

拡張2：キャラクター

ゲームの準備時、ランダムに各プレイヤーにキャラクタータイルを1枚ずつ配ります。それぞれには特殊能力が描かれており、ゲーム中、タイルの保有者は特殊能力を使用することができます。

春季フェイズ：すべてのキャラクターには春季に自動的に適用する「通常能力」があります。通常能力は1春季フェイズ中に、何回も発生することもあります。

夏季フェイズ：各キャラクターには「特殊能力」があります。特殊能力を1回使用するためには、2発展点をコストとして支払わなければなりません。この特殊能力は6つ通常アクションと違って、独立したアクションとみなし、プレイヤーは自分の手番中ならいつでも使用することができます。



絵描き

春季フェイズ：誰か（自分でもよい）が壁画アクションを実行する前に、絵描きは壁画エリアにある価値タイルを任意の方向に、ひとつ回転させることができます。

夏季フェイズ：2発展点を支払うことで、絵描きは特別な壁画アクションを実行することができます。その際、支払うアクショントークンの種類はどれでもよく、アイコンの数に応じて1~3個を支払います。さらにここで支払ったトークン1個につき、この特別な壁画アクション後に1勝利点を獲得します（最大3勝利点）。



採集者

春季フェイズ：採集者が採集アクションで獲得した採集タイル1枚につき、1発展点を獲得します。

夏季フェイズ：2発展点を支払うことで、採集者のプレイヤーボード上のかごに置かれている採集タイル1枚を、その種類を無視して他のかご上に移すことができます。ここでペアになると、アクショントークンを獲得します。**重要：1つのかご上に置くことができる採取タイルは、最大5枚です。**



建築家

春季フェイズ：春季フェイズ中に天気タイルから獲得できる資源トークンに加えて、追加で任意の資源トークン1個を共有在庫から獲得することができます。

夏季フェイズ：2発展点を支払うことで、建築者は拠点タイル1枚を建設することができます。その際に拠点タイルの配置条件を満たしている必要も、部族民をプレイヤーボード上に戻す必要もありませんが、シルエット（黒色と白色の合計）の数だけ、任意の色のアクショントークンを支払わなければなりません。それから、その拠点タイルの裏に書かれた報酬（勝利点と発展点）を獲得します。ただし、この方法で完成した拠点タイルはマップに置く代わりにキャラクターボードの上に置き、完成したことを表します。



漁師

春季フェイズ：釣りアクションで支払う資源トークンは、同じ種類でもかまいません（ただし、価値タイルが示す3種のうちいずれかを支払わなければなりません）。

夏季フェイズ：2発展点を支払うことで、漁師は自分の釣りマーカーを1マス前進させます（釣りタイルを獲得することなく）。



女族長

春季フェイズ：移住アクションで移住する部族民コマを1体追加します（1体の代わりに2体、3体の代わりに4体になります）。

夏季フェイズ：2発展点を支払うことで、女族長はマップ上にある自分の部族民1体をプレイヤーボードに戻すことができます。そうしたなら、共有在庫から任意の資源トークン1個とアクショントークン2個を獲得します。



狩猟者

春季フェイズ：狩猟アクションで支払う資源トークンは、同じ種類でもかまいません（ただし、価値タイルが示す3種のうちいずれかを支払わなければなりません）。

夏季フェイズ：2発展点を支払うことで、狩猟者は特別な狩猟アクションを実行することができます。その際、支払うアクショントークンの種類はどれでもよく、カードに記された数字に応じて1~3個を支払います。ここで獲得するカードは、ゲーム盤のそばに並んでいる狩猟カードのうち1枚か、捨て山にあるカードのうち1枚です。



呪術師

春季フェイズ：儀式アクション時、同じ種類の資源トークンを支払うことができ、同じマスに複数の自分の祈禱師が共存することができます。ただし移動先は、儀式アクション実行前に自分の祈禱師コマが置かれていないマスでなければなりません（6ページ「儀式」参照）。

夏季フェイズ：2発展点を支払うことで、呪術師はアクショントークン2個を獲得することができます。獲得するトークンの種類は、儀式エリアにある価値タイルを参照し、自分の祈禱師がいるマスのすぐそばのアイコン（最大3種）のうちいずれかです。1種を2個獲得することも、2種を1個ずつ獲得することもできます。

拡張3：追加タイル

これらのタイルは、基本セットの同種の各タイルに混ぜて使用します。

キノコ（5枚）：キノコタイルを獲得すると、自分のプレイヤーボードにある任意のかご上に置くことができます（ワイルドです）。ここでペアになると、アクショントークンを獲得します。ゲーム終了時も、かごに描かれた種類のタイルとみなして勝利点を獲得します（最大12勝利点）。



ナマケモノ（6枚）：獲得したナマケモノタイルは、ゲーム中にいつでも使用することができます（使用したタイルはゲームの箱にしまえます）。ナマケモノを使用すると、ただちに1発展点を獲得し、そこに描かれているアクションを、春季もしくは夏季のルールのうちいずれかを選び、それにしたがって実行します。使用せずに残しておいたナマケモノタイルから勝利点を獲得することはできません。



巨岩D（5枚）：マップ上の巨岩Dタイルのマスで移動を終えると、その巨岩Dタイルを獲得し、手元に移します。そして春季もしくは夏季フェイズ中にその巨岩Dタイルに描かれたアクションを実行するたび、自分のプレイヤーボード上から部族民コマ1体を初期地形タイルの上に置くことができます。



巨岩E（4枚）：マップ上の巨岩Eタイルのマスで移動を終えると、その巨岩Eタイルを獲得し、手元に移します。ゲーム終了時、自分が他の巨岩タイル1枚から勝利点を獲得する時、その勝利点を2倍にします。



仕掛け罫（4枚）：下部の数字は、このタイルを獲得するためのコスト（釣りアクションと同様）です。ただし、釣りマーカーを進めることはしません。獲得すると、以降の釣り収入時にそこに描かれているもの（1発展点/1勝利点/資源トークン1個/アクショントークン1個）を追加で獲得します。ただし、釣りマーカーを進めることはしません。

縄張り（6枚）：ゲームの準備時、縄張りタイルすべてをシャッフルし、ゲーム盤のわきに一山で積みまます。これを「縄張りの山」と呼びます。秋季フェイズ時、各プレイヤーは自分の手番で、縄張りの山の一番上のタイルを、そのタイルに描かれているマップ上のマスにコストを支払って配置することができます。その際、配置の方法とコストは拠点タイルと同様です。ただし、すでに拠点タイルが置かれているマスや、別のタイルがあるマスに縄張りタイルを配置することはできません。



縄張りタイルを配置したプレイヤーはただちに2勝利点を獲得します。以降、マップ上に配置された縄張りタイルに対して影響力（10ページ「影響力」参照）が最も高いプレイヤーは、毎春季フェイズの開始時、その縄張りタイルの裏側に描かれた資源トークンを獲得します。影響力が同点の場合、その全員が資源トークンを獲得します。

注意：部族民はマップ上の縄張りタイルを通過することも、そこに停止することもできません。