



PŘEMÝŠLELI JSTE MĚKDY
O TOM, JAKÉ TO ASI MUSELO BÝT V PRAVĚKU?
VZÁJEMNÁ POMOC MEZI ČLENY TLUPY BYLA
TEHDY NAPROSTO NEZBYTNÁ A ZNAMENALA
VĚTŠÍ ŠANCI NA PŘEŽITÍ V NEHOSTINNÉ A DIVOKÉ
PŘÍRODĚ. DOKÁŽETE I VY JAKO KMEN DOBRĚ
SPOLUPRACOVAT, ABYSTE SPOLEČNĚ UNIKLI PRAVĚKÝM
TVORŮM A NÁSTRAHÁM DIVOČINY?

HRA OBSAHUJE

48 dílků herní plochy
5 karet postav
1 hrací kostku
15 žetonů životů o hodnotách 1, 2 a 3
5 žetonů otravy

CÍL HRY

Cílem hry je nejprve odehnat všechna **zvířata** z herní plochy a následně odhalit dílky **jeskyně** a **ohniště**, aniž byste ztratili jediného člena tlupy.

PŘÍPRAVA HRY

Všech 48 dílků zamíchejte a utvořte herní plochu v podobě obdélníkové mřížky 6 × 8 dílků otočených lícem dolů. Každý hráč si vylosuje kartu postavy, za kterou bude hrát. Každá postava má svoji zvláštní schopnost, jejichž přehled naleznete na straně 5. Hráči si na kartu položí žetony životů v celkové hodnotě 6 (jeden v hodnotě 1, jeden v hodnotě 2 a jeden v hodnotě 3).

U varianty hry pro jednoho hráče si hráč přidá 3 životy navíc, tj. bude začínat s žetony životů v celkové hodnotě 9. Zbýlé žetony životů a žetony otravy položte poblíž herního plánu.

PRŮBĚH HRY

Hráči se v jednotlivých kolech střídají v otáčení dílků. Mohou si vzájemně radit a varovat tak spoluhráče před nástrahami a nebezpečím. Pokud se hráčům naopak podaří odstranit všechna zvířata z herní plochy a poté jeden z nich otočí jeskyni a ohniště, společně vyhrávají celou hru. Pokud otočí tyto dva dílky dříve, vrátí je zpět lícem dolů.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná nejmladší hráč. Každý hráč ve svém tahu otočí dva dílky herní plochy a pokud není úspěšný v hledání správné dvojice, otočí je zpět lícem dolů. V případě, že mezi otočenými dílky byly nástrahy nebo zvířata, vyhodnotí se jejich efekt na konci tahu v libovolném pořadí (viz dále). Pokud hráč otočí zvíře, může se rozhodnout, že už další dílek/dílky otáčet v tomto tahu nebude.

- ✱ Pokud hráč otočí ve svém tahu stejnou dvojici dílků vybavení (oštěp, pochodeň, přístřešek, misku s vodou, mapu), jeden z dílků si nechá vedle karty své postavy a druhý položí na kraj herní plochy. Oba dílky nechá ležet lícem nahoru. Za správnou dvojici jsou považovány pouze dílky se stejným typem vybavení a zároveň se stejnou barvou pozadí. Odložené vybavení na kraji herní plochy tvoří zásobu, ze které můžete získat vybavení při prozkoumání kamenného úkrytu. Nasbírané vybavení položené před hráčem může tento hráč použít, když je hráč na tahu a umožňuje to herní situace. Po použití se následně zcela vyřadí ze hry zpět do krabice.



- ✱ Pokud hráč otočí ve svém tahu dvojici stejných nástrah (trnité křoví, jáma, bažina), nástrahu tím zneškodní a oba dílky odstraní ihned ze hry.



Pokud hráč během svého tahu otočí nástrahu bez toho, aby k ní našel stejnou dvojici, musí se s nástrahou vypořádat hodem kostky a zkusit díky své obratnosti uniknout. Pokud na kostce padne méně než 4, nástraha hráči uškodí (symbol v pravé části dílku udává jak, viz přehled dílků str. 4). Padne-li 4 a více, podařilo se mu nástraze uniknout. Pokud byla během kola otočena pouze 1 nástraha bez nalezení správné dvojice, zůstává stále ve hře a musíte tento dílek otočit zpět lícem dolů.



- ✱ V případě, že hráč otočí v jednom tahu klacek a kamenný úkryt stejné barvy, položí oba dílky před sebe. Úkryt je možné prozkoumat, kdykoli je hráč na tahu, avšak nikoliv ve chvíli, kdy je na stole otočený dílek zvířete nebo nástrahy. Při prozkoumání kamenného úkrytu si hráč prohlédne zásobu odložených dílků na kraji herní plochy a může si z ní pro sebe vzít 1 vybavení. Po prozkoumání se dílek klacku i kamenného úkrytu zcela vyřadí ze hry.

SETKÁNÍ SE ZVÍŘETEM

Díky **zvířat** jsou ve hře pouze jednou (tzn. netvoří dvojice). Na každém z nich najdete:



Pokud hráč otočí dílek se zvířetem mohou nastat dvě situace:

- 1) Hráč **má příslušné vybavení** (oštěp nebo pochodeň) a může zvíře zahnat. Hráč nejprve hodí kostkou **na postřeh**.
 - a) Pokud mu padne číslo, které je stejné nebo vyšší, než číslo rychlosti zvířete, hráč si zvířete všiml včas a vyřadí jej ihned ze hry. Poté odstraní ze hry také vybavení, které použil k zahnání zvířete.
 - b) Pokud padne nižší číslo, zvíře hráče překvapilo a ten ztratí ihned odpovídající životy (jeden nebo dva, podle čísla u srdce na dílku zvířete). Pokud hráči nezbydou žádné životy, je vyřazen ze hry. Pokud hráči nějaké životy zbývají, zvíře ihned zažene, tj. vyřadí ho ze hry a spolu s tím také musí odstranit ze hry dílek vybavení, který použil k zahnání. Zahananá zvířata dáváte na samostatnou odkládací hromádku, abyste si udrželi přehled o tom, kolik jich zbývá ve hře.

Během zahánění zvířete lze používat oštěp, pochodeň a přístřešek.

- 2) Pokud hráč **nemá odpovídající vybavení** ohlásí ostatním pokus o **plížení** a pokud mu padne na kostce 6, pokus byl úspěšný a zvíře mu nijak neuškodilo. Pokud mu padne jiné číslo, ztrácí ihned tolik životů, kolik je uvedeno na dílku zvířete. Zvíře dále zůstává ve hře, dílek s ním otočte lícem dolů.

Příklad zahnání šavlozubého tygra:

Karel otočil dílek se šavlozubým tygrem, kterého lze zahnat pouze oštěpem (symbol oštěpu uprostřed dílku) a protože má odpovídající vybavení, začne zvíře zahánět. Nejprve hráč hodil na postřeh – na kostce padla 4. Bohužel jde o nižší číslo, než rychlost zvířete (5), a proto tygr hráče překvapil. Podle čísla u srdce v pravém rohu dílku by měl nyní hráč ztratit 2 životy. Protože má ale vyložený přístřešek, kde se může skrýt, ztrácí pouze 1 život, ale musí zároveň svůj přístřešek vyřadit ze hry. Karel poté pokračuje v zahánění a používá oštěp. Použitý oštěp i poraženého tygra následně odstraní ze hry.



KONEC HRY

Všichni hráči vítězí v případě, pokud se jim podaří vyřadit ze hry všechna zvířata (celkem 6) a následně odhalit jeskyni a ohniště. Všichni hráči prohrají, pokud jakýkoliv hráč ztratí všechny životy.

PŘEHLED DÍLKŮ



Oštěp (vybavení)

Díky oštěpu můžete ze hry vyřadit zvíře, které má na dílku uvedený shodný symbol. Vždy je ale nutné dodržet postup zahnání zvířete.



Pochodeň (vybavení)

Díky pochodni můžete ze hry vyřadit zvíře, které má na dílku uvedený shodný symbol. Vždy je ale nutné dodržet postup zahnání zvířete.



Přístřešek (vybavení)

Přístřešek hráče ochrání před ztrátou 1 života způsobenou zvířaty a poté je ihned odstraněn ze hry.



Mapa (vybavení)

Díky mapě můžete otáčet během svého tahu o 1 dílek navíc. Hráč tuto schopnost ale nemusí vždy využít. Pokud hráč během svého tahu najde jakoukoliv správnou dvojici dílků, mapa ztrácí schopnost a musí ji odstranit ze hry.



Miska s vodou (vybavení)

Díky vodě si hráč může doplnit 1 život. Životy může doplnit pouze sobě a nelze jich mít celkově více, než byl domluvený startovní počet. Po doplnění životů

vyřadíte vodu ze hry. Vodu lze použít na začátku tahu před otáčením dílků.



Trnité křoví (nástraha)

Pokud hráč nástraze neunikne (hodí méně než 4), ihned ztrácí 1 život.



Jáma (nástraha)

Pokud hráč nástraze neunikne (hodí méně než 4), ihned ztratí jeden náhodný dílek vybavení. Pokud žádný nemá, nic se neděje.



Bažina (nástraha)

Pokud hráč nástraze neunikne (hodí méně než 4), je otráven bahenním plynem a ztrácí schopnost své postavy do doby, než bude bažina nalezením správné dvojice odstraněna ze hry.

Položte na kartu postavy žeton otravy, který vám bude připomínat, že nemůžete používat schopnost postavy. Po odstranění bažiny ze hry se schopnosti všech otrávených hráčů obnoví (odložte žeton otravy).

Klacek + kamenný úkryt



Při prozkoumání úkrytu prohlédněte zásobu odložených dílků vybavení na kraji herní plochy a můžete si z ní vzít 1 libovolný dílek. Poté vyřadte klacek i úkryt ze hry. Pokud je zásoba prázdná, z úkrytu nelze žádné vybavení získat.

Jeskyně + ohniště (závěrečné dílky)



Tyto dva dílky musí být odstraněny v posledním kole hry. Pokud je odhalíte dříve, než je zahnáno všech šest zvířat, otočte je zpět lícem dolů a pokračujte ve hře.

KARTY POSTAV A JEJICH SCHOPNOSTI



AGA

(Odolnost)

-2♥ → -1♥

Kdykoliv by měla přijít o 2 životy, ztratí pouze 1. Pokud použije přístřešek, vyhodnotí nejprve schopnost postavy, potom vybavení (neztratí žádný život).



UNA

(Orientace v přírodě)



Ve svém tahu může vždy otočit až 3 dílky místo 2. Při nalezení vybavení „mapa“ může UNA dokonce otáčet až 4 dílky. Hráč nicméně nemusí schopnost použít a může ukončit svůj tah otočením pouze 2 dílků.



ABU

(Obratnost)

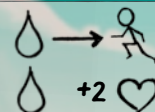
+ □

Ke všem hodům kostkou si ABU přičte +1. Týká se hodů na nástrahy, plížení i postřeh při zahánění zvířat. ABU tak nástrahám unikne, i když hodí na kostce jen 3 a pro úspěch v plížení mu stačí hodit 5.



NAB

(Léčitelství)

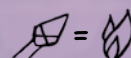


Pokud má NAB misku s vodou, může vyléčit až 2 životy sobě nebo jinému hráči. Maximální počet životů nesmí přesáhnout startovní hodnotu. Tuto schopnost může použít i mimo svůj tah.



HUG

(Vynalézavost)



Při odhánění zvířat může libovolně zaměňovat oštěp a pochodeň.

ZMĚNA OBTÍŽNOSTI HRY

Snadný pravěk:

Pokud některý z hráčů přijde během hry o všechny životy, je vyřazen ze hry, ale ostatní pokračují. Vyřazený hráč sám už dílky neotáčí, ale může radit ostatním. Pokud všichni hráči ztratí všechny životy, prohrávají společně celou hru, protože se jim nepodařilo překonat nástrahy pravěku a zachovat svoji tlupu.

Drsný pravěk:

Pokud zvládáte vyhrát hru se šesti životy, zkuste hrát s pěti nebo dokonce čtyřmi životy na začátku.

Krutý pravěk:

Všichni hráči prohrají, pokud jakýkoliv hráč ztratí všechny životy. Během hry navíc nesmíte využívat schopnosti postav. Položte na každou kartu postavy žeton otravy. Dílky bažiny budou mít v této variantě hry novou funkci: Pokud by měl hráč ztratit životy kvůli nástrahám nebo zvířatům a v tomto tahu navíc otočil dílek bažiny, ztráta životů bude ještě o 1 vyšší. Bažinu lze ze hry vyřadit opět nalezením správné dvojice dílků.

JAKÁ PRAVĚKÁ ZVÍŘATA MŮŽE VAŠE TLUPA POTKAT?

Mamut

Příbuzný dnešních slonů, který žil zejména v chladných oblastech. Proti mrazu ho chránila vrstva tuku a dlouhá hustá srst. Jeho hlavním znakem byly velké zahnuté kly.



Šavlozubý tygr

Pravěká kočkovitá šelma, která lovila velká zvířata. Měla silné tělo, kratší ocas a ze všeho nejvíc vynikala extrémně dlouhými a ostrými horními zuby.



Jeskynní medvěd

Mohutný druh medvěda, který byl větší než medvědi, které známe dnes. Živil se hlavně rostlinami a jeskyně využíval jako úkryt i místo pro zimní spánek.



Pratur

Divoký předek našeho domácího skotu. Bylo to velké, silné a velmi rychlé zvíře s dlouhými rohy, které žilo v lesích a na loukách až do dob nedávno minulých.



Vlk

Velmi chytrá psovitá šelma, která žije a loví ve skupinách zvaných smečky. Je to zvíře, které v přírodě úspěšně přežilo až do dnešních dnů.



Srstnatý nosorožec

Pravěký nosorožec, který měl tělo pokryté hustými chlupy, aby vydržel silný mráz. Na přední části hlavy měl dva velké rohy.





PREMÝŠĽALI STE MIEKEDY O TOM,
AKÉ TO ASI MUSELO BYŤ V PRAVEKU?
VZÁJOMNÁ POMOC MEDZI ČLENMI TLUPY
BOLA VŤEDY ÚPLNE NEVYHNUTNÁ A ZNAMENALA
VÄČŠIU ŠANCU NA PREŽITIE V NEHOSTINNEJ
A DIVOKEJ PRÍRODE. DOKÁŽETE AJ VY AKO KMEŇ
DOBRE SPOLUPRACOVAŤ, ABY STE SPOLOČNE UMIKLI
PRAVEKÝM TVOROM A NÁSTRAHÁM DIVOČINY?

HRA OBSAHUJE

48 dielikov hernej plochy
5 kariet postáv
1 hraciu kocku
15 žetónov životov s hodnotami 1, 2 a 3
5 žetónov otravy

CIEĽ HRY

Cieľom hry je najprv odohnať všetky zvieratá z hernej plochy a následne odhaliť dieliky jaskyne a ohniska bez toho, aby ste stratili jediného člena tlupy.

PRÍPRAVA HRY

Všetkých 48 dielikov zamiešajte a vytvorte hernú plochu v podobe obdĺžnikovej mriežky 6 × 8 dielikov otočených lícom nadol. Každý hráč si vylosuje kartu postavy, za ktorú bude hrať. Každá postava má svoju zvláštnu schopnosť, ktorej prehľad nájdete na strane 11. Hráči si na kartu položia žetóny životov v celkovej hodnote 6 (jeden v hodnote 1, jeden v hodnote 2 a jeden v hodnote 3).

Pri variante hry pre jedného hráča si hráč pridá 3 životy navyše, t. j. bude začínať so žetónmi životov v celkovej hodnote 9. Zvyšné žetóny životov a žetóny otravy položíte blízko herného plánu.

PRIEBEH HRY

Hráči sa v jednotlivých kolách striedajú v otáčaní dielikov. Môžu si vzájomne radiť a varovať tak spoluhráčov pred nástrahami a nebezpečenstvom. Ak sa hráčom naopak podarí odstrániť všetky zvieratá z hernej plochy a potom jeden z nich otočí jaskyňu a ohnisko, spoločne vyhrávajú celú hru. Ak otočia tieto dva dieliky skôr, vrátia ich späť lícom nadol.

PRAVIDLÁ HRY

Hru začína najmladší hráč. Každý hráč vo svojom ťahu otočí dva dieliky hernej plochy a ak nie je úspešný pri hľadaní správnej dvojice, otočí ich späť lícom nadol. V prípade, že medzi otočenými dielikmi boli nástrahy alebo zvieratá, vyhodnotí sa ich efekt na konci ťahu v ľubovoľnom poradí (pozri ďalej). Ak hráč otočí zviera, môže sa rozhodnúť, že už ďalšie dielik/dieliky otáčať v tomto ťahu nebude.

- ✱ Ak hráč otočí vo svojom ťahu rovnakú dvojicu dielikov vybavenia (oštep, pochodeň, prístrešok, misku s vodou, mapu), jeden z dielikov si nechá vedľa karty svojej postavy a druhý položí na kraj hernej plochy. Oba dieliky nechá ležať lícom nahor. Za správnu dvojicu sa považujú iba dieliky s rovnakým typom vybavenia a zároveň s rovnakou farbou pozadia. Odložené vybavenie na kraji hernej plochy tvorí zásobu, z ktorej môžete získať vybavenie pri preskúmaní kamenného úkrytu. Nazbierané vybavenie položené pred hráčom môže tento hráč použiť, keď je hráč na ťahu a umožňuje to herná situácia. Po použití sa následne úplne vyradí z hry späť do škatule.



- ✱ Ak hráč otočí vo svojom ťahu dvojicu rovnakých nástrah (trnité krovie, jama, močiar), nástrahu tým zneškodní a oba dieliky odstráni ihneď z hry.



Ak hráč počas svojho ťahu otočí nástrahu bez toho, aby k nej našiel rovnakú dvojicu, musí sa s nástrahou vyrovnat' hodom kockou a skúsiť vďaka svojej obratnosti uniknúť. Ak na kocke padne menej ako 4, nástraha hráčovi uškodí (symbol v pravej časti dielika udáva ako, pozri prehľad dielikov str. 10). Ak padne 4 a viac, podarilo sa mu nástrahu uniknúť. Ak bola počas kola otočená iba 1 nástraha bez nájdenia správnej dvojice, zostáva stále v hre a musíte tento dielik otočiť späť lícom nadol.



- ✱ V prípade, že hráč otočí v jednom ťahu palicu a kamenný úkryt rovnakej farby, položí oba dieliky pred seba. Úkryt je možné preskúmať, kedykoľvek je hráč na ťahu, avšak nie vo chvíli, keď je na stole otočený dielik zvieráťa alebo nástrahy. Pri preskúmaní kamenného úkrytu si hráč prezrie zásobu odložených dielikov na kraji hernej plochy a môže si z nej pre seba vziať 1 vybavenie. Po preskúmaní sa dielik palice aj kamenného úkrytu úplne vyradí z hry.

STRETNUTIE ZO ZVIERAŤOM

Dieliky zvierat sú v hre iba raz (t. j. netvorí dvojice).
Na každom z nich nájdete:



Ak hráč otočí dielik so zvieratom môžu nastať dve situácie:

- 1) Hráč **má príslušné vybavenie** (oštep alebo pochodeň) a môže zviera zahnať. Hráč najprv hodí kockou na postreh.
 - a) Ak mu padne číslo, ktoré je rovnaké alebo vyššie ako číslo rýchlosti zvierťa, hráč si zviera všimol včas a vyradí ho ihneď z hry. Potom odstráni z hry aj vybavenie, ktoré použil na zahnanie zvierťa.
 - b) Ak padne nižšie číslo, zviera hráča prekvapilo a ten ihneď stratí zodpovedajúce životy (jeden alebo dva, podľa čísla pri srdci na dieliku zvierťa). Ak hráčovi nezostanú žiadne životy, je vyradený z hry. Ak hráčovi nejaké životy zostávajú, zviera ihneď zaženie, t. j. vyradí ho z hry a spolu s tým musí tiež odstrániť z hry dielik vybavenia, ktorý použil na zahnanie. Zahnané zvieratá dávajte na samostatnú odkladaciu kôpku, aby ste si udržali prehľad o tom, koľko ich zostáva v hre.

Počas zaháňania zvierťa možno používať oštep, pochodeň a prístrešok.

- 2) Ak hráč **nemá zodpovedajúce vybavenie** oznámi ostatným pokus o **plíženie** a ak mu padne na kocke 6, pokus bol úspešný a zviera mu nijako neuškodilo. Ak mu padne iné číslo, ihneď stráca toľko životov, koľko je uvedené na dieliku zvierťa. Zviera ďalej zostáva v hre, dielik s ním otočte lícom nadol.

Príklad zahňania šablozubého tigra:

Karel otočil dielik so šablozubým tigrom, ktorého možno zahnať iba oštepom (symbol oštepú uprostred dielika), a pretože má zodpovedajúce vybavenie, začne zviera zaháňať. Najprv hráč hodil na postreh – na kocke padla 4. Bohužiaľ ide o nižšie číslo ako rýchlosť zvierťa (5), a preto tiger hráča prekvapil. Podľa čísla pri srdci v pravom rohu dielika by mal teraz hráč stratiť 2 životy. Pretože má ale vyložený prístrešok, kde sa môže skryť, stráca iba 1 život, ale musí zároveň svoj prístrešok vyradiť z hry. Karel potom pokračuje v zaháňaní a používa oštep. Použitý oštep aj porazeného tigra následne odstráni z hry.



KONIEC HRY

Všetci hráči víťazia v prípade, ak sa im podarí vyradiť z hry všetky zvieratá (spolu 6) a následne odhaliť jaskyňu a ohnisko. Všetci hráči prehrajú, ak akýkoľvek hráč stratí všetky životy.

PREHĽAD DIELIKOV



Oštep (vybavenie)

Vďaka oštepu môžete z hry vyradiť zviera, ktoré má na dieliku uvedený zhodný symbol. Vždy je však nutné dodržať postup zahňania zvierata.



Pochodeň (vybavenie)

Vďaka pochodni môžete z hry vyradiť zviera, ktoré má na dieliku uvedený zhodný symbol. Vždy je však nutné dodržať postup zahňania zvierata.



Prístrešok (vybavenie)

Prístrešok hráča ochráni pred stratou 1 života spôsobenou zvieratami a potom je ihneď odstránený z hry.



Mapa (vybavenie)

Vďaka mape môžete počas svojho ťahu otočiť o 1 dielik navyše. Hráč túto schopnosť ale nemusí vždy využiť. Ak hráč počas svojho ťahu nájde akúkoľvek správnu dvojicu dielikov, mapa stráca schopnosť a musí ju odstrániť z hry.



Miska s vodou (vybavenie)

Vďaka vode si hráč môže doplniť 1 život. Životy môže doplniť iba sebe a nemožno ich mať celkovo viac, ako bol dohodnutý

štartovný počet. Po doplnení životov vyradíte vodu z hry. Vodu možno použiť na začiatku svojho ťahu pred otočením dielikov.



Tŕnisté krovie (nástraha)

Ak hráč nástrahe neunikne (hodí menej ako 4), ihneď stráca 1 život.



Jama (nástraha)

Ak hráč nástrahe neunikne (hodí menej ako 4), ihneď stratí jeden náhodný dielik vybavenia. Ak žiadny nemá, nič sa nedeje.



Močiar (nástraha)

Ak hráč nástrahe neunikne (hodí menej ako 4), je otrávený močiarňým plynom a stráca schopnosť svojej postavy dovtedy, kým nebude močiar nájdením správnej dvojice odstránený z hry.

Položte na kartu postavy žetón otravy, ktorý vám bude pripomínať, že nemôžete používať schopnosť postavy. Po odstránení močiara z hry sa schopnosti všetkých otrávených hráčov obnovia (odložte žetón otravy).

Palica + kamenný úkryt



Pri preskúmaní úkrytu prezrite zásobu odložených dielikov vybavenia na kraji hernej plochy a môžete si z nej vziať 1 ľubovoľný dielik. Potom vyradíte palicu aj úkryt z hry. Ak je zásoba prázdna, z úkrytu nemožno získať žiadne vybavenie.

Jaskyňa + ohnisko (záverečné dieliky)



Tieto dva dieliky musia byť odstránené v poslednom kole hry. Ak ich odhalíte skôr, než je zahňaných všetkých šesť zvierat, otočte ich späť lícom nadol a pokračujte v hre.

KARTY POSTÁV A ICH SCHOPNOSTI



AGA

(Odolnosť)

-2♥ → -1♥

Kedykoľvek by mala prísť o 2 životy, stratí iba 1. Ak použije prístrešok, vyhodnotí najprv schopnosť postavy, potom vybavenie (nestratí žiadny život).



UNA

(Orientácia v prírode)



Vo svojom ťahu môže vždy otočiť až 3 dieliky namiesto 2. Pri nájdení vybavenia „mapa“ môže UNA dokonca otáčať až 4 dieliky. Hráč však nemusí schopnosť použiť a môže ukončiť svoj ťah otočením iba 2 dielikov.



ABU

(Obratnosť)

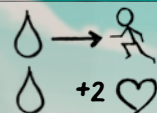


Ku všetkým hodom kockou si ABU pripočíta +1. Týka sa hodov na nástrahy, plíženie aj postreh pri zaháňaní zvierat. ABU tak nástrahám unikne, aj keď hodí na kocke len 3, a na úspech v plížení mu stačí hodiť 5.



NAB

(Liečiteľstvo)

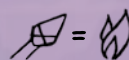


Ak má NAB miskú s vodou, môže vyliečiť až 2 životy sebe alebo inému hráčovi. Maximálny počet životov nesmie presiahnuť štartovnú hodnotu. Túto schopnosť možno použiť aj mimo svojho ťahu.



HUG

(Vynaliezavosť)



Pri odháňaní zvierat môže ľubovoľne zamieňať oštep a pochodeň.

ZMENA OBŤAŽNOSTI HRY

Lahký pravek:

Ak niektorý z hráčov príde počas hry o všetky životy, je vyradený z hry, ale ostatní pokračujú. Vyradený hráč sám už dieliky neotáča, ale môže radiť ostatným. Ak všetci hráči stratia všetky životy, spoločne prehrávajú celú hru, pretože sa im nepodarilo prekonať nástrahy praveku a zachovať svoj tlup.

Drsný pravek:

Ak zvládáte vyhrať hru so šiestimi životmi, skúste hrať s piatimi alebo dokonca štyrmi životmi na začiatku.

Krutý pravek:

Všetci hráči prehrajú, ak akýkoľvek hráč stratí všetky životy. Počas hry navyše nesmiete využívať schopnosti postáv. Položte na každú kartu postavy žetón otravy. Dieliky močiara budú mať v tejto variante hry novú funkciu: Ak by mal hráč stratiť životy kvôli nástrahám alebo zvieratám a v tomto ťahu navyše otočil dielik močiara, strata životov bude ešte o 1 vyššia. Močiar možno z hry vyradiť opäť nájdením správnej dvojice dielikov.

AKÉ PRAVEKÉ ZVIERATÁ MÔŽE VAŠA TLUPA STRETNÚŤ



Mamut

Príbuzný dnešných slonov, ktorý žil najmä v chladných oblastiach. Proti mrazu ho chránila vrstva tuku a dlhá hustá srst. Jeho hlavným znakom boli veľké zahnuté kly.



Šabl'ozubý tiger (Smilodon)

Praveká mačkovitá šelma, ktorá lovila veľké zvieratá. Mala silné telo, kratší chvost a zo všetkého najviac vynikala extrémne dlhými a ostrými hornými zubami.



Jaskynný medveď

Mohutný druh medveďa, ktorý bol väčší ako medvede, ktoré poznáme dnes. Živil sa hlavne rastlinami a jaskyne využíval ako úkryt aj miesto pre zimný spánok.



Pratur

Divoký predok nášho domáceho hovädzieho dobytku. Bolo to veľké, silné a veľmi rýchle zviera s dlhými rohmi, ktoré žilo v lesoch a na lúkach až do dôb nedávno minulých.



Vlk

Veľmi múdra psovité šelma, ktorá žije a loví v skupinách zvaných svorky. Je to zviera, ktoré v prírode úspešne prežilo až do dnešných dní.



Srstnatý nosorožec

Praveký nosorožec, ktorý mal telo pokryté hustými chlpmi, aby vydržal silný mráz. Na prednej časti hlavy mal dva veľké rohy.

