

SECOND EDITION

# NEANDERTHAL

A GAME OF THE ORIGINS OF CULTURE FOR 1 TO 4 PLAYERS

尼安德特人中文规则简版

翻译：体力无限男

BY PHIL EKLUND

“人类学最大的谜团是45000年前,被冰雪覆盖着欧洲所引发的文化革命.” . 古人(The Archaics),尼安德特人(Neanderthals),和最近来到这里的克罗马农人(Cro-Magnons),他们在这一百万年里没有改变手斧技术,也没有留下任何宗教,仪式,科学,文化,艺术等记录,突然间一次文化爆发,出现了大量岩画,人体装饰,雕刻金星的图样,有目的性的墓葬以及新的便携式工具等等内容.这场革命从一个人种扩散到另一个人种,每个人种在一百万年中都没有进行过任何文化活动并且都具备高级的大脑.他们利用自身的大脑做了些什么或者可能改变的行为,并没有在考古学记录中展现出来.在这个游戏中,展现出他们在完善他们的语言技巧,打开脑域和启用语言流动性之间的门户到一个零界点.”<sup>1</sup>

## A.概述

三位玩家分别扮演古人<sup>2</sup>(绿色玩家),尼安德特人<sup>3</sup>(黄色玩家),以及克罗马农人<sup>4</sup>(红色玩家),在45000至35000年前的最后一次冰河期期间在欧洲为生存而战斗的人种.游戏开始时你具有一个语音(即.说出的词语,而不是思维)和一个性趣向(乱交,后宫,或配对).你的橘色,黑色和白色圆片分别代表你的社会词汇,技术词汇和自然词汇.用他们来成为长老或丈夫,或者去争取女儿卡牌上所代表的文化.

夺回狩猎冰河时代巨型动物的词汇.也会传递给你的下一代.

你培养出来的女儿们开启了精神门户,最终引发了一场文化革命,并变成了部落文化.从历史上看,游戏结束时所有的物种灭绝了,除了克罗马农人的后代(就是我们!)

- **回合.**每个回合代表40代(大约800年).每一回合有六个阶段(A1)在每个阶段中,每个玩家在进入下一个阶段之前执行他们的行动.
- **术语.**游戏中术语通过**粗体字**,或**斜体字**标注.大写字体被部落角色的词汇表标注(玩家帮助卡).
- **黄金规则.**如果卡牌上的文字与这些规则相冲突,卡牌规则优先.如果玩家帮助卡上的文字与这些规则相冲突,这些规则优先.

- 与格陵兰人混合游戏。参考(K1). 格陵兰人也处于主导地位,因此使用相同的规则,机制,和游戏组件。
- 与格陵兰人游戏的不同之处. 除此之外,尼安德特人引用了新的概念(语音,性取向,暴风雪,捕食者,采集,门户,创新,漫游者,先决工具,和成熟),尼安德特人使用不同的圆片管理 (B3),一个新的生火者 (D4),和新的进阶 (E2),结婚 (E3),以及长者行动(I3). 因为游戏中不能重投骰子,回合将变得很快. 突袭者只能作为单独的追求者(E3)尝试通婚,不能作为一个突袭者团体,并且不能突袭家畜。

## A1. 尼安德特人游戏流程 (每回合六个阶段)

- 事件和文化竞拍(D部分).**作为回合的开始,展示一张女儿卡. 来表示起始玩家(A2)和回合的事件图标(请查阅玩家参考卡),所有玩家从上到下执行. 然后根据女儿卡底部现实的内容进行竞拍(D7).
- 分配猎人(E部分).**所有玩家分配各自未分配的部落成员到狩猎种群中(E1), 变成长者(E2), 或进行求爱(E3).
- 谈判, 攻击, 与采集(F部分).**
- **贿赂.**只要一个谈判中有一个首领,玩家们可以贿赂其他玩家,让他们从有竞争种群中和平的撤回自己的猎人,包括与他们的女儿结婚(F1).
- **攻击骰子.**玩家们必须使用他们的猎人去攻击同一张卡牌上的其他猎人(F2).
- **采集物种**为他们占据的每个采集种群(F3)增加一个婴儿.
- 4. 为狩猎投掷骰子(G部分).**所有玩家为狩猎投掷骰子,为每个分配的猎人投掷一个骰子.如果命中的骰子数量至少等于"命中骰子"的骰子数,增加一个新的婴儿(即.下一代未被分配的部落成员)并且/或者释放对应颜色的专属圆片到你的词汇中.
- 图标 = 每个 为一点命中. 图标 = 每个 或 为一点命中.
- 狩猎消耗.**骰子结果显示的冻伤和咬伤图标表示猎人被杀死,无论狩猎是成功还是失败(G0).
- 求爱.**对一个异族的成熟女儿求爱成功放置一个丈夫(G1).

- **发明.**拥有一张特定的  卡(发明)允许投掷一个  被计做  (G2).
- **竞争.**在一个种群中进行竞争时,第一个狩猎成功的玩家会让其他玩家的猎人空手而归(G3).
- **捕食者.**一个成功的大型狩猎活动后,移动猎人到本行中最近的捕食者来进行第二次狩猎 (G4).
- **战利品.**种群战利品可以增加到你的构成区域中 (G5),而留下的空白位置不能被其他卡牌取代.发明卡或驯养的动物可以收到你的手中(G6),但是此行中的位置将被其他卡牌取代.
- **幸存者.**幸存下来的猎人将被返回到你的未分配部落成员中(B0).

**5. 驯养动物 (H 部分).**你构成区域中的每张成熟  卡给你婴儿并且释放指定的圆片.

**6. 长者行动 (I 部分).**你可以执行一个行动:

- **门户行动**(只限于语音)从你的词汇中增加一个门户圆片到你的大脑地图中 (I1).这个行动可以将你的角色板翻转到部落面.
- **创新行动**(只限于语音)释放一个对应颜色的圆片到你的词汇中 (I2).
- **长者行动**(只限于部落)从你的手中打出一张  或  卡牌到你的构成区域中 (I3).执行一个长者行动,你需要一个特定级别的长者(即.你角色板中标注的级别).你还必须将一个对应颜色的词汇圆片放置到  或  卡上.

## A2. 玩家顺序- 阶段 1 & 2

回合女儿卡中间的左侧图标现实的颜色为**起始玩家**颜色,并且这个颜色下一个显示的颜色是第二名玩家.起始玩家首先执行这两个阶段,然后是第二名玩家,然后是最后一名玩家执行.

- **军事会议.**如果回合卡显示你是起始玩家并且在回合开始时你有一个级别4的长者(战士),你可以指定其他玩家作为整个回合的起始玩家和第二名玩家.

## B4.部落成员的使用方式

游戏提供给你18个对应玩家颜色和1个Alpha的部落成员。你可以使用你的Alpha部落成员作为普通猎人。除非你具有一个或多个级别3,4,5的长者(E2),否则他不具备任何特殊能力。

- **Alpha猎人转换.** 在任何阶段中,如果你的Alpha部落成员在死亡堆中或者永久分配到一个长者或丈夫时,你可以将你的Alpha猎人与一个未分配的部落成员进行转换。

## C.游戏设置

1. **事件.**拿取女儿卡,并随机拿取10张组成一个随机面朝下的牌堆.把剩余的放到一旁以便之后使用。
2. **抽牌堆.**拿取北欧种群(牌背有对应属性),随机洗混组成面朝下的牌堆.根据以上方式将南欧种群组成牌堆,并放到北欧种群牌堆的下面。<sup>9</sup>
3. **欧洲种群.**展示北欧种群牌堆和南欧种群牌堆顶部的六张卡牌,分别放到对应牌堆的右侧面朝上一个挨着一个的组成一行.这两行被称为北部行和南部行。
4. **初始玩家板.**随机分配给每位玩家一张角色板 (红色, 黄色, 或绿色). 将角色板语音的一面朝上,放置到你的面前(显示着大脑的一面)作为你的初始构成区域; 参考盒子侧面。
5. **性取向卡牌.**将三张右上角有 的双面卡牌的每一张分配给每位玩家.每位玩家选择一个性取向并选择面朝上或面朝下放入各自的构成区域中。<sup>10</sup>
6. **初始部落.**每位玩家获得对应玩家颜色的18个部落成员和巨型部落成员(Alpha)

放置6个部落成员到你角色板的下面;这些部落成员是你的未分配的部落成员. 将另一个部落成员放入左下角的长者点中(标记有一个向下箭头的位置); 这是你的生火者. 将你的Alpha部落成员和其他部落成员与其他玩家的Alpha部落成员和其他部落成员放到一起组成一个公共死亡堆. 你最好是用一个小碗来来盛放死亡堆,这样可以与活着的部落成员区分开.



**7. 初始圆片.**每位玩家初始拥有三种颜色的圆片,每种颜色的圆片各有五个. 将这15个圆片放到角色板旁边.这些圆片称为你的词汇.



**初始门户.**在大脑地图上标记向下箭头的位置中分别放置一个特定颜色的圆片.

- **生火者.**放置一个黑色圆片到你的生火者的下面来表示游戏开始是他并不成熟.
- **MPI圆片.**放置对应数量的圆片到你的性取向卡上(B3).

## C1.二人游戏

选择两种随机文化,第三种文化卡不使用.

- **起始玩家.**如果玩家颜色不是游戏分配的起始玩家颜色,第二位玩家成为起始玩家.
- **6个门户才转换成部落制,而不是5个门户时转换.**

## D. 阶段 1, 事件 & 文化竞拍 (玩家顺序)

- 起始玩家 展示女儿卡以及在每个 A2 决定起始玩家.
- 事件 所有玩家根据卡牌上的事件图标从上到下依次结算 (D1- D6)
- 文化竞拍 语音面的玩家竞拍一张女儿卡 D7.

### D1. 全球变冷 和 全球变暖 (太阳图标)<sup>11</sup>

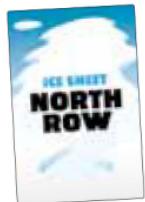


全球变冷图标的意思是,你拿取北欧牌堆顶部的一张卡牌,不展示它,并使用它作为一个冰盖替换北部行中巅峰值最小的卡牌 (B1). 这张被替换的卡牌直接向南移动到南部行,替换下面一张南部行中的卡牌,南部行中被替换的卡牌将被移出游戏.

- **冰盖.**冰盖具有非常高的巅峰值,因此它除了会受到"冰川溶化" (下一个重点)的影响外,不会被其他环境影响而改变.如果北部行整行都是冰盖,直接将一个冰盖向南移动到任何可用的空白位置中,或者替换巅峰值最小的南部卡牌.

**举例:** 全球变冷后.北部行有三张巅峰值分别为12,23,和27的卡牌,巅峰值

12的卡牌向南移动替换掉南部行中对应列的卡牌,并从北欧牌堆拿取一张面朝下的卡牌放到原先巅峰值12的卡牌位置上来表示北欧正在扩张的冰盖.



全球变暖图标的意思是,你展示出南欧牌堆顶部的一张卡牌,然后替换南部行中巅峰值最小的卡牌,并将这张巅峰值最小的卡牌直接向北移动到北部行,替换北部行空白的位置或将替换的卡牌移出游戏.然而,如果北部行已经有一个冰盖,将冰盖翻面到没有冰的一面,然后将移动到北部行的卡牌移出游戏.

- **冰川溶化.** 在新卡牌被放置之后,全球变暖融化任何南部行中的冰盖. 这个意思是将南部行中的冰盖卡牌翻到面朝上.

## D2. 温暖冰川 (冰川图标)<sup>12</sup>



从未使用的牌堆中随机拿取另一张女儿卡,不要查看其内容并放置到游戏事件牌堆的底部,游戏又增加了一回合.

## D3. 长者死亡(骰子-头骨图标)



每位玩家投掷等同于"骰子-头骨"图标数量的骰子,如果你有任何(A1.6)长者,投掷出的对应数字级别的每个长者将会死亡. 死亡的长者放回到死亡堆中,如果死亡的长者不成熟,将圆片放回到玩家的词汇中. 如果没有被影响到的长者,不会产生任何效果.

## D4. 混乱 (彗星图标)<sup>13</sup>



如果"彗星"图标出现,所有玩家移除至少一半各自未分配的部落成员,即. 你库中所有的标记物,包括你的Alpha部落成员和异族的漫游者(D6). 如果你拥有长者的话,你也要失去一个长者(根据你的选择,成熟的或者不成熟的). 将移除的长者放入死亡堆中.



**混乱免疫.** 如果你未分配的部落成员数量小于或等于你的词汇数量 (B3),你将安全的度过混乱阶段. 如果是部落制,如果你有一个处于级别1点位中成熟的首领,在混乱中你同样是安全的. 反混乱保护会显示 图标.

- **生火者.** 如果你有一个成熟的生火者在级别6点位中,在混乱中你失去的部落成员将向下取整而不是向上取整, 并且你不用失去一个长者.
- **性取向决定.** 如果你在混乱事件中失去任何成员,你可以翻转你的性取向卡到另一面, 释放卡牌上的任何MPI 圆片 (**B3**).如果新的性取向需要MPI圆片, 这些必须添加或者性取向转变失败.

**注意:**如果你转变成乱交(*promiscuous*), 游戏将不再允许你放置丈夫, 但是保留你已经放置并已经结婚的丈夫.

**举例:** 在一个混乱事件中,古人有三个未分配的部落成员(包括他的Alpha).玩家处于语音面并且有一个生火者,这允许玩家失去部落成员时向下取整并且长者不会死亡.因此玩家失去了一个部落成员,如果玩家没有生火者将会失去两个部落成员,由于玩家失去了部落成员,玩家可以将性取向卡牌翻面.

## D5. 暴风雪 (暴风雪图标)<sup>14</sup>



"暴风雪"图标的意思是每位玩家选择弃除他们不能供养的家眷.你需要两个未分配的部落成员(包括Alphas和异族漫游者)去供养一个家眷.

- **家眷.**你构成区域中的每一个长者,未婚的女儿,以及驯养的动物都视为一个家眷.不能供养的长者放入死亡堆,不能供养的女儿和家畜被移出游戏.丈夫不属于家眷.
- **不成熟的家眷.**不成熟的长者,女儿,和家畜同样属于家眷.如果失去,释放他们的圆片并返回到你的词汇中 (**B3**).

**举例:**在暴风雪中,你有5个未分配的部落成员,2个未婚的女儿,2个长者,和1个家畜.你的5个部落成员只能供养2个家眷,你选择失去家畜和两个长者来保护两个未婚女儿.

## D6. 漫游者 (眼睛-翅膀图标)



漫游者是被另一位玩家控制的一位玩家颜色的部落成员.如果你在混乱事件中失去最多的部落成员,根据事件卡上显示的每个眼睛-翅膀图标,从死亡堆中拿取你颜色的一个部落成员.如果玩家们失去的部落成员相同,根据玩家顺序(A2)查看谁的部落成员变成漫游者.你复活的这些部落成员称为漫游者,并放置他们到另一位玩家的未分配部落成员中.在三人游戏中,你可以选择将漫步者分给一位玩家或两位玩家.一旦分配完,这些具有你的玩家颜色的漫步者将为别人服务.漫步者将被视为别人的部落成员,但是有以下几点不同:

- **监护人.**任何被分配到种群卡上的漫步者必须至少有一个非漫游者猎人作为监护人进行陪同.为了避免混淆,将监护人放到漫步者的上面来区分身份.
- **漫步者不能变成Alpha猎人,长者,或丈夫.**
- **胜利计分.**每个漫游者根据其颜色计算胜利点数,而不能计入他们所处营地的所有者 .

**举例:**尼安德特人只剩下三个未分配的部落成员,并且其中的两个是红色的漫游者.

玩家受到混乱事件的影响(或者失去一些其他部落成员),并且必须失去两个部落成员.玩家选择两个红色部落成员死亡,将他们放入公共死亡堆.(这里只是模拟了同化作用,而并非所有异族成员必须先死).

## D7. 文化竞拍(只限于语音)<sup>15</sup>

在卡牌事件结算之后,所有角色板语音面朝上的玩家可以进行竞拍.部落制玩家不能参与竞拍(因为他们的部落文化已经被他们的语言禁忌和传统所束缚).

---

**例外:**具有后宫(harem-holding)性取向的部落在文化竞拍阶段视为语音面玩家,但是他们的出价折半(没有舍入).如果一张卡牌没人竞拍,直接将其移出游戏.

---

- **竞拍媒介.**你只能使用你的卡牌中部显示颜色的词汇圆片来竞拍.所有圆片具有相同价值.

- **竞拍流程.**任何语音玩家可以宣布自己竞拍的圆片数量并且任何其他语音玩家可以宣布与这个数量相同或者增加数量,你不需要指定圆片颜色.当没有玩家愿意出更高的数量时,最高竞拍者获得胜利,并且失败者拿回他们竞拍的圆片.

- **最低竞拍.**最低竞拍为一个圆片.
- **平局.**如果竞拍平局,根据玩家顺序结算(A2). 有爱心的女人(caring woman)也可以打破平局.

- **胜者.**如果你赢得竞拍,将赢得的女儿卡翻

转180度放入你的构成区域,因此她的侧面直立在你面前. 将你竞拍的圆片放到她的上面,这表示她还不成熟,并且不能激活她的能力(B3).



**举例:**慷慨的女人(generous woman)正在竞拍,她需要黑色或橘色媒介来竞拍.

红色玩家和黄色玩家每人出价一个橘色圆片,并且没人出更高的数量. 由于**黄色玩家**是起始玩家,他赢得了竞拍并将这张女儿卡放入他的构成区域中,并将一个橘色圆片放到卡牌上.**红色玩家**将他竞拍的圆片返回到他的词汇中.

**举例:**一个具有橘色媒介女儿正在竞拍.但是古人只有一个橘色圆片,并且是唯一的语音玩家,因此他可以用一个橘色圆片来购买这个女儿卡(最低竞拍为一个圆片).这张女儿卡被放入他的构成区域中,并将一个橘色圆片放到其上. 如果另一位玩家是一个具有后宫性取向的部落制玩家,这名玩家也可以参与竞拍.如果他是起始玩家,他可以出价两个橘色圆片(每个计做一半)并赢得竞拍.如果他的顺位低于竞标对手,他可以出价三个橘色圆片来赢得竞拍.

## E. 阶段 2, 分配猎人 (玩家顺序)

根据玩家顺序(A2),每位玩家分配各自未分配的部落成员并放置到一张卡牌上,可以是一张种群(狩猎),角色板(进阶),或一张女儿卡(求婚).你可以按照任意顺序分配.

- **分配限制.**你可以分配任意多个部落成员到一张种群卡上,或者保留一些未分配的部落成员.每个长者槽或每张女儿卡只能放置一个部落成员.你可以放置不同的部落成员到多张卡牌上.

### E1. 狩猎种群

狩猎一个展示的种群时,直接将猎人放置到种群卡牌上面.



**狩猎先决工具.**除非你有一张种群卡狩猎结果行列出的一个或两个先决工具,否则你不能在这张卡牌上放置任何猎人.举例,为了狩猎草原野牛(teppe bison),你的词汇中需要有一个黑色圆片来表示捕捉用语.这个圆片必须是你词汇中的一部分(B3),它不会因为狩猎被消耗.如果你狩猎多张需要先决工具的卡牌,你需要有足够的圆片来对应狩猎.<sup>16</sup>

**注意:**把猎人放置到卡牌上是让你在阶段4中有资格去投掷狩猎骰子,即使如果在那个时候你的词汇中已经没有先决工具,你依然可以狩猎.

### E2. 长者以及进阶到长者



将一个未分配的部落成员进阶成长者状态时,将他的标记物放置到角色板上一个长者级别上.这是一个永久分配(E4),并且一旦他成熟了,他所列出的收益将会生效(B3).游戏中有6个长者级别: 1 = 首领 (只能用于部落中), 2 = 萨满 (只能用于部落中), 3 = 破碎者, 4 = 战士, 5 = 捕猎者, 6 = 生火者

- **进阶花费.**除非你进行免费进阶,否则你必须放置一个对应长者级别图标相同颜色的语言圆片到方块下面(橘色,白色,或黑色).这个圆片表示他还沒有成熟.一旦成熟了(即.他的圆片在 B3 时被释放),他列出的所有技能都被激活了.
- **限制.**一个级别限制你只能有一个长者,并且长者不能改变级别.

- #### ● 阶段1(事件)长者收益.

首领在混乱时会保护你的部落。

如果你是起始玩家,战士允许你指定另一名玩家为起始玩家.

- #### • 阶段2(分配猎人)长者收益:

<sup>17</sup> 生火者让你免费进行长者讲阶。

- #### ● 阶段3(谈判/攻击/采集)长者收益.

首领允许你猎人去谈判(F1)。

- 战士允许组成战争团体

#### ● 阶段4(狩猎)长者收益.

生火者保护你的猎人不被冻伤。  
粉碎者,捕猎者和战士给你的Alpha猎人特殊力量(E5).

- #### ● 阶段6(长者行动)长者收益。

首领让你免费执行长者行动。

萨满,粉碎者,或捕猎者可以执行一个

长者行动(I3).

- 常规长者收益.所有部落长者增加手牌上限(B2).

- **先决条件圆片.**如果是语音面,你不能进阶一个级别3,4,5的长者,除非你在某一个区域中有三种门户(I1) 即,拥有三种颜色圆片每种各一个.这与先决工具类似(E1),除了所需要的是门户圆片.



**举例:** 你有一个黑色维纳斯门户和两个萨满门户(白色和橘色). 这样在你的社会脑域中  
你有三个颜色的门户, 满足一个战士的先决条件(级别4). 在阶段2中, 你通过放置标记物到一个橘色圆片上将一个猎人进阶成一个战士, 就像角色板左上角表示的那  
样. 这个角色圆片表示这个长者还未成熟.

### E3. 求爱

每位玩家可以分配一个未分配的部落成员作为一个**追求者**, 每个女儿最多有一个, 被  
放置到女儿上的人正在进行求爱. 一个具有任何性取向的追求者可以追求任何女儿(成  
熟或者不成熟, 异族的或者本地的, 结婚的或者单身的). 一个追求者可以在阶段4中变成  
一个丈夫.

---

**重要:(萝莉规则)**如果女儿不成熟, 求爱总是会失败的, 你不应该给一个  
不成熟的女儿分配求婚者, 除非你认为女儿在求婚时成熟了.

- **收益.** 如果你的追求者变成了一个不成熟的丈夫, 每个F2中他的攻击能力是受限的.  
如果他随后成熟了(即. 他的圆片在B3中被释放了), 他让他的妻子变成一个不依赖他  
人的人, 抵挡追求者来保护她, 并且在游戏结束时拥有VP分数. 如果你是一夫一妻制,  
一个丈夫(成熟或者不成熟)将需要解锁你的女儿的收益.<sup>18</sup>

### E4. 永久分配

将未被分配的部落成员放置到角色板上(E2) 或者放置到女儿上的丈夫盒中(E3)是一  
个**永久分配**. 这个意思是指这个部落成员将不算做未被分配的部落成员(即. 在混乱中)  
并且在阶段4 中不会返回到你的未被分配的部落成员中.

---

- **苏丹王的例外.** 如果性取向为后宫(harem-holding),在阶段2中你可以将你构成区域中的丈夫在你的未结婚的成熟女儿卡之间进行移动.这对于阻挡追求者是非常有用的.
- **几乎灭绝的例外.** 如果你在开始这个阶段时没有未分配的部落成员,你可以将一个或两个长者或丈夫作为未分配的部落成员进行分配.如果你的部落成员都死了,你将变成一个拉撒路物种(J1).

## E5. Alpha猎人

你的Alpha猎人被视为任何其他猎人,除非他通过长者(E2)获得特殊力量.游戏中有三种特殊力量,大型猎物,小型猎物或棍棒.你的Alpha猎人可以拥有一个,两个,或全部三个特殊力量.

- **创造.** 游戏开始时,你的Alpha猎人在死亡堆中,如果你有一个级别3,4,或5的长者时,你可以通过Alpha猎人转换(B4)建立一个Alpha猎人.



**大型猎物.** 如果你有一个破碎者,你在"大型猎物"物种卡上的Alpha猎人可以视为投掷一个,而无需真正投掷骰子.



**小型猎物.** 如果你有一个捕猎者,你在"小型猎物"物种卡上的Alpha猎人可以视为投掷一个,而无需真正投掷骰子.



**棍棒.** 如果你有一个战士,在阶段3的攻击投掷时,你处于同一地点中的猎人和Alpha猎人组成战争团体(F2).此外,你在一个"棍棒"物种(包括女儿卡)上的Alpha猎人可以视为投掷一个,而无需真正投掷骰子. 注意在攻击投掷时(F2),Alpha猎人必须像其它猎人一样进行骰子的投掷.

**重要:** 在你投掷狩猎骰子之前,你必须决定使用一个特殊力量.如果你选择不使用,他就会像其他猎人一样投掷骰子.

- **胜利分数.** 如果他有任何可用的特殊力量,你的Alpha猎人在游戏结束时会给你带来VP(J0). 然而,为了获得Alpha VP,他必须是一个未分配的部落成员,而不能是一个长者或丈夫.

**举例:** 你的"自然脑域"有一个黑色,一个白色,和一个橘色门户,并且进阶了一个捕猎者.一旦这个长者成熟并且没有死亡,他将允许你的Alpha猎人在进行小型猎物的狩猎中自动投掷出一个 .

## F. 阶段 3: 谈判, 攻击 & 采集

### F1. 谈判 (两个语音面玩家不允许谈判)

如果你和你的一个对手在同一张卡牌上有各自的部落成员时,或者你的一个对手角色板上有你的部落成员时,你可以和他进行一个公开的谈判. 谈判的一方或双方必须拥有一个级别1的部落首领. 一个部落制玩家可以建议一方和平的离开一张卡牌: 要求, 交换, 或提供手牌或提供构成区域中成熟的卡牌(包括未结婚的女儿), 提供或要求未结婚的成熟女儿进行婚配(允许异族区域中的一个丈夫通过一次自动成功求婚投掷(G1)进阶成一个成熟的丈夫), 或者达成一个在未来回合中的约定.

- 离开. 在这个阶段中, 只有当所有具有部落成员其他玩家允许你离开时, 你的猎人才可以离开. 如果你的猎人离开了, 将他们返回到你的未分配部落成员中(因此他们在这个回合不能做任何事情), 否则让他去娶一个异族新娘(G1), 如果拥有未婚女儿的玩家同意的话. ☒

**注意:** 在交易中, 手牌必须与手牌交换, 构成区域卡牌必须与构成区域卡牌交换.

- 离婚. 你的丈夫可以通过谈判离开女儿, 并加入到你未分配的部落成员中.
- Oook 规则. 在谈判中, 一位语音面玩家除了说"yes"(oook!)或"no"(ook ook), 也没什么可说的了.

### F2. 投掷攻击骰子<sup>19</sup>

你的猎人必须攻击相同卡牌上的其他猎人, 并通过投掷你猎人数量的骰子来进行攻击. 每张卡牌允许每位玩家进行一次攻击投掷. 除了战争团体(参考下面章节), 每个 ☒ 将杀死受害者选择的一个自己的猎人.



**最多火石顺序.** 拥有最多黑色圆片的玩家先进行攻击 (**A3**). 也就是说, 拥有最多黑色词汇圆片的玩家先投掷骰子并结算伤害, 然后下一个攻击者进行攻击, 以此类推. 你可以在多个防御者当中分配死亡.

- **战争团体.** 如果你有一个战士(**E2**), 包含你的Alpha猎人的猎人组合称为一个战争团体. 如果你有一张标记一个武器的发明卡, 你的所有猎人形成战争团体. 处于一个战争团体的所有猎人, 包括Alpha猎人, 如果投掷出一个 或 将视为一次命中.
- **嫉妒的丈夫.** 一个丈夫可以攻击其他玩家的追求者以及被其他玩家的追求者攻击. 在丈夫盒追求者之间的战斗中(**E3**), 一个成熟的丈夫面对一个未成熟的丈夫时, 成熟的丈夫将被视为一个战争团体, 而未成熟的丈夫不能.<sup>20</sup>

**举例:** 尼安德特人的性取向为乱交并且拥有一个战士. 他放置自己的Alpha猎人去追求一个已婚的克罗马农人的女儿. 具有最多黑色圆片的丈夫先进行攻击, 但是为了投掷一个 或 而失败了. Alpha战士是一个战争团体, 并且投掷出一个 并成功的击杀了丈夫. 由于Alpha猎人处于一个棍棒种群中, 在下一阶段中, 他的狩猎将会自动成功并且在每个**G1**留下一个婴儿.

## F3. 采集<sup>21</sup>



如果你采集文化(即. 你具有乱交性取向或者拥有具有"采集"能力的妻子/女儿), 你通过在你一个或多个猎人占领的每个采集种群中获得一个婴儿(**A1.4**). 这些采集种群卡标记着篮子图标.

**举例:** 在战斗之后, 残暴北极熊(*tyrant sea bear*) (一个"采集种群")上还有你的猎人. 由于你属于乱交(你花费更多的时间去收集坚果而不是照顾孩子的), 你在采集中获得一个婴儿. 即使北极熊杀死了你所有的猎人, 你依然能得到这个婴儿.

## G. 阶段 4, 投掷狩猎骰子 (猎人最少的玩家优先进行)

在一个种群卡上的部落成员(大型或小型)代表者猎人. 当到你进行狩猎时(A4), 根据卡牌上你的猎人数量来投掷对应数量的骰子. 如果你投掷的命中数量等于或多于卡牌上显示的命中骰子数量( 或 ), 狩猎才算成功(参考 G3 的结果).

如果命中骰子是 图标, 每个 结果算作一点命中.

如果命中骰子是 图标, 每个 或 结果算作一点命中.

狩猎之后, 将你所有幸存的猎人放回到你未分配的部落成员库中.

- 种群结算顺序. 哪张卡牌先结算请参考 A4.
- 强制性狩猎. 在你狩猎的回合中, 你分配的所有猎人必须投掷狩猎骰子(G7例外). 如果一个Alpha猎人的力量被激活(E5), 你可以将他视为已经投掷 而不必真的为他投掷骰子.
- 结果修正. 狩猎的结果可以被修正(G2).



**血腥骰子.** 狩猎和求爱都是很危险的. 如果种群卡上显示一个**血腥骰子**, 任何投掷出对应数值的骰子的猎人都会被杀死(被捕食动物吃掉).



捕食者种群

采集种群

狩猎成功:  
获得4个婴儿  
释放2个黑色圆片



**冻伤骰子.**狩猎是很危险的.如果种群卡上显示着冻伤骰子,任何投掷出对应数值的骰子的猎人都会被冻死.如果你有生火者(D4),你的所有猎人不会被冻死.

## G1. 投掷求爱骰子<sup>22</sup>

每位在一张女儿卡上有一个幸存的追求者的玩家,可以投掷求爱骰子.每位玩家在每张女儿卡上只能投掷一次求爱骰子.

- **萝莉自动失败.**如果女儿没有成熟,不能投掷求爱骰子.
- **求爱投掷流程.**投掷一个六面骰子.如果结果为一个 或 视为求爱成功.如果结果为一个 ,求爱者被杀死(和血腥骰子一样).
- **求爱自动成功.**无论女儿是否是萝莉,一个战士Alpha猎人求爱总是会成功.一个追求者追求一张无竞争的女儿卡或者未婚的女儿卡时,求爱也会成功.如果追求者在一张有竞争的女儿卡上求爱(下一个重点),在玩家构成区域中的自己的追求者必须与其他玩家的追求者一样进行竞争,没有主场优势.
- **多名追求者.**如果卡牌上有多名追求者,根据拥有**最多词汇圆片**的顺序进行每个投掷,只计算女儿卡中心的竞拍媒介对应颜色的词汇圆片.(这代表口头求爱.)如果词汇数量想同,女儿的父亲决定谁先投掷.第一个求爱成功的玩家如果可能的话(下一个重点)必须放置一个丈夫,并且其他追求者无功而返.

**举例:**尼安德特人的区域中有一个成熟的唱歌的女人(*The singing woman*),并且三位玩家都放置了一个追求者来向她求爱.歌唱女人卡的竞拍媒介是橘色圆片.如果他们所有幸存者在攻击阶段,克罗马农人拥有最多的橘色圆片并且第一个投掷.他想投掷一个 或 但是失败了,尼安德特人拥有第二多的橘色圆片因此第二个进行投掷.由于他自己的区域中的女儿(唱歌的女人)有"诗歌"能力,他的投掷会自动成功.然而由于尼安德特人是乱交的性取向,因此即使他成功了,他也不能放置一个丈夫.因为他在自己的区域中求爱,游戏中不能强奸婴儿并且他成功的效果只能影响古人





的追求者无功而返.如果尼安德特人是配对性取向,他的自动成功求爱不能被触发,因为如果唱歌的女人没结婚的话他无法激活自己的能力.如果尼安德特人投掷出一个  或 ,他必须放置一个未成熟的丈夫,假设他有一个橘色未成熟的圆片.

● **成功的求爱.** 每名女儿只允许有一个丈夫(成熟或者未成熟).一个成功的追求者将前夫(如果有的话)返还到所属玩家的未分配部落成员中,并将追求者放入到丈夫盒中成为新的丈夫.这是一个永久分配(**E4**).如果你由于缺少一个所需的橘色圆片来成为一个未成熟的丈夫或者因为追求者属于乱交性取向(下面两个重点)而不能放置丈夫时,追求者将放回到所属玩家的未分配部落成员中并且丈夫盒保持空缺状态.

- **丈夫成熟.** 如果在异族区域中,你的新丈夫变成熟,你会立即获得女儿的能力以及门户行动(**I2**),女儿的"父亲"也会分享这些收益.如果在你的构成区域中,你的新丈夫还不成熟,你必须放置一个橘色圆片到他的标记物下面.除了一个受限制的攻击能力以外(**F2**),他的能力也不能被激活,直到他变成熟为止(**B3**).
- **乱交求爱.**<sup>23</sup> 如果你的乱交追求者在异族区域中求爱成功,他不能变成一个丈夫并且取而代之的是,你从死亡堆中拿取一个部落成员作为一个漫游者放置到这名对手的未分配部落成员库中,来代表你的基因遗产.这不会影响到女方的婚姻状态.然后将你的追求者返回到你的未分配的部落成员库中.

- **Alpha丈夫.** 如果你的Alpha变成一个丈夫,请参考**B4**.

**举例:** 一个古人的女儿嫁给了一个尼安德特人并且被古人和克罗马农人同时求爱,所有三位玩家在阶段3的战斗中都未成功.然后,根据玩家顺序他们每人在阶段4进行求爱投掷.古人先进行并投掷一个"2"并把黄色玩家的丈夫放入到绿色玩家的未分配部落成员库中(作为一个漫游者).但是克罗马农人同样求爱成功,变成了新的丈夫,然后他把沮丧的前夫放回到绿色玩家的未分配部落成员中.

## G2. 发明给狩猎带来的变化

如果你的构成区域中有一张发明卡,你可以在阶段4的狩猎中改变种群卡上骰子的数值(B1).你可以将变成.

**举例:** 你的区域中有一张成熟的"绳索陷阱".这是一张在阶段4中有"标枪-点"的图标,表示你在进行小型种群的狩猎中可以将所有"3"变成"1".

## G3. 狩猎成功后的结算

如果你的狩猎成功了,增加对应数量的婴儿(从死亡堆中拿取,如果你的Alpha死了也可以拿取他)到你的未分配部落成员库中.如果你有任何可拿取的(**B3**)必须增加这些部落成员.你也可以根据**B3**释放指定颜色和数量的圆片.一个成功的狩猎(即.获得婴儿或获得战利品)之后,将你的猎人放回到你的未分配部落成员库中,除非游戏中有捕食者(**G4**).

**注意:** 除非你宣称将这张卡作为战利品(**G5**)或者拿取它作为手牌(**G6**),否则被狩猎的卡牌将保留在原位中.

- 
- **限制.** 即使你多次成功,每回合你只能获得一次狩猎卡牌上的收益.例如,如果你在狩猎兔子时投掷出三个,你只能得到一个婴儿,而不是三个婴儿.

- **狩猎竞争.** 如果一张卡牌存在竞争,参考 A4 中的狩猎顺序. 第一名玩家成功狩猎后会得到收益,所有其他玩家的猎人将无功而返(即. 胜者拿走了全部战利品).
- **获得权威.** 如果你使用一个成功的狩猎释放的圆片让一个长者变成熟了,这个长者的力量可以在下一次狩猎中使用,但是不能用于本次狩猎.

**举例:** 三个克罗马农人和两个古人在狩猎野狼. 古人的猎人较少,因此先进行狩猎并且投掷出1点命中取得了成功,克罗马农人只能无功而返(没有伤亡). 在这个例子中他们不能尝试去驯服野狼.

## G4. 捕食者的攻击

如果你在一个大型种群狩猎中取得成功,这将会吸引**捕食者**,即右上角标有红色图标(刀)的卡牌. 玩家查看同一行中的最接近狩猎的捕食者卡牌. 一行中处于一个冰盖另一边的捕食者不需要考虑,即,捕食者可以跳过"缺口"但是不能穿越冰盖. 如果有两张距离同样近的捕食者,两张都会攻击你,从巅峰值最低的卡牌开始结算.

- **攻击流程.** 如果大型种群狩猎成功,移动幸存的猎人到捕食者卡牌上面,并进行第二次狩猎投掷. 这次狩猎与第一次的结算方式相同,并且可能造成额外的伤亡或者如果狩猎成功可以得到更多的资源或婴儿.
- **捕食者的掠夺.** 如果你的猎人不能在第二次狩猎中造成至少一点命中来反击捕食者的话,捕食者将偷走你的狩猎成果,这包括你失去所有的婴儿,可释放的圆片,战利品,以及你从狩猎中获得的可驯养的动物.

**注意:** 一些食肉动物可以作为战利品 (G5), 而另一些可以被驯化 (G6).



**举例:** 在南欧行中,你有7个猎人在狩猎一群马,并且有1个猎人(实际上是一个收集者)在狩猎一只镰刀猫.你的对手有19个猎人在狩猎一只长毛象.两个大型狩猎都成功了,

然后你和他将各自的所有猎人放到镰刀猫上,你在上面的一个猎人加入了第二次狩猎,由于你有8个猎人所以先进行狩猎.如果你至少投掷出一个"1",这只猫不会掠夺你的马.如果你投掷出两个"1",你将成功狩猎这只猫,并且你的对手将无功而返.

你的对手也不会失去他的大象.无论狩猎是否成功,如果你掷出四个相同数值的骰子,你可以拿取这只猫作为战利品.

## G5.拿取战利品卡牌加入到你的构成区域中<sup>24</sup>



这个鹿角图标代表一张可以加入你构成区域中作为一个战利品的卡牌.如果它有两点,会计做两个战利品.如果图标旁有2,3,4个空白骰子图标,则表示你投掷狩猎骰子时,如果

掷出两个,三个,死个相同数值的骰子,你可以选择将这张卡牌加入到你的构成区域中.在放入你的区域中时将卡牌翻转180度,这样,鹿角图标位于卡牌顶部.

即使没有幸存的猎人或者狩猎不成功,你也可以声明一个战利品.举例,如果一个战利品有两个空白骰子图标,你投掷出两个六点骰子的未成功的狩猎依然可以获得这张卡牌作为你的战利品.

●灭绝. 在一行中由于过渡狩猎而被移除的卡牌**不会被替换(G7)**.除非在气候变化时有移动的种群来填充,否则这个空白将保留,因此在游戏的剩余时间里会少一张卡牌.

**记住:** Alpha猎人假设投掷出的是一个"1",与其他猎人的"1"可以组成"蛇眼"(美国俚语两点), "三眼",或"四眼"武器也可以将"3"变成"1".

**举例:** 五个猎人在狩猎一头鹿,并掷出 .这次狩猎失败了,因为成功需要两点命中,但是卡牌的战利品图标旁边有三个空白骰子图标.如果他们有梭标投射器可以将 转变成 ,这样的话,他们不但狩猎成功,而且还收获了这个战利品.

## G6. 拿取 或 卡牌到你的手中<sup>25</sup>



如果你至少有一个成熟长者,一张卡牌上的手图标代表它可以加入你的手中.

如果蓝色条中手图标旁边有2,3,或4个空白骰子,你必须掷出两个,三个,或四个相同数值的骰子才可以加入手中.

- **两个,三个,或更多.**即使你狩猎失败,如果你掷出两个,三个,或更多相同数值,你可以拿取卡牌并加入手中.
- **手牌满了.**如果你的手牌满了,你也可以拿取卡牌.但是在你拿取卡牌之后,你必须立即弃除手牌保持手牌数量等于你的手牌上限 (B2).
- **灭绝.**如果在一次狩猎中(包括捕食者攻击)没有幸存的猎人,你不能拿取任何卡牌.

**举例:**一个狩猎者Alpha猎人和两个猎人在狩猎蜜蜂,两个猎人掷出"1"点,并且由于这是个小型猎物,Alpha猎人自动掷出"1".狩猎成功,并且允许三个猎人将蜜蜂加入手中.他们可以在之后的长者行动中(I3)去驯养蜜蜂.蜜蜂将根据生物多样性规则被替换(G7).



## G7. 生物多样性规则<sup>26</sup>

如果一张卡牌作为一个战利品被拿走(G5),这个位置将出现一个空缺并且不能被替换.  
如果一张卡牌被你拿走放入手中(G6),拿取本行牌堆顶部的卡牌替换到相同的位置中,  
因此本行中卡牌的数量没有发生变化. 如果替换的是一个捕食者,它会在下一回合激活.

- 狩猎机会. 如果一张卡牌被你加入手中,但是猎人狩猎没有成功,在这张卡上其他部落的猎人可以尝试者狩猎刚刚替换的卡牌,如果他们有何时的先决工具(E2).

## G8. 狩猎举例<sup>27</sup>

克罗马农人(部落制)尝试着狩猎南欧中的马.这个大型猎物需要投掷出两个■ 或 ● 才能成功.

- 阶段 2 (分配猎人). 通过放置一个黑色圆片,他将一个部落成员进阶成级别3的破碎者. 然后将他剩余的四个未分配部落成员和Alpha猎人放入到马的卡牌上.
- 阶段 4 (投掷狩猎骰子). 假设克罗马农人刚刚狩猎成功,并且他释放了破碎者下面的黑色圆片,这样他的破碎者变成熟了.这是他的Alpha猎人可以使用Alpha力量的必要条件.然后他为他的五个猎人投掷了四个六面骰子:■ ■ ■ ■ 由于只有他的Alpha猎人成功了并且他需要两点命中才能成功,因此他的狩猎失败了.
- 武器. 如果他有梭标投射器-长矛投掷技术,他可以将■ 转变成●,这次狩猎就能成功. 他会获得3个婴儿以及一个橘色和一个黑色圆片.他没有掷出四个相同数值的骰子,因此他不能将马加入手中.

- **捕食者.** 由于狩猎成功,距离最近的捕食者是一群狼.狼是一个"棍棒"种群,并且玩家没有级别4的战士,因此Alpha猎人在狩猎中不再拥有自动成功的能力.他的五个猎人投掷出  .两个猎人被狼咬死,剩下的猎人被冻死.因为所有猎人都死了,克罗马农人失去了从上次狩猎中获得婴儿以及圆片,并且他不能把狼拿到手中去驯化.
- **生火者.** 如果克罗马农人有一个成熟的级别6的长者(生火者),所有投掷  的三个猎人都不会被冻死.因为没有一点命中,狼依然会掠夺走他狩猎的马匹尸体和所获得的奖励.然而由于幸存者掷出三个相同点数骰子,他可以将狼卡拿到手中,并在之后的阶段有机会驯养野狼.



## H. 阶段 5, 驯养动物(任意顺序)

### H1. 畜牧业(只限于部落)

如果你的构成区域中有一张成熟的  卡牌(B2), 收集婴儿和释放对应的圆片.

## I. 阶段 6, 门户, 创新, 长者行动(任意顺序)

在这个阶段中, 选择以下其中一个行动:

门户行动, 创新行动, 长者行动.

一旦你转变成部落制, 你不能再执行门户或创新行动!

### I1. 门户行动(只限于语音)

每个女儿描绘着一个或两个门户, 即. 连接两个脑域之间的代表隐喻词语的圆片. 如果你的角色板处于语音面, 你可以使用你区域中的一个成熟女儿或使用你的部落成员娶的女儿执行一个门户行动. 这个行动允许你从你的词汇中拿取一个指定颜色的圆片, 加入到你的大脑地图中一个指定的门户点中.

这个圆片模拟了隐喻词汇如何打开及贯通相邻的脑域.<sup>28</sup>

- **脑域及脑域颜色.** 每个大脑地图有三个脑域, 它们分别对应: 技术知识(黑色), 自然知识(白色), 和社会知识(橘色).<sup>29</sup>





● **门户点.** 三个门户点分别为:维纳斯,萨满,和野牛.<sup>30</sup> 每个门户点可以放置两个门户圆片,显示的两种颜色各一个.例如维纳斯门户点可以放置一个橘色和一个黑色圆片.<sup>31</sup> 每个门户处于两个脑域之间,例如萨满门户处于社会脑域与自然脑域之间.

● **门户的使用.** 门户可以作为先决圆片来使用(E2). 它们不能用于竞拍,先决工具,或计算胜利点数. 它们只能在转换成部落制时被释放.

● **转换.**<sup>32</sup> 一个大脑地图有5个门户圆片时立即变成流通的语言(单人游戏或二人游戏时为6个门户). 将角色板翻转到部落一面,并将门户圆片放入到你的词汇中. 将长者(以及它们下面的圆片)放入到部落面相同的级别中.

**举例:** 你的维纳斯门户点中有两个圆片(橘色和黑色),并有一个白色圆片在萨满门户点中,因为你的社会脑域包含了所有三种颜色的圆片,你可以进阶一个战士.

## I2. 创新行动(只限于语音)<sup>33</sup>

创新(即.创造新理念)是释放一个对应你大脑地图中某个门户颜色的圆片的行动.你可以释放一个女儿,一个丈夫,或一个长者的圆片.将释放的圆片放入到你的词汇中.

- 异族通婚奖励. 如果你娶了一个异族女儿, 你可以使用女儿所属的玩家大脑地图中之前回合已经放置的颜色的圆片来执行创新行动. 如果对方是部落制, 你可以使用所有三种颜色.<sup>34</sup>

**举例:** 克罗马农人的萨满门户点中有两个圆片(白色和橘色), 并且他的未成熟的女儿卡上有一个白色和一个橘色圆片. 在阶段6中, 他执行创新行动并释放了橘色圆片. 在他的下一个阶段6中, 他同样可以释放白色圆片让他的女儿变成熟.

## I3. 长者行动(只限于部落)

如果一位玩家拥有指定级别的长者并且拥有对应的词汇圆片, 这名玩家可以执行以下长者行动中的一个行动. 一个长者不会因为执行一个行动被消耗.

- **萨满驯化 (级别2):** 从你手中打出一张  卡牌到你的构成区域中,旋转180度让紫色文字处于右上位置. 放置一个白色圆片到驯化的动物卡上来表示它还未成熟(除非允许你执行免费长者行动).<sup>35</sup>
- **破碎者制造工具 (级别3):** 从你手中打出一张  卡牌到你的构成区域中,旋转180度.放置一个黑色圆片到发明卡上来表示它还未成熟.<sup>36</sup>
- **捕猎者制造工具 (级别5):** 从你手中打出一张  卡牌到你的构成区域中,旋转180度.放置一个白色圆片到发明卡上来表示它还未成熟.<sup>37</sup>

**提示:** 转换成部落制不一定能取得游戏的胜利.转换部落需要投入大量的词汇,并且为了转换你可能永远不能访问正确的门户.部落制的优势在于它可以通过驯化和发明来增加VP,也可以巩固你的文化来抵御混乱.

## J. 游戏结束 和 计算胜利点数

游戏会在事件牌堆被耗尽后结束,或者当欧洲全部被冰雪覆盖(没有可以狩猎的卡牌).然后根据你的性取向卡上的列表来计算胜利点数(VP),分数可能会被特定的女儿所改变.你的玩家颜色的所有部落成员都计入你的胜利点数,甚至包括处于其他部落中的你的部落成员.拥有 E5 的Alpha猎人才被计分.只有成熟的女儿,长者,丈夫,驯化的动物,以及发明卡才会计算胜利点数(VP).<sup>38</sup>

- “自私的基因” 乱交计分.

每个长者，丈夫，女儿，词汇计做1VP.

每个未分配的部落成员计做2VP.

每个战利品，发明卡计做3 VP.

Alpha猎人和每个驯养的动物计做4 VP.

- “家庭价值” 配对计分.

每个未分配的部落成员计做，女儿(结婚或未结婚)，词汇计做1VP.

每个长者，战利品计做2VP.

Alpha猎人，丈夫，发明卡计做3 VP.

每个驯养的动物计做4 VP.

- “大人物” 后宫计分.

每个未分配的部落成员，长者，丈夫，词汇计做1VP.

每个女儿计做2VP.

Alpha猎人，发明卡计做3 VP.

每个战利品，驯养的动物计做4 VP.

**举例:** 游戏结束时,你是配对性取向.你的部落中有9个未分配的部落成员，具有力量的Alpha猎人，1个战利品，2个女儿，12个词汇圆片，总共28VP.在其他玩家区域中有你的1个漫游者和1个丈夫,价值4VP.你的最终得分为32VP.

## J1. 拉撒路人种<sup>39</sup>

如果你的所有部落成员都死亡了，你不能再狩猎或接受漫游者，但是依然可以竞拍和计分。如果你有驯养的动物，你可以恢复更多的部落成员。参考 E4.

## K. 游戏变体

### K1. 结合格陵兰人一起游戏

你可以使用尼安德特人结束时剩下的部落成员开始一次格陵兰人游戏.如果这样做的话,你在尼安德特人游戏中获得的VP将加入到格陵兰人游戏的最终计分中来决定最终胜利者.根据格陵兰游戏中的C部分进行游戏设置,除了以下不同点:

- **初始方块和圆片.**你在尼安德特人游戏结束时的部落成员时受限制的.你可以分配你的部落成员成为未分配的部落成员,多神论长者,或殖民者(只限于据点).这样在C部分中可以给你更多或更少.
- **长者.**将你的尼安德特人角色板转换成一张格陵兰人角色板.长者放到对应等级的位置中.
- **驯化的动物.**将你的尼安德特人中的每个驯养的动物转换成随机选择的格陵兰人中的驯养的动物  .挪威人从未使用的挪威动物中选择.
- **发明.**将你尼安德特人中的每张发明卡转换成随机选择的格陵兰人中的  发明卡.
- **女儿.**将你的尼安德特人中的每两张女儿卡转换成随机选择的格陵兰人中的一张女儿卡.
- **语音.**如果你在尼安德特人游戏结束时时语音面,你在格陵兰游戏开始时不允许拥有任何长者,并且不允许在第一回合进阶.
- **冰.**北欧或南欧中拥有的每张冰盖卡,北格陵兰或南格陵兰中的每个对应位置的种群初始为寒冷的一面.

### K2. 单人模式 和 合作模式

在这个模式中,无论是单人使用全部种族或者三位玩家使用三种文化都像常规游戏一样进行.在这两种情况下,只有在游戏结束时,至少两个种族都拥有一个或多个驯养的动物(成熟或未成熟)时,玩家们才算胜利.

- **游戏设置和游戏长度.**根据C部分进行游戏设置.

- **谈判.** 每回合的阶段3, 只要至少有一个种族转换成部落制, 一个种族可以与另一个种族交换一个空闲的圆片或一张成熟的 卡, 不能交换人口, 女儿卡, 或 卡  
谈判的其他规则 (F1) 保留.
- **强制拿取战利品.** 在这个变体中, 拿取一个战利品不再具有选择性 G5 .

### K3. 单一种族的单人模式 (开枝散叶)

在这个剧本中, 你选择的种族将尝试着在"近亲"时期孤立的生存并回归到近亲繁殖状态. 在这个时代中, 另一个种族在混乱时期会与你的女儿进行一定限制的接触. 根据三人游戏进行游戏设置, 除了以下几个部分:

- **部落成员设置.** 8个未分配的部落成员, 1个未成熟的生火者 (种族卡上级别6的长者)
- **事件牌堆设置.** 8张事件/女儿卡. 在第八回合结束后, 你可以选择增加1-3张事件卡.
- **角色板翻转到部落制一面.** 转换部落制需要5个词汇圆片(种族卡翻面), 这部分是I1 中最后一个重点内容.
- **最多五个女儿.** 在阶段1中, 你自动获得事件卡的女儿, 最多可拥有5个女儿. 一旦达到上限, 你可以使用一张新事件替换一张未结婚的女儿
- **混乱/漫游者.** 如果你的种族没有失去未分配的部落成员(长者死亡不计), 然后增加其他玩家颜色的部落成员到你未分配部落成员库中(指定的1个或2个). 所有从你种族中死亡的漫游者放回到死亡堆中.
- **异族追求者.** 在阶段2中, 其他玩家分配一个追求者到你的没有成熟的未婚女儿卡上. 在阶段3中, 你的种族是起始玩家, 并且追求者攻击视为一个战争团体.
- **胜利.** 如果在最后一回合的结束时, 你有:  
(1) VP达到50+;  
(2) 转换到部落制,  
(3) 获得4+战利品,  
(4) 你的所有女儿已婚.

---

**注意:**这个模式比多人游戏简化了很多内容, 属于让你了解机制的教学模式, 游戏时长大约半小时到一个半小时.

---

## CREDITS

<b>Design</b>	Phil Eklund		
<b>Rules</b>	Phil Eklund, Kyrill Melai.		
<b>Graphics</b>	Karim Chakroun		
<b>Playtesters</b>	Christopher Leko, Mathew Tate, Drake Immortalis, Andy Graham, Chuck Parrott, Juan Crespo, Wulf Corbett , William Hutton , Dr. Nicole Morper, Matt Eklund, Simon Skov Hansen, Michael Theiss, Maurizio Picanza, David Kuznick, Eric Gerber, Cole Wehrle, Thompson Stubbs, Ken Southerland, Pete Grey, Upkar Gata-Aura, Scott Henshaw, Nigel Buckle, Brett Burleigh II		
<b>Czech Translation</b>	David Hanáček	<b>Dutch Translation</b>	Filip Goussaert
<b>German Translation</b>	Richard Horak	<b>Japanese Translation</b>	Masahiro Nakamura
<b>French Translation</b>	Karim Chakroun	<b>Spanish Translation</b>	Manuel Suffo
<b>Statistics</b>	Pablo Klinkisch, Kyrill Melai		

### A3. 谈判/攻击顺序 - 阶段 3

任何保留在一张竞争卡上的猎人在谈判之后必须攻击 (F2) 其他玩家的猎人. 具有最多黑色词汇的圆片的玩家先进行攻击.<sup>5</sup> 如果黑色圆片相同, 按照玩家顺序进行攻击(A2).

- **优先攻击.** 图腾女人(The totem woman)允许你在任何竞争卡上优先攻击. 如果相同, 再根据最多黑色圆片来结算.

### A4. 狩猎顺序 - 阶段 4

根据以下顺序进行狩猎或种群顺序的结算:

1. **无竞争投掷骰子.** 每位玩家为他的每个没有竞争求爱和没有捕食者的种群进行骰子投掷, 可以按照他选择的顺序进行.
2. **竞争投掷骰子.** 为每个竞争求爱和没有捕食者的种群进行骰子投掷, 投掷顺序由起始玩家决定.
3. **捕食者.** 投掷所有捕食者种群(G4), 投掷顺序由起始玩家指定.

---

**注意:** 一些猎人可以在每个 G4 移到捕食者种群中. 优先狩猎的规则同样适用于多个在捕食者卡牌上的猎人.

- **最少猎人顺序.** 在一个竞争卡上, 拥有最少数量猎人的玩家优先狩猎. 如果相同, 按照玩家顺序进行 (A2).
- **优先狩猎.** 图腾女人(The totem woman)允许你优先狩猎. 如果相同, 再根据最少猎人顺序结算.

---

**注意:** 剩下的阶段 (5 & 6) 可以按照任意顺序进行.

## B. 游戏组件

54个部落成员,如果在角色板上代表长者,如果在一个女儿的丈夫盒中代表丈夫,如果在其他任何位置代表猎人.游戏中每个玩家颜色有18个(克罗马农人 = 红色玩家,尼安德特人 = 黄色玩家,古人 = 绿色玩家).你必须将你的未分配部落成员与死亡堆分开放置.

3个大型部落成员.每位玩家拥有一个大型部落成员,作为他们的Alpha猎人(E5).



15个橘色圆片代表社会词汇.使用这些圆片来提高女儿的社交能力,将部落成员进阶成丈夫,战士,或首领.你的词汇(3种颜色的圆片)有助于保持部落的统一,不会陷入混乱.<sup>6</sup>



15个白色圆片代表自然词汇(包括骨头、鹿角和象牙的使用).使用这些圆片来提高女儿的自然技术,将部落成员进阶成萨满和捕猎者,发明骨质工具,和驯养动物.



15个黑色圆片代表技术词汇(特别是石材工具的制作和使用).使用这些圆片来提高女儿的科学技术,将部落成员进阶成生火者和破碎者,优先攻击,和发明燧石工具.

60张卡牌(参考盒子的侧面).游戏中有21张女儿卡,18张北欧种群卡,18张南欧种群卡,和3张性取向卡.

3张角色板(游戏开始时每位玩家一张,参考盒子侧面).你开始时使用描绘着大脑地图的"语音"一面.放置到你大脑地图上的圆片代表着你的三个脑域之间的门户.<sup>7</sup>语音面上标记着四种长者,上面显示着每种长者的能力.如果你转换成部落,将其翻面,允许你拥有另外两种长者.



**10个六面骰子(10d6).** 用于攻击,狩猎,以及长者死亡.

**1张玩家参考卡.**

## B1. 种群类别 和 巅峰



种群卡牌的右上角具有种群类别图标.这些图标分别对应不同的类别:

尖石代表大型狩猎,长矛代表小型狩猎,棍棒代表求爱/收集火石.

- 巅峰.** 图标后面的数字代表巅峰. 巅峰数值低的卡牌,在全球变暖火变冷时会被替换(D1).

## B2. 构成区域 和 手牌管理

你将管理一行放置在你角色板旁边的面朝上的卡牌,这些卡牌称为你的构成区域.

游戏开始时,你的构成区域包括你的角色板和一张性取向卡牌. 在游戏过程中你将增加女儿卡,战利品卡,家畜卡,以及发明卡.

**手牌图标.** 具有图标的种群允许你在每个G6中拿取这张卡放入手中. 当这些卡牌在你手里时,它们代表未实现的想法,因此无法使用其能力并且无法获得VP,直到通过长者行动(I3)打出来到你的构成区域中. 你在竞拍中购买的女儿卡直接放入到你的构成区域中(你的角色板旁边).

- 手牌上限.** 你的手牌上限等于你成熟的长者数量. (在文字出现之前,只有长者能够在世代之间传递信息.)



大猎物种群



小猎物种群

- **超出手牌上限.** 如果你获得一张新手牌并且已经超过了你的手牌上限, 你必须选择弃除一张手牌. 如果你的手牌上限下降 (例如你失去了一个长者), 你必须弃除你的手牌直到手牌数量等于你的手牌上限.



D卡牌 或 I卡牌. 你可以拿取一张标记紫色边的(可驯养的动物) 卡牌, 或者拿取一张标记棕色边的(发明) 卡牌并加入到手中.

### B3. 圆片的使用方式 & 成熟



游戏开始时你只拥有5个橘色, 5个白色, 和5个黑色圆片. 你不会获得, 交易, 改变颜色, 或失去任何圆片. 你的圆片总是处于空闲状态(即. 你的词汇)或专用的状态.

- **词汇.** 这是你供应库中圆片的数量. 你可以使用你的词汇在文化竞拍中出价, 在狩猎中准备先决工具, 以及建立未成熟的长者, 丈夫, 和驯养动物. 最终, 大量的词汇可以在混乱中增强社会凝聚力.
- **门户.** 在你的大脑地图中的圆片属于门户. 使用你的门户来创新以及作为级别3, 级别4和级别5的长者的先决条件. 除非你具有特定的数量, 否则门户圆片无法被释放, 然后你将转换成部落制.
- **不成熟的长者和丈夫.** 一个被放置在对应位置中的米宝下面的圆片代表着建立一个还不够成熟的长者或丈夫. 这些圆片可以在创新时(I2), 狩猎时(G3), 或者驯养动物时(H1)被释放.
- **不成熟的女儿.** 卡牌, 和 卡牌. 竞标一张女儿卡, 去驯养一个动物, 或建立一个发明时被放置到卡牌上的圆片代表它们还不成熟并且卡牌的能力还不能被激活. 这些圆片可以在创新时(I2), 狩猎时(G3), 或者驯养动物时(H1)被释放. 直到这张卡牌上的所有圆片被移除时, 这张卡牌才算成熟.
- **MPI圆片.** 如果你的性取向卡具有乱交或后宫属性, 放置圆片到性取向卡牌上对应的位置中, 这个圆片称为**MPI圆片**. 除非你改变性取向, 否则这些来自你的词汇中的圆片不会被释放.<sup>8</sup>