

# PRE HISTORY

Um jogo de Attila Szögyi para 2 a 4 jogadores com 14 anos ou mais

Nós estamos ficando sem comida. A área ao redor de nosso acampamento não possui suprimentos suficientes para todos nós. A tribo não tem outra opção senão mudar-se novamente para garantir sua sobrevivência. Agora devemos viajar para descobrir novas áreas, olhar em cada buraco e canto por coisas que possamos comer. Mas nós decidimos algo diferente: nossa melhor alternativa é que cada um siga seu próprio caminho. Qual de nós terá sucesso em encontrar o solo mais rico, construir uma nova casa e fundar uma tribo forte?

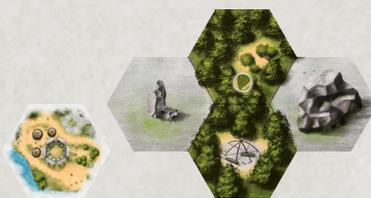
## Visão Geral do Jogo

Neste jogo cada um de vocês agirá como tribos pré-históricas da Idade da Pedra Tardia lutando para administrar a comida e os recursos através de diversas ações. Vocês enfrentarão diversas situações que o povo pré-histórico encontrou. Coletar, pescar, caçar e, até mesmo, criar pinturas em suas paredes ou realizar rituais para influenciar as forças da natureza. Tudo isto enquanto procura por uma nova casa e áreas para conquistar. O jogador com mais progresso e riqueza sobreviverá e prosperará, ganhando a partida.

## Componentes



4 Tabuleiros de Jogador



21 Peças de Mapa  
(1 Peça Inicial com tamanho 1 e 20  
Peças de Mapa com tamanho 4)



30 Marcadores de Coleta



30 Peixes



4 Marcadores Climáticos



12 Marcadores de Custo



36 Peças de Pintura  
Rupestre



34 Cartas de Ritual



30 Cartas de Caça



1 Resumo da Rodada



120 Cubos de Ação/Recursos  
em 6 cores (20 em cada cor)



20 Menires



6 Animais



6 Pedras de Rotação  
cinzas

1 Tabuleiro  
(consistindo de 4  
elementos montáveis)

Componentes nas cores de cada jogador (laranja, verde, roxo e azul)



7 Acampamentos



10 Integrantes da Tribo



3 Xamãs



5 Discos (Pedra de Rotação, Marcador de Pontuação, Marcador de Ritual, Marcador de Desenvolvimento, Marcador de Pesca)



1 Marcador da Ordem de Jogo



## Preparação

1. Posicione o tabuleiro na mesa, de modo que fique acessível a todos os jogadores.

Misture os Marcadores de Custo com o verso para cima e escolha, aleatoriamente, 6 deles. Posicione-os, aleatoriamente e com a frente para cima, nos locais de ação do tabuleiro, sempre com o ícone destacado com uma borda apontando para o topo do tabuleiro (rochas). Posicione uma Pedra de Rotação cinza no furo central de cada Marcador de Custo.



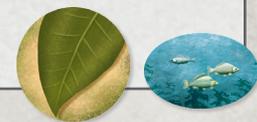
Agora escolha mais 4 Marcadores de Custo e posicione-os em uma pilha, com a frente para cima, ao lado do tabuleiro. Durante o decorrer da partida o Marcador de Custo central será substituído por um destes no início de cada rodada. Isto também serve como lembrete da quantidade de rodadas restantes na partida. Posicione um Cubo de Recurso no topo de cada coluna, cada um da cor correspondente à mostrada no Marcador de Custo central.

Os demais Marcadores de Custo não serão necessários e podem retornar para a caixa do jogo.

2. Posicione as Peças de Pinturas Rupestres, separadas de acordo com sua ilustração, ao lado do tabuleiro.



3. Misture os Marcadores de Coleta e posicione 6 deles, com a face para cima, na ação de coleta do tabuleiro. Deixe os marcadores restantes, com o verso para cima, ao lado do tabuleiro. Faça o mesmo com os Peixes, na ação de pesca.



7. Embaralhe as Cartas de Ritual e de Caça separadamente, formando uma pilha de compras de cada, com o verso para cima. Em seguida revele 5 cartas de cada pilha nos espaços reservados ao lado do tabuleiro.



6a. Cada jogador recebe 1 Tabuleiro de Jogador e posiciona um Marcador Climático no seu canto superior esquerdo, ajustando-o para a posição que quiser. Escolha uma cor e, baseado nesta escolha, pegue os seguintes componentes:

7 Acampamentos, 3 Xamãs, 5 Discos, 10 Integrantes da Tribo e 1 Marcador da Ordem de Jogo.



6b. Seus 3 Xamãs devem ser posicionados ao redor do Marcador de Custo localizado na ação de Ritual, em uma das duas distribuições mostradas ao lado.



6c. Posicione um disco no espaço 0 da trilha de pontuação, um disco no início da trilha de pesca (espaço marcado por uma seta branca), um disco no espaço 0 da trilha de desenvolvimento e um disco no centro de seu Marcador Climático, em seu Tabuleiro de Jogador.

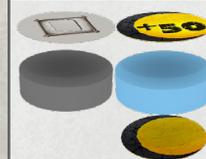
Coloque 1 Membro de Tribo na Peça Inicial do mapa, e outros 2 Membros da Tribo na Tenda do seu tabuleiro de Jogador. Todos os outros Membros de Tribo são colocado em um suprimento comum.

Sorteie a ordem entre os jogadores para o início da partida, marcando-a com seu Marcador de Ordem de Jogo (cilindro grande) juntamente com um Disco acima dele (Marcador de Ritual) ao lado da ação de ritual. Caso não queira sortear, então o jogador inicial é o jogador mais velho ou com mais pelos corporais.



5. Posicione os Cubos de Recurso / Ação em um suprimento comum no meio da área de jogo.

Observação: A quantidade de Cubos é ilimitada. Caso os mesmos acabem, utilize temporariamente um substituto.



São incluídos adesivos para as Pedras de Rotação cinzas e os Marcadores de Pontuação. Você pode colá-los conforme mostrado ao lado antes de sua primeira partida.

4. Posicione a Peça Inicial aproximadamente no centro da área de jogo restante. Misture as 20 Peças de Mapa e, então, monte um mapa com elas, voltadas para cima, da forma como desejar.

Caso a Peça de mapa contenha um espaço marcado com um símbolo de menir, peixe, animal ou coleta, posicione um Marcador do tipo correspondente neste espaço.



*Observação: A quantidade de Peças de Mapa utilizada depende da quantidade de jogadores: 4 Jogadores = 20 Peças; 3 Jogadores = 15 Peças; 2 Jogadores = 10 Peças. As Peças de Mapa e Menires não utilizados retornam para a caixa do jogo.*



### Cubos de Recurso ou Ação



Um elemento importante deste jogo é a habilidade variável dos 6 diferentes cubos, dependendo de onde e como eles forem utilizados. Eles poderão ser utilizados como recursos ou, em outros momentos, suas cores podem indicar uma das 6 ações principais. Neste último caso eles são chamados Cubos de Ação. Isto é importante porque, embora os cubos utilizados sejam os mesmos, eles não devem ser misturados. Os cubos recebidos como Recursos devem ser mantidos na tenda, ao passo que os Cubos de Ação são armazenados no pé da rocha para pintura rupestre. Um não pode ser substituído por outro e os cubos devem permanecer em seus locais de armazenamento até que sejam usados. Caso uma indicação durante o jogo seja feita para um Cubo de Ação, a mesma é reconhecível por um "sol" ☀️ (denotando o verão).

## O Tabuleiro



- 1** Trilha de Pontuação
- 2** Seleção de Ações e Marcador de Custo Central
- 3** Trilha de Desenvolvimento

Ações:

- 4** Pintura Rupestre 🖼️
- 5** Coleta 🍎
- 6** Ritual 🔥
- 7** Pesca 🐟
- 8** Caça 🐘
- 9** Migração 🏠

## Tabuleiros de Jogador



- 1** Local para o Marcador Climático
- 2** Tenda para Cubos de Recursos e Integrantes da Tribo
- 3** Cestas para estocar os Marcadores de Coleta
- 4** Rocha de Pintura Rupestre
- 5** Estoque de Cubos de Ação

## Andamento do Jogo

O jogo consiste de 5 rodadas, com as seguintes fases sendo realizadas a cada nova rodada.

**Inverno** (não existe inverno durante a primeira rodada)



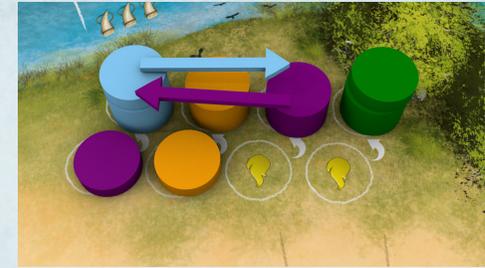
Troque o Marcador de Custo central pelo próximo da pilha de compra. O ícone destacado com uma borda deve ser posicionado voltado para o topo do tabuleiro (número 3). Posicione um cubo sobre cada coluna vazia, correspondente a cor mostrada no Marcador de Custo.



Preencha com Peixes e Marcadores de Coleta os espaços vazios correspondentes no tabuleiro.

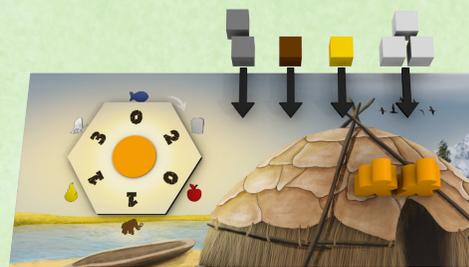


As Cartas de Caça e Ritual da última rodada são descartadas para seus respectivos descartes e 5 novas cartas de cada tipo são reveladas.



Ajuste a ordem dos jogadores. Os jogadores que utilizaram a ação de Ritual na última rodada serão movidos à frente de acordo com a ordem que realizaram esta ação. Os jogadores que não realizaram esta ação movem-se para trás, respeitando a ordem relativa entre eles. Os Marcadores de Ritual são reposicionados sobre os respectivos Marcadores de Ordem de Jogo.

**Primavera**



Todos os jogadores giram seus Marcadores Climáticos em 1 espaço no sentido horário, recebendo uma quantidade de Cubos de Recurso, provenientes do suprimento comum, baseado na nova posição de seus Marcadores Climáticos. Os cubos recebidos são posicionados em suas tendas, no tabuleiro de jogador.

Durante a primavera as ações podem ser realizadas usando estes recursos.

**Ações da Primavera:** Na ordem dos jogadores, cada jogador possui as seguintes opções:

- Escolher 1 das 6 possíveis ações no Marcador de Custo central. Realizar esta ação de acordo com as regras da primavera (veja detalhes mais adiante) e, então, pagar 1 recurso qualquer para um pilar da coluna ainda livre da correspondente ação. Caso ambos os pilares abaixo da ação já estejam ocupados, então esta ação não pode mais ser realizada durante a rodada atual. Da mesma forma, caso o jogador não possua nenhum recurso para pagar pela ação, então ele não pode realizá-la.
- Passar. Uma vez que um jogador passe, ele não poderá mais realizar nenhuma ação da primavera durante a primavera atual..

As ações são realizadas durante vários turnos, até que todos os jogadores tenham passado.



*Exemplo:* O jogador atual gostaria de realizar a ação de coleta, mas ambos os pilares desta ação já estão ocupados. Então, em vez disso, ele realiza uma ação de caça baseada nas regras da primavera. Ao final de sua ação ele deve pagar 1 recurso de seu estoque para um pilar livre abaixo da coluna correspondente a ação de caça. Então é a vez do próximo jogador.

**Verão**



Traga todos os recursos presentes nos pilares para o topo da coluna correspondente. **De agora em diante, eles são considerados Cubos de Ação.**

Na **ordem inversa dos jogadores**, cada jogador escolhe uma coluna e pega todos os cubos presentes lá, trazendo-os para seu próprio estoque de cubos de ação (em seu tabuleiro de jogador, abaixo da rocha de pintura rupestre).

Durante o verão as ações podem ser realizadas usando as cores destes cubos.

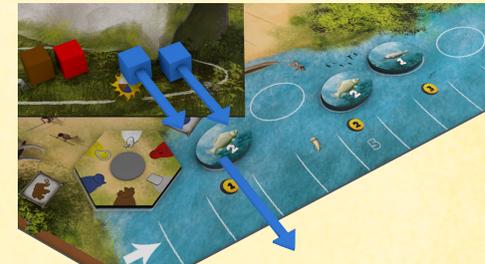
**Ações do Verão:** Os jogadores passam pelas 6 ações, começando com a ação de pintura rupestre.

Ordem das ações: *Pintura Rupestre, Coleta, Ritual, Pesca, Caça e Migração.*



No local de cada ação, **na ordem inversa dos jogadores**, cada jogador tem a chance de realizar a ação atual, gastando um ou mais cubos de ação. Neste momento as regras de verão são aplicadas e cada cubo de ação só pode ser utilizado para realizar a ação correspondente a sua cor (veja detalhes mais adiante). Os cubos de ação utilizados retornam para o suprimento comum.

Caso um jogador não queira ou não possa realizar a ação de um local, ele deve passar. Ele ainda poderá realizar ações nos próximos locais.



*Exemplo:* Os jogadores chegaram no local de ação de pesca. O primeiro e o segundo jogador (na ordem inversa) não possuem cubos de ação azuis, logo não podem realizar esta ação. Eles passam. O terceiro jogador paga 2 cubos de ação azuis provenientes de seu tabuleiro de jogador para o suprimento comum para pescar um peixe de valor 2. O jogador recolhe o peixe e move seu Marcador de Pesca em 2 espaços na trilha de pesca. O quarto jogador também passa e, com isso, a pesca acaba e os jogadores vão para o local de ação de caça...



**Recompensa extra da Pesca:** Ao final do verão, depois dos jogadores terem passado pelas 6 ações, todos podem receber pontos de vitória (PV) e pontos de desenvolvimento baseado nas suas respectivas posições na trilha de pesca. A última recompensa que um jogador passou com seu marcador de pesca é a recompensa recebida.



Exemplo: Baseado na situação mostrada ao lado, ao final do verão, o jogador roxo recebe 2 PVs e 1 ponto de desenvolvimento e os jogadores amarelo e azul recebem 1 PV. O jogador verde não se moveu na trilha, logo ele não recebe recompensa nenhuma.

## Outono

Ao final da rodada, cada jogador, na ordem dos jogadores, tem a oportunidade de mover seus integrantes da tribo no mapa e realizar ações no lugar onde parar. Cada Cubo de Recurso ou de Ação gasto nesta etapa irá permitir pontos de movimento baseado no valor de sua cor, como indicado pelo valor desta cor no Marcador de Custo central. Além disso, cada ponto de desenvolvimento utilizado permite 1 ponto de movimento extra. Caso um jogador não queira se mover no mapa, ele também pode passar.

Uma descrição mais detalhada será mostrada a partir da página 9.



Exemplo: O jogador verde é o primeiro jogador na ordem dos jogadores. Ele paga um Cubo de Recurso cinza, proveniente de seu tabuleiro de jogador, para o suprimento comum. De acordo com o Marcador de Custo central, o valor deste recurso é, atualmente, 2, logo este jogador pode mover 2 espaços com seus integrantes da tribo no mapa. Ele termina seu movimento em uma peça de coleta, a qual ele recebe, imediatamente.

*Observação: Cubos de Recurso ou de Ação que restarem após o fim do outono são mantidos para a próxima rodada.*

## Ações no Tabuleiro (primavera e verão)

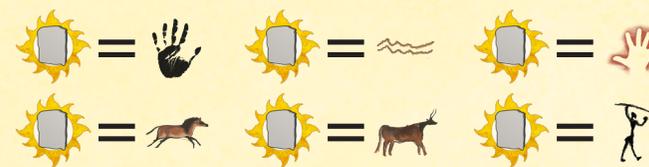
### Pintura Rupestre

*Caçar e capturar suas presas é um trabalho árduo que necessita de preparação. A melhor e mais simples forma de realizar esta preparação é desenhar nas pedras.*

**Primavera:** Caso um jogador escolha esta ação, ele pode pintar uma parte da pintura rupestre mostrada na rocha presente em seu tabuleiro de jogador. Cada parte possui 1, 2 ou 3 símbolos e cada símbolo possui um custo, mostrado pelo Marcador de Custo presente na ação de pintura rupestre. O jogador deve pagar o custo de todos os símbolos mostrados na Peça de Pintura Rupestre que ele irá pintar. Em seguida, o jogador pega a respectiva peça e a posiciona no local correto de sua rocha, em seu tabuleiro de jogador.



**Verão:** O jogador pode pintar no verão utilizando os Cubos de Ação cinzas. Ele deve pagar para o suprimento um Cubo de Ação cinza para cada símbolo na Peça de Pintura Rupestre que será pintada.



**Recompensa:** Caso a Peça de Pintura Rupestre recém pintada seja adjacente a outra que foi pintada anteriormente, o jogador recebe uma recompensa. Cada lado que toque uma peça já presente confere os Cubos de Ação ou os pontos de desenvolvimento mostrados na respectiva linha horizontal ou vertical da rocha de seu tabuleiro de jogador.

Ao final da partida cada linha com 1/2/3 Peças de Pintura Rupestre valerá 1/3/6 PVs.

Cada Peça de Pintura Rupestre pode ser pintada uma única vez. Caso um jogador tenha pintado todas elas, ele não poderá mais utilizar esta ação.



Exemplo: No exemplo ao lado, durante a primavera, o jogador quer pintar a primeira Peça de Pintura Rupestre da segunda linha horizontal. O Marcador de Custo mostra que o preço para o símbolo de onda é de 1 Cubo de Recurso amarelo e para o boi é de 1 Cubo de Recurso vermelho. O jogador paga ambos recursos para o suprimento comum e deve colocar um Cubo de Recurso qualquer em um pilar livre da coluna onde está a ação de pintura rupestre. Quando ele posiciona esta Peça de Pintura em seu tabuleiro de jogador, suas bordas superior, inferior e a direita tocam com as bordas de peças já posicionadas anteriormente. A linha horizontal confere um Cubo de Ação vermelho. A linha vertical confere uma recompensa de 2 Cubos de Ação amarelos, pois esta recompensa é contada duas vezes, devido a adjacência com 2 peças diferentes.



Durante o verão, esta mesma ação teria custado 2 Cubos de Ação cinzas.

## Coleta

Várias frutas e alimentos podem ser encontrados ao redor dos acampamentos, aguardando para serem coletados. Enquanto os homens se ocupavam com caça ou pesca, as mulheres eram responsáveis pela coleta.

**Primavera:** Quando um jogador escolhe esta ação, ele pode receber um Marcador de Coleta do tabuleiro. O jogador paga o Cubo de Recurso mostrado para o respectivo Marcador de Coleta e coloca-o na respectiva cesta de seu tabuleiro de jogador.



**Recompensa:** As cestas formam pares (alinhados verticalmente). Caso você possua Marcadores de Coleta nas cestas que formam um par, você recebe 2 Cubos de Ação, de acordo com os símbolos indicados no tabuleiro de jogador. Caso, posteriormente, um segundo par seja formado, a recompensa é recebida novamente. Além disso, alguns Marcadores de Coleta possuem pontos de desenvolvimento, os quais são recebidos imediatamente.



Ao final da partida, Marcadores de Coleta do mesmo tipo valem pontos. Cada 1/2/3/4/5 Marcadores de Coleta do mesmo tipo conferem 1/3/5/8/12 PVs, respectivamente.



**Verão:** Um jogador pode pegar qualquer um dos Marcadores de Coleta do tabuleiro, pagando 2 Cubos de Ação vermelhos para isso.



**Exemplo:** No exemplo ao lado, durante a primavera, o jogador pega o Marcador de Coleta com ovo e paga 1 Cubo de Recurso azul, para o suprimento comum. Ele também paga um Cubo de Recurso qualquer em um pilar livre da coluna onde está a ação de coleta. Ele já possui um Marcador de Coleta de mel em seu tabuleiro de jogador, formando, agora, um par com o ovo. Devido a isso ele recebe a recompensa indicada nas cestas: 1 Cubo de Ação azul e outro amarelo. Adicionalmente, como o Marcador de Coleta recolhido também possui um ponto de desenvolvimento, ele recebe este ponto na trilha de desenvolvimento.



Durante o verão, esta mesma ação teria custado 2 Cubos de Ação vermelhos.

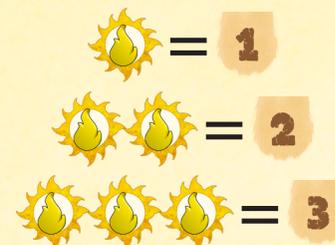
## Ritual

O fogo tem um papel importante na história dos humanos, juntamente com o respeito pelas forças da natureza.

**Primavera:** Cada jogador possui 3 Xamãs para dançar ao redor da fogueira. Quando o jogador realiza esta ação, cada Xamã pode se mover, ao custo de 1 Cubo de Recurso, para a posição indicada pelo Cubo de Recurso pago. A posição inicial é indiferente, mas nenhum Xamã pode se mover para uma posição que estava ocupada por outro Xamã da mesma cor no início da ação. Agora, este jogador pode obter uma Carta de Ritual de valor igual a quantidade de Xamãs que se moveram durante este ritual.



**Verão:** O jogador deve pagar tantos Cubos de Ação amarelos quanto o valor mostrado na Carta de Ritual que será adquirida. Neste momento você pode decidir não mover seus Xamãs ao redor da fogueira.



**Observação:** Não é permitido que um Xamã termine seu movimento em um espaço que estava ocupado por seus próprios Xamãs na mesma rodada. Para facilitar a transparência, é recomendado que os destinos dos Xamãs sejam marcados com os Cubos de Recurso a serem pagos para, somente depois, realizar o movimento.

**Recompensa:** Caso a Carta de Ritual adquirida mostre um ponto de desenvolvimento, ele é marcado imediatamente na trilha de desenvolvimento.

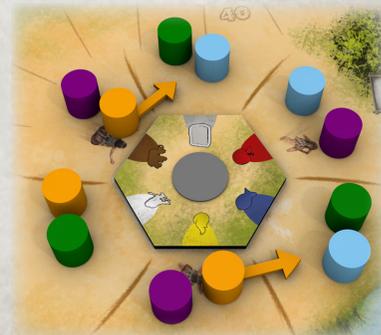
Todas as cartas podem conferir PVs ao final da partida, caso as condições correspondentes sejam alcançadas. Uma descrição detalhada das cartas de Ritual pode ser encontrada no verso do manual. As cartas adquiridas são mantidas na sua frente, com o verso para cima.

A ordem dos jogadores da próxima rodada é influenciada pelo ritual. Quando um jogador realiza um ritual, seu Marcador de Ritual é posicionado na trilha inferior, no espaço vazio mais à esquerda. É possível fazer isto diversas vezes em uma rodada.



Na segunda e demais ocasiões, o Marcador de Ritual é sempre movido um espaço adiante (caso possível), empurrando os demais marcadores um espaço para trás.

**Exemplo:** Para receber a Carta de Ritual mostrada ao lado, durante a primavera, 2 Xamãs devem se mover ao redor da fogueira. O jogador paga, para o suprimento comum, 1 Cubo de Recurso cinza e outro Cubo de Recurso azul e move 2 de seus Xamãs para estas posições, ainda pagando um Cubo de Recurso qualquer em um pilar livre da Coluna onde está a ação de ritual. O ponto de desenvolvimento mostrado na carta é imediatamente recebido. Esta carta confere, ao final da partida, 1 PV para cada acampamento próprio erguido no mapa. Durante o verão, esta mesma Carta de Ritual custaria 2 Cubos de Ação amarelos (existe um valor 2 indicado no canto superior esquerdo da carta).



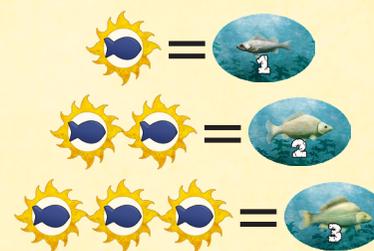
## Pesca

Pesca é uma forma excelente e, aparentemente, inesgotável de conseguir alimento. Quanto mais treinado, melhor suas recompensas. Algumas vezes, com peixes abundantes, parece fácil, mas em outros momentos você terá que lutar pelos peixes grandes.

**Primavera:** Nesta ação os jogadores pescam os Peixes do rio presente no tabuleiro. Quanto maior o peixe, mais energia é necessária para pescá-lo. O jogador deve pagar tantos Cubos de Recurso quanto o valor do peixe (1 a 3). Apenas os recursos do Marcador de Custo voltados para a pesca podem ser utilizados para este fim (a margem do rio divide este Marcador de Custo em 2 metades, uma para pesca e outra para caça). Todos os Cubos de Recurso gastos devem ser diferentes. Após pagar, recolha o peixe correspondente.



**Verão:** O jogador deve pagar tantos Cubos de Ação azuis quanto o valor mostrado no Peixe que será adquirido.



**Exemplo:** Para pescar o peixe de valor 3 mostrado ao lado, durante a primavera, um jogador deve pagar ao suprimento comum um Cubo de Recurso vermelho, um cinza e um marrom e, adicionalmente, um Cubo de Recurso qualquer em um pilar livre da coluna onde está a ação de pesca. Agora ele recolhe o peixe de valor 3 e avança seu Marcador de Pesca 3 espaços na trilha de pesca.



Durante o verão, este mesmo Peixe custaria 3 Cubos de Ação azuis (valor do peixe).

**Recompensa:** Após o jogador ter pago e adquirido o peixe, ele avança seu Marcador de Pesca tantos espaços quando o valor indicado no marcador de peixe.

O jogador recebe pontos de vitória e de desenvolvimento ao final da rodada, baseado na sua posição na trilha de pesca. A última recompensa pela qual você passou com seu marcador é a que será recebida.

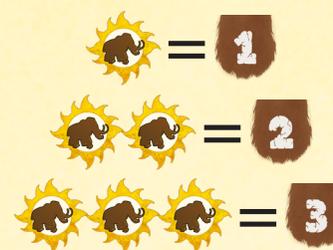
## Caça

A caça pode ser uma tarefa difícil, porém recompensadora. Naturalmente, a presa pertence aquele que primeiro a encontrou.

**Primavera:** O jogador pode caçar no tabuleiro. Da mesma forma que com a pesca, quanto maior o valor do animal caçado, maior a energia gasta para tal. O jogador deve pagar tantos Cubos de Recurso quanto o valor da Carta de Caça (1 a 3) desejada, dentre as disponíveis ao lado do tabuleiro. Apenas os recursos do Marcador de Custo voltados para a caça podem ser utilizados para este fim (metade superior). Todos os Cubos de Recurso gastos devem ser diferentes. Após pagar, recolha a Carta de Caça.



**Verão:** O jogador deve pagar tantos Cubos de Ação marrons quanto o valor mostrado na Carta de Caça que será adquirida.



### Recompensa:

Carta de Caça de animais conferem PVs para você assim que você as obtêm e, adicionalmente, também conferem PVs ao final da partida dependendo de quantas pegadas foram rastreadas.

As Cartas de Caça de pegadas conferem Cubos de Recurso, Cubos de Ação e/ou pontos de desenvolvimento.

Mais detalhes podem ser vistos na próxima página.



**Exemplo:** A Carta de Caça do tigre dentes-de-sabre, mostrada ao lado, possui um valor 2. Para obter esta carta durante a primavera, o jogador decide pagar 1 Cubo de Recurso branco e outro azul, para o suprimento comum. Ele também paga um Cubo de Recurso qualquer em um pilar livre da coluna onde está a ação de caça. O jogador recolhe a carta e recebe 1 PV imediatamente.

Durante o verão, esta mesma Carta de Caça custaria 2 Cubos de Ação marrons (existe um valor 2 indicado no canto superior esquerdo da carta).



## Cartas de Caça

Existem 2 tipos de Cartas de Caça no jogo: pegadas e animais.

### Animais



Os animais valem 1 ou 2 PVs quando são caçados.

### Pegadas



As pegadas lhe conferem pontos de desenvolvimento, Cubos de Recurso e Cubos de Ação. No canto inferior direito das Cartas de Caça de pegadas existe uma indicação da espécie a qual ela pertence (tigre dentes-de-sabre, rinoceronte ou mamute). Sempre que um jogador adquirir uma nova pegada, ele verifica se já possui pegadas da mesma espécie.

- Caso ele não possua uma pegada similar, ele simplesmente recebe a recompensa indicada (lado direito).
- Caso ele possua mais pegadas desta espécie, ele recebe não apenas as recompensas da Carta de Caça adquirida, mas também de todas as Cartas de Caça com a mesma pegada que ele tenha adquirido anteriormente.

*Observação: É uma boa ideia manter as Cartas de Caça das mesmas espécies em grupos, parcialmente sobrepostas.*

## Migração

Enquanto houver o que comer, as condições são favoráveis e a tribo irá se expandir e crescer.

**Primavera:** Com esta ação, o jogador pode aumentar a quantidade de pessoas no mapa. As ações de migração custam Cubos de Recurso de acordo com o Marcador de Custo. Caso pague 1 Cubo de Recurso, 1 novo Integrante da Tribo migra; caso pague 2 Cubos de Recurso, até 3 novos Integrantes da Tribo migram de seu tabuleiro de jogador para a peça inicial ou um de seus próprios acampamentos já presentes no mapa. Caso mais de um Integrante migre, então todos devem acabar no mesmo local do mapa (não é permitida a divisão, neste momento). Caso existam menos de 3 Integrantes da Tribo no tabuleiro de jogador, então este é o limite de Integrantes que podem migrar.



**Restrição:** Um jogador só pode ter tantos Integrantes da Tribo no mapa quanto for permitido pela capacidade de seus Acampamentos. Apenas os Integrantes da Tribo que estão no tabuleiro de jogador podem migrar para o mapa. No início da partida cada jogador começa com 1 Integrante da Tribo no mapa e 2 em seu tabuleiro de jogador. Para cada acampamento erguido no mapa, você posiciona um novo Integrante da Tribo na tenda em seu tabuleiro de jogador, proveniente do suprimento comum. O máximo que você pode ter são 10 Integrantes da Tribo (3 iniciais que podem, potencialmente, aumentar com a colocação dos seus 7 acampamentos).



Como erguer um acampamento é descrito em detalhes na próxima página.



*Exemplo: O jogador adquiriu uma Carta de Caça de pegada, que contém, como recompensa, um Marcador de Ação marrom. Ele já possui outras 2 pegadas de rinoceronte, logo, pela nova carta ele recebe não apenas 1 Cubo de Ação marrom, mas também 1 Cubo de Recurso cinza e outro amarelo, provenientes das cartas previamente adquiridas. Todos são pegos do suprimento comum e posicionados nos locais correspondentes de seu tabuleiro de jogador.*

**Pontuação de Final de Jogo:** O jogador adiciona os pontos de cada animal de uma mesma espécie. Cada pegada desta mesma espécie vale esta quantidade de pontos. Caso não exista o animal correspondente a uma pegada, então esta pegada não vale pontos.



*Exemplo: Pelo conjunto de mamutes acima, o jogador recebe  $4 \times 3 = 12$  PVs ao final da partida. Os tigres dentes-de-sabre valem  $2 \times 1 = 2$  PVs e a pegada isolada de rinoceronte não traz ponto nenhum ( $0 \times 1 = 0$  PVs).*

**Verão:** O jogador deve pagar tantos Cubos de Ação brancos quanto a quantidade de Integrantes da Tribo que irão migrar do tabuleiro do jogador para a peça central ou para um acampamento do jogador já posicionado. Caso mais de um Integrante migre, então todos devem acabar no mesmo local do mapa (novamente, sem divisões por enquanto).



*Exemplo: O jogador paga, durante a primavera, um Cubo de Recurso amarelo e um marrom ao suprimento comum e, adicionalmente, paga um Cubo de Recurso qualquer em um pilar livre da coluna onde está a ação de migração. Desta forma ele pode posicionar os seus 3 Integrantes da Tribo na peça inicial do mapa ou em um de seus acampamentos. No verão esta mesma ação iria custar 3 Cubos de Ação brancos.*



## Ações no Mapa (outono)

### Movimento no Mapa

Ao final do verão, cada jogador tem a oportunidade de mover seus Integrantes da Tribo no mapa. Cada Cubo de Recurso e/ou Cubo de Ação gasto, permite tantos passos quanto seu valor atual, conforme o Marcador de Custo no centro do tabuleiro apresenta. Adicionalmente, os jogadores podem gastar pontos de desenvolvimento (veja mais adiante).



Regras para movimento no mapa:

- Caso o jogador possa realizar diversos passos, ele pode dividi-los entre quaisquer Integrantes da Tribo presentes no mapa (por exemplo, 3 passos: um Integrante pode se mover 2 passos e outro se mover 1 passo).
- O jogador pode mover cada Integrante da Tribo apenas uma vez na rodada, e ele irá realizar uma ação ou receber uma recompensa apenas no espaço onde ele terminar seu movimento. É uma boa prática deitar cada Integrante da Tribo quando terminar seu movimento, indicando que ele está cansado e não pode se mover novamente na rodada atual. Na próxima rodada este Integrante da Tribo poderá se mover novamente (posicione-o novamente de pé).
- Integrantes da Tribo podem parar em Acampamentos, porém apenas nos seus próprios.
- Apenas 1 Integrante de Tribo pode se encontrar em um mesmo espaço do mapa. A ação de migração é a única exceção. Um Integrante da Tribo pode migrar para um Acampamento no mapa independente se ele já está ocupado por outro Integrante da Tribo, porém, assim que um Integrante da Tribo deixar este Acampamento, ele só poderá retornar se o Acampamento estiver livre.
- Um jogador pode mover Integrantes da Tribo através de espaços ocupados por Acampamentos ou Integrantes da Tribo de outros jogadores, apenas não pode terminar seu movimento nestes espaços.



### Erguendo um Acampamento

Caso um Integrante de Tribo de um jogador termine seu movimento em um local apropriado, ele pode erguer um Acampamento. O jogador escolhe um dos Acampamentos disponíveis. O Acampamento mostra a informação da quantidade de Integrantes da Tribo que são necessários no espaço (e arredores) onde será posicionado o Acampamento, bem como a quantidade que deverá fixar residência no Acampamento (em preto). Os Integrantes da Tribo que fixarem residência são selecionados pelo jogador entre aqueles que ajudaram a erguer o Acampamento. Eles retornam para a tenda no tabuleiro do jogador, enquanto os demais permanecem no mapa.

 Assim que um Acampamento for erguido, os PVs e pontos de desenvolvimento mostrados neste Acampamento são recebidos. Adicionalmente, cada novo Acampamento erguido traz um novo Integrante da Tribo para seu suprimento.

Vários Acampamentos podem ser erguidos na mesma rodada e um mesmo Integrante da Tribo pode auxiliar a erguer mais de um Acampamento por rodada.

**Observação:** A quantidade de Acampamentos e Integrantes da Tribo é limitada. Caso acabem os Integrantes da Tribo ou os Acampamentos de um jogador, ele não pode posicionar mais. Acampamentos nunca mudam de posição. Uma vez erguidos, eles permanecem lá até o final da partida.

Exemplo:

(A) O jogador azul paga Cubos de Recurso ao suprimento comum e move 2 de seus Integrantes da Tribo. Ele deita estes Integrantes da Tribo, indicando que eles já se moveram nesta rodada. Ele decide erguer o Acampamento mostrado, que necessita de 3 Integrantes da Tribo. O Acampamento é posicionado no mapa e 1 Integrante da Tribo fixa residência, e ele escolhe aquele marcado com um X vermelho, trazendo-o novamente para sua Tenda (os outros 2 permanecem no mapa). O Acampamento é virado para o outro lado, conferindo 3 PVs e 2 pontos de desenvolvimento.

(B) Um Integrante da Tribo ainda pode se mover no mapa. Este jogador aproveita a oportunidade para movê-lo, pagando um Cubo de Recurso de valor 1, deitando-o, logo em seguida, no espaço vizinho. Ele pode erguer um Acampamento lá. Este Acampamento requer 1 Integrante da Tribo, que permanece no mapa. Esta ação rende outro ponto de desenvolvimento.



## Espaços Especiais

Existem alguns espaços especiais no mapa, que trazem recompensas durante ou ao final da partida.



**Espaços para Acampamentos:** Conforme explicado anteriormente, caso um Integrante da Tribo termine seu movimento em um destes espaços, ele pode erguer um Acampamento utilizando Integrantes da Tribo em espaços adjacentes.



**Marcadores de Pesca, Caça e Coleta:** Quando um Integrante da Tribo para em um destes espaços, o jogador pega o respectivo Marcador para si. Eles funcionam da mesma forma que suas respectivas ações.

Os Marcadores de animais são equivalentes as Cartas de Caça, o que significa que eles conferem 1 PV imediatamente e também contam na pontuação final.



**Ícones de Ação:** Caso um Integrante da Tribo termine seu movimento em um ícone de ação, o jogador recebe o Cubo de Ação correspondente. Este tipo de espaço pode render recompensas diversas vezes durante a mesma partida, mas, como você deve terminar seu movimento nele para isto, ele só poderá ser utilizado novamente em uma próxima rodada, depois que o espaço estiver novamente vazio. É possível mover o mesmo Integrante da Tribo novamente para o mesmo local (mas não na mesma rodada).



**Menir A (8x):** Caso um Integrante da Tribo termine seu movimento em um Menir, ele coleta este marcador para seu suprimento. Cada Menir deste tipo vale 2 PVs ao final da partida.



**Menir C (6x):** Ao final da partida, o jogador com a maior quantidade de espaços adjacentes a este Menir (incluindo o próprio espaço do Menir) recebe 5 PVs. O jogador com a segunda maior quantidade recebe 2 PVs. Em caso de empate, a recompensa pela posição é dividida (arredondada para baixo). Caso mais de um jogador esteja empatado em primeiro, não são distribuídos pontos pela segunda posição. Menires deste tipo nunca deixam o mapa.

**Maioria:** Para o cálculo da maioria, Integrantes da Tribo valem 1 unidade e Acampamentos, 2 Unidades. Mas apenas o maior valor de um espaço é levado em conta, logo, se existem Integrantes da Tribo em um Acampamento, este espaço conta como apenas 2 unidades.



**Menir B (6x):** Ao final da partida este Menir garante 1 PV para cada espaço adjacente ocupado (por Integrantes da Tribo ou Acampamentos), incluindo o próprio espaço do Menir. Menires deste tipo nunca deixam o mapa.



Exemplo: O Menir mostrado vale 3 PVs para o jogador verde e 2 PVs para o jogador azul.



Exemplo: Na situação ilustrada o jogador roxo possui 3 unidades, enquanto o amarelo e o azul possuem 2 unidades cada (Integrantes da Tribo azul no Acampamento não contam). O jogador Roxo recebe 5 PVs e os jogadores amarelo e azul recebem 1 PV cada (dividem a recompensa).

Observação: Um Integrante de Tribo ou Acampamento pode ser contabilizado para diferentes Menires.

## Ação Opcional: Gastando Pontos de Desenvolvimento

Os jogadores podem, a qualquer momento durante sua jogada, gastar pontos de desenvolvimento. Isto é indicado recuando o Marcador de Desenvolvimento em sua respectiva trilha.



Para cada ponto de desenvolvimento gasto, o jogador pode girar 1 Marcador de Custo em 1 espaço para qualquer direção, ou girar seu próprio Marcador Climático 1 espaço no sentido horário. **O Marcador de Custo central nunca pode ser girado e esta regra não pode ser alterada por nenhuma ação (porém ele é alterado a cada nova rodada).**

Exemplo: Um jogador não possui Cubos de Recurso amarelos e azuis, mas ele realmente quer pegar uma Carta de Ritual de valor 3 durante a primavera. Ele gasta 2 pontos de desenvolvimento e gira o Marcador de Custo em 2 espaços no sentido horário. Com este novo custo ele pode pagar os Cubos necessários e realiza a ação que ele queria.



Para cada ponto de desenvolvimento gasto, o jogador pode mover um Integrante da Tribo em 1 espaço durante o outono. Isto pode ser utilizado mesmo que o jogador não tenha gasto nenhum Cubo de Recurso para movimento.



Gastar 2 pontos de desenvolvimento permite ao jogador receber qualquer Cubo de Recurso do suprimento.



Gastar 3 pontos de desenvolvimento permite ao jogador receber qualquer Cubo de Ação do suprimento.



Cada Cubo de Recurso ou de Ação pode ser convertido em 1 ponto de desenvolvimento. Este ponto de desenvolvimento pode ser gasto para qualquer uma das opções descritas anteriormente.

Exemplo: Durante o verão, um jogador possui apenas 1 Cubo de Ação vermelho e outro marrom, mas ele gostaria de adquirir um Marcador de Coleta. Ele possui 2 pontos de desenvolvimento. Ele descarta 1 Cubo de Ação marrom para o suprimento para receber 1 ponto de desenvolvimento. Agora ele pode comprar 1 Cubo de Ação vermelho gastando os 3 pontos de desenvolvimento, para poder pegar o Marcador de Coleta.

## Final da Partida

A última rodada é indicada pela colocação do último Marcador de Custo no Tabuleiro Central. A partida acaba após 5 rodadas.

**Após o final da última rodada, na ordem dos jogadores, cada jogador pode realizar uma única ação adicional com os Cubos de Ação remanescentes (usando as regras do verão).** Quando todos os jogadores realizarem esta ação ou passarem, começa a pontuação final.



Cada 3 pontos de desenvolvimento valem 1 PV. Antes de realizar esta pontuação, os jogadores podem converter todos os Cubos de Recurso e/ou Ação remanescentes em pontos de desenvolvimento.



Todas as linhas horizontais da rocha de pintura rupestre valem PVs de acordo com quão completa a linha se encontra. 1/2/3 Marcadores em uma linha conferem 1/3/6 PVs respectivamente, independentemente da posição dos marcadores dentro da linha horizontal.



As Cartas de Caça valem, para cada espécie, a soma dos PVs indicados nelas multiplicados pela quantidade de pegadas correspondentes da mesma espécie.

*Observação: Não esqueça de contar também as Cartas de Ritual e Marcadores de Animal coletados do mapa e que tragam o animal correspondente.*

Os jogadores registram os PVs recebidos na trilha de pontuação. **O jogador com a maior pontuação é o ganhador.** Em caso de empate, o jogador com a maior quantidade de Acampamentos erguidos é o ganhador. Caso o empate persista, então ambos dividem a vitória.

Veja mais sobre o jogo em nossa página:



## Créditos

Autor: Attila Szőgyi. - Gráficos: Attila Szőgyi, Gyula Pozsgay. - Regras em português: Romir G. E. Paulino. - Revisão das regras: Thiago Leite

Publicado e distribuído no Brasil por: Meeple BR • © 2020 Meeple BR • Todos os direitos reservados •

Ymir Distribuidora de Jogos de Tabuleiro EIRELI - Rua das Andorinhas, 197, Embu Guaçu/SP - 06.900-000 - Brasil

[www.meeplebr.com](http://www.meeplebr.com)



Conseguir Marcadores de Coleta do mesmo tipo também conferem PVs. 1/2/3/4/5 marcadores iguais valem 1/3/5/8/12 PVs respectivamente.



Menires conferem pontos baseados nas condições mostradas em cada um.  
*Dica: Para facilitar a pontuação dos Menires, vire-os com o verso para cima após contabilizar cada um deles.*



Por último, cada Carta de Ritual vale PVs, caso suas condições tenham sido satisfeitas.



[www.meeplebr.com](http://www.meeplebr.com)



**meeplebr**

## Cartas de Ritual



Ao final da partida, o dono das respectivas cartas recebe os pontos de vitória indicados, caso as partes destacadas de sua rocha de pintura rupestre estejam completas.



Ao final da partida, cada conjunto de 2 ou 3 Marcadores de Coleta trazem 3 ou 5 pontos de vitória para o dono das respectivas cartas.



Ao final da partida, todos os peixes indicados valem 1 PV para o dono das respectivas cartas.



Ao final da partida, cada conjunto de 3 diferentes tipos de peixes valem 3 PVs para o dono desta carta.



Ao final da partida, caso o dono desta carta tenha alcançado o espaço 15 da trilha de pesca, ele recebe 6 PVs.



Ao final da partida, cada tigre dentes-de-sabre / rinoceronte / mamute (carta ou marcador) vale 1 PV para o dono das respectivas cartas.



Ao final da partida, cada pegada de tigre dentes-de-sabre / rinoceronte / mamute vale 1 PV para o dono das respectivas cartas.



Ao final da partida, cada Integrante da Tribo localizado em espaços de água / rocha / floresta vale 1 PV para o dono das respectivas cartas. A peça inicial não conta como nenhum destes terrenos.



Ao final da partida, cada Acampamento próprio erguido vale 1 PV para o dono desta carta.



Ao final da partida, cada Menir A coletado vale 2 PVs para o dono desta carta (além da pontuação normal dele)



Ao final da partida, cada Integrante da Tribo próprio presente no tabuleiro do jogador vale 2 PVs para o dono desta carta.



Ao final da partida, cada 2 pontos de desenvolvimento restantes valem 1 PV para o dono desta carta (além da pontuação normal de final de jogo).



Ao final da partida, cada Carta de Ritual adquirida vale 1 PV para o dono desta carta.



Ao final da partida, cada 2 Marcadores de Coleta valem 1 PV para o dono desta carta.



Ao final da partida, cada linha horizontal completa na rocha de pintura rupestre do jogador vale 2 PVs para o dono desta carta (além da pontuação normal dela).



Ao final da partida, cada 3 passos na trilha de pesca valem 1 PV para o dono desta carta.



Ao final da partida, cada conjunto de 3 diferentes animais (carta ou marcador) valem 5 PVs para o dono desta carta.



Ao final da partida, o dono desta carta pode fazer os pontos de outra Carta de Ritual uma segunda vez. Esta Carta de Ritual sozinha não vale nenhum PV.