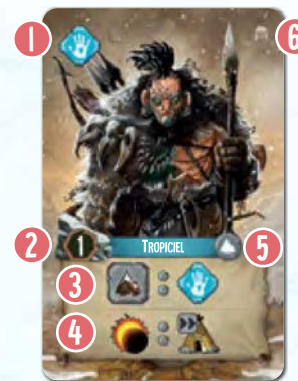
Aby rozpatrzyć zdolność karty, po prostu stosuj się do symboli na danej karcie. Jeśli zdolność posiada symbol , wszystko po lewej stronie strzałki oznacza koszt, który należy opłacić, a wszystko po prawej stronie strzałki oznacza premię, którą otrzymasz w zamian.

BUDOWA KART



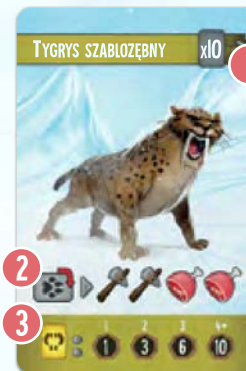
KARTY KULTURY

- 1 Oznaczenie ery
- 2 Punkty zwycięstwa na koniec gry
- 3 Zdolność



KARTY PLEMENIA

- 1 Punkt trudu
- 2 Punkty zwycięstwa na koniec gry
- 3 Zdolność generująca dodatkowy punkt trudu
- 4 Zdolność fazy zaćmienia
- 5 Symbol (rodzaj)
- 6 Symbol karty plemienia



KARTY ZWIERZĄT

- 1 Liczba zwierząt tego rodzaju w talii zwierząt
- 2 Premie za spożytkowanie
- 3 Informacje dotyczące zestawu



KARTY WODZA

- 1 Zdolność fazy akcji

KAFELKI ŚWIĘTYCH KAMIENI

ERA I



Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą z twoich wiosek, która dotyka przynajmniej 1 kafelka terenu pokazanego rodzaju.



Uwaga: Dwie różne wioski, które dotykają tego samego kafelka terenu, zapewniłyby 4 punkty zwycięstwa, podczas gdy jedna wioska dotykająca dwóch kafelków terenu danego rodzaju zapewniłaby 2 punkty zwycięstwa.



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy różny rodzaj kafelków terenu (spośród pokazanych poniżej), na którym masz przynajmniej 1 obozowisko. Możesz otrzymać maksymalnie 1 punkt zwycięstwa za każdy rodzaj terenu. **Uwaga:** Kafelki bazowy, Ujście oraz Źródła nie są wliczane.



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy megalit w twoim kolorze umieszczony bezpośrednio na planszy megalitów (nie na wierzchu innych megalitów).



Otrzymujesz punkty zwycięstwa w oparciu o liczbę różnych kafelków megalitów, na których znajduje się przynajmniej 1 megalit w twoim kolorze umieszczony bezpośrednio na planszy megalitów (nie na wierzchu innych megalitów).

ERA II



Otrzymujesz punkty zwycięstwa w oparciu o liczbę twoich pogrzebanych kart.



Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdy megalit w twoim kolorze umieszczony na wyższym poziomie (na wierzchu innych megalitów).



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 pola, o które przesunąłeś swoje znaczniki na planszy totemu (zsumuj pola z obu torów, podziel je przez 2 i zaokrąglij wynik w dół).



Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy różny rodzaj spożytkowanych kart zwierząt, które posiadasz.



Otrzymujesz punkty zwycięstwa w oparciu o liczbę twoich spożytkowanych kart zwierząt danego rodzaju.



Otrzymujesz punkty zwycięstwa w oparciu o łączną liczbę twoich spożytkowanych kart zwierząt obu wskazanych rodzajów.

MODUŁY DODATKOWE

Gra zawiera także dwa dodatkowe moduły: **żetony lodowca** oraz **żetony odpoczynku**. Możecie zdecydować się dodać do swojej rozgrywki jeden z nich lub oba.

ŻETONY LODOWCA

- A** Po przygotowaniu planszy terenu potasuj żetony lodowca i umieść na każdym kafelku lodowca po 1 losowym, zakrytym żetonie. Pozostałe żetony lodowca odłóż do pudełka bez podglądania.
- B** Za każdym razem podczas gry, kiedy obozowisko zostaje przesunięte na kafelek terenu z nieodkrytym żetonem lodowca, odwróć dany żeton. Obozowisko nie musi kończyć swojego ruchu na kafelku terenu, aby odkryć żeton lodowca. Przykładowo jeśli przesuwasz swoje obozowisko o 2 kafelki, a pierwszym z nich jest kafelek z żetonem lodowca, dany żeton zostaje odkryty.
- C** Za każdym razem, gdy gracz umieszcza wioskę, która dotyka kafełka terenu z odkrytym żetonem lodowca, dany gracz natychmiast otrzymuje premie pokazane na danym żetonie. Nie należy usuwać żetonu – zapewnia on premię każdej wiosce, która dotyka danego kafełka.



Uwaga: Żetony lodowca zapewniają premie tylko 1 raz na każde umieszczenie wioski – nie zapewniają premii podczas fazy zaćmienia.

ŻETONY ODPOCZYNKU



Podczas przygotowania gry potasuj żetony odpoczynku i umieść je w formie zakrytego stosu nad torem kolejności. Następnie odkryj wierzchni żeton odpoczynku i zostaw go na wierzchu stosu (odkryty).

Pierwszy gracz, który w danej rundzie umieści swoją figurkę na polu akcji odpoczynku, wybiera (przed wykonaniem dalszych kroków akcji odpoczynku) jedną z opcji:

- Bierze odkryty żeton odpoczynku albo
- Zakrywa odkryty żeton odpoczynku i kładzie go na spodzie stosu. Następnie bierze wierzchni żeton odpoczynku ze stosu.

Możesz użyć efektów żetonu odpoczynku przed, po lub pomiędzy dwoma efektami umieszczenia twojej figurki na polu akcji odpoczynku. Jeśli pokazane są dwa efekty, możesz rozpatrzeć je w dowolnej kolejności.

Na końcu twojej tury umieść zakryty żeton odpoczynku na spodzie stosu (nieważne czy go użyłeś, czy nie).

Na końcu fazy przygotowań, jeśli na górze stosu nadal znajduje się odkryty żeton odpoczynku (czyli żaden gracz nie wykonał akcji odpoczynku), zakryj dany żeton i umieść go na spodzie stosu. Następnie odkryj wierzchni żeton odpoczynku i zostaw go na wierzchu stosu (nieważne, czy podczas danej rundy żeton został zabrany, czy nie).



TWÓRCY GRY

Projekt gry: Stan Kordonskiy

Rozwój gry: Jonny Pac

Ilustracje: The Mico

Kierownik graficzny / Kierownik projektu / Projekt graficzny: Yoma

Zasady wariantu solo: Drake Villareal

Rozwój wariantu solo: Jonny Pac, Carsten Burak

Zarządzanie / Koordynator testów: Thanos Argiris

Skład instrukcji: Brigitte Indelicato, Jason D. Kingsley

Redakcja instrukcji: Paul Grogan (Gaming Rules!)

Wsparcie graficzne: Jonathan Bobal, Jim Garner

Modele figurek: Heriberto Valle Martinez

Projekt wkładki: Daniel Cunningham

Korekta: Jonathan Bobal, Bruce Fletcher, Evan Halbert, Jonny Pac, członkowie „Gaming Rules!” oraz członkowie społeczności gry „Wieczna Zima” na Discordzie.

Testerzy: Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahdo), David Houck, Eric Jome, Dale Keefer, Holden Kim, Rachel Kordonskiy, Nick Kountzas, Dennie LaPlante, Konstantinos Laskas, Cle Negre, Michalis Nicolaou, Alex Radcliffe, Jaboo Rodro, David Satterfield, Pauline Searle, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Antonio Zax

Specjalne podziękowania kierujemy do: Michaela Raftopoulou z M.O.B Vanguard oraz wszystkich partnerów, którzy umożliwili wydanie „Wiecznej Zimy” w tak wielu językach i regionach; Nikolaja Cyona za jego wkład w powstanie planszy totemu; naszym wspianym wspierającym i recenzentom za ich zaangażowanie i pomoc; społeczności fanów gier planszowych oraz grupom fanowskim; naszym żonom, Marii i Eleni, za ich zrozumienie i nieopisane wsparcie podczas miesięcy prac nad grą i nieustannych testów. Bez was ten projekt nie byłby możliwy!

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wydawca wersji polskiej: Galakta



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

SYMBOLE



1 punkt trudu



1/2 punktu trudu



Miejsce pochówku



Pogrzeb 1 kartę (wybierz 1 kartę plemienia lub kultury znajdującą się w twojej ręce, twoim stosie kart odrzuconych lub nad twoją planszą gracza i umieść ją pod twoją kartą pochówku).



1x żywność



1x narzędzia



Wioska



Obozowisko



Umieść 1 wioskę



Umieść 1 ze swoich obozowisk na kafelku bazowym.



Przesuń 1 z twoich obozowisk 1 raz.



Przesuń 1 z twoich obozowisk 1 lub 2 razy albo przesuń 2 z twoich obozowisk po 1 razie.



Weź 1 z kart plemienia znajdujących się pod planszą główną i dodaj ją na twoją rękę. Możesz zdecydować, że weźmiesz kartę z pustej talii. Jeśli to zrobisz, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.



Weź 1 z kart plemienia znajdujących się pod planszą główną i umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych. Możesz zdecydować, że weźmiesz kartę z pustej talii. Jeśli to zrobisz, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.



Stos kart odrzuconych



Dobierz 1 kartę z twojej talii na twoją rękę.



Odrzuć 1 kartę z twojej ręki na twój stos kart odrzuconych.



Weź 1 z kart kultury z puli kart kultury i dodaj ją na twoją rękę.



Wybierz 1 kartę zwierzęcia z terenów łowieckich i umieść ją odkrytą w twoim obszarze zwierząt. Jeśli na terenach łowieckich nie ma żadnych kart, a talia zwierząt jest pusta, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.



Dobierz wierzchnią kartę z talii zwierząt i umieść ją odkrytą w twoim obszarze zwierząt. Jeśli talia zwierząt jest pusta, zamiast tego otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa.



Umieść wierzchnią kartę z talii zwierząt odkrytą na terenach łowieckich (jeśli jest wolne miejsce).



Spożytkuj 1 kartę zwierzęcia, aby otrzymać jej premię.



Totem (przesuń znacznik na torze 1 raz)



Natychmiastowe punkty



Punkty na koniec gry



Faza zaćmienia



Karta kultury ery I



Karta kultury ery II



Otrzymujesz żywność do twojej obecnej maksymalnej liczby żywności.



Gracz



Umieść 1 megalit



Weź 1 kafelek świętego kamienia z puli świętych kamieni (era I: tylko lewa część puli). Umieść kafelek na pierwszym od lewej pustym polu na twojej planszy gracza.



Natychmiast umieść 1 dodatkowy megalit na jednym z dwóch pól wskazanych przez strzałkę. Jeśli oba pola są już zajęte, nie ma żadnego efektu.

Uwaga: Na takich polach można umieszczać jedynie neutralne megality.



Symbol wyniku: Zapłać to, co pokazano po lewej stronie symbolu, aby otrzymać to, co znajduje się po prawej stronie.



Symbol aktywacji: Warunek po lewej stronie tego symbolu aktywuje efekt po jego prawej stronie.



Różne rodzaje



Ten sam rodzaj



Symbol zwierzęcia-jokera