



PALEO

De nieuwe geheimen


Vertrouwde wegen leiden ons nu naar onbekende gevaren en mogelijkheden. Daarnaast kruisen onverwachte ontmoetingen en hindernissen ons pad.



SPELREGELS

LET OP!

Deze mini-uitbreiding is uitsluitend met Paleo te spelen.

“De nieuwe geheimen” is met alle andere modules en uitbreidingen te combineren. Je kunt er het aantal geheimen en basiskaarten mee vergroten en onverwachtse ontdekkingen doen. Wil je weer zonder “De nieuwe geheimen” spelen, dan herken je de kaarten ervan aan het  - symbool rechtsboven.

ONZE LEVELVOORSTELLEN



De volgende combinaties zijn bijzonder spannend:



Modulen  +  Modulen  + 

Modulen  +  Modulen  + 








Modulen P en Q komen uit de uitbreiding “Een nieuwe start”

EXTRA VOORBEREIDING

Negeer stap  van de voorbereiding. **Schud** in plaats daarvan **alle** geheimen  door de **9 nieuwe geheimen**. je hoeft **geen** kaarten te verwijderen. Leg **alle** door elkaar geschudde geheimen als gedekte stapel op het *nachttableau*.

Schud de **7 nieuwe basiskaarten**  vóór het begin van het spel door de overige basiskaarten (stap  van de voorbereiding).

HEB JE DE UITBREIDING “EEN NIEUWE START”?

Speel je met de basiskaarten  van de uitbreiding “Een nieuwe start” (rechtsboven met  gemarkeerd) in plaats van de gebruikelijke basiskaarten , schud de **7 nieuwe basiskaarten**  dan door de basiskaarten  van de uitbreiding. De basiskaarten  van het **basisspel** worden dan zoals gebruikelijk **niet** gebruikt. Heb je de uitbreiding “Een nieuwe start” maar wil je daar niet mee spelen, dan zou je alsnog de geheimen ervan  door alle andere kunnen schudden. *Daar zit wellicht ook wat verassends in.*

WIL JE ZO SNEL MOGELIJK ALLE NIEUWE GEHEIMEN LEREN KENNEN?

Schud de nieuwe geheimen dan door **uitsluitend** de voor de gekozen module benodigde geheimen.

AANVULLENDE SPELREGELS



GEHEIM ZOEKEN

Met de nieuwe geheimen zitten er nu voor veel getallen meerdere geheimen in de stapel. Daarom geldt vanaf nu de volgende spelregel:

Geeft een actie aan dat je een geheim van de stapel op het *nachttableau* moet pakken, dan **moet** je het **eerstvolgende geheim** met het **aangegeven getal** omdraaien. Zitten er nog **meer** geheimen met dit getal in de stapel, dan draai je die **niet** om en je laat die in de stapel liggen.

Voer het omgedraaide geheim zoals gebruikelijk uit.



CHEFKOK

Het is niet van belang van welke van je acties het (voedsel) komt. Je mag daarbij ook meer dan **1** (voedsel) op deze kaart leggen.



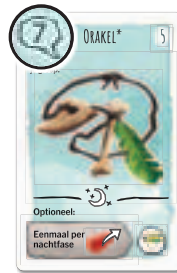
Je **mag** dit effect bij een actie **extra** gebruiken om **1** (voedsel) van de kaart "Chefkok" af te geven en zo **1** en meer te hebben. Je mag dit effect tijdens de dagfase zo vaak gebruiken als je wilt, maar slechts eenmaal per kaart die je omdraait. Je mag dit effect ook **na** een dobbelsteenworp gebruiken.

Opmerking: de kaart "Chefkok" is geen mensenkaart en je hoeft hem in de nachtfase dus niet te voeren.



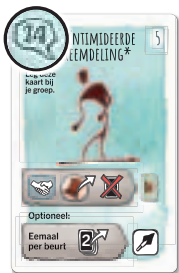
UITSLUITING

Zolang deze kaart in je groep ligt, mag je **geen** -acties gebruiken. Om de kaart te vernietigen, moeten **alle** andere **spelers jou helpen** en moeten jullie in totaal 2 stuks gereedschap **naar keuze** afgeven. Je mag dan **1** (schade) van een kaart verwijderen.



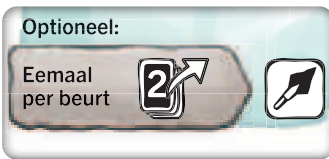
ORAKEL

Je mag dit effect **eenmaal** per nachtfase gebruiken. Geef daartoe **1** (voedsel) af om **1** (talisman) te krijgen.



GEÏNTIMIDEERDE VREEMDELING

Je mag gebruiken om deze actie uit te voeren en **1** (mens) te krijgen.



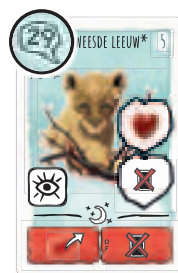
Je **mag** bij een actie dit effect **extra** gebruiken om **1** meer te hebben. Je mag dit effect tijdens de dagfase zo vaak gebruiken als je wilt, maar slechts eenmaal per kaart die je omdraait. Je mag dit effect ook **na** een dobbelsteenworp gebruiken.

Opmerking: de kaart "Geïntimideerde vreemdeling" is geen mensenkaart en je hoeft hem in de nachtfase dus niet te voeren.



KERSENBOMEN

Leg deze kaart na het uitvoeren ervan zoals een gewone kaart op de open aflegstapel. De kaart wordt aan het einde van de dag door de andere geschud en verdeeld. Het is daardoor eenvoudig om deze kaart weer terug te vinden.



VERWEESDE LEEUW

Zodra je schade lijdt, moet je kiezen of een mens of de verweesde leeuw deze schade lijdt. Je mag de schade **niet** verdelen. Net als bij een mens vervalt ook bij de verweesde leeuw resterende schade.



© 2025 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Auteurs: Peter Rustemeyer & HiG-team
 Grafische vormgeving: Franz-Georg Stämmele
 Illustraties: Ingram Schell
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

