

Caverna

Spielziel: Nach 12 Runden höchste Punktzahl durch Tiere, Feldfrüchte, Rubine, Zwerge, Einrichtungen, Weiden, Minen, Gold. Abzüglich freie Felder, fehlende Tierarten (ohne Hunde), Bettelmarken.

Spielvorbereitung

- 1) Basisplan+Erweiterungsplan entsprechend Spieleranzahl auslegen. 7 Erntemarken verdeckt auf Spielplan legen. Aktionskarten nach Viertel sortieren mischen, aufeinander legen. 1.Karte 2. Spielviertel ist Kinderwunsch A Seite.
- 2) Einrichtungsplättchen und sämtliches Material auslegen Das Material (außer Zwerge und Ställe) ist unbegrenzt. Wenn nötig werden die Multiplikatoren genutzt.
- 3) Jeder Spieler: 1 Heimatplan, 5 Zwerge, 3 Ställe, 2 Übersichtskarten. 2 Zwerge in Wohnhöhle.
- 4) Startspieler und Nahrung verteilen: Startspieler 1 Nahrung, 2. 1, 3. 2, 4. 4 Nahrung.

Spielablauf

A. Phase 1 Rundenvorbereitung

- 1) Eine Rundenkarte auf Spielplan legen. Ggf. Erntemarke aufdecken und bei „?“ auf nächstes Feld Ernteereignis legen.
- 2) Aktionskarten mit Pfeil mit Material auffüllen: Große Zahl jede Runde, Zahl in Klammern: Wenn schon Material auf Karte nur um die Anzahl in Klammern erhöhen.

B. Phase 2: Reihum je einen Zwerg aus einer Wohnhöhle auf ein Aktionsfeld legen und mindestens eine der Aktionen durchführen. Reihenfolgen in Kampfstärke der Zwerge aufsteigend.

- 1) Alles auf der Karte befindliches Material nehmen plus angegebenes zusätzliches Material.
- 2) Tiere entweder auf Weide (=umzäunte Wiese) stellen oder sofort in Nahrung umwandeln
Kapazität einer Weide = Siegpunktzahl, bei Stall auf der Weide: Kapazität*2 . 1 Paar gleicher Tiere kann in der Start-Wohnhöhle gehalten werden. Schafe können auf Wiesen mit Hunden gehalten werden, maximal Anzahl ist Hunde + 1. 1 Schwein kann auf einem Waldfeld mit Stall gehalten werden. 1 Esel kann in 1 Mine gehalten werden. Hunde können überall stehen.
- 3) Startspieler: bekommt Startspielerfigur und ist Startspieler ab nächster Runde.
- 4) Kammern+Gänge in der Höhle auf leere Felder an vorhandene Plättchen anlegen.
- 5) Einrichten: Ein Einrichtungsplättchen bezahlen und auf eine Höhlenkammer legen.
- 6) Minen können nur auf Gängen gebaut werden. Erzminen beinhalten einen tiefen Höhlengang.
- 7) Wiese+Äcker auf leere Waldfelder an vorhandene Plättchen anlegen. Unter Hütten im Wald darf nur eine Wiese gelegt werden.
- 8) Stall bauen: Ein Stall ann auf Wiese, Weide oder im Wald gebaut werden.
- 9) Umzäunen: Wiesenfelder mit umzäunter Wiese = Weide überbauen.
- 10) Zuwachs: Neuen Zwerg dazulegen. Nur wählen, wenn freie Wohnhöhle vorhanden.
- 11) Aussäen: Getreide/Gemüse auf leeren Acker legen und 2 Getreide bzw. 1 Gemüse dazu legen
- 12) Schmiedekunst: Erz abgeben und ein Kampfstärke-Plättchen auf leeren Zwerg legen.
- 13) Streifzug: So viele Belohnungen wie Zahl auf Schild nehmen. Maximale Belohnung = Kampfstärke des Zwergs. Jede Zahl nur ein Mal pro Streifzug. Kampfstärke um 1 erhöhen.
- 14) Rubine: Rubine können jederzeit entsprechend Tabelle in Material verwandelt werden.
- 15) Nachahmen: Für 2 Nahrung ein belegtes Aktionsfeld nachahmen (keinen eigenen Zwerg!)

C. Phase 3 Rundenende

- 1) Zwerge zurück in Wohnhöhlen nehmen.
- 2) Erntezeit: Wenn Textaufdruck, Ernährung entsprechend Aufdruck, (siehe Tabelle für Nahrungswerte auf Heimatplan). Wenn „?“ , dann Aktion entsprechend Karte Ernteereignisse. Wenn grünes Blatt: Ernten, also von jedem belegten Acker eine Feldfrucht nehmen, Zwerge ernähren mit 2 Nahrung je Zwerg und 1 Nahrung für Neugeborene, danach Tiervermehrung: pro Nutztierart (ohne Hunde) mit mindestens 2 Tieren genau 1 Nachwuchs, sofern der Nachwuchs auf dem Heimatplan untergebracht werden kann, sonst kein Nachwuchs!

Spielende

Das Spiel endet nach der 12. Runde. Punkte entsprechend Wertungsvorlage berechnen. Spieler mit höchster Punktzahl gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 13.10.2015

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de