

## 発見

16

このカードに資源を各種類2個  
ずつ置く



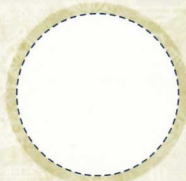
相手のみがあるヘクス1つに  
「移動」で入るたび、  
このカードから任意の1個を取る。

空になったら捨てる。

## 知識の共有

17

相手といずれかのヘクスで  
同居している



君のターンの最終フェイズ中に  
資源を1個ここに置くことで、  
目標カードを1枚引く。  
それはこのターンに達成してもよい。  
払った資源が3個になったら捨てる。

## 千魃

18

人口上限は4

各ヘクスの人口の上限は  
部族4つになる。

紛争フェイズ中に解決する。

任意の  
ぞろ目



このカードを  
捨てる。

## 祭壇

19

食料3個支払って獲得



君のターン終了時、資源と部族を  
支払ってVPを得てよい。

任意のヘクスの部族1つと、同一資源  
4個が別々な資源3個につき

任意の  
ぞろ目



食料を追加して  
コストを下げる。  
食料3個で捨てる。

## 壁

20

石3個支払って獲得



紛争で防御する時、戦闘の解決前、  
君の村は攻撃側を1つ取り除ける。

任意の  
ぞろ目



石を追加して  
コストを下げる。  
石3個で捨てる。

## 丸木舟

21

木材3個支払って獲得



移動時に、湖のヘクスを  
コスト無しで通過できる  
(望む数の湖を移動に数えずに越える)。

任意の  
ぞろ目



木材を追加して  
コストを下げる。  
木材3個で捨てる。

## 火山

22

(最初の1回のみ) 火山のヘクスを、  
外周の2つのヘクスに接している、  
(可能なら) 君の部族の隣に加える

火山の隣のヘクスは石が生産可能。

火山の噴火!



部族は無事だ! 火山の隣に部族  
がいる各自は石を1個得る。



火山の隣から、各自の部族を1つ  
失って石を1個得る。



火山の隣から、各自の部族を2つ  
失って石を1個得る。

火山カードを山札に加えてシャッフルする。

## 剣齒虎

23

山のヘクスに剣齒虎を置く

配置時または移動時、各プレイヤーは  
剣齒虎のヘクスの自部族を1つ取り除く。

アクション  
狩猟

このカードにダイスを1つ消  
費して剣齒虎のヘクスから自  
分の部族を1つ取り除くこと  
で、剣齒虎を撃退し、を得  
る。このカードを捨てる。

任意の  
ぞろ目



手番プレイヤーは  
剣齒虎を別の山に  
移動する。



## 族長

24

族長の座を競る

ターン順に、プレイヤーは支払う資源の数を競り上げるか、競りから降りる。

最終的な競り値が資源5個以上の場合、勝者は を得る。4個以下の場合、勝者は を得る。

勝者はこのカードを獲得し、競り値の数の資源を、他のプレイヤーに任意に分配する（種類や分配先は選べる）。

誰も競らない場合、山札に戻してシャッフルする。



## 見捨てられた村

25

各プレイヤーは村を1つ得られる

ターン順に、各プレイヤーはより低いコストで、村のないヘクスに村を1つ建てる権利を得る。その際、以下の条件を満たす。

- ・ そのヘクスを支配している。
- ・ 資源を各種1個ずつ支払う。



全員の処理が終わったら捨てる。

## マンモス

26

最も部族数の少ない湖のヘクスにマンモスを置く

(複数ある場合は手番プレイヤーが選ぶ)

マンモスのヘクスに自部族が4つ以上いる状態で、このカードにダイスを1つ消費することで、以下のいずれかが行える。

アクション  
狩猟

食料3個と を得る。マンモスをボードから取り除き、このカードを捨てる。

アクション  
飼育

食料を3個支払い、 とマンモスの支配を得る。マンモス飼育に関してはルール参照。

## 侵略者

27

ボードに侵略者を追加

最も部族数の少ないヘクス1つに侵略者トークンを3個置く（複数ある場合は手番プレイヤーが選ぶ）。侵略者は独立した部族とみなす。

侵略者は収穫アクションと村の建設を妨害する。

紛争により最後の侵略者を撃退した場合、 を得る。

任意の  
ぞろ目



グループに侵略者を1つ追加する  
(最大5つ)

## 穏やかな冬

28

このカードにプレイヤー数と同数の食料を置く



穏やかな冬の間、成長アクションでは部族を2つ多く配置できる。

成長アクションのたびこのカードの食料を1つ捨てる。空になったら捨てる。

## 豊富な食料

29

このカードに食料を6個置く。



湖ヘクスでの収穫アクションでは、食料を収穫するヘクス1つにつき、このカードから資源を追加で2個取る。

空になったら捨てる。

## 豊富な石

30

このカードに石を6個置く。



山ヘクスでの収穫アクションでは、石を収穫するヘクス1つにつき、このカードから資源を追加で2個取る。

空になったら捨てる。

## 豊富な木材

31

このカードに木材を6個置く。



森ヘクスでの収穫アクションでは、木材を収穫するヘクス1つにつき、このカードから資源を追加で2個取る。

空になったら捨てる。

追加1ヘクスから**収穫**する。

追加で部族を2つ**移動**できる。

部族は2ヘクス**移動**できる。

追加で部族を2つ**成長**する。(3+)

**紛争**時(攻撃のみ):  
解決前に相手を1つ取り除く。

**発展**時、カードを追加で1枚引く。

各ヘクスから追加で資源1個を**収穫**する。

各種類のヘクスを1つ支配する。

連続した5つのヘクスで優位である。

3つの山ヘクスで優位である。

3つの森ヘクスで優位である。

8つのヘクスに存在している。

3つの湖ヘクスで優位である。

1ターンに(**イベントによらずに**)  
6個以上の資源を収穫する。

全部族がボード上にいる。

追加1ヘクスから**収穫**する。

追加で部族を2つ**移動**できる。

部族は2ヘクス**移動**できる。

追加で部族を2つ**成長**する。(3+)

**紛争**時(攻撃のみ):  
解決前に相手を1つ取り除く。

**発展**時、カードを追加で1枚引く。

各ヘクスから追加で資源1個を**収穫**する。

各種類のヘクスを1つ支配する。

連続した5つのヘクスで優位である。

3つの山ヘクスで優位である。

3つの森ヘクスで優位である。

8つのヘクスに存在している。

3つの湖ヘクスで優位である。

1ターンに(**イベントによらずに**)  
6個以上の資源を収穫する。

全部族がボード上にいる。

追加1ヘクスから**収穫**する。

追加で部族を2つ**移動**できる。

部族は2ヘクス**移動**できる。

追加で部族を2つ**成長**する。(3+)

**紛争**時(攻撃のみ):  
解決前に相手を1つ取り除く。

**発展**時、カードを追加で1枚引く。

各ヘクスから追加で資源1個を**収穫**する。

各種類のヘクスを1つ支配する。

連続した5つのヘクスで優位である。

3つの山ヘクスで優位である。

3つの森ヘクスで優位である。

8つのヘクスに存在している。

3つの湖ヘクスで優位である。

1ターンに(**イベントによらずに**)  
6個以上の資源を収穫する。

全部族がボード上にいる。

追加1ヘクスから**収穫**する。

追加で部族を2つ**移動**できる。

部族は2ヘクス**移動**できる。

追加で部族を2つ**成長**する。(3+)

**紛争**時(攻撃のみ):  
解決前に相手を1つ取り除く。

**発展**時、カードを追加で1枚引く。

各ヘクスから追加で資源1個を**収穫**する。

各種類のヘクスを1つ支配する。

連続した5つのヘクスで優位である。

3つの山ヘクスで優位である。

3つの森ヘクスで優位である。

8つのヘクスに存在している。

3つの湖ヘクスで優位である。

1ターンに(**イベントによらずに**)  
6個以上の資源を収穫する。

全部族がボード上にいる。

### 交易人

自ターン中、いつでも1種類の資源2個を他の資源1個と交換できる。

### 器用な建築家

村を建てるコストは、(任意の)資源1個少なくなる。

### 狡猾

自ターン中、1ターンに1回、資源を1個支払うことで、自分の部族が存在する、本来であれば紛争が発生しないヘクスで紛争を発生させてよい。

### 農業

収穫中、君の村1つにつき食料1つを生産する。



ダーバ族



ダーバ族



ダナーヌ族



ダナーヌ族

### 耕作

成長アクションを行う場合、君の村のある各ヘクスに追加で部族を1つ加える。

### 異族婚

自ターン中、1ターンに1回、他のプレイヤーに任意の資源を2個支払うことで、自分の部族のいるヘクスのそのプレイヤーの部族1つを、自分の部族で置き換えてよい。

### 旅人

君は通常の移動に加え、木材を1個支払うことで、外周のヘクス1つの任意の数の自分の部族を、他の外周のヘクス1つに置きなおしてよい。

### 一点集中

君の部族が4つ以上いるヘクスで収穫を行った場合、その種類の資源を1個追加で得る。



インダルツ族



インダルツ族



カハ族



カハ族

### 夢の時代

君のターン開始時、ダイスをふる前、イベントタイルの一番上から2枚を見て、そのうち1枚を一番下に置いてよい。



キア＝キア族

### 待ち伏せ

君は自分のプレイヤーボード上に成長できる。君の移動や成長アクションにより紛争が発生した場合、プレイヤーボード上から任意の数の部族を紛争中のヘクスに加えてよい。



キア＝キア族

### 回避

紛争の解決中に防御側の場合、撃退された君の部族を隣のヘクス1つに撤退させてよい。これによりさらに紛争は発生しない。



キロール族

### 開拓者

移動中、隣接している同一の地形は1つのヘクスとみなす。



キロール族

### 威嚇

自ターン中、1ターンに1回、紛争ステップ前、資源1個を支払うことで、君のいるヘクスの相手の部族1つを隣のヘクスに押し出してよい。



ムク'アーン族

### 獲物の分け前

収穫アクションを行ったプレイヤーのいずれかの部族のいるヘクスに君の部族がいる場合、君が存在する任意のヘクス1つから資源を1つ生産する。



ムク'アーン族

### 闇の中の光

君がダイスをふった後、イベントの解決前、ダイス1つにつき資源を1個支払うことで、そのダイスの月を太陽に変えてよい(イベントの発生の有無も変わる)。



トウंगा族

### 秘密の村

君は2つ目の村をプレイヤーボード上に建ててよい。君の部族がどのヘクスにもいない場合、この村を取り除く。



トウंगा族