

ENDLESS WINTER
ÜBERLEBE DIE LETZTE EISZEIT

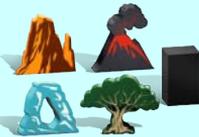
FLÜSSE & FLÖßE

ERWEITERUNG



Alles Spielmaterial dieser Erweiterung erkennt ihr an diesem Symbol.

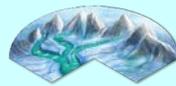
SPIELMATERIAL



5 Wahrzeichen



1 Mündungsplättchen
(doppelseitig)



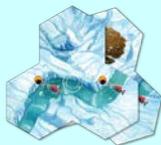
1 Quellenplättchen
(doppelseitig)



5 Wahrzeichenkarten

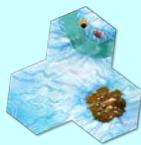


15 neue
Stammesmitglieder
Speerkämpfer



2 Flussplättchen
(doppelseitig)

Hinweis: Jedes Flussplättchen besteht aus 3 einzelnen Feldern.



1 Startflussplättchen
(doppelseitig -
du erkennst es daran, dass
der Fluss dort nur durch 1
Feld fließt)



4 Flöße
(1 pro Spieler)



4 Startplättchen
(1 pro Spieler)



1 neuer
Heiliger Stein



15 Fische



5 neue Tierkarten
(Riesenseekuh)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an:
<https://pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team

Diese Erweiterung ermöglicht euch, mit Flößen einen Fluss zu befahren, Fische zu fangen und Punkte für den Bau von Wahrzeichen zu erlangen. Weiterhin ist ein neues Tier enthalten, die Riesenseekuh, sowie das neue Stammesmitglied, der Speerkämpfer.

SPIELAUFBAU

Achtung: Spielt ihr mit der Variante, in der ihr euch die Aufbaukarten reihum nehmt? Dann müsst ihr immer zuerst das Geländespielfeld gebaut haben, bevor ihr die Aufbaukarten nehmt.

Folgt dem Spielaufbau des Grundspiels, mit folgenden Änderungen:

- 1 Legt zunächst das **Startfeld** zurück in die Schachtel – ihr benötigt es nicht.

Aufbau des Geländespielfeldes:

Schritt 1: Legt das **Startflussplättchen** in die Mitte (wohin ihr sonst das Startfeld legen würdet). Wählt die Seite zufällig aus.

Schritt 2: Entscheidet zunächst für jedes der beiden anderen Flussplättchen, ob ihr es mit der **Wahrzeichen-** oder **Gletscherseite** nach oben auslegt. Jedes zusätzliche Wahrzeichen im Spiel erhöht die Komplexität des Spieles.

Schritt 3: Bildet einen durchgehenden Fluss mit dem Startflussplättchen in der Mitte. Legt je 1 der beiden Flussplättchen an die beiden Enden des Startflussplättchens.

Schritt 4: Legt das **Quellenplättchen** so an ein Ende des Flusses an, dass die Illustration passt.

Schritt 5: Legt das **Mündungsplättchen** an das andere Ende des Flusses.

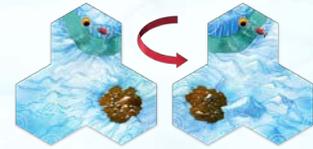


Wahrzeichenfeld

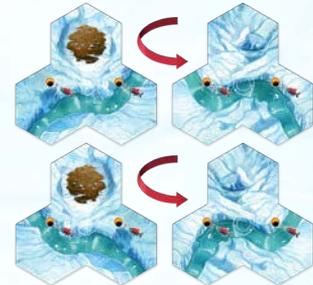


Gletscherfeld

Schritt 1:



Schritt 2:



Schritt 6: Nehmt die Geländefelder. Dann entfernt zunächst 1 Feld jeder Art aus dem Spiel – legt es zurück in die Schachtel (Gletscher nicht mitgezählt).

Schritt 7: Legt nun – wie üblich – wieder von den übrigen Geländefeldern (Gletscher nicht mitgezählt) 1 jeder Art beiseite.

Achtung: Spielt ihr auch gerade mit der Erweiterung **Höhlenmalerei**? Fügt jetzt das Geländefeld dieser Erweiterung hinzu.

Schritt 8: Fügt den gerade beiseite gelegten Geländefeldern jetzt eine Anzahl Gletscher hinzu. Nehmt dafür 1 Gletscher weniger, als aktuell Wahrzeichenfelder auf den Flussplättchen sichtbar sind.

Beispiel: Fügt 2 Gletscher hinzu, wenn ihr 3 Wahrzeichenfelder seht.

Achtung: Spielt ihr auch gerade mit der Erweiterung **Höhlenmalerei**? Nehmt noch 1 Gletscher weniger.

Schritt 9: Mischt verdeckt alle verbleibenden Geländefelder. Zieht davon so viele und fügt sie den beiseite gelegten Geländefeldern hinzu, dass ihr **insgesamt 10 Geländefelder** habt. Legt nun alle ungenutzten Geländefelder zurück in die Spielschachtel.

Schritt 10: Mischt diese 10 Felder und legt sie jetzt wie üblich aus, um das Geländespielfeld zu bilden – es bildet dasselbe Hexagon wie im Grundspiel.

Schritt 11: Wählt nun für jedes sichtbare Wahrzeichenfeld **1 Wahrzeichen** aus und stellt es auf das entsprechende Feld. Legt die Wahrzeichenkarten der im Spiel befindlichen Wahrzeichen bereit.

Das Geländespielfeld ist nun fertig.

2 Legt die Heiligen Steine aus. Der Heilige Stein dieser Erweiterung muss dabei zwingend im Spiel sein. **Achtung: Überprüft, ob jetzt Heilige Steine des I. Zeitalters im Spiel sind, die Punkte einbringen, wenn eine Siedlung an eine bestimmte Geländeart angrenzt. Wenn diese Geländeart nur 1x im Spiel vorkommt, müsst ihr diesen Heiligen Stein mit einem anderen des I. Zeitalters ersetzen.**

3 Mischt die Fische und legt sie als verdeckten Vorrat bereit.

4 Das neue Tier *Riesenseekuh* verwendet ihr nur mit dieser Erweiterung. Mischt die *Riesenseekuh*-Karten in den Tierstapel.

5 Möchtet ihr mit den neuen Stammesmitgliedern *Speerkämpfer* spielen? Entfernt die 15 *Kundschafter* und ersetzt sie stattdessen mit den *Speerkämpfern*.

Führt nach dem Aufbau noch folgende Schritte durch:

- Jeder von euch stellt **sein Floß** auf das **Quellenplättchen**.
- Dann, in **umgekehrter Zugreihenfolge**: Lege dein Startplättchen an eine Kante des Geländespielfeldes an, so dass es an 2 Felder angrenzt – und nie an die Mündung oder Quelle. Nimm das Lager, das sich am weitesten links auf deinem Spielertableau befindet, und stelle es auf dein Startplättchen.

Hinweis: Eure Startplättchen dürfen nicht aneinander angrenzen.



2 angrenzende Startplättchen



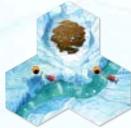
Berührt nicht 2 Felder



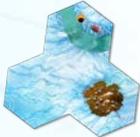
Berührt nicht 2 Felder (sondern nur Quelle)

SO SPIELST DU MIT FLÜSSE & FLÖBE

DIE FLUSSPLÄTTCHEN



Jedes Flussplättchen besteht aus 3 Feldern. 1 Feld davon kann ein Wahrzeichenfeld sein. Ein Feld mit Fluss darauf ist ein Flussfeld.



Hinweis: Obwohl ihr auf Wahrzeichen- und Flussfeldern Schnee sieht, sind das keine Gletscher. Nur das eine Feld auf dem Startfeld ist ein echter Gletscher im Sinne der Regeln.

ÄNDERUNG: LAGER EINSETZEN



Immer wenn du ein Lager einsetzt, hast du 2 Möglichkeiten:

- Stelle es auf dein Startplättchen.

ODER

- Stelle es auf das Flussfeld, auf dem sich dein Floß gerade befindet.

Du darfst aber Lager nicht auf der Quelle oder der Mündung einsetzen.

ÄNDERUNG: LAGER VERSCHIEBEN



Du darfst Lager **nie** auf die Quelle, die Mündung oder auf Startplättchen verschieben.

SO FUNKTIONIEREN DIE FLÖBE

FLOß BEWEGEN

Immer wenn du 1 Lager verschieben dürftest, darfst du stattdessen dein Floß bewegen. Hierbei kommt es darauf an, ob du dich „**flussaufwärts**“ (von Mündung zu Quelle) oder „**flussabwärts**“ (von Quelle zu Mündung) bewegst. **Flussabwärts** darfst du dich, wenn du 1 Lager verschieben dürftest, stattdessen einfach so viele Felder bewegen, wie du möchtest. Sogar bis hinab zur Mündung. Wenn du dein Floß aber **flussaufwärts** bewegen möchtest, musst du jedes Feld einzeln betreten – jedes Feld kostet also „1 Lager verschieben“. Die Flöße, Lager, Siedlungen usw. anderer Spieler behindern deine Bewegung nicht.

Beispiel: Anstatt 1 Lager zu verschieben, darfst du diese Aktion nutzen, um dein Floß auf 1 der angezeigten Flussfelder oder die Mündung zu bewegen.



In der Vorbereitungsphase jeder Runde setzt jeder von euch das eigene Floß wieder **auf die Quelle zurück**.

ÄNDERUNG: SIEDLUNGEN ERRICHTEN



Flöße behandelst du wie Lager, wenn es darum geht, eine Siedlung zu bauen. Lege wie gehabt die anderen beiden Lager zurück auf dein Spielertableau. Das Floß stellst du zurück auf die Quelle.

Wichtig: Du darfst eine Siedlung nicht angrenzend an die Quelle, die Mündung oder ein Startfeld bauen.



EINFLUSS VON FLÖBEN

Du erhältst für dein Floß in der *Sonnenfinsternis* Einfluss auf dem Feld, auf dem es sich befindet – ganz so, als wäre es ein Lager.

SONDERWERTUNG BEI DER SONNENFINSTERNIS

Nachdem du in der *Sonnenfinsternis* dein Einkommen vom Geländespielfeld bekommen hast (*Schritt 3*), findet die Sonderwertung für dein Floß statt: Überprüfe, ob dein Floß am nächsten zur Mündung steht. Tut es das? Dann erhalte 1 Punkt für dein Floß und 1 Punkt für jedes eigene Lager auf einem Flussfeld. Du wertest so auch, wenn Gleichstand herrscht, wer am nächsten ist.



Bedenke: Möglicherweise ändern sich während der *Sonnenfinsternis* aller Spieler mehrfach noch die Positionen der Flöße. So kann es sein, dass durch Floßbewegung jemand noch diese Bedingung zu Beginn der eigenen *Sonnenfinsternis* erfüllt, der das zu Beginn der Phase noch nicht erfüllt hatte.

Beispiel: Rot führt seine *Sonnenfinsternis* zuerst aus. Da sich sein Floß zusammen mit Türkis am nächsten an der Mündung befindet, bekommt er 4 Punkte (1 für das Floß und 3 für seine Lager auf Flussfeldern).

Danach führt Gelb ihre *Sonnenfinsternis* aus. Eine Aktion davon ermöglicht es ihr, ihr Floß flussabwärts zur Mündung zu bewegen. Da sie jetzt diejenige ist, deren Floß am nächsten zur Mündung ist, erhält sie 1 Punkt (nur für das Floß, da sie keine Lager auf Flussfeldern hat) – siehe Bild 2.

Bild 1:
Rot erhält
4 Punkte.



Bild 2:
Nachdem alle Flöße
bewegt worden
sind, erhält Gelb
1 Punkt.



Zum Schluss führt Grün seine *Sonnenfinsternis* aus, kann aber sein Floß nicht bewegen. Deswegen erhält er keine Punkte, da sein Floß jetzt nicht mehr am nächsten zur Mündung ist.

FISCHE

Auf jedem Flussfeld befindet sich 1 Sonnenfinsternis- und 1 Fischsymbol.

Hast du nach dem Geländeeinkommen von Schritt 3 deiner Sonnenfinsternis den höchsten (oder mit den höchsten Einfluss) auf einem Flussfeld? Dann ziehe jetzt 1 Fisch. Decke ihn auf und erhalte das abgebildete Einkommen. Lege den Fisch danach ab.



Einer der Fische ist besonders. Falls du diesen Fisch ziehst, erhältst du sofort 2 Punkte. Danach mischt du alle bisher abgelegten Fische wieder in den Vorrat.



WAHRZEICHEN

Hast du nach dem Geländeeinkommen von Schritt 3 deiner Sonnenfinsternis den höchsten (oder mit den höchsten) Einfluss auf einem Feld mit einem Wahrzeichen, erhältst du Punkte gemäß der Referenzkarte des Wahrzeichens.



Vulkan

Erhalte 1 Punkt für jedes Lager auf deinem Spielertableau.



Spitzberg

Erhalte 1 Punkt für jedes der 7 Zentralfelder des Geländespielfeldes, auf dem sich mindestens 1 deiner Lager oder dein Floß befinden.



Felsbogen

Erhalte 1 Punkt für jedes der 12 Randfelder des Geländespielfeldes, auf dem sich mindestens 1 deiner Lager oder dein Floß befinden.



Monolith

Erhalte 1 Punkt für jedes deiner Lager, das sich auf diesem Feld befindet.



Baum

Erhalte 2 Punkte für jede deiner Siedlungen, die an 1 oder mehr Flussfelder angrenzt.



Beispiel:
Rot erhält 4 Punkte.

RIESENSEEKUH

Die *Riesenseekuh* ist ein neues Tier mit einer eigenen Farbe und einem eigenen Symbol. Daher gibt es keinen Heiligen Stein oder anderen Effekt, der sich auf die *Riesenseekuh* bezieht. Wenn du eine *Riesenseekuh* erlegst, erhältst du sofort 2 Fische. Nimm sie aus dem Vorrat, erhalte das Einkommen und lege die Plättchen ab. In der Schlusswertung ist 1 nicht erlegte *Riesenseekuh* 2 Punkte wert, 2 oder mehr bringen 5 Punkte.



HEILIGER STEIN

Erhalte 2 Punkte für jede deiner Siedlungen, die an 1 oder mehr Wahrzeichenfelder angrenzt.

STAMMESMITGLIED SPEERKÄMPFER

Hinweis: Ihr könnt die *Speerkämpfer* auch verwenden, wenn ihr nicht mit dieser Erweiterung spielt!

Weiterziehen-Fähigkeit:
Erhalte 1 Werkzeug.

Sonnenfinsternis-Fähigkeit:
Verschiebe 1 Lager. Außerdem: Verschiebe 1 Lager 1 anderen Spielers (diesen zweiten Effekt kannst du ausnahmsweise nicht für das Floß verwenden). Wenn ihr den *Speerkämpfer* ohne Flussplättchen spielt, darfst du diesen zweiten Effekt auch verwenden, um ein Lager zurück auf das Startplättchen zu bewegen.

Hinweis: Du darfst ein Lager nicht auf die Quelle, die Mündung oder auf ein Startfeld versetzen.



IMPRESSUM

Autor: Stan Kordonskiy

Entwicklung: Jonny Pac

Illustrationen: The Mico

**Künstlerische Leitung / Projektmanagement /
Grafikdesign:** Yoma

Solomodus: Drake Villareal

3D-Modellierung: Heriberto Valle Martinez

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Stefanie Schnitzler-Moll,
Markus Wienhöfer, Marko Tatge

Grafik: Yvonne Tauss

Redaktion: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2022 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Deutschland,
unter der Lizenz von Fantasia Games Limited

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck
oder Veröffentlichung der Anleitung, des
Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Vertrieb:
Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3
61169 Friedberg,
Deutschland.



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames