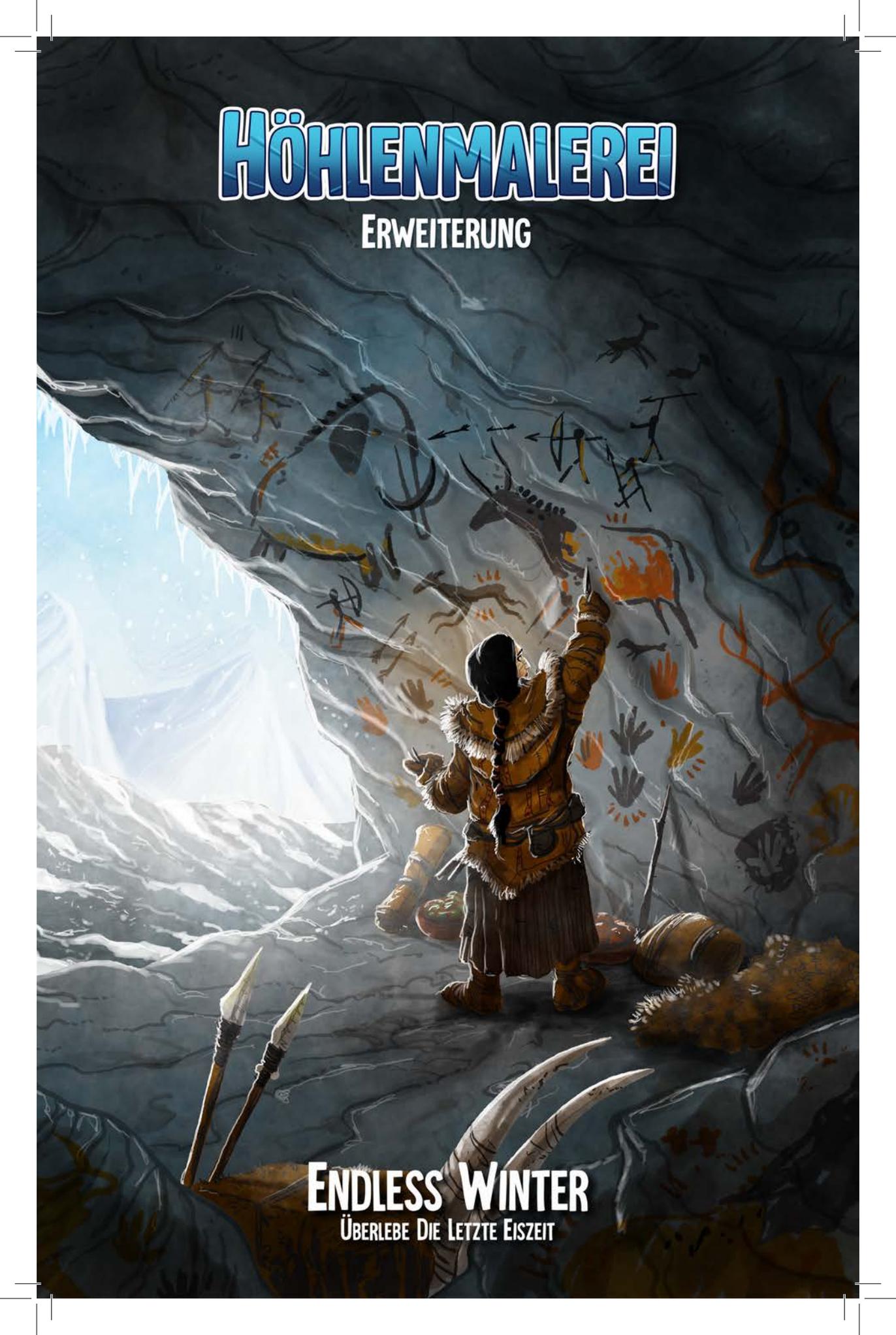


# HÖHLENMALEREI

ERWEITERUNG

An illustration of a prehistoric cave interior. A hunter in a brown, fur-lined tunic and a dark hood stands in the center, pointing upwards with his right hand. The cave walls are covered in various cave paintings, including animals like deer and horses, and handprints in orange and yellow. In the foreground, two spears with wooden shafts and stone heads are planted in the ground. To the right, there are some animal skins and a wooden barrel. The lighting is dramatic, with a bright light source from the left, possibly an opening in the cave, casting long shadows and highlighting the textures of the rock and the hunter's clothing.

**ENDLESS WINTER**  
ÜBERLEBE DIE LETZTE EISZEIT

Die Erweiterung *Höhlenmalerei* bringt eine neue Aktionspalte ins Spiel: Malen!  
Nutz diese und die neuen Maler-Stammesmitglieder, um prächtige Höhlenmalereien zu zeichnen und Boni zu erhalten.

## SPIELMATERIAL



4 Höhlenmalereitableaus  
(mit je 2 Stützen)



1 Höhlenmalerei-  
Aktionspaltenplättchen



1 Höhlenmalerei-  
Gelände-feld



1 neues  
Eisfundplättchen



15 neue Stammes-  
mitglieder Malerin



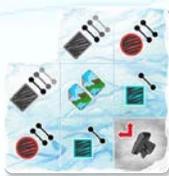
5 neue Fortschritt-karten *Höhlenmalerei*  
(I. Zeitalter)



5 x Urpferd  
(neues Tier)



1 neuer Heiliger Stein  
(I. Zeitalter)



1 neues  
Bauplatzplättchen



1 neues  
Ruheplättchen



4 Stifte

Stütze



Seitenansicht



Alles Spielmaterial dieser  
Erweiterung erkennst du an  
diesem Symbol.

Vor der ersten Partie: Befestige die 2 Stützen  
an jedem Höhlenmalereitableau

# SPIELAUFBAU



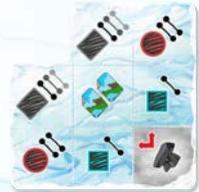
**Blauer Aufbaupunkt:**  
Alle Spieler zusammen



**Roter Aufbaupunkt:**  
Jeder Spieler für sich

Folgt dem **Spiel Aufbau des Grundspiels** mit folgenden Änderungen:

- 1 Legt die Heiligen Steine aus. Der Heilige Stein dieser Erweiterung muss dabei zwingend im Spiel sein.
- 2 Legt das Höhlenmalerei-Aktionsspaltenplättchen auf die rechte Seite des Spielplans (in einer Reihe mit den anderen Aktionsspalten).
- 3 Ihr müsst mit den neuen Stammesmitgliedern *Malerin* spielen: Entfernt stattdessen die 15 *Schamaninnen* und ersetzt sie mit den *Malerinnen*.
- 4 Mischt die 5 Fortschritte *Höhlenmalerei* in den Stapel der Fortschritte des I. Zeitalters.
- 5 Mischt die 5 *Urpferde* in den Tierstapel, bevor ihr das Jagdgebiet bildet.
- 6 Ihr müsst mit dem Bauplatzplättchen aus dieser Erweiterung spielen, wenn ihr den Bauplatz baut. Entfernt dafür **entweder** zufällig 1 Bauplatzplättchen aus dem Grundspiel **ODER** (empfohlen) entfernt das Bauplatzplättchen mit den Tierboni **ODER** spielt mit 5 Bauplatzplättchen (siehe unten).
- 7 **Beim Aufbau des Geländespielfeldes:** Bei Schritt 2 fügt ihr das Geländefeld dieser Erweiterung hinzu – es zählt wie ein eigener Typ Geländefeld. Verwendet stattdessen 1 Gletscher weniger.
- 8 Nimm dir das Höhlenmalereitableau, das zu deinem Stamm gehört (selbes Symbol) und lege es neben dein Spielertableau. Entscheide dich dann, mit welcher Seite deines Tableaus du spielen möchtest (die Mammutseiten sind alle gleich, die anderen Seiten sind alle unterschiedlich). Wenn du dich künstlerisch veranlagt fühlst, empfehlen wir dir den Kopf deines Tieres schon mal auszumalen – das sieht dann am Ende des Spieles direkt hübscher aus!

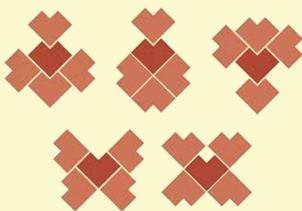


**Variante:** Ihr dürft entscheiden, ob ihr das Höhlenmalereitableau mit anderen Tieren anstelle der mit eurer Spielerfarbe verbundenen Tiere verwendet, indem ihr sie entweder auswählt oder sie zufällig zieht.

## ERWEITERUNG DER MODULE AUS DEM GRUNDSPIEL

Wenn ihr mit den Eisfundplättchen spielt, fügt das Eisfundplättchen aus dieser Erweiterung hinzu.

Wenn ihr mit den Ruheplättchen spielt, fügt das Ruheplättchen aus dieser Erweiterung hinzu.



### MIT 5 BAUPLATZPLÄTTCHEN SPIELEN

Verwendet eine der folgenden Varianten, wenn ihr alle 5 Bauplatzplättchen verwenden wollt. Das dunkle Plättchen ist das aus dieser Erweiterung. Legt die anderen zufällig aus. Spielt ihr mit weniger als 3 Spielern, solltet ihr nicht 5 Bauplatzplättchen verwenden.

# SO SPIELST DU MIT HÖHLENMALEREI

Es gibt eine neue Aktionsspalte – *Malen* – die du in deinem Zug für eine Aktion wählen kannst.

## MALEN

PUNKTE AUSMALEN

LINIEN FÜLLEN



### ∞ OBERES FELD

Male ein Anzahl Punkte deiner Wahl auf deinem Höhlenmalereitableau aus.

**Bezahle für jeden Punkt die Kosten. Was kostet ein Punkt?** Das hängt von der **Farbe des Punktes** ab (grau, rot oder türkis) und den **Ermäßigungen**, die du durch Fackeln freigeschaltet hast (siehe nächste Seite).

*Hinweis: Punkte, die du ausmalst, müssen nicht mit anderen Linien/Punkten verbunden oder benachbart zu anderen Linien/Punkten sein.*

### 1x MITTLERES FELD

Fülle eine Linie **zwischen 2 ausgemalten Punkten** aus. Diese malst du auf den hellen Umrissen. Du darfst mit dieser Aktion so viele Linien füllen, wie du kannst und möchtest.

### 1x UNTERES FELD (nur die 1. Figur)

Erhalte 1 Fackel. Außerdem: Erhalte das Einkommen 1 vollständig umrandeten Beinbereiches deiner Höhlenmalerei, wenn möglich.

## BEREICHE AUF DEM HÖHLENMALEREITABLEAU



Ein Höhlenmalereitableau besteht aus vielen einzelnen Bereichen. Ein Bereich ist ein „Feld“ mit 1 oder mehreren Vorteilen bzw. Einkommen darin. Umrandet wird es von Linien und Punkten. Manche Linien und Punkte sind sogar bereits vor-angemalt. Es gibt größere Bereiche am **Körper** des Tieres und kleinere an den **Beinen**. Du musst einen Bereich **vollständig umranden**, um das zu erhalten, was darin abgebildet ist. Ein Bereich ist **vollständig umrandet**, wenn **alle Linien und Punkte** darum **vollständig angemalt** sind.

**Hast du einen Beinbereich vollständig umrandet?** Du erhältst ab sofort das darin abgebildete **Einkommen in jeder Sonnenfinsternis**.

**Hast du einen Körperbereich vollständig umrandet?** Du erhältst **sofort** das hier abgebildete **einmalig** in einer Reihenfolge deiner Wahl. Durchkreuze die Abbildungen danach jeweils, um das anzuzeigen.





## AUSMALKOSTEN DER PUNKTE

**Grauer Punkt:** 1 Arbeitskraft + 1 Werkzeug

**Roter Punkt:** 1 Arbeitskraft + 1 Nahrung

**Türkiser Punkt:** 2 Arbeitskraft

*Hinweis:* Es gibt eine Punktehierarchie von grau nach türkis. Du darfst für einen „weniger wertigen“ Punkt auch immer stattdessen die Kosten eines „höherwertigen“ Punktes bezahlen.

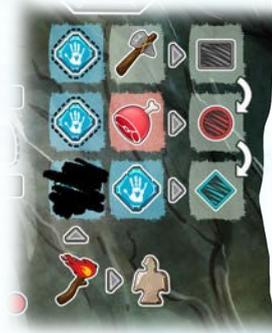
*Beispiel:* Du darfst die 1 Arbeitskraft und 1 Werkzeug eines grauen Punktes bezahlen, um damit die Kosten eines roten oder türkisen Punktes zu bezahlen.

## ERMÄßIGUNGEN



**Hast du eine Fackel erhalten?** Dann streiche entweder das **niedrigste Arbeitskraftsymbol** in der linken Spalte der **Ausmalkosten** durch ODER erhalte 1 Götzen.

Eine durchgestrichene Arbeitskraft musst du ab jetzt nicht mehr bei den Ausmalkosten bezahlen.



*Hinweis:* Du darfst nur die Symbole in der linken Spalte durchstreichen. Sobald du alle 3 durchgestrichen hast, kannst du bei Fackeln also nur noch Götzen erhalten.

*Beispiel:* Du hast bisher 1x eine Fackel erhalten. Die Kosten für das Ausmalen eines türkisen Punktes betragen nun nur noch 1 Arbeitskraft statt 2.



# ÄNDERUNG: SONNENFINSTERNIS

Während deines Zuges in der *Sonnenfinsternis*, nachdem du die *Sonnenfinsternis-Fähigkeiten* deiner anderen Karten ausgeführt hast, also direkt nach deinem Schritt 2, erhältst du das Einkommen von jedem **vollständig umrandeten Beinbereich** deiner Höhlenmalerei.

**Achtung:** Nicht durchstreichen – Beineinkommen erhältst du in jeder *Sonnenfinsternis*.

**Hinweis:** Da es möglich ist, dass du während des Einkommens eines Beinbereichs einen anderen Beinbereich noch vollständig umrandest, kannst du dann auch noch dessen Einkommen in dieser *Sonnenfinsternis* erhalten.



## DER NEUE HEILIGE STEIN

Erhalte 2 Punkte für jede durchgestrichene Arbeitskraft bei den Ausmalkosten.

*Beispiel: Hier erhältst du 2 Punkte.*



# SCHLUSSWERTUNG

Bei der Schlusswertung erhält jeder von euch 1 Punkt für jeden ausgemalten Punkt in seiner längsten zusammenhängenden Strecke an den äußeren gestrichelten Rändern seiner Höhlenmalerei.

**Hinweis:** Vorgemalte Linien und Punkte gelten als Teil der gesamten Strecke.



*Beispiel: Hier erhältst du 11 Punkte.*



## 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



FANTASIA

© 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.



Pegasus Spiele

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



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

## NEUE SYMBOLE

Neue Symbole in dieser Erweiterung:



Male 1 Punkt des angegebenen Typs (oder 1 geringeren Punkt) auf deinem Höhlenmalereitableau aus.



Male 1 Linie zwischen 2 ausgemalten Punkten deiner Wahl aus.



Male so viele Linien zwischen 2 ausgemalten Punkten deiner Wahl aus, wie du möchtest.



Erhalte 1 Fackel (oder 1 Götzen).



Erhalte 1 Heiligen Stein. Das kostet dich weder Nahrung noch Werkzeug.



Werte 1 deiner Heiligen Steine (als ob es gerade die Sonnenfinsternis wäre).



Erhalte das Einkommen 1 vollständig umrandeten Beinbereiches deiner Höhlenmalerei, wenn möglich.

**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**