

NEANDERTHAL

Un juego de cortas sobre el origen de la humanidad para 1 a 3 jugadores

Un juego de Phil Eklund

Una traducción de Manuel Suffo

Versión: 22 de Abril, 2015

El misterio más grande en la antropología es qué inició la revolución cultura hace 45.000 años en Europa, cuando su mitad norte estaba cubierta con un manto helado. Los Arcaicos, Neandertales y los recién llegados Cromañones, que nunca habían dejado antes registros de arte, religión, rituales, o ciencia, y que no habían cambiado su tecnología de hacha de mano en un millón de años, de repente estallan en un frenesí de pinturas rupestres, adornos corporales, figuras de venus talladas, entierros ceremoniales, y nuevas herramientas transportables. Y esta revolución se propagó de una especie humana a otra, cada una de las cuales disfrutaba de cerebros grandes durante cientos de miles de años sin ninguna actividad cultural. ¿Qué habían estado haciendo con toda esa capacidad cerebral que no se había manifestado en una nueva herramienta o cambio de comportamiento detectable en los registros arqueológicos? Este juego asume que estuvieron perfeccionando sus habilidades lingüísticas hasta un punto límite que abrió portales entre sus dominios cerebrales y les permitió el lenguaje fluido.

A. RESUMEN

Los tres jugadores representan las especies Hombre Arcaico (verde), Neandertal (amarillo) y Cromañón (rojo) que luchan por sobrevivir en Europa el punto álgido de la última era glacial hace unos 45.000 a 35.000 años. Los jugadores comienzan la partida como **vocalizadores** (es decir, emiten palabras para comunicarse pero no expresan ideas) y con una **sexualidad** (promiscuidad, harem, o emparejamiento). Sus repertorios de discos naranja, negro y blanco representan sus vocabularios de palabras sociales, técnicas y de naturaleza. Las usan para instituir **ancianos** o **maridos** inmaduros, o para apostar por culturas representadas por las **Cartas de Hija**. Recuperan vocabulario **cazando** la megafauna de la Edad del Hielo, que también les da niños para la siguiente generación. Sus hijas culturales les abren **portales** mentales, dando lugar al final a una revolución cultura que los convierte en una cultura **tribal**. Históricamente, al final de la partida todas las especies se extinguen excepto los descendientes del Cromañón (que somos nosotros).

- Turnos. Cada **turno** de juego representa 40 generaciones (quizás 800 años). Cada turno tiene seis **fases (A1)** en las que cada jugador realiza sus acciones de la fase antes de pasar a la siguiente.
- Los términos definidos están indicados en **negrilla**,

o *en cursiva* si están definidos en cualquier otra parte.

- La Regla de Oro. Si el texto en una carta contradice estas reglas, la carta tiene preferencia.
- Se puede combinar este juego con **Greenland**, que usa muchas de las mismas reglas, mecanismos y componentes (**K1**).
- Diferencias con el juego *Greenland*. Aparte de introducir nuevos conceptos (vocalización, sexualidad, ventiscas, depredadores, recolección, neologismo, espíritu viajero, herramientas de condición previa, y madurez). *Neanderthal* usa diferentes *manejo de discos (B3)*, un nuevo *anciano iniciador del fuego (D4)*, y un coste novedoso para *promocionar (E2)*, *matrimonio (E3)*, y *acciones de anciano (I3)*. Debido a que no hay repetición de tiradas, los turnos irán rápidos. Los jugadores pueden casarse entre ellos como cazadores de cortejo solitarios, no como una partida de raptos de la Sabina.

A1. SECUENCIA DE JUEGO DE NEANDERTHAL (seis fases por turno)

1. SUBASTA DE EVENTO Y CULTURA (Parte D). Se revela una Carta de Hija para comenzar el turno. Ésta indica Luego se determina el primer jugador (A2) y los los iconos de evento del turno (véase la última página), aplicados de arriba abajo a todos los jugadores. Después se subasta la hija mostrada en la

parte inferior (D7).

2. ASIGNACIÓN DE CAZADORES (Parte E). Todos los jugadores asignan sus cubos de cazador para cazar en biomas (E1), convertirlos en ancianos (E2), o realizar cortejos (E3).

3. NEGOCIACIONES, ATAQUES Y RECOLECCIÓN (Parte F).

- Siempre que uno de los negociadores tenga un jefe, los jugadores pueden sobornar a otros para retirar cazadores pacíficamente de los biomas disputados, incluyendo casarlos con sus hijas (F1).
- Los jugadores deben usar sus cazadores para atacar a otros cazadores en la misma carta (F2).
- Las especies recolectoras añaden 1 cazador no asignado por cada bioma de recolección (F3) que ocupen.

4. TIRADA PARA CAZAR (Parte G). Todos los jugadores hacen Tiradas de Caza, tirando 1 dado por cada uno de sus cazadores asignados. Si el número de aciertos obtenidos es al menos igual al número de iconos de "dado de acierto", añaden nuevos niños (es decir, cubos de cazador para la siguiente generación) y/o liberan discos vinculados del color indicado en sus vocabularios

- El icono "1" = cada "1" obtenido es un acierto. El icono "*" = cada "1" o "2" obtenido es un acierto.
- Desgaste de Cazadores. Los iconos de congelación y mordisco de animal muestran qué tiradas matan cazadores, independientemente de que la caza tenga éxito o no (G0).
- Los que cortejan con éxito una hija madura extranjera ponen un cubo de marido (G1).
- Tener ciertas Cartas I (inventos) permite que las tiradas de "3" cuenten como 1s (G2).
- En un bioma disputado, el primero en cazar con éxito envía a todos los demás a casa con las manos vacías (G3).
- Después de una caza mayor exitosa, los cazadores se mueven al depredador más cercano en la fila para una segunda caza (G4).
- Los biomas con trofeos pueden añadirse al muestrario (G5), y no son reemplazados, dejando una brecha en la fila. Los biomas con inventos o animales domesticables pueden cogerse a la mano (G6), pero son reemplazados en la fila.
- Los cubos supervivientes son devueltos a los cazadores no asignados (B0).

5. ANIMALES DOMÉSTICOS (Parte H). Cada Carta D madura en el muestrario da niños y libera los

discos especificados.

6. ACCIONES DE ANCIANO (Parte I). Los jugadores pueden realizar 1 acción:

- La Acción de Portal (sólo vocalizadores) añade 1 disco de portal de sus vocabularios a sus mapas cerebrales (I1). Esto puede volver sus placas a tribalismo.
- La Acción de Neologismo (sólo vocalizadores) libera 1 disco vinculado a sus vocabularios (I2).
- Las Acciones de Anciano (sólo tribales) añaden 1 Carta D o I (según se especifique) de sus manos a sus muestrarios (I3). Para realizar una Acción de Anciano, es necesario un anciano del nivel apropiado (es decir, la fila en sus placas). También deben dedicar un disco de vocabulario del color especificado poniéndolo en la Carta D o I.

A2. ORDEN DE JUGADORES - FASES 1 Y 2

El icono más a la izquierda en medio de la Carta de Hija del turno muestra el color del primer jugador, y el color del siguiente muestra el segundo jugador. Para las dos primeras fases, el primer jugador realiza la fase primero, luego el segundo jugador, y finalmente el último.

- Consejo de Guerra. Si la carta de este turno designa a un jugador como el primer jugador y tiene un anciano de nivel 4 (guerrero) al comienzo del turno, puede designar a otros jugadores como primer y segundo jugador para todo el turno.

A3. ORDEN DE NEGOCIACIÓN/ATAQUE - FASE 3

Los cazadores que queden en una carta disputada después de las negociaciones deben *atacar* (F2) a los cazadores de los demás jugadores.

- El jugador con más discos negros de vocabulario ataca primero. En caso de empate en más discos negros, va por orden de jugador (A2).
- Primer Ataque. La mujer totem permite atacar primero en cualquier bioma disputado. En caso de empate, va por orden de más discos negros.

A4. ORDEN DE CAZA - FASE 4

Se caza o corteja en biomas en este orden:

- (1) Cada jugador tira en cada uno de sus biomas no disputados de cortejo y no-depredadores, en el orden que prefiera.
- (2) Se tira en cada bioma disputado de cortejo y no-depredador, en el orden determinado por el primer jugador.

(3) Se tira para todos los *biomas de depredador (G4)*, en el orden especificado por el primer jugador.

- Orden de Menos Cazadores. En una carta disputada, el jugador con el menor número de cazadores caza primero. En caso de empate, va por *orden de jugador (A2)*.
- Cazar Primero. En una carta disputada, una carta con el icono "1st" permite al jugador cazar primero (o cortejar primero) en el bioma especificado. En caso de empate para cazar primero, va por orden de menos cazadores.

Nota: las demás fases (5 y 6) van en cualquier orden.

B. COMPONENTES

54 Cubos de Población que representan **ancianos** si están en una Placa, **maridos** si están en el espacio "husband" de una hija, y **cazadores** si están en cualquier otra parte. Hay 18 en cada uno de los colores de jugador (Cromañón = rojo, Neandertal = amarillo, Arcáico = verde). Los jugadores deben conservar sus **cazadores no asignados** separados de la **pila de muertos** común.

3 Cilindros. Cada jugador tiene un cilindro, que se usa para el *Alfa (E5)*.

15 Discos Naranja que representan palabras sociales. Se usan para mejorar las hijas con habilidades sociales y promocionar cazadores a maridos, guerreros o jefes. Todos los discos ayudan a mantener la tribu unificada y no caer en el caos.

15 Discos Blancos que representan palabras de la naturaleza (que incluye el uso de huesos, cuernos y marfil). Se usan para mejorar hijas con habilidades de la naturaleza, promocionar cazadores a shamanes, y tramperos, para inventar herramientas de hueso y domesticar animales.

15 Discos Negros que representan palabras técnicas (especialmente para la fabricación y uso de herramientas de piedra). Se usan para mejorar hijas con habilidades técnicas, promocionar cazadores a iniciadores del fuego y talladores, atacar primero, e inventar herramientas de sílex.

60 Cartas (véase el lateral de la caja). Hay 21 Cartas de Hija, 18 Biomas de Norte de Europa, 18 Biomas de Sur de Europa, y 3 Cartas de Sexualidad.

3 Placas (Cada jugador comienza con una, véase el lateral de la caja). Comienza por la cara "Vocal", que muestra el Mapa Cerebral. Los discos colocados en su Mapa Cerebral indican *portales* entre sus tres do-

minios cerebrales. Los cubos en la cara de vocalizador representan hasta 4 tipos de anciano, cada uno con las habilidades mostradas. Se vuelve por la otra cara si el jugador se convierte al *tribalismo*, lo que le permite dos ancianos más.

10 dados de seis caras (10d6). Se usan para Ataques, Tiradas de Caza y Muerte de Ancianos.

B1. TIPO DE BIOMA Y CLÍMAX

El icono en la esquina superior derecha de un bioma describe el tipo de bioma: caza mayor, caza menor, o incursión o coger sílex.

- Clímax. El número al lado del icono es el clímax. Cuanto menor sea el número, más probable es que sea reemplazado por calentamiento o enfriamiento global (**D1**).

B2. MUESTRARIO Y MANEJO DE CARTAS

Cada jugador manejará una fila de cartas bocarriba al lado de su Placa llamada **muestrario**. Su muestrario inicial consistirá en su placa y una carta de sexualidad. Durante la partida añadirá hijas, trofeos, animales domésticos, e inventos.

- Los biomas con el icono de "mano" pueden llevarse a la mano según **G6**. Mientras que están en la mano representan ideas no realizadas, y por tanto no están en juego y sus habilidades y PV no se han activado hasta que se jueguen en el muestrario como una Acción de Anciano (**I3**). Las Cartas de Hija que se compran en subasta van directamente al muestrario (al lado de la Placa).
- Tamaño de Mano. El Tamaño de Mano de un jugador es igual al número de sus ancianos maduros. (Antes de la llegada de la literatura, sólo los ancianos podían transmitir la información de generación en generación).
- Ajuste del Tamaño de Mano. Si un jugador consigue una nueva Carta de Mano y su mano está completa, debe elegir una a descartar. Si su Tamaño de Mano se reduce (por ejemplo pierde un anciano), debe descartar Cartas de Mano hasta que la cantidad se reduzca a su Tamaño de Mano.
- Cartas D o I. Los biomas que pueden llevarse a la mano están marcados con una banda morada y una "D" (animales domesticables), o una banda marrón y una "I" (inventos).

B3. MANEJO DE DISCOS Y MADUREZ

Cada jugador está estrictamente limitado a los 5 discos naranja, 5 blancos y 5 negros con los que comienza. Nunca ganará, comerciará, cambiará de

color, ni perderá discos. Sus discos siempre estarán **libres** (es decir, en su vocabulario) o **vinculados**.

- Vocabulario. Éste es el número de discos en la reserva de un jugador. Usa su **vocabulario** para apostar en la subasta de cultura, herramientas de condición previa para cazar, y creación de ancianos, maridos y animales domésticos inmaduros. Finalmente, un gran vocabulario proporciona la cohesión social evitando el caos.
- Portales. Éstos son discos en el mapa cerebral del jugador. Usa sus **portales** para neologismo y como condiciones previas para ancianos de los niveles 3, 4 y 5. Los discos de portal no se liberan hasta que el jugador tenga una cierta cantidad, con la que se convierte al tribalismo.
- Maridos y Ancianos Inmaduros. Un disco vinculado a crear un anciano o marido se pone debajo de su cubo para indicar que no está **maduro**. Este disco puede ser liberado por *neologismo* (**I2**), *caza* (**G3**), o *animales domésticos* (**H1**).
- Hijas, Cartas **D**, y Cartas **I** Inmaduras. Los discos vinculados a la subasta de una hija, a domesticar un animal, o crear un invento se ponen sobre la carta para indicar que aún no está **madura**. Estos discos pueden ser liberados por *neologismo* (**I2**), *caza* (**G3**), o *animales domésticos* (**H1**).
- Discos MPI. Si un jugador tiene una sexualidad de Mantenimiento de Harem o Promiscuidad, pone discos, llamados **discos MPI**, en su carta de sexualidad donde se indica. Estos discos son retirados de su vocabulario y no son liberados a menos que cambie la sexualidad.

B4. MANEJO DE CUBOS

Cada jugador está limitado a 1 cilindro y 18 cubos recibidos de su color. Puede usar su cilindro alfa como un cazador normal. No tiene habilidades especiales a menos que el jugador tenga uno o más ancianos de los niveles 3, 4 o 5 (**E2**).

- Cambio de Cazador Alfa. En cualquier fase, el jugador puede cambiar su cilindro alfa por un cazador no asignado, si su alfa está en la pila de muertos o asignado permanentemente como un anciano o un marido.

C. COLOCACIÓN INICIAL

1. Eventos. Se separan las Cartas de Hija, y se eligen al azar 10 de ellas para formar una pila barajada bocabajo. Se deja aparte el resto para un posible uso más tarde.

2. Mazos de Cartas. Se separan los Biomas del Norte de Europa (como se indica en el dorso de la carta), que forman un mazo barajado bocabajo. Se hace lo mismo con los Biomas del Sur de Europa, en un mazo justo debajo del Mazo Norte.

3. Biomas Europeos. Se revelan las seis cartas de arriba del Mazo del Norte de Europa y se despliegan en una fila a la derecha del mazo. Se hace lo mismo para el Mazo del Sur de Europa. Éstas son las **filas** Norte y Sur.

4. Placas Iniciales. Se asignan al azar a cada jugador una Placa (roja, amarilla o verde). Cada jugador pone su Placa delante de él por su cara "vocal" (que muestra el cerebro) para comenzar su **muestrario**; véase el lateral de la caja.

5. Cartas de Sexualidad. Se distribuye al azar cada una de las tres cartas de doble cara con un icono de "cometa" en la esquina superior derecha a cada jugador. Cada jugador elige una **sexualidad** poniendo esta carta bocabajo o bocarriba en su muestrario.

6. Cubos Iniciales. Cada jugador recibe los 18 cubos y el cilindro de su color. Pone 6 cubos abajo de su placa; éstos son sus **cazadores no asignados**. Pone otro cubo en el espacio de anciano en la esquina inferior izquierda (marcado con una flecha señalando hacia abajo), éste es su **anciano iniciador del fuego**. Pone el cilindro y el resto de cubos en una **pila de muertos** comunal para todos los jugadores. Es mejor usar una pequeña taza para conservar la pila de muertos común separados de los cazadores vivos.

7. Discos Iniciales. Cada jugador comienza con 5 discos de cada color. Agrupa estos 15 discos al lado de su placa. A éstos se les denomina su **vocabulario**.

- Portal Inicial. De su vocabulario, pone 1 disco del color especificado en el espacio de portal marcado con una flecha que señala hacia abajo en el mapa cerebral.
- Iniciador del Fuego. De su vocabulario, pone 1 disco negro debajo de su cubo de anciano. Esto indica que comienza inmaduro.
- Discos MPI. De su vocabulario, pone el número de discos indicado en su carta de sexualidad (**B3**).

C1. PARTIDA DE DOS JUGADORES

Se eligen dos culturas al azar, y las cartas de la tercera cultura no se usa.

- Primer Jugador. Si un color de jugador que no esté en el juego es indicado para ir primero, el color del

segundo icono indica qué jugador va primero realmente.

- La conversión a tribal ocurre con 6 en vez de 5 portales.

D. FASE 1, EVENTOS Y SUBASTA DE CULTURA (orden de jugador)

- Se revela la Carta de Hija y se determina el *primer jugador* según A2.
- Se aplica de arriba a abajo cada uno de los *iconos de evento* a todos los jugadores (D1 a D6).
- Los jugadores vocalizadores *subastan* la carta como una hija según D7.

D1. CALENTAMIENTO Y ENFRIAMIENTO GLOBAL (icono de sol)

El **icono de enfriamiento global** significa coger la carta de arriba del mazo del Norte de Europa y, sin revelarla, usarla como un **manto helado** (es decir, bocabajo) para reemplazar la carta de menor *clímax* (B1) en la fila norte. La carta que ha sido reemplazada pasa directamente al sur, reemplazando la carta ya allí, que es descartada del juego.

- Se considera que los mantos helados son de un *clímax* muy alto, por tanto no se ven afectados por el cambio climático salvo por el "Deshielo Glacial" (siguiente punto). Si el norte está completamente cubierto de hielo durante un enfriamiento global, pasa directamente al sur un manto helado (a una brecha si hay, o desplazando la carta del sur de menos *clímax* si no hay brechas) para hacer hueco para otro manto helado en el norte.

Ejemplo: ocurre un enfriamiento global. Las tres cartas existentes en la Fila Norte son de clímax 12, 23 y 27. La carta de clímax 12 es desplazada al sur y reemplazada con una nueva carta bocabajo sacada del mazo norte, representando el avance de un manto helado del norte. La carta desplazada cambia al sur, y reemplaza la carta inmediatamente abajo.

El **icono de calentamiento global** significa revelar la carta de arriba del mazo del Sur de Europa y usarla para reemplazar la carta de menor *clímax* (B1) en la fila sur. Se pasa la carta reemplazada directamente al norte, a una brecha si hay una allí, o desplazando la carta allí que sale del juego. Sin embargo, si la carta ya allí es un manto helado, se vuelve para revelar su cara no-helada, y se descarta del juego la carta que entraba ahí desde el sur.

- Deshielo Glacial. Después de que se haya colocado

la nueva carta, el calentamiento global derrite los mantos helados en el Sur de Europa. Se indica esto volviendo estas cartas bocarriba.

D2. ÚLTIMO PERIODO GLACIAL (icono de glaciar)

Se coge otra Carta de Hija al azar del mazo no usado, y sin mirarla se pone en el fondo del mazo de eventos del juego. Esto añade 1 turno más a la partida.

D3. EXTINCIÓN DE ANCIANO (icono de calavera con dado)

Cada jugador tira un número de dados igual al número de iconos de "calavera con dado", y elimina a cada **anciano** del nivel obtenido, si tiene alguno (A1.6). Envía el cubo eliminado a la pila de muertos. Si no tiene anciano de los niveles afectados, no hay efecto.

D4. CAOS (icono del cometa)

Si aparece el icono del "cometa", todos los jugadores retiran al menos la mitad de sus **cazadores no asignados**, es decir, todos los cazadores que tienen disponibles para cazar, incluyendo su cilindro y los *cazadores viajeros* extranjeros (D6). También pierden exactamente 1 anciano (de su elección) si tiene alguno. Se ponen en la pila de muertos los cubos retirados.

- Inmunidad al Caos. Un jugador está a salvo del caos si el número de sus cazadores es menor o igual a su *vocabulario* (B3). Si es tribal, también está a salvo del caos si tiene un jefe maduro en el espacio del nivel 1. Esta protección anti-caos se muestra con el icono del "cometa tachado".
- Iniciador del Fuego. Si un jugador tiene un iniciador del fuego en el espacio del nivel 6, sus pérdidas por caos se redondean a la baja en lugar de al alza, y no pierde un anciano.
- Decisión de Sexualidad. Si un jugador sufre bajas en este evento de caos, puede volver su carta de sexualidad por la otra cara, liberando los *discos MPI* (B3) que estuvieran en ella. Si la nueva sexualidad requiere discos MPI, éstos deben ser añadidos o el cambio de sexualidad falla.

Ejemplo: en un evento de caos, el Arcaico tiene dos cubos de cazador, más su alfa que hacen tres cazadores no asignados. Es vocalizador, y tiene al anciano iniciador del fuego, lo que le permite redondear las pérdidas a la baja e ignorar la pérdida del anciano. Por tanto pierde 1 cazador por el caos. Si no hubiera tenido al anciano iniciador del fuego, hubiera perdido sus dos cubos de cazador, quedán-

dole sólo su alfa. Debido a su pérdida de cazador, puede volver su sexualidad.

D5. VENTISCA (icono de ventisca)

El icono de “ventisca” indica que cada jugador descarta a su elección los dependientes que no puede mantener. Se necesitan dos cazadores no asignados (incluyendo alfas y viajeros extranjeros) para mantener a cada dependiente.

- Dependientes. Cada anciano, hija no casada, y animal doméstico en el muestrario de un jugador es un **dependiente**. Los ancianos no mantenidos van a la pila de muertos, mientras que las hijas y animales domésticos no mantenidos se descartan fuera del juego. Los maridos no son ni cazadores ni dependientes.
- Dependientes Inmaduros. Los ancianos, hijas y animales domésticos inmaduros también son dependientes. Si se pierden, esto libera sus discos que son devueltos al *vocabulario* (B3).

Ejemplo: en una ventisca, el jugador tiene 5 cazadores, 2 hijas no casadas, 2 ancianos y 1 animal doméstico. Sus 5 cazadores sólo pueden mantener 2 dependientes y elige perder al animal y ambos ancianos para proteger a las hijas.

D6. ESPÍRITU VIAJERO (icono de ojo alado)

Los **cazadores viajeros** son cubos de cazador del color de un jugador controlado por otro jugador. Si durante el evento de caos un jugador es el que más cazadores pierde, perderá 1 cubo de su color de la pila de muertos por cada icono de “ojo alado” en la Carta de Hija. En caso de empate en el número de cazadores perdidos, se usa el orden jugador para saber qué cazadores viajan. El jugador mueve esos cubos, llamados **cazadores viajeros**, hacia los *cazadores no asignados* de otro jugador. En una partida de tres jugadores, elige hacia qué jugador o jugadores viajan. Una vez allí, estos cazadores viajeros están al servicio de los jugadores receptores, pero retienen aún su color de jugador. Los receptores los tratan exactamente igual que sus propios cazadores con las siguientes excepciones:

- Carabina. Cada partida de caza asignada a un bioma debe tener al menos un cazador no-viajero. Para evitar confusión, se pone este cubo encima de uno de los cazadores viajeros.
- Los cazadores viajeros no pueden convertirse en alfas, ancianos, o maridos.
- Victoria. Los cazadores viajeros cuentan para la victoria según su color, no para el bando en el que

residen.

Ejemplo: al Neandertal sólo le quedan tres cazadores no asignados, y dos de ellos son cubos de viajeros rojos. Sufre caos (o alguna otra pérdida de cazadores), y debe perder dos cubos. Elige ambos cubos rojos para que mueran, los envía a la pila de muertos común. (Lo que se simula aquí es la asimilación, no que todos los extranjeros sean literalmente los primeros en morir).

D7. SUBASTA DE CULTURA (solo vocalizadores)

Después de que se resuelvan los eventos de la carta, todos los jugadores vocalizadores pueden apostar por ella. Los jugadores tribales no pueden apostar (porque la cultura de su tribu ya ha sido establecida por sus tabús y tradiciones verbales). Excepción: los jugadores tribales con sexualidad de harem se consideran vocalizadores en las subastas de cultura, pero su apuesta cuenta como la mitad (sin redondeo). Si una carta no se subasta, se descarta del juego.

- Medios de Apuesta. Sólo se puede usar discos del vocabulario del color(es) mostrado en medio de la carta a subastar. Todos esos discos son de igual valor.
- Procedimiento de Apuesta. Cualquier jugador vocalizador puede iniciar la subasta anunciando una cantidad de discos y cualquier otro jugador vocalizador puede igualarla o superarla. Cuando se apuesta, no es necesario especificar el color del disco. Cuando nadie desee superar, el mayor postor gana y los perdedores recuperan sus apuestas.
- Apuesta Mínima. La apuesta mínima es 1 disco.
- Empates. Si la apuesta es un empate, se resuelve por *orden de jugador* (A2). La “mujer cariñosa” también sirve para los desempates.
- El jugador que gana la subasta, añade la carta como una **Carta de Hija** a su muestrario orientada 180°, de forma que su lado se lea correctamente. Pone los discos que apostó sobre ella, lo que indica que está inactiva debido a la *inmadurez* (B3).

Ejemplo 1: la mujer generosa va a ser subastada, lo que requiere medios de apuesta negros o naranja. Los jugadores Rojo y Amarillo apuestan cada uno 1 disco naranja, y ninguno desearía aumentar la apuesta. Puesto que el jugador Amarillo es el primer jugador, gana la subasta y pone a la hija en su Muestrario con 1 disco naranja sobre ella. El jugador Rojo devuelve su apuesta a su vocabulario.

Ejemplo 2: una hija con un medio de apuesta naranja va a ser subastada. Pero el Arcaico es el único jugador voca-

lizador con un disco naranja, por tanto puede comprarla por uno naranja (la apuesta mínima). Este disco se pone sobre la Carta de Hija en su muestrario. Supongamos que otro jugador es tribal con mantenimiento de harem y también puede apostar. Si es el primer jugador, puede apostar dos discos naranja (cada uno cuenta como una mitad) y ganar la apuesta. Si es el último en el orden de jugador, puede apostar tres discos y ganar la subasta.

E. FASE 2, ASIGNACIÓN DE CAZADORES (orden de jugador)

Por orden de jugador (A2), cada jugador asigna sus cazadores no asignados poniéndolos sobre una carta, un Bioma (caza), Placa (promoción), o una Carta de Hija (incursión o defensa). Puede asignar cubos en cualquier orden.

- Puede poner tantos cubos sobre una carta como desee, o no asignarle ninguno. Puede añadir cazadores a múltiples cartas.

E1. BIOMAS DE CAZA

Para cazar en uno de los biomas que están revelados, se ponen cubos de cazador directamente sobre ellos.

- Herramientas de Caza de Condición Previa. No se pueden poner cazadores en una carta a menos que se tenga las 1 o 2 **herramientas de condición previa** indicadas en la fila de resultados de la caza de la carta de bioma. Por ejemplo, para cazar el bisonte de la estepa, es necesario tener dos discos negros, que representan la jerga técnica. Estos discos deben formar parte de su *vocabulario* (B3), y no se gastan debido a la caza. Si se caza en múltiples cartas con condiciones previas, será necesario suficientes discos para todas ellas.
- La colocación de cazadores en la carta capacita al jugador a hacer una tirada de caza en la Fase 4, incluso si ha dejado de tener las herramientas de condición previa para entonces.

E2. ANCIANOS Y PROMOCIÓN A ANCIANO

Se promociona un cazador no asignado al estatus de anciano poniendo su cubo en uno de los niveles de anciano en la Placa. Ésta es una *asignación permanente* (E4), y sus beneficios indicados son efectivos tan pronto como *madure* (B3). Hay 6 niveles de anciano: 1 = jefe (sólo tribal), 2 = shaman (sólo tribal), 3 = tallista, 4 = guerrero, 5 = trampero y 6 = iniciador del fuego.

- Costes de Promoción. A menos que el jugador tenga promociones gratuitas, debe colocar un dis-

co de vocabulario debajo del cubo, de un color igual al color del icono del nivel de anciano (naranja, blanco o negro). Este disco indica que es inmaduro. Una vez maduro (es decir, su disco es *liberado* según B3), todas sus habilidades indicadas son activadas.

- Límites. Los jugadores están limitados a 1 anciano por nivel, y los ancianos no pueden cambiar de niveles.
- Beneficios de Anciano de la Fase 1 (Evento). El jefe protege a la tribu del caos. El guerrero permite a un jugador designar a otro jugador para que sea el primer jugador, si aquel es el primer jugador asignado.
- Beneficios de Anciano de la Fase 2 (Asignación de Cazadores). El iniciador del fuego da promociones de anciano libres de coste.
- Beneficios de Anciano de la Fase 3 (Negociaciones/Ataques). El jefe permite a los cazadores *negociar* (F1). El guerrero permite la formación de *partidas de guerra* (F2).
- Beneficios de Anciano de la Fase 4 (Caza). El iniciador del fuego protege a los cazadores de la congelación. El tallista, guerrero y trampero dan poderes especiales al *alfa* (E5). Todos los ancianos aumentan su *Tamaño de Mano* (B2).
- Beneficios de Anciano de la Fase 6 (Acciones de Anciano). El jefe permite realizar una Acción de Anciano sin coste. El shaman, tallista o trampero puede realizar una *Acción de Anciano* (I3).
- Discos de Condición Previa. Si es vocalizador, el jugador no puede promocionar un anciano de los niveles 3, 4 o 5 a menos que tenga un *portal* (I1) de cada uno de los 3 colores en el dominio especificado. Esto es similar a las *Herramientas de Condición Previa* (E1), excepto que los discos requeridos son portales en lugar de vocabulario.

Ejemplo: un jugador tiene un portal venus negro y dos portales shaman (blanco y naranja). Esto le da portales de tres colores en su dominio social, satisfaciendo la *condición previa* para un anciano guerrero (nivel 4). En la Fase 2, promociona un cazador a guerrero poniendo su cubo encima de un disco naranja donde se indica en la esquina superior izquierda de la placa. El disco naranja indica que el anciano es inmaduro.

E3. MARIDOS Y PROMOCIÓN A MARIDO

A menos que sea promiscuo, el jugador puede promocionar un cazador no asignado al estatus de **marido** poniendo su cubo en el *espacio de marido* de una de las Cartas de Hija madura y no casada en su muestrario. Ésta es una *asignación permanente* (E4), y

sus beneficios son efectivos en cuanto madure (B3).

- Costes de Promoción. A menos que el jugador tenga promoción de marido gratuita, cuando promocione un marido en su propio muestrario debe poner un disco de vocabulario naranja debajo del cubo de marido. Esto indica que es inmaduro (aunque tiene una capacidad de *ataque* limitada según F2). Una vez maduro (es decir, su disco es *liberado* según B3), todas sus habilidades son activadas.
- Beneficios. Un marido maduro convierte a su mujer en una no-dependiente, la defiende de los pretendientes, y vale PV al final de la partida. Si el jugador es de vinculación de pareja, se necesita un marido para activar los beneficios de su hija.
- Cortejo Endogámico y Exogámico. El jugador también puede intentar convertirse en un marido de una hija casada, extranjera o doméstica. Sólo puede asignar 1 **cazador de cortejo** por hija. Para el proceso de cortejo y éxito, véase G1.

E4. ASIGNACIÓN PERMANENTE

La colocación de cazadores no asignados en la *placa* (E2) o en el *espacio de marido* de las hijas (E3) es una **asignación permanente**. Esto significa que los cubos no se cuentan como cazadores no asignados (por ejemplo, durante el caos) y no regresan a cazadores no asignados en la Fase 4.

- Excepción del Sultán. Si es mantenedor de harem, en la Fase 2 puede intercambiar sus maridos en su muestrario entre sus hijas no casadas. Esto puede ser útil para desafiar a pretendientes.
- Excepción Casi Extinción. Si el jugador comienza esta fase sin cazadores no asignados, puede reasignar uno o dos ancianos o maridos como cazadores no asignados. Si todos sus cubos están muertos, se convierte en una *Especie Lázaro* (J1).

E5. EL ALFA

El cilindro **alfa** se trata como cualquier otro cazador, a menos que adquiera **poderes especiales** con el uso de *ancianos* (E2). Hay tres poderes especiales, caza mayor, caza menor o garrote. El alfa puede tener uno, dos o los tres poderes.

- El jugador comienza con su alfa en la pila de muertos. Si tiene un anciano de los niveles 3, 4 o 5 puede crear un alfa con un *intercambio alfa-cazador* (B4).
- Caza Mayor. Si tiene un anciano tallista, su alfa en un bioma de "caza mayor" puede considerar su Tirada de Caza como "1", sin tirar el dado realmente.

- Caza Menor. Si tiene un anciano trampero, su alfa en un bioma de "caza menor" puede considerar su Tirada de Caza como "1", sin tirar el dado realmente.
- Garrote. Si tiene un anciano guerrero, en los ataques de la Fase 3, sus cazadores colocados con su alfa forman *partidas de guerra* (F2). Además, su alfa en un bioma de "garrote" (incluyendo hijas) puede considerar su Tirada de Caza como "1", sin tirar el dado realmente. Nótese que para la *Tirada de Ataque* (F2), el alfa debe tirar como cualquier otro cazador.
- El jugador debe decidir usar un poder especial antes de hacer la Tirada de Caza. Si elige no usarla, tira los dados como todos los demás cazadores.
- Si tiene algún poder especial activado, su alfa vale PV al final de la partida (J0). Sin embargo, para ganar PV de alfa debe ser un cazador no asignado, no un anciano o marido.

Ejemplo: un jugador tiene un portal negro, blanco y naranja en su "dominio de la naturaleza" en su mapa cerebral, y ha promocionado un anciano trampero. Siempre que este anciano esté maduro y no haya muerto, permite a su alfa tirar automáticamente un "1" en la caza menor.

F. FASE 3: NEGOCIACIONES, ATAQUES, Y RECOLECCIÓN

F1. NEGOCIACIONES (no permitido entre vocalizadores)

Si el jugador tiene cubos en la misma carta que un oponente, o tiene cubos en la Carta de Muestrario de un oponente, puede abrir **negociaciones** con él. Una o ambas partes negociadoras debe ser tribal con un jefe de nivel 1. Un jugador tribal puede hacer una **propuesta** para que un bando abandone pacíficamente una carta: pedir, intercambiar, u ofrecer cartas de mano o cartas de muestrario maduras (incluyendo hijas no casadas), ofrecer o pedir hijas maduras no casadas para matrimonio (permitiendo que un cazador sea promocionado a marido maduro en un muestrario extranjero con una *tirada de cortejo de éxito automático* (G1)), o llegar a acuerdos no vinculantes sobre jugadas en turnos futuros.

- Salir. Sus cazadores pueden salir de la carta en esta fase sólo si todos los demás jugadores con cubos presentes le permiten salir. Si sus cazadores salen, los devuelve a sus cazadores no asignados (por tanto no puede hacer nada ese turno), o incluso casarlos con una novia extranjera (F2), si lo ha acor-

dado con el jugador que tiene la hija no casada.

- En un intercambio, las cartas de mano deben ser cambiadas por cartas de mano y las cartas de muestrario por cartas de muestrario.
- Divorcio. Sus maridos pueden salir de hijas durante las negociaciones, uniéndose a sus cazadores no asignados.
- Durante las negociaciones, un jugador vocalizador no debería decir nada salvo "sí" (oook!) o "no" (ook ook). También está permitido salir pacíficamente (de vuelta a cazadores no asignados).

F2. ATAQUES

Los cazadores deben **atacar** a otros cazadores en la misma carta tirando un número de dados igual al número de sus cubos presentes. Cada jugador tiene permitido una ronda de ataques por carta. Excepto para las *partidas de guerra* (véase abajo), cada "1" matará un cubo a elección de la víctima.

- Orden de Más Sílex. Los ataques se resuelven en *orden de más discos negros (A3)*. Es decir, el jugador con más discos negros de vocabulario tira dados primero y aplica el daño, luego el siguiente atacante, etc. Se puede distribuir las muertes entre varios defensores.
- Partida de Guerra. Si el jugador tiene un *Anciano Guerrero (E2)*, el grupo de cazadores que incluya su Alfa se denomina una **partida de guerra**. Si un jugador tiene un invento marcado como un **arma**, todos sus cazadores forman partidas de guerra. Todos los cazadores en una partida de guerra, incluyendo el Alfa, consiguen un acierto si sacan un "1" o "2".
- Maridos Celosos. En combate entre un marido y un *cazador de cortejo (E3)*, un marido maduro se considera una partida de guerra mientras que un marido inmaduro puede atacar pero no como una partida de guerra.

Ejemplo: el Neandertal es promiscuo y tiene un anciano guerrero. Envía su alfa a cortejar una hija Cromañón casada. El marido tiene más discos negros y ataca primero, pero falla en sacar un "1" o "2". El alfa es una partida de guerra, y saca un "2" y tiene éxito en matar al marido. Puesto que el alfa está en un bioma de garrote, en la siguiente fase tiene éxito automáticamente en su tirada de "caza" y sale un niño según G1.

F3. RECOLECCIÓN

Si el jugador es una cultura de recolección (es decir, es promiscuo o tiene hijas con la habilidad de "recolección"), consigue 1 niño (**A1.4**) por cada **bioma de**

recolección que ocupe con 0 uno o más cazadores. Estos biomas están marcados con el icono de "cesta".

Ejemplo: después de un combate, a un jugador le quedan cazadores en el oso marino tirano (un "bioma de recolección"). Como es promiscuo (por tanto está pasando más tiempo recogiendo frutos secos que en el cuidado de los niños), gana 1 niño en la recolección. Este niño se consigue incluso si el oso marino mata posteriormente a todos sus cazadores.

G. FASE 4, TIRAR PARA CAZAR

(orden de menos cazadores)

Los cubos o cilindros en un bioma representan **cazadores**. Cuando es el turno de cazar (A4), se hace una **Tirada de Caza** tirando una cantidad de dados igual al número de cazadores que el jugador controle en la carta. Si la tirada muestra un número de aciertos mayor o igual al número de **dados de acierto** mostrado ("1" o "*"), tiene éxito en la caza (véase G3 para los resultados). Si los dados de acierto es el icono "1", cada "1" es un **acierto**. Si es el icono "*", cada "1" o "2" es 1 **acierto**. Después de cazar, devuelve todos sus cazadores supervivientes a su **reserva de cazadores no asignados**.

- Orden de Resolución de Bioma. Para en qué cartas se caza primero, véase **A4**.
- Caza Obligatoria. En su turno para cazar, todos los cazadores asignados deben hacer una Tirada de Caza (excepción, véase **G7**). Si un *alfa* tiene sus poderes activados (**E5**), puede considerar su tirada como "1" sin hacerla realmente.
- La Tirada de Caza puede modificarse (**G2**).
- Desgaste de Ferocidad. Cazar es peligroso. Si el bioma muestra **dados de mordisco de animal**, el cazador que saque ese resultado ha muerto (comido por una animal de presa confundido sobre la relación cazador-presa).
- Desgaste de Congelación. Cazar es peligroso. Si el bioma muestra **dados de congelación**, el cazador que saque ese resultado ha muerto debido a los elementos. Si el jugador tiene un *anciano iniciador del fuego (D4)*, todos sus cazadores están a salvo de las bajas por congelación.

G1. CORTEJOS

Se puede cazar una carta de hija madura en un muestrario extranjero o doméstico igual que para un bioma de "garrote", excepto que:

- Sólo se puede asignar 1 cazador por hija. Se le denomina un **cazador de cortejo**.

- Éxito de Cortejo. Para tener éxito, un cazador de cortejo debe sobrevivir al combate en la Fase 3 (contra cazadores de cortejo rivales o un marido celoso (F2)), y debe conseguir un acierto sacando un "1" o "2" en su **tirada de cortejo** (es decir, Tirada de Caza especial).
- Tiradas de Cortejo de Éxito Automático. Un alfa guerrero siempre tiene éxito. Un cazador que corteja a una hija no casada en su propio muestrario siempre tiene éxito.
- Múltiples Pretendientes. Si hay varios cazadores de cortejo, cada uno tira para éxito por orden de jugador, siendo el último pretendiente exitoso el nuevo marido y los demás yéndose a casa rechazados.
- Cortejo Exitoso. Un éxito devuelve al anterior marido (si hay) a los cazadores no asignados del jugador propietario del muestrario, y pone al cazador de cortejo en el espacio de marido como nuevo marido. Ésta es una asignación permanente (E4), por tanto los maridos dejan de ser cazadores no asignados. El nuevo marido comienza maduro e inmediatamente gana las habilidades de la hija y sus acciones de portal (I2), con su "padre" compartiendo estos beneficios.
- Monogamia. Sólo está permitido 1 marido (maduro o inmaduro) por hija.
- Cortejo Promiscuo. Si el jugador es promiscuo, no tiene permitido poner maridos, (aunque los maridos ya colocados están permitidos). Aún así puede asignar un "cazador de cortejo" a una hija extranjera madura y hacer una tirada de cortejo. Se siguen todas las reglas para los cazadores de cortejo, excepto que un acierto en la tirada de cortejo reemplaza uno de los cazadores de la víctima con un cazador viajero del color del jugador promiscuo, representando su legado genético. Esto no influye en el estatus marital de la hija. Después el jugador regresa a casa.
- Si un alfa se convierte en un marido, véase **B4**.

Ejemplo: una hija Arcaica casada con un Neandertal está siendo cortejada por Arcaico y Cromañón. Los tres jugadores no tienen éxito en la tirada de combate de la Fase 3. Después, por orden de jugador cada uno hace una tirada de cortejo en la Fase 4. Arcaico va primero, y saca un "2" que echa el cubo amarillo de marido a los cazadores no asignados de verde (como un cazador viajero). Pero Cromañón también tiene éxito, convirtiéndose en el nuevo marido que también envía al frustrado Arcaico recién casado a la reserva de cazadores solteros no asignados.

G2. MODIFICACIONES DE LA CAZA DEBIDAS A INVENTOS

Si el jugador tiene una Carta **I** en su muestrario con un modificador de dados de la Fase 4 para el *tipo de bioma (B1)* en el que está cazando, los dados que muestren un "3" se convierten en un "1".

Ejemplo: un jugador ha jugado y madurado la "Trampa de Cuerda" en su muestrario. Ésta tiene un modificador de dados de la fase 4 con el icono de "punta de jabalina", que indica que todos los 3s obtenidos en caza menor se convierten en 1s.

G3. RESULTADOS DE UNA CAZA EXITOSA

Si la Tirada de Caza tiene éxito, se añade el número indicado de **niños** (nuevos cubos de cazador o el cilindro cogidos de la pila de muertos) a sus cazadores no asignados. El jugador debe añadir esos cubos si tiene alguno disponible (**B3**). También puede liberar el número y color de los discos especificados según **B3**.

- A menos que la reclame como *trofeo (G5)* o se la lleve a su *mano (G6)*, la carta de la caza permanece en la fila.
- Límites. El jugador puede conseguir beneficios de una carta de caza sólo una vez por turno, incluso si tiene múltiples éxitos. Por ejemplo, si saca "1" "1" "1" cuando caza conejos consigue 1 niño, no tres.
- Una caza exitosa devuelve sus cazadores a su reserva de cazadores no asignados, a menos que haya *depredadores (G4)*.
- Caza Competitiva. Si una carta está disputada, véase **A4** para la secuencia de caza. El primer jugador en tener éxito en la Tirada de Caza gana los beneficios, y todos los demás jugador se van a casa sin éxito (es decir, el ganador se lo lleva todo).
- Lograr la Autoridad. Si los discos liberados por una caza exitosa se usan para madurar un anciano, los poderes de ese anciano pueden aplicarse a la siguiente caza, pero no de forma retroactiva a esta caza.

Ejemplo: tres Cromañones y dos Arcaicos están cazando lobos. Los Arcaicos, con menos cazadores, van primero y tienen éxito con 1 impacto. El Cromañón automáticamente se va a casa (sin desgaste). No pueden intentar domesticar lobos, por ejemplo.

G4. ATAQUE DE DEPREDADORES

Si la Tirada de Caza tiene éxito en una caza mayor, atrae **depredadores**, es decir, cartas con un icono en la esquina superior derecha. Para saber qué depredador ataca, se miran todas las cartas en la misma

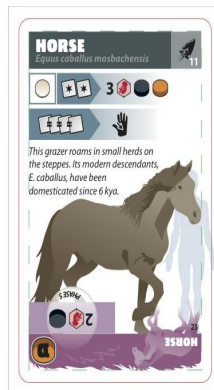
fila para ver cuál es el más cercano al bioma en el que se caza. No se considera un depredador en la otra cara de un manto helado en la fila, es decir los depredadores pueden saltar brechas pero no hielo. Si dos están equidistantes, ambos atacan, comenzando por el de menor clímax.

- **Procedimiento.** Si la caza mayor tiene éxito, se mueven los cazadores supervivientes a la carta del depredador atacante y se hace una segunda Tirada de Caza. Esta caza se resuelve del mismo modo que la primera, y por tanto puede causar bajas adicionales o si tiene éxito puede dar a los cazadores más recursos o niños.
- **Piratería de Depredador.** Si los cazadores no consiguen al menos 1 acierto en la segunda Tirada de Caza contra un depredador atacante, el depredador roba la caza mayor que cazaron con éxito, por tanto el jugador pierde todos los niños, discos, trofeos y animales domésticos que haya ganado en la caza.
- Algunos depredadores pueden cogerse como **trofeos (G5)**, mientras que otros pueden ser **domesticados (G6)**.

Ejemplo: en el Sur de Europa, un jugador tiene 7 cazadores en el caballo, y 1 cazador (realmente un recolector) en el felino dientes de cimitarra. Un oponente tiene 19 cubos en el elefante. Ambas cazas mayores tienen éxito, lo que pone a todos sus cazadores y los del oponente en el felino, uniéndose al cubo ya allí. Sus 8 cubos cazan primero. Si saca al menos un "1", el felino no roba su caballo. Si saca dos "1"s, caza con éxito al felino, y su oponente debe irse a casa sin tirar por el gato, y por tanto no corre el riesgo de perder su elefante. Independientemente del éxito de la caza o la piratería, si saca cuadruples coge la carta del felino como trofeo.

G5. COGER CARTAS DE TROFEO AL MUESTRARIO

El **icono de cuernos** indica una carta que puede ser añadida al muestrario del jugador como un **trofeo**. Si tiene dos tipos de cuernos, cuenta como dos trofeos. Si tiene 2, 3 o 4 dados en blanco en ellos, su Tirada de Caza debe incluir dobles, triples o cuadruples para añadirla opcionalmente a su muestrario. Se pone en su muestrario girada de forma que los cuernos queden en la parte superior.



- Para reclamar un trofeo, no es necesario cazadores supervivientes ni una caza exitosa. Por ejemplo, si el trofeo indica dobles, un seis doble es una caza sin éxito pero que consigue la carta como trofeo.
- **Extinción.** La carta retirada ha sido sobreexplotada y **no** es reemplazada en la fila (**G7**). A menos que sea rellenada por desplazamiento de biomas en un cambio climático, esta brecha continúa toda la partida, de forma que hay un bioma menos para el resto del juego.

Recordatorio: se asume que el alfa ha sacado un "1", que puede causar que se consiga "doble unos", "triple unos", o "cuádruple unos". Todas las armas pueden causar que los 3s sean 1s.

Ejemplo: cinco cazadores del gamo común sacan un "2" y tres "3". Esto es un fracaso en la caza porque el gamo requiere 2 aciertos, pero sin embargo coge la carta como un trofeo debido a los triples. Si tiene una estófica que le permite que los 3s se conviertan 1s, la caza es un éxito así como un trofeo.

G6. COGER CARTAS D O I A LA MANO

Si el jugador tiene al menos 1 anciano, el **icono de mano** indica un bioma que puede llevarse a su mano. Si muestra 2, 3 o 4 dados en blanco en la zona azul, su Tirada de Caza debe incluir dobles, triples o cuadruples respectivamente para llevársela a su mano.

- Si saca los dobles, triples, etc, puede coger la carta para su mano incluso si su Tirada de Caza no tuvo éxito.
- Se puede llevar las cartas a su mano incluso si su mano está completa. Pero después debe descartar inmediatamente para volver a tener su **Tamaño de Mano (B2)**.
- Si la caza (incluyendo ataque de depredador) no deja cazadores supervivientes, no puede coger ninguna carta a su mano.

Ejemplo: un alfa "trampero" y dos cazadores están cazando abejas. Ambos cazadores sacan 1s, y puesto que es una caza menor, el alfa saca automáticamente un "1". La caza es un éxito, y además los triples le permiten coger las abejas a su mano. Posteriormente puede usar una **Acción de Anciano (I3)** para domesticarlas. La carta de abejas es reemplazada por la regla de biodiversidad (**G7**).

G7. LA REGLA DE LA BIODIVERSIDAD

Si una carta es tomada como **trofeo (G5)**, **no** es reemplazada, de forma que la fila ahora tiene 1 carta menos con una brecha. Si una carta es llevada a la **mano**

(G6), es reemplazada en la misma posición con la carta de arriba del mazo de esa fila, de forma que el número de cartas en la fila no cambia. Si esto introduce un depredador, está inactivo hasta el turno siguiente.

- Si una carta es llevada a la mano pero la caza no tuvo éxito, los cazadores de otras tribus que estuvieran en esa carta pueden intentar cazar en la carta de reemplazo si tienen las *herramientas de condición previa* apropiadas (E2).

G8. EJEMPLO DE CAZA

Cromañón (tribal) intenta cazar en el bioma del caballo en el Sur de Europa. Este animal de caza mayor requiere dos 1s o 2s para tener éxito. No tiene oposición.

- Fase 2 (Asignación de Cazadores). Viculando 1 disco negro, promociona un cazador al 3º nivel (tallista). Después pone sus 4 cubos no asignados restantes, más su alfa, en la carta del caballo tal como se muestra.
- Fase 4 (Tirada de Caza). Tira 4d6 por sus cinco cazadores: "3", "4", "5", "6". Puesto que solo su alfa tiene éxito y necesita 2 éxitos, la caza falla.
- Arma. Si tiene la tecnología de lanzamiento con estólica, el "3" actúa como un "1", dando lugar a una caza exitosa. Gana 3 niños y un disco naranja y otro negro. Puesto que no sacó cuádruples, no se lleva el caballo a la su mano.
- Depredadores. Puesto que la caza tuvo éxito, el depredador más cercano, los lobos grises, atacan. Los lobos son caza menor, y el alfa deja de tener un éxito automático puesto que no hay anciano de nivel 5. Los cinco cazadores sacan "5", "5", "6", "6", "6". Dos cazadores mueren debido a los lobos, y el resto muere de congelación. Debido a que todos mueren, Cromañón pierde los niños y los discos conseguidos de la caza del caballo, y por tanto no puede coger los lobos a su mano para domesticación.
- Iniciador del Fuego. Si Cromañón tuviera un anciano de nivel 6 maduro (iniciador del fuego). Los tres cazadores que sacaron el "6" se hubieran salvado de la congelación. Puesto que no tuvieron ningún acierto, los lobos aún roban el esqueleto del caballo, pero no los niños ni los discos conseguidos. Sin embargo, los triples obtenidos con los cazadores supervivientes significa que la carta de lobo es cogida para la mano para posible domesticación más tarde.

H. FASE 5, ANIMALES

DOMÉSTICOS (cualquier orden)

H1. ANIMALES DOMÉSTICOS (sólo tribal)

Si el jugador tiene una Carta D madura (B2) en su muestrario, coge los niños y libera los discos indicados.

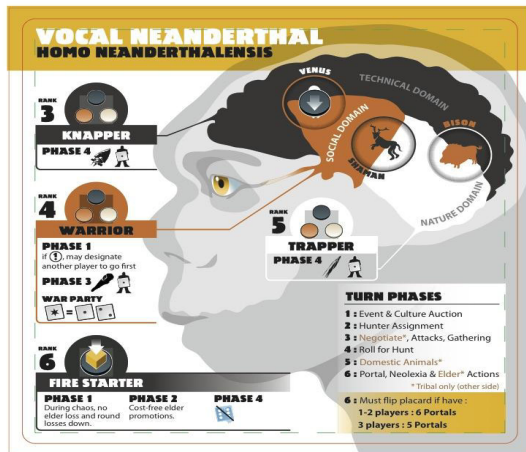
I. FASE 6, PORTAL, NEOLOGISMO Y ACCIONES DE ANCIANO (cualquier orden)

En esta fase, se elige 1 acción, **Portal**, **Neologismo**, o **Anciano**. Una vez que el jugador se convierta a tribalismo, no puede hacer más las acciones de Portal o Neologismo.

I1. ACCIÓN DE PORTAL (sólo vocalizadores)

Cada Carta de Hija muestra uno o dos **portales**, es decir, discos que representan palabras metafóricas que abren puentes entre dos dominios cerebrales. Si es un jugador vocalizador, como acción puede realizar una **acción de portal** usando una hija en su muestrario o con la que esté casado. Esta acción le permite coger 1 disco de su *vocabulario* de un color especificado y añadirlo a un *espacio de portal* especificado en su mapa cerebral. Este disco de portal simula cómo el vocabulario metafórico puede abarcar dominios cerebrales adyacentes.

- Dominios y Colores de Dominio. Cada mapa cerebral tiene tres **dominios** cerebrales, para conocimientos técnicos (negro), naturales (blanco), y sociales (naranja).
- Espacios de Portal. Los tres **espacios de portal** son los espacios **venus**, **shaman** y **bisonte**. Cada espacio de portal puede tener dos portales, uno de cada uno de los dos colores mostrados. Por ejemplo, el portal **venul** puede tener como mucho un disco naranja y otro negro.
- Los portales pueden usarse para *discos de condición previa* (E2). No pueden usarse para apostar, herramientas de condición previa, o victoria. Pueden ser liberados sólo por conversión a tribalismo.
- Conversión. Un mapa cerebral con 5 discos de portal instantáneamente se convierte a lenguaje fluido (los 6 portales en el juego en solitario o 2 jugadores). Se vuelve por su cara **tribal**, y añade los discos de portal a su vocabulario. Transfiere los cubos de anciano (así como los discos debajos de ellos) al nivel equivalente en la cara tribal.



Ejemplo: un jugador tiene portales venus (naranja y negro), y un portal (blanco) en su shaman. Como su dominio social contiene discos de los tres colores, puede promocionar un anciano guerrero.

12. ACCIÓN DE NEOLOGISMO (sólo vocalizadores)

Neologismo (es decir, crear nuevos conceptos) es una acción que libera 1 disco que coincida con el color de un portal que el jugador tenga en su cerebro. Puede ser de una hija, marido, o anciano. El disco liberado va a su vocabulario.

- Si está casado con una hija extranjera, puede realizar neologismo usando 1 de los colores ya instalados en el mapa cerebral del jugador propietario de la hija. Si es tribal, tiene acceso a los tres colores.

Ejemplo: Cromañón tiene portales shaman (blanco y naranja), y una hija inmadura con un disco blanco y naranja. En la fase 6, realiza neologismo y libera el disco naranja. En la siguiente fase 6, hace lo mismo con el disco blanco, lo que madura a la hija.

13. ACCIONES DE ANCIANO (sólo tribal)

Cada jugador puede realizar las siguientes **Acciones de Anciano** si tiene un cubo de anciano del nivel especificado y vincula el disco de vocabulario indicado. No se gasta un anciano por realizar una acción.

- Domesticación de Shaman (nivel 2): el jugador pone en su muestrario una carta **D** de su mano, girada 180° para que el texto en morado pueda leerse correctamente. Pone un disco blanco sobre el animal domesticado para indicar que está inmaduro (a menos que pueda hacer acciones de anciano sin coste).

- Creación de Herramientas del Tallista (nivel 3): pone en su muestrario una carta **I** de su mano, girada 180° para que el texto en morado pueda leerse correctamente. Pone un disco negro sobre el invento para indicar que está inmaduro.
- Creación de Herramientas del Trampero (nivel 5): pone en su muestrario una carta **I** de su mano, girada 180°. Pone un disco blanco sobre el invento para indicar que está inmaduro.

Consejo: no es necesario convertirse a tribalismo para ganar. En hacer el intento se invierte un montón de vocabulario, y es posible que nunca se consiga acceso a los portales correctos para la conversión. El tribalismo da acceso a muchos PV en domesticaciones e inventos, pero también solidifica la cultura.

J. FIN DE PARTIDA Y VICTORIA

El juego acaba al final del último turno del Mazo de Eventos, o cuando Europa esté completamente helada (no quede ninguna carta en la que cazar). Se hace un recuento de Puntos de Victoria (PV) tal como se indica en la Carta de Sexualidad, que puede ser modificada por ciertas hijas. Todos los cubos del mismo color cuentan para la victoria, incluso si están en la zona de otro jugador. El alfa cuenta para la victoria alfa sólo si está permitido por **E5**. Las hijas, ancianos, maridos, animales domésticos, e inventos cuentan para PV sólo si están *maduros*.

- Victoria de Promiscuo de "Gen Egoísta". Los ancianos, maridos, hijas y vocabulario cuentan como 1 PV cada uno. Cada cubo de cazador no asignado cuenta como 2 PV. Trofeos e inventos cuentan como 3 PV. El alfa y los animales domésticos cuentan como 4 PV.
- Victoria de Relación de Pareja de "Valor de la Familia". Cada cubo de cazador no asignado, hija (casada o no), y vocabulario cuenta como 1 PV. Cada anciano y trofeo cuenta como 2 PV. El alfa, marido e inventos cuentan como 3 PV. Los animales domésticos cuentan como 4 PV.
- Victoria de Harem de "Hombre Grande". Cada cubo de cazador no asignado, anciano, marido y vocabulario cuenta como 1 PV. Cada hija cuenta como 2 PV. El alfa e inventos cuentan como 3 PV. Trofeos y animales domésticos cuentan como 4 PV.

Ejemplo: al final de la partida, un jugador es de Relación de Parejas. En su zona tiene 9 cazadores, un cilindro alfa reforzado, 1 trofeo, 2 hijas, y 12 discos de vocabulario para 28 PV. Tiene 1 cazador viajero y 1 marido en la zona de otro jugador, para 4 PV. Su puntuación total es 32 PV.

J1. ESPECIES LÁZARO

Si todos los cubos de un jugador mueren, no puede cazar ni aceptar cazadores viajeros, pero aún puede apostar en las subastas y contar victoria. Puede recuperar más cubos si tiene animales domésticos. Véase E4.

K. VARIANTES

K1. COMBINACIÓN DE JUEGOS NEANDERTHAL-GREENLAND

Se puede comenzar una partida de *Greenland* usando los cubos que queden al final de una partida de *Neanderthal*. Si se hace, los PVs conseguidos por un jugador en *Neanderthal* se anotan y se suman a su puntuación final en *Greenland* para determinar el ganador global. La Colocación Inicial es según la **Parte C (Greenland)**, excepto:

- Cubos y Discos Iniciales. Los jugadores están limitados a los cubos y discos que tienen al final de *Neanderthal*. Pueden asignar sus cubos a cazadores, ancianos politeístas, o colonos (sólo Tunit). Esto puede darles más o menos de lo indicado en la **Parte C**.
- Ancianos. Intercambias su placa *Neanderthal* por la de *Greenland*. Los cubos de anciano se transfieren al nivel equivalente.
- Animales Domésticos. Cambian cada uno de sus animales domésticos de *Neanderthal* con un animal doméstico de *Greenland* elegido al azar de los biomas "D". El Norse elige de entre los animales Norse no usados.
- Inventos. Cambian cada uno de sus inventos de *Neanderthal* con un invento de *Greenland* elegido al azar de los biomas "I".
- Hijas. Cambian cada dos de sus hijas de *Neanderthal* con una hija de *Greenland* elegida al azar de su bando.
- Vocalizador. Si un jugador acaba la partida de *Neanderthal* como vocalizador, no puede comenzar la partida de *Greenland* con ancianos, y no puede promocionar en el primer turno.
- Hielo. Por cada manto helado en el Norte o Sur de Europa, se comienza con uno de los biomas en el Norte o Sur de Groenlandia respectivamente en su lado frío.

K2. JUEGO EN SOLITARIO O COOPERATIVO

En esta variante, un jugador juega con las tres especies, o tres jugadores llevan las tres culturas como es habitual. En cualquier caso, los jugadores salen igualmente victoriosos sólo si al menos dos especies sobreviven con uno o más animales domésticos al final de la partida.

- Colocación Inicial y Duración de la Partida. La colocación inicial es según la **Parte C**.
- Negociaciones. Cada turno en la Fase de Negociaciones, 1 disco o carta "I" de una especie puede ser intercambiado con 1 disco o carta "I" de otra especie, siempre que al menos una especie sea tribal. No se cambia población, cartas de hija, ni cartas "D".
- En esta variante, coger un trofeo según G5 deja de ser opcional si un jugador saca dobles, etc...