

Caverna

Ein Spiel von Uwe Rosenberg

HÖHLE GEGEN HÖHLE

Für 1 bis 2 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: 20 bzw. 40 Minuten

EPOCHE I: ERSTER WOHLSTAND

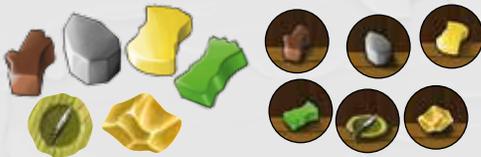
Ihr steht vor einem Berg mit einer großen Aushöhlung, dem neuen Zuhause eures kleinen Zwergenstamms. Es wartet eine Menge Arbeit auf euch, stehen euch anfangs doch nur zwei Paar helfende Hände zur Verfügung. Schon bald werden es mehr sein, doch ihr dürft ja keine Zeit verlieren. Einem anderen nahegelegenen Stamm scheint es besser zu gehen als euch ...

Macht euch rasch ans Werk! Höhlt den Berg aus, richtet einen Höhlenraum nach dem anderen ein und sammelt Körner, Flachs und Baustoffe. Haltet Ausschau nach Edelmetallen und erlangt solch einen Reichtum, von dem der andere Stamm nicht einmal zu träumen wagt!

SPIELMATERIAL



1 Aktionsplan (zweiseitig und gefaltet)

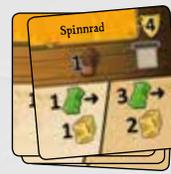


12 Warenanzeiger und 12 Ersatzmarken (je zwei Holzmarken für Holz, Stein, Emmer* und Flachs, sowie je zwei Pappmarken für Nährwert und Gold; nutzt die Ersatzmarken, wenn euch die Holzmarken verloren gehen)

* Emmer ist eine steinzeitliche Form von Getreide.



12 Aktionsplättchen



24 Einrichtungen



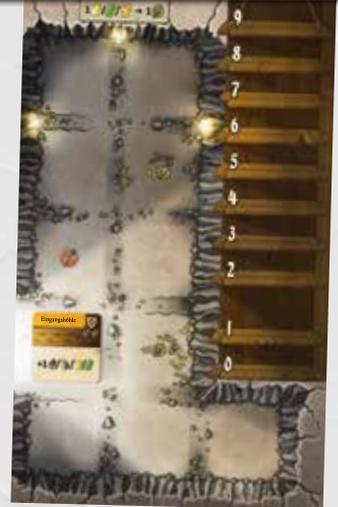
1 Zusatzraum



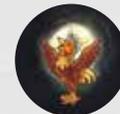
4 Aktionsmarker



7 Wände



2 Höhlenpläne (gefaltet)



1 Startspielermarke

diese Spielanleitung

1
SPIELER

Hinweis! Wir erklären euch zuerst die Regeln für das Zweipersonenspiel. Auf der letzten Seite findet ihr die Änderungen für das Solospiel.

SPIELAUFBAU

Aktionsplan und Aktionsplättchen

Faltet den Aktionsplan auf, dreht ihn auf die Seite mit dem -Symbol im ersten Feld und legt ihn zwischen euch in die Mitte des Spielbereichs.

- Legt die vier Aktionsplättchen mit einem **Zwerg** auf der Rückseite (*in beliebiger Reihenfolge*) **offen** auf die Felder des Aktionsplans, die keine Zahl aufweisen.
- Mischt die übrigen Aktionsplättchen. Legt sie anhand der Nummern auf ihren Rückseiten **verdeckt** auf die entsprechenden Felder des Aktionsplans.



Höhlenplan und Warenanzeiger

Faltet euren Höhlenplan auf und legt ihn vor euch ab. Nehmt euch je einen Warenanzeiger jeder Sorte (*Holz, Stein, Emmer, Flachs, Nährwert und Gold*) und legt eure Warenanzeiger **auf Feld „1“ der Warenleiste**. Legt den Goldanzeiger so aus, dass er mit der Seite „+10“ **nach unten** liegt.



Warenleiste und -obergrenze

Nutzt die Warenleiste auf der rechten Seite eures Höhlenplans, um anzuzeigen, wie viele Waren jeder Sorte ihr habt. Ihr könnt mit Ausnahme von Gold **niemals mehr als 9 Waren einer Sorte** besitzen. Verwendet die Seite „+10“ des Goldanzeigers, um euch bei Bedarf bis zu 19 Gold anzuzeigen. Erhaltet ihr jemals mehr Waren einer Sorte, als die Leiste zulässt, gehen die überzähligen Waren verloren.

Einrichtungen

Sortiert die Einrichtungsplättchen anhand der Abbildungen auf den Rückseiten.

- Legt die 6 Einrichtungen mit hellgrauer Rückseite (*und der Abbildung von Steinen ohne Spitzhacke*) offen neben der Aktionsleiste in einer gemeinsamen Auslage aus.
- Mischt die 18 Einrichtungen mit dunkelgrauer Rückseite (*und der Abbildung von Schutt und einer Spitzhacke*) und verteilt sie verdeckt auf die freien Höhlenräume eurer Höhlenpläne. Lasst dabei das markierte Feld  oberhalb eurer „Eingangshöhle“ aus.

Zusatzraum, Aktionsmarker, Wände und Startspieler

Haltet den Zusatzraum und die Aktionsmarker griffbereit. Legt die Wände in einem allgemeinen Vorrat aus. Bestimmt zufällig einen Startspieler und gebt diesem Spieler die Startspielermarke. (*Alternativ könnt ihr den Kleineren von euch beiden anfangen lassen.*)



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 8 Runden, wobei jede Runde drei Phasen durchläuft.

I. Neues Aktionsplättchen

Zu Beginn jeder Runde wird das verdeckte Aktionsplättchen auf der Aktionsleiste **aufgedeckt**, das sich neben einem bereits aufgedeckten Plättchen befindet. (Die Aktionsplättchen werden also der Reihe nach aufgedeckt, angefangen beim Plättchen, das neben den Startplättchen ausliegt. Die abgebildeten Wände haben keinen Einfluss darauf.)



II. Aktionsphase

Beginnend beim Startspieler seid ihr nun mehrmals abwechselnd an der Reihe. In eurem Spielzug wählt ihr zunächst ein aufgedecktes Aktionsplättchen von der Aktionsleiste und zieht es auf eure Seite des Aktionsplans. Dann führt ihr die darauf abgebildeten Aktionen durch (siehe nächste Seite). Ihr könnt nur solche Aktionsplättchen wählen, die noch auf der Aktionsleiste liegen. Nur der aktive Spieler führt Aktionen durch.

In der letzten Runde kommt das Aktionsplättchen „Renovierung“ ins Spiel, das ihr nur wählen dürft, wenn ihr mehr Gold habt als der Mitspieler. Solange ihr gleich viel Gold habt, darf es keiner von euch wählen. Das geht erst wieder, wenn einer von euch mehr Gold sammelt als der andere. (Die abgebildeten Goldnuggets auf dem Aktionsplan unter dem Feld erinnern euch bereits vor der letzten Runde daran.)

III. Rundenende

Die Runde endet, nachdem ihr jeweils eine bestimmte Zahl oft an der Reihe wart. Diese Zahl findet ihr auf der Aktionsleiste auf dem Feld, auf dem das **letzte Aktionsplättchen** aufgedeckt wurde. (Diese Zahl ist auch in Form von einer Gruppe von Zwergen unterhalb der Aktionsfelder abgebildet.) Folglich seid ihr in den Runden 1 bis 3 je zweimal, in den Runden 4 bis 7 je dreimal und in Runde 8 je viermal an der Reihe.

Legt die gewählten Aktionsplättchen zurück auf die Aktionsleiste. Die Starspielermarke geht an den anderen Spieler (der dadurch effektiv zwei Spielzüge in Folge macht – den letzten in dieser und den ersten in der nächsten Runde).



Die Zwerge zeigen an, wie viele Spielzüge jeder von euch macht: jeweils zwei in den ersten drei Runden.

DIE AKTIONEN

Auf den folgenden Seiten erklären wir euch die neun verschiedenen Aktionsarten, die auf den Aktions- und Einrichtungsplättchen vorkommen (sowie oben auf eurem Höhlenplan).

Die meisten Aktionsplättchen bieten euch mehrere Aktionen an, die durch feine gelbe Linien voneinander getrennt sind. Ihr könnt **alle oder einen Teil** dieser Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, aber jede Aktion **nur einmal pro Spielzug**. (Ihr dürft ein Aktionsplättchen wählen und alle Aktionen darauf ignorieren.)

Sind zwei Aktionen durch einen **schrägen Einschnitt** (also einen langen Schrägstrich) voneinander getrennt, so könnt ihr nur eine der beiden Aktionen wählen, **auf keinen Fall beide**. Das gleiche gilt für die Einrichtungen (siehe Seite 7, wie man Einrichtungen nutzt).



Bekommt ihr Waren oder müsst welche abgeben, so kennzeichnet ihr das sofort auf eurer Warenleiste, indem ihr die Warenanzeiger entsprechend bewegt. Beachtet dabei die Warenobergrenze (siehe Seite 2).

Waren erhalten

+ zeigt an, dass die abgebildete Ware (Holz, Stein, Emmer, Flachs, Nährwert oder Gold) in der angegebenen Menge bekommst. Schrägstriche geben an, dass du genau eine Warensorte wählen musst.



Auch viele Einrichtungen nutzen das Pluszeichen. Der Stollen weist dabei eine Besonderheit auf, indem er einschränkt, wann du einen Stein bekommst: du bekommst den Stein nur, wenn du weniger als 3 Steine besitzt. (Siehe Seite 7, wie man Einrichtungen nutzt.)



Beispiel: Hier erhältst du wahlweise 1 Holz oder 1 Stein

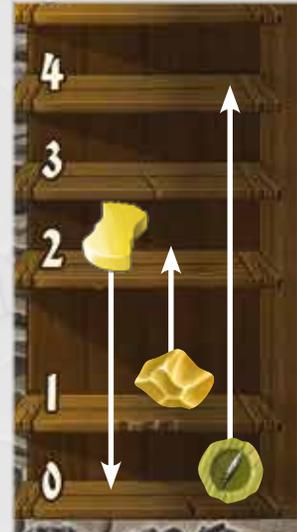
Waren tauschen

→ zeigt an, dass du Waren ausgeben kannst: normalerweise, um andere Waren dafür zu bekommen. Gib die Waren links vom Pfeil ab, um die Waren rechts vom Pfeil zu erhalten. Warengruppen sind auf Pergament abgebildet. Schrägstriche lassen dir die Wahl, welche Warensorte du abgibst.

Normalerweise sind die Waren, die du abgeben sollst, fest vorgegeben. Hingegen lässt dich der Verbindungsraum drei beliebige unterschiedliche Waren gegen 2 Gold tauschen. (Siehe Seite 7, wie man Einrichtungen nutzt.)



Beispiel: Die Backstube erlaubt dir, 2 oder 3 Emmer abzugeben, um dafür 1 bzw. 2 Gold und 4 Nährwerte zu bekommen. In diesem Beispiel gibst du 2 Emmer ab.



Eine Wand errichten

+1  zeigt an, dass du eine Wand aus dem allgemeinen Vorrat zwischen zwei Höhlenräume deines Höhlenplans legen kannst. (Abbildungen von Steinen und Rissen im Boden deuten an, wo die Wände hinkommen.) Wände brauchst du, um bestimmte Einrichtungen erwerben zu können (siehe „Einen Höhlenraum einrichten“ auf Seite 6). Die Anzahl der Wände im allgemeinen Vorrat ist begrenzt. Solange keine Wände im Vorrat sind, hat die Wandaktion keinen Effekt. Wände können wieder zurück in den allgemeinen Vorrat gelangen (siehe nächste Aktion).



Eine Wand abreißen

1   gibt an, dass du eine zuvor errichtete Wand von deinem Höhlenplan entfernen kannst. Diese kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Dafür bekommst du die abgebildeten Waren (und zwar alle, weil sie auf Pergament abgebildet sind). Das Entfernen einer Wand hat keinen Einfluss auf deine bestehenden Einrichtungen. Die Außenwände deiner Höhle kannst du nicht abreißen.



Aushöhlen

 zeigt an, dass du einen Raum aushöhlen kannst. Entferne dazu eine **erreichbare, verdeckt ausliegende** Einrichtung von deinem Höhlenplan und lege sie **offen** zu den anderen Einrichtungen in der Auslage (wodurch sie für euch beide verfügbar wird). Kommt dabei das Symbol „+1 “ zum Vorschein, bekommst du sofort 1 Nährwert. Offen ausliegende Einrichtungen kannst du nicht entfernen. Diese Aktion hat keinen Effekt, wenn du bereits alle Räume ausgehöhlt hast.

Ein Raum gilt als **erreichbar**, wenn es zwischen ihm und der „Eingangshöhle“ einen (rechtwinkligen) Pfad gibt, bei dem **keine Wände oder verdeckte Einrichtungen** im Weg sind. Wählst du die Aushöhlen-Aktion auf dem Aktionsplättchen „Untergrabung“, kannst du durch Wände hindurch aushöhlen; verdeckte Einrichtungen blockieren den Weg nach wie vor.



Das Aktionsplättchen „Höhlenbau“ erlaubt dir, ein- oder zweimal auszuhöhlen. Letzteres kostet 2 Nährwerte. Egal, wofür du dich entscheidest, du bekommst in jedem Fall 1 Stein.



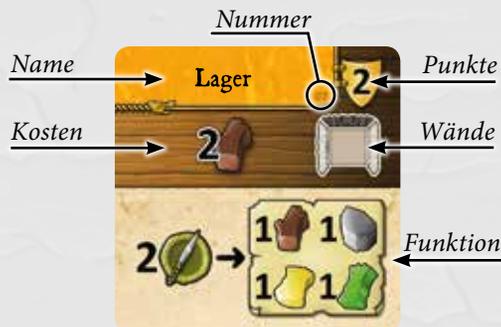
Beispiel: Mit grünen Häkchen sind erreichbare Plättchen markiert. Das Plättchen mit dem grünen Fragezeichen liegt hinter einer Wand. Momentan kannst du es nur über die Aushöhlen-Aktion des Aktionsplättchens „Untergrabung“ erreichen. Rot durchgekennzeichnete Plättchen sind derzeit gar nicht erreichbar.

Einen Höhlenraum einrichten

 zeigt an, dass du eine Einrichtung erwerben kannst. Bezahle dazu die unter dem Namen einer Einrichtung in der Auslage abgebildeten Baukosten (*Holz, Stein und/oder Gold*) und lege das Plättchen auf einen freien Höhlenraum deines Höhlenplans, der zur abgebildeten **Wandkonstellation** passt (*siehe unten*). Ansonsten gibt es keine weiteren Einschränkungen (*z. B. muss der Höhlenraum nicht erreichbar sein*). Hast du keinen freien Höhlenraum mit der geforderten Wandkonstellation, hat diese Aktion keinen Effekt.

Es gibt zwei Arten von Einrichtungen: **orangefarbene** und **blau** (*siehe „Aktionen auf Einrichtungen“ auf Seite 7*). Du beginnst das Spiel mit einer vorgedruckten orangefarbenen Einrichtung, der „Eingangshöhle“. Es gilt: Du musst zu jedem Zeitpunkt im Spiel **mehr orangefarbene als blaue Einrichtungen** besitzen. Umgekehrt heißt das, dass du keine blaue Einrichtung erwerben kannst, wenn du dadurch auf gleich viele blaue wie orangefarbene Einrichtungen kommst. (*Folglich muss die erste Einrichtung, die du im Spiel erwirbst, eine orangefarbene sein.*)

Manch eine Einrichten-Aktion fordert, dass du eine bestimmte Anzahl an Nährwerten (*oder Gold*) bezahlen musst, bevor du die Aktion durchführen kannst. Die Nährwerte (*bzw. das Gold*) zahlst du zusätzlich zu den Baukosten der Einrichtung. Die Anzahl an Nährwerten, die du bezahlen sollst, kann von der aktuellen Runde abhängen (*siehe Beispiel*). Du brauchst die Aktionskosten nur dann zu bezahlen, wenn du die Aktion auch tatsächlich durchführst.



Beispiel: Diese Aktion kostet in den ersten drei Runden 2 Nährwerte, dann 3 Nährwerte und schließlich 4 Nährwerte in der letzten Runde.

Wandkonstellationen

Auf jedem Einrichtungsplättchen ist neben den Baukosten eine Wandkonstellation abgebildet, die zwingend erfüllt sein muss, um die Einrichtung überhaupt erwerben zu können. Dunkle Wände geben dabei Wände an, die vorhanden sein müssen; helle Wände stellen Wände dar, bei denen es keine Rolle spielt, ob sie vorhanden sind oder nicht. Ist keine Wand abgebildet, darf es an dieser Stelle auch keine Wand geben. Die abgebildete Konstellation dürft ihr beliebige drehen und das Plättchen dann trotzdem aufrecht ablegen. **Die natürlichen Außenwände eurer Höhle zählen auch als Wände!** Einrichtungsplättchen zählen niemals als Wände (*auch dann nicht, wenn sie noch verdeckt ausliegen*).



Zusatzraum

Belegst du als Erster alle Höhlenräume deines Höhlenplans mit ausschließlich offen ausliegenden Einrichtungen, bekommst du den Zusatzraum, den du sofort auf die Vorder- oder Rückseite drehen musst und neben deinem Höhlenplan ablegst. Der Zusatzraum ist bereits ausgehöhlt und zeigt zwei oder drei (*natürliche*) Wände, je nachdem für welche Seite du dich entschieden hast. Du kannst den Zusatzraum ganz normal mit weiteren Wänden versehen und einrichten. Es gibt nur einen Zusatzraum.



Aktionen auf Einrichtungen

Du kannst deine Einrichtungen nicht sofort nutzen, nachdem du sie gebaut hast. Um die darauf abgebildeten Aktionen durchführen zu können, musst du ein Aktionsplättchen mit dem **1**-, **2**- oder **3**-Symbol wählen. Die Zahl gibt dabei an, wie viele **verschiedene orangefarbene Einrichtungen** du nutzen kannst. (Du kannst nur die offen ausliegenden Einrichtungen auf deinem Höhlenplan nutzen. Du kannst die beigefügten Aktionsmarker verwenden, um die im selben Spielzug bereits genutzten Einrichtungen zu markieren.)

Blaue Einrichtungen kannst du auf diese Weise nicht nutzen. Ihre Effekte treten automatisch ein, sobald die abgebildete Situation aufkommt.



Immer wenn du das Aktionsplättchen „Unterholz“ wählst, kannst du 1 Nährwert bezahlen, um 1 Gold zu erhalten.



Immer wenn du 1 bis 3 Flachs erhältst (aus welchem Grund auch immer), bekommst du zusätzlich 1 Nährwert.



Immer wenn du eine **2** oder **3** nutzt, kannst du eine zusätzliche verschiedene orangefarbene Einrichtung nutzen.



Immer wenn du eine **1** nutzt, bekommst du zusätzlich 1 Holz.



Immer wenn du eine Wand baust, bekommst du zusätzlich 2 Gold.

Waren auffüllen

↑ zeigt an, dass du einen oder mehrere Warenanzeiger auf ein bestimmtes Feld deiner Warenleiste schieben kannst. Die erlaubten Sorten sind auf einem Regalbrett abgebildet. Schrägstriche geben an, dass du genau eine Sorte wählen musst. Du kannst hierdurch keine Waren verlieren: befindet sich ein Warenanzeiger bereits auf dieser oder einer höheren Zahl, passiert mit ihm nichts.

Jederzeit-Aktion

Du kannst jederzeit und beliebig oft 1 Emmer, 1 Flachs bzw. 1 Gold gegen je 1 Nährwert tauschen. Das ist auch auf dem Höhlenplan abgebildet.



Beispiel: Die Stube stellt sicher, dass du von jeder Warensorte mindestens eine Ware hast. Schiebe dazu alle Warenanzeiger von 0 auf 1.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach Ablauf der 8. Runde. Zählt die Punkte auf den (*offen ausliegenden*) Einrichtungen eures Höhlenplans zusammen und addiert dazu, wie viel Gold ihr besitzt. (*Siehe Kasten rechts. Holz, Steine, Emmer, Flachs und Nährwerte sind keine Punkte wert.*) Es gewinnt, wer auf die höhere Gesamtsumme kommt.



Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der punktstärksten Einzeleinrichtung. (*Die Punktwerte 9 bis 12 kommen auf nur jeweils einer Einrichtung vor.*) Andernfalls endet das Spiel in einem Unentschieden.

DAS SOLOSPIEL

Änderungen beim Spielaufbau:

- Nimm 3 zufällige der 6 Einrichtungen mit **hellgrauer** Rückseite aus dem Spiel.
- Mische die 18 Einrichtungen mit **dunkelgrauer** Rückseite und lege 9 davon wie üblich auf deinen Höhlenplan. Lege die übrigen 9 Einrichtungen in einem **verdeckten Nachziehstapel** aus.
- Drehe den Aktionsplan auf die Seite mit dem -Symbol und nimm das Aktionsplättchen „Durchbruch“ aus dem Spiel. Folglich geht das Spiel nur über 7 Runden.

Änderungen im Spielablauf:

Spiele nach den Regeln des Zweipersonenspiels mit den folgenden zwei Ausnahmen:

- Immer wenn du **genau einmal aushöhlst**, decke zusätzlich das oberste Plättchen vom Nachziehstapel auf und lege es mit in die Auslage.
- Ignoriere die Bedingung „Mehr Gold als der Mitspieler“ auf dem Aktionsplättchen „Renovierung“. Du kannst es wählen, egal wie viel Gold du hast.

Ziel des Solospiels ist es, mindestens 50 Punkte zu erreichen. Mehr als 60 Punkte gelten als herausragendes Ergebnis.

IMPRESSUM

Autor: Uwe Rosenberg
Redakteur: Grzegorz Kobiela
Illustrationen: Klemens Franz | atelier198
Satz: Andrea Kattinig | atelier198



Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
www.lookout-spiele.de

Unseren Kundenservice erreichen Sie
per eMail unter
ersatzteile@lookout-spiele.de