

PALEO

Het inwijdingsritueel

Er is een nieuwe generatie opgegroeid. Vandaag is hun grote dag: de 4 vrijwillig(st)ers moeten zich ieder aan een test onderwerpen om een volwaardig stamlid te worden.

LET OP!

Deze module is uitsluitend speelbaar in combinatie met Paleo en is bijzonder geschikt om het spel te leren kennen. In combinatie met module A of B is deze module een alternatief voor level I. Het inwijdingsritueel biedt met een paar kleine aanpassingen echter ook voldoende uitdaging voor gevorderden.

ONZE LEVELVOORSTELLEN

Net als alle andere modules kan ook deze met alle modules uit het basisspel worden gecombineerd.

ALTERNATIEVEN VOOR LEVEL I VAN HET BASISPEL

Modulen (A) + (L)

Modulen (B) + (L)

BIJZONDER SPANNENDE COMBINATIES

Modulen (D) + (L) Modulen (D) + (J) + (L)

Modulen (F) + (L)

MODULE L

HET INWIJDINGSRITUEEL (17 kaarten) – Moeilijkheidsgraad: makkelijk

Bereid de vrijwillig(st)ers zo snel mogelijk op de testen voor!

- Missiekaart L
- Geheimkaart 9
- 4 vrijwillig(st)erkaarten
- 2 dobbelstenen



MOEILIKHEIDSGRAAD VERHOGEN

Kennen de spelers Paleo al goed, dan kunnen ze de **moeilijkheidsgraad naar gemiddeld verhogen**. Zoek daartoe de **3 kaarten** met achterkant  (droom) uit deze module en leg die in de doos terug. Deze kaarten zijn uitsluitend nodig bij moeilijkheidsgraad "makkelijk".

EXTRA VOORBEREIDINGEN

De 4 kaarten "Jonge krijger", "Jonge verkenster", "Jonge ambachtswoman" en "Natuurtaalent" zijn de **vrijwillig(st)ers**. Verdeel alle 4 vrijwillig(st)ers gelijkmatig over de spelers. Doen er 3 spelers mee, dan krijgt 1 speler een vrijwillig(st)er meer. Leg deze kaarten met de blauwe kant naar boven in de groepen van de spelers. Daarna trekt iedere speler zoals gebruikelijk 2  (mensenkaarten), die hij ook in zijn groep legt.



Vrijwilligsters

! De spelers mogen nog niet de groene achterkant van de 4 vrijwillig(st)ers bekijken of de kaarten omdraaien.

SPELREGELAANVULLING

Zodra een speler gereedschap ontvangt dat op zijn vrijwillig(st)er(s) is afgebeeld, mag hij het erop leggen (zie spelregels basisspel, bladzijde 12). Geven andere kaarten opdracht om gereedschap op vrijwillig(st)ers te leggen, dan mag een speler er alsnog uitsluitend het op de kaart afgebeelde gereedschap op leggen.

Voorbeeld: gereedschapsfiches op het "Natuurtalent" leggen



Een speler mag op het "Natuurtalent" precies 1 fakkel, 1 speer en 1 vuistbijl leggen.

- **Speciale situatie:** in de voorbereidingen krijgt een speler zijn mensen pas nadat hij zijn vrijwillig(st)ers in zijn groep heeft gelegd. Krijgt hij dus een (fakkel) van een van de mensen, dan mag hij deze ook direct op de "Jonge verkenster" of het "Natuurtalent" leggen, mits deze ook in zijn groep ligt.
- Op vrijwillig(st)ers gelegd gereedschap **mag niet meer worden gebruikt**. Een speler kan het uitsluitend inzetten om bepaalde acties van speciale kaarten uit te voeren.
- De 4 vrijwillig(st)ers hoeven **niet te worden gevoed** en kunnen **geen schade** ontvangen. Ze gelden ook niet als (mensenkaarten).

NIEUWE SYMBOLEN EN ACTIES



TESTKAART

In deze module bevinden zich 4 testkaarten met een steensymbool op de achterkant.



VAN "JONGE KRIJGER" AFLEGGEN

Je moet 2 speren van vrijwilliger "Jonge krijger" afgeven.



VAN "JONGE VERKENSTER" AFLEGGEN

Je moet 2 fakkels van vrijwilligster "Jonge verkenster" afgeven.



VAN "JONGE AMBACHTSVROUW" AFLEGGEN

Je moet 2 vuistbijlen van vrijwilligster "Jonge ambachtsvrouw" afgeven.



VAN "NATUURTALENT" AFLEGGEN

Je moet 1 speer, 1 fakkel en 1 vuistbijl van vrijwilliger "Natuurtalent" afgeven.

KAART OMDRAAIEN



Draai de getoonde vrijwillig(st)er (hier bijvoorbeeld de "Jonge verkenster") naar de achterkant. Die wordt daardoor een mensenkaart.

Speciale situatie: ligt er nog gereedschap op een vrijwillig(st)er als deze wordt omgedraaid, dan legt de speler dat bij zijn groep.

VAARDIGHEDEN TONEN



Je moet het gevraagde aantal (hier 6) vaardigheden hebben. Je mag daarbij een combinatie naar keuze van de aangegeven vaardigheden gebruiken.



SJOEMELLEN

Je mag deze kaart bij een test inzetten om 1 dobbelsteen te werpen. De geworpen vaardigheid mag je gebruiken om minder gereedschapsfiches met de betreffende vaardigheid af te hoeven geven. Nadat je hebt geworpen, wordt de kaart "Sjoemelen" vernietigd, ongeacht of je het effect al dan niet hebt kunnen gebruiken.

Voorbeeld: Sjoemelen



Werp je bijvoorbeeld 1 handigheid (🔨), dan mag je bij jouw omgedraaide test 1 vuistbijl minder afgeven.

Vuistbijl



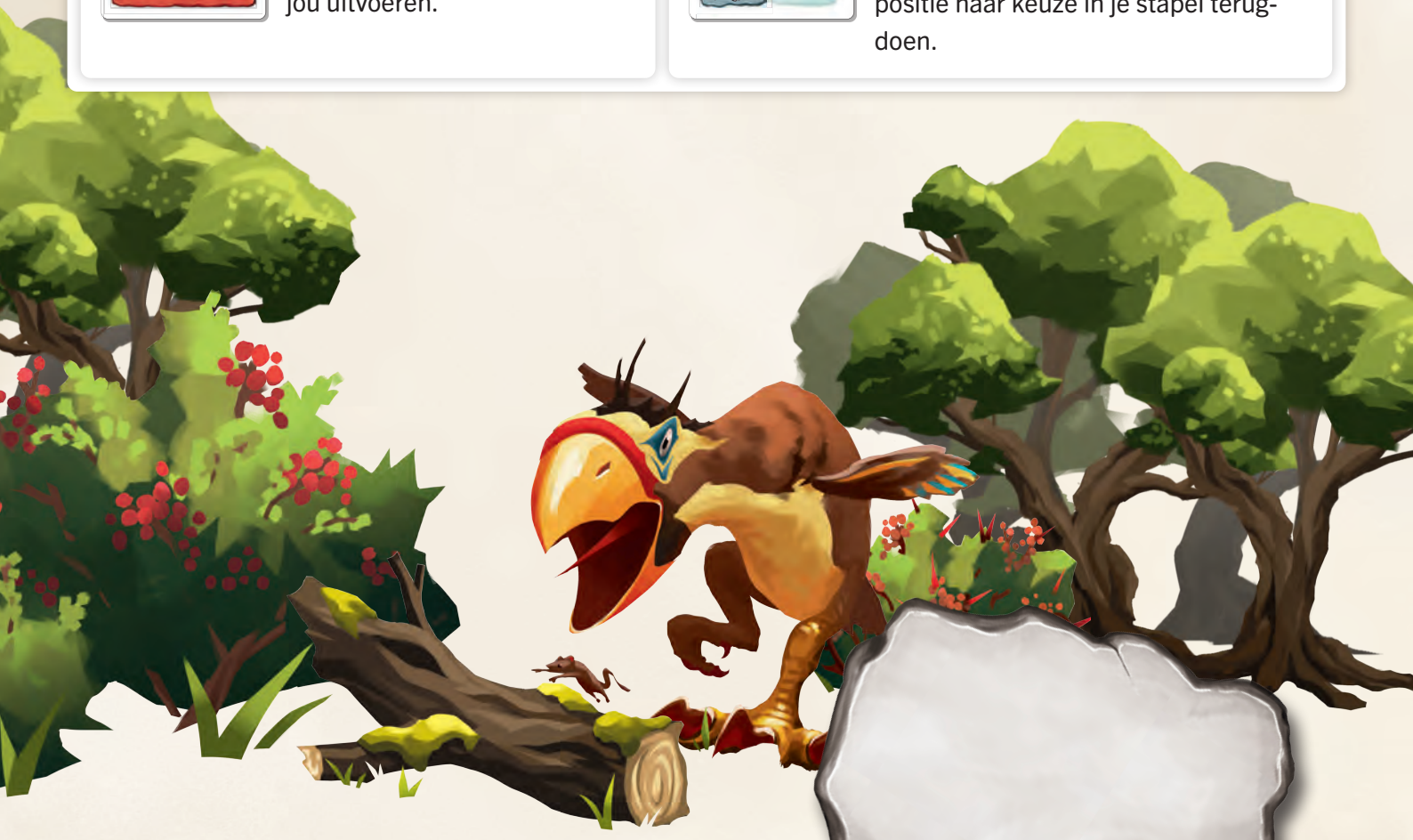
OVERIJVERIG

Net als bij andere acties mag een andere speler jou hier helpen. Hij kan de volgende (testkaart) uit zijn stapel omdraaien en die samen met jou uitvoeren.



VOORBEREIDING

Bekijk 1 kaart naar keuze uit je hele stapel zonder er een actie van uit te voeren. Dat hoeft niet 1 van de bovenste 3 kaarten te zijn. Je moet de kaart daarna weer gedekt op een positie naar keuze in je stapel terugdoen.



© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Auteur: Peter Rustemeyer

Grafische vormgeving: Franz-Georg Stämmele

Illustraties: Dominik Mayer en Ingram Schell

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

