

# PRZODKOWIE

ROZSZERZENIE



WIECZNA ZIMA

PALEOAMERYKANIE

To rozszerzenie wprowadza do gry alternatywne karty plemion i zwierząt, zaawansowane karty Wodźców oraz dwa moduły zawierające zupełnie nowe karty kultury: **Dobrobyt** i **Spory**.

## LISTA ELEMENTÓW



**75 KART PLEMENIA**  
(po 15 w każdym z 5 rodzajów)



**10 KART KULTURY**  
(po 5 dla każdego modułu)



**60 KART ZWIERZĄT**  
(po 10 w każdym z 5 rodzajów oraz po 5 w każdym z 2 rodzajów)



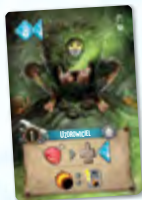
Ten symbol oznacza, że dana karta należy do tego rozszerzenia.



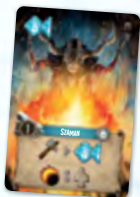
**5 KART WODZÓW**

## KARTY PLEMENIA

Należących do tego rozszerzenia kart plemienia można używać zamiast kart plemienia tego samego rodzaju z gry podstawowej. Dla każdego z 5 rodzajów kart plemienia zdecydujcie, czy chcecie użyć kart Plemienia z gry podstawowej **czy** z rozszerzenia.

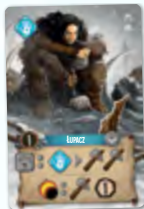


LUB



*Przykład: Jeśli zdecydujecie się grać z Uzdrowicielami, nie używajcie Szamanów.*

Nowe karty plemienia działają w ten sam sposób, co karty plemienia z gry podstawowej. Dają one jednak głównie premie ze wskazanej kolumny akcji zamiast jedynie punkty trudu.



*Przykład: Łupacz może zostać zagrany, aby wygenerować 1 punkt trudu. Jeśli zagrasz go podczas tury, w której umieścisz figurkę w kolumnie akcji Rozwoju, w dowolnym momencie reszty swojej tury możesz 1 raz wydać 1 punkt trudu, aby otrzymać 2x narzędzia.*

**Uwaga:** Zdolność Uzdrowiciela nie przedstawia symbolu kolumny akcji i dlatego może zostać użyta niezależnie od tego, którą kolumnę akcji wybierzesz. Jego zdolność fazy zaćmienia kopiuje zdolność fazy zaćmienia innej karty plemienia w twoim stosie zaćmienia.



## KARTY ZWIERZĄT

Należących do tego rozszerzenia kart zwierząt można używać zamiast kart zwierząt tego samego rodzaju z gry podstawowej. Dla każdego rodzaju kart zwierząt zdecydujcie, czy chcecie użyć kart zwierząt z gry podstawowej **czy** z rozszerzenia.

**Przykład:** Niedźwiedź krótkopyski zastępuje Leniwca naziemnego z gry podstawowej.



LUB



W fazie zaćmienia podczas twojej tury, po rozpatrzeniu twoich kart plemienia – ale przed otrzymaniem premii z planszy terenu – otrzymujesz premie z twoich niespożytkowanych zwierząt w oparciu o to, ile zwierząt danego rodzaju posiadasz (jeśli posiadasz 1 zwierzę danego rodzaju, otrzymujesz premię wskazaną pod „1+”; jeśli posiadasz 2 zwierzęta danego rodzaju, otrzymujesz premię wskazaną pod „1+” **oraz** „2+” itd.).

**Uwaga:** Karty zwierząt z tego rozszerzenia nie przynoszą punktów zwycięstwa podczas punktacji końcowej.



**Przykład:** Jeśli posiadasz 2 karty Wilka strasznego, otrzymujesz 1x żywność i 1 punkt zwycięstwa.

**Uwaga:** Karty Argentawisa liczą się jak dowolne inne karty zwierząt i podczas każdej fazy zaćmienia możesz zmienić rodzaj zwierzęcia, który kopiują.

**Uwaga:** Jeśli w rozgrywce używacie także rozszerzenia *Malowidła naskalne*, premie fazy zaćmienia z danych kart zwierząt są rozpatrywane przed premiami z malowideł naskalnych.

## KARTY KULTURY

To rozszerzenie wprowadza do gry dwa moduły dla kart kultury: **Dobrobyt** i **Spory**. Możecie zdecydować się włączyć do gry jeden lub oba z nich.

Aby użyć modułu **Dobrobyt**, podczas kroku 5 przygotowania wtasuj 5 kart ery I do talii kultury ery I.

Aby użyć modułu **Spory**, podczas kroku 5 przygotowania wtasuj 5 kart ery II do talii kultury ery II.

Kiedy zagrasz kartę dobrobytu lub sporów, po tym jak wykonasz jej główną akcję, wszyscy inni gracze (w kolejności wykonywania tur) mogą wykonać akcję naśladowania:

Akcja naśladowania z kart sporów polega na utracie 2 punktów zwycięstwa, aby móc skopiować główną akcję. Jeśli gracz nie posiada 2 punktów zwycięstwa, które mógłby wydać, nie może wykonać akcji naśladowania.



*Karta dobrobytu*



*Karta sporów*

**Uwaga:** Podczas akcji naśladowania kopiowane są akcje z karty, a nie to, jak aktywny gracz z nich korzysta (np. jeśli aktywny gracz zdecyduje się wziąć słabszą premię, pozostali gracze nie muszą robić tego samego).



## KARTY WODZÓW

Należących do tego rozszerzenia kart wódzów można używać zamiast kart wódzów z gry podstawowej. Należy jednak użyć wszystkich kart wódzów z gry podstawowej albo wszystkich kart wódzów z rozszerzenia – nie wolno ich mieszać.

Na początku gry każdy gracz w normalny sposób decyduje, której strony swojej karty wodza chce użyć.

Zdolności na kartach wódzów działają w podobny sposób co karty wódzów z gry podstawowej.

### TWÓRCY GRY

**Projekt gry:** Stan Kordonskiy, Jonny Pac, Drake Villareal

**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:** Brigette Indelicato, Jason D. Kingsley

**Redakcja instrukcji:** Paul Grogan (*Gaming Rules!*)

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

**Tłumaczenie:** Aleksandra Miszta-Mars

**Korekta wersji polskiej:** Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

**Wydawca wersji polskiej:** Galakta



POZNAJ CAŁĄ SERIĘ WIECZNEJ ZIMY!



**WIECZNA ZIMA - PALEOAMERYKANIE**  
GRA PODSTAWOWA



**MALOWIDŁA NASKALNE**  
ROZSZERZENIE



**PRZODKOWIE**  
ROZSZERZENIE



**MAMUT**  
MODUŁ



**WIELKI SPŁYW**  
ROZSZERZENIE



**ZORZA POLARNA**  
MODUŁ



**PSI SPRZYMIERZENCY**  
MODUŁ



**MIEJSCA RYTUAŁÓW**  
MODUŁ