

PALEO

Ritualul de inițiere

A crescut o nouă generație.
Astăzi este ziua cea mare pentru ei:
cei patru candidați trebuie să se supună unui examen
pentru a deveni membrii deplin ai tribului.

ATENȚIE!

Acest modul se poate juca doar împreună cu Paleo. Se potrivește foarte bine pentru a face cunoștință cu jocul. Împreună cu modulul A sau modulul B constituie o alternativă la scenariul I. Totuși cu ușoare ajustări, **Ritualul de inițiere** oferă provocări suficiente chiar și pentru jucătorii avansați.

PROPUNERILE NOASTRE PENTRU SCENARII

Ca toate celelalte module, și acest modul poate fi jucat în combinație cu toate celelalte din jocul de bază.

ALTERNATIVE LA SCENARIUL I:

Modulul (A) + (L)

Modulul (B) + (L)

COMBINAȚII DEOSEBIT DE PALPITANTE:

Modulul (D) + (L)

Modulul (D) + (J) + (L)

Modulul (F) + (L)

MODULUL (L)


RITUALUL DE INIȚIERE (17 cărți) – grad de dificultate: ușor

Pregătește candidații cât se poate de repede pentru examene!

- Cartea de misiune L
- Cartea cu mister 9
- 4 cărți de candidați
- 2 zaruri




CREȘTEREA GRADULUI DE DIFICULTATE

Dacă stăpâniți deja temeinic jocul Paleo, puteți crește **gradul de dificultate la nivel mediu** foarte simplu. Căutați cele **3 cărți** cu verso  (vis) din acest modul și returnați-le în cutie. De aceste cărți aveți nevoie doar la gradul de dificultate: ușor.

PREGĂTIRE SUPPLEMENTARĂ A JOCULUI

Cele 4 cărți „**Războinicul tânăr**”, „**Tânăra iscoadă**”, „**Tânărul meșteșugar**” și „**Talentul natural**” sunt **candidați**. Distribuie cei 4 candidați în mod uniform între jucători. Dacă jucați în trei, unul dintre jucători va primi un candidat în plus. Depuneți aceste cărți cu partea albastră în sus în fața voastră.

Apoi fiecare dintre voi trage în modul cunoscut câte **2**  (oameni) pe care îi depune tot în față.



Candidați

! Încă nu aveți voie să priviți versoul verde al celor 4 cărți cu candidați, și nici nu puteți întoarce cărțile.

REGULI SUPLIMENTARE

Îndată ce obțineți unelte care sunt reprezentate pe cărțile cu candidat, le puteți depune pe acestea (vezi regulamentul jocului de bază, pagina 12). Chiar și dacă alte cărți vă cer să depuneți unelte pe cărțile cu candidați, puteți depune pe acestea doar uneltele reprezentate pe cărțile cu candidat.

Exemplu: depui un jeton cu unealtă pe „Talentul natural”



Pe „Talentul natural” pot fi depuse exact 1 torță, 1 cuțit și 1 suliță.



- **Caz special:** În cursul pregătirii jocului vă primiți oamenii doar după ce v-ați depus candidații în fața voastră. Dacă primiți de la un om o (torță), o puteți depune și direct pe „Tânăra iscoadă” sau pe „Talentul natural” , dacă aceste cărți se află și în tribul vostru.
- Uneltele depuse pe candidați **nu mai pot fi utilizate**. Le puteți utiliza doar pentru acțiunile specifice ale cărților speciale.
- Cei 4 candidați **nu trebuie hrăniți**, și nu li se poate întâmpla **nimic rău**. Astfel, nu sunt considerate (cărți cu oameni).

SIMBOLURI ȘI ACȚIUNI NOI



CARTE DE EXAMINARE

În acest modul se află 4 cărți de examinare cu simbolul unei pietre pe verso.



DEPUNE DE LA „RĂZBOINICUL TÂNĂR”

Trebuie să depui 2 sulițe de la candidatul „Războinic tânăr”.



DEPUNE DE LA „TÂNĂRA ISCOADĂ”

Trebuie să depui 2 torțe de la candidatul „Iscoadă tânără”.



DEPUNE DE LA „TÂNĂR MEȘTEȘUGAR”

Trebuie să depui 2 cuțite din piatră de la candidatul „Meșteșugar tânăr”.



DEPUNE DE LA „TALENT NATURAL”

Trebuie să predai 1 suliță, 1 torță și 1 cuțit din piatră de la candidatul „Talent natural”.



ÎNTOARCE O CARTE

Întoarce pe verso candidatul indicat (în cazul de față „Tânăra iscoadă”).

Astfel cartea se transformă într-o carte cu om.

Caz special: Dacă încă se mai află depuse unelte pe unul dintre candidați, în momentul în care întorci cartea, pur și simplu depui uneltele lângă tribul tău.



PREZENTAREA ABILITĂȚILOR

Trebuie să fii capabil să prezinți numărul necesar de abilități (în cazul de față 6).

Poți utiliza o combinație de 3 abilități la alegerea ta.



TRIȘARE

La o examinare poți utiliza această carte pentru a arunca cu 1 zar. Poți utiliza rezultatul indicat de zar pentru a preda mai puține unelte. După ce ai aruncat cu zarul, cartea „Trișare” va fi eliminată, nu contează dacă ai reușit să-i utilizezi efectul sau nu.

Exemplu: Trișare



Zarul indică de exemplu 1 pricepere (pickaxe), de aceea poți preda pentru examinarea ta în curs cu 1 cuțit mai puțin.



Cuțit de piatră



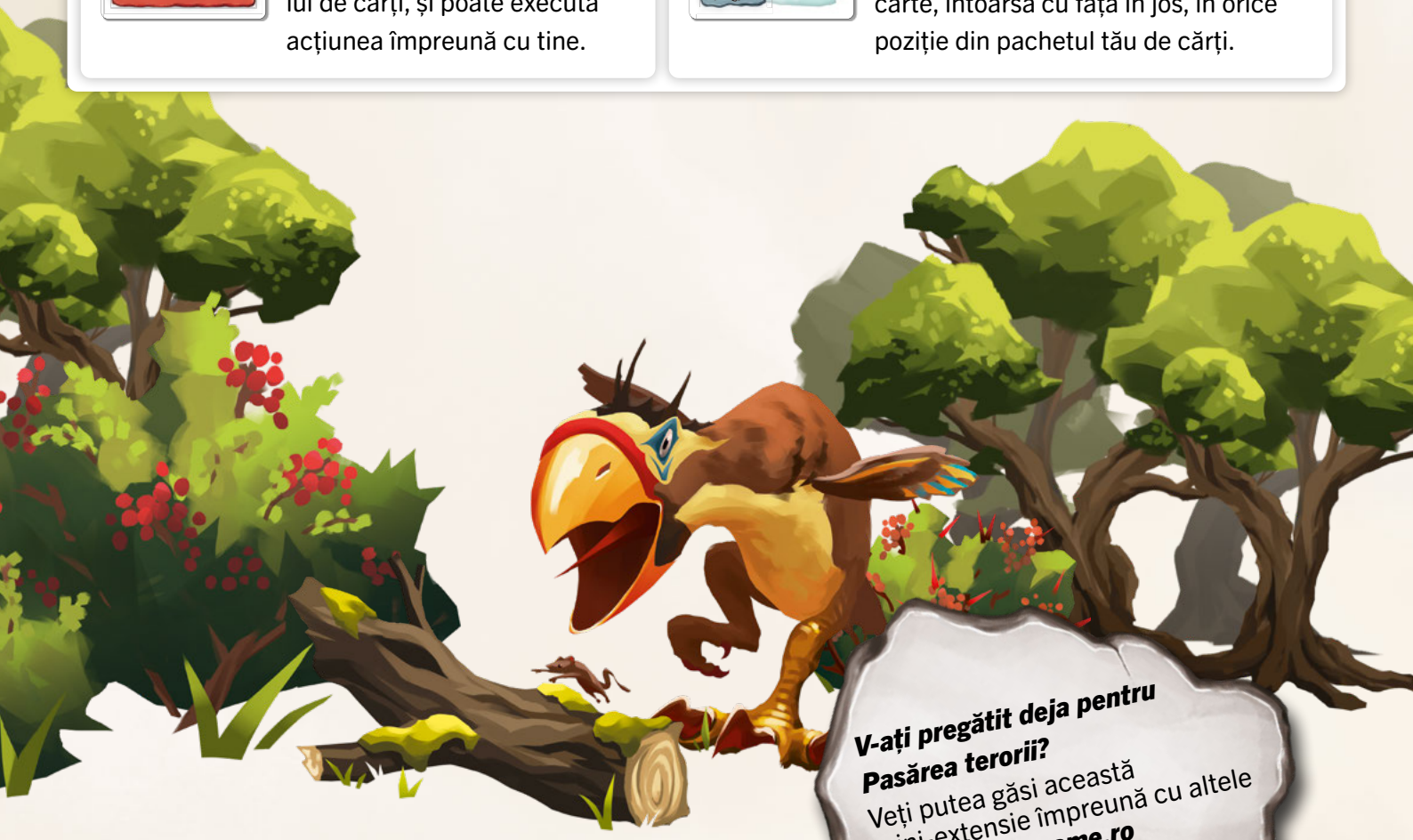
EXCES DE ZEL

Ca și la celelalte acțiuni, și acum poți beneficia de ajutorul unui jucător. Acesta îți poate descoperi următoarea (carte de examinare) din pachetul lui de cărți, și poate executa acțiunea împreună cu tine.



PREGĂTIRE

Verifică 1 carte oarecare din întregul tău pachet de cărți, fără a efectua vreo acțiune de pe aceasta. Nu ești obligat să alegi una dintre cele 3 cărți superioare. Apoi trebuie să reintroduci acea carte, întoarsă cu fața în jos, în orice poziție din pachetul tău de cărți.



V-ați pregătit deja pentru Pasărea terorii?
 Veți putea găsi această mini-extensie împreună cu altele aici: www.oxygame.ro



© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH

Autor: Peter Rustemeyer

Grafică: Franz-Georg Stämmele

Ilustrator: Dominik Mayer și Ingram Schell

Hans im Glück Verlag, Germania

www.hans-im-glueck.de

Distribuit în România de Lineart SRL,

Aleea Gălbiori nr. 2, ap. 2, Cluj-Napoca

Un produs al magazinului online www.oxygame.ro

