Caverna

EIN SPIEL VON UWE ROSENBERG

HÖHLE GEGEN HÖHLE

Für 1 bis 2 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten pro Spieler und Epoche

BIG BOX

HINTERGRUND

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!

ÜBER DIESE AUSGABE

„Caverna: Höhle gegen Höhle, Epoche I: Erster Wohlstand“ wurde ursprünglich 2016 veröffentlicht und die Erweiterung „Epoche II: Die Eisenzeit“ erschien 2018. Die vorliegende „Big Box“ kombiniert das Grundspiel und seine Erweiterung in einer Schachtel. Wir haben das Material etwas angepasst, die Regeln sind jedoch unverändert geblieben. Diese Ausgabe enthält außerdem einen ausführlichen Anhang, der auf sämtliche Plättchen und Effekte detailliert eingeht.

SPIELMODI

Eine Partie „Caverna: Höhle gegen Höhle“ umfasst eine oder zwei Epochen. Epoche I stellt das Grundspiel dar und geht über 8 Runden *(bzw. 7 Runden im Solospiel)*. Epoche II ist hingegen eine Erweiterung und fügt dem Ganzen 4 weitere Runden hinzu. Dabei müsst ihr euch nicht einmal vorher festlegen, wie viele Epochen ihr spielen wollt: Ihr könnt zunächst Epoche I spielen und danach entscheiden, ob ihr Epoche II anhängen wollt.

Unabhängig davon, ob ihr Epoche II tatsächlich spielt, ändert sich für Epoche I nichts. Ihr findet die Regeln für Epoche I auf den Seiten 2-6 und die Regeln für Epoche II auf den Seiten 7-9.

Wenn euch mal nicht danach ist, gleich beide Epochen durchzuspielen, ihr aber unbedingt Epoche II spielen wollt, dann gibt es dazu zwei Varianten, die euch genau das ermöglichen. Dabei wird entweder Epoche I *(verkürzt)* simuliert oder Epoche I komplett übersprungen. Diese Varianten werden auf den Seiten 10-13 beschrieben.

Dieses Spiel lässt sich auch solo spielen. Alle Regeln für das Spiel zu zweit gelten ebenfalls für das Solospiel, bis auf ein paar Änderungen beim Spielaufbau und beim Ablauf. Details hierzu findet ihr auf Seite 9.

IMPRESSUM

Autor: Uwe Rosenberg

Redaktion: Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert

Illustrationen: Klemens Franz | atelier198

Grafikdesign: atelier198

© 2021 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange finden Sie Hilfe unter
https://lookout-spiele.de/de/contact.php

EPOCHE I: ERSTER WOHLSTAND

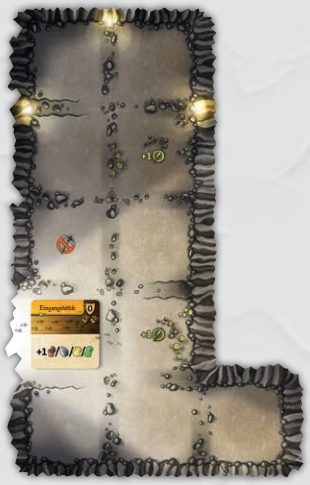
SPIELMATERIAL

1 dreiteiliger Aktionsplan
(Vorderseite: für zwei Spieler, Rückseite: Solospiel)

12 Warenanzeiger
(je zwei Holzmarken für Holz, Stein, Emmer und Flachs, sowie je zwei Pappmarken für Nährwert und Gold; der Goldanzeiger hat zwei unterschiedliche Seiten)*
** Emmer ist eine steinzeitliche Form von Getreide.*

12 Aktionsplättchen
(die Rückseiten zeigen jeweils einen Zwerg bzw. die Zahlen 2, 3 oder 4 und sind mit „I“ gekennzeichnet)

2 Warenleisten



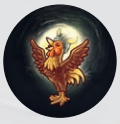
2 Höhlenpläne
(mit „I“ gekennzeichnet)

4 Aktivierungsmarker

7 Wände

1 Zusatzraum

24 Einrichtungen
(die Rückseiten sind mit „I“ gekennzeichnet)



1 Startmarke

1 Wertungsblock
(für beide Epochen)

SPIELAUFBAU

1. Dreht die Teile des Aktionsplans auf die Seite mit dem -Symbol, fügt sie zum **Aktionsplan** zusammen und legt diesen in die Mitte des Spielbereichs.

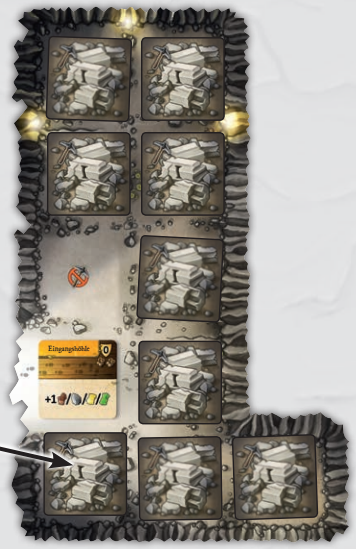
   a. Legt die vier **Aktionsplättchen** mit einem **Zwerg** auf der Rückseite in beliebiger Reihenfolge **offen** auf die Felder des Aktionsplans, die keine Zahl aufweisen.

   b. Mischt die übrigen Aktionsplättchen von Epoche I und legt sie entsprechend der Zahlen auf ihren Rückseiten **verdeckt** auf die entsprechenden Felder des Aktionsplans *(ein Plättchen pro Feld)*.

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

3. Sortiert die **Einrichtungsplättchen von Epoche I** anhand der Abbildungen auf den Rückseiten.
   a. Legt die 6 Einrichtungen mit **hellgrauer** Rückseite *(und der Abbildung von Steinen ohne Spitzhacke)* **offen** neben der Aktionsleiste in einer gemeinsamen Auslage aus.

   b. 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 eure Eingangshöhle sowie das mit ⊗ markierte Feld oberhalb davon aus.



4. Haltet den **Zusatzraum**, die **Aktivierungsmarker** und die **Wände** griffbereit.
5. Bestimmt zufällig, wer die Partie beginnt und damit die Startmarke erhält. *(Alternativ könnt ihr die kleinere Person von euch beiden anfangen lassen.)*

SPIELABLAUF

Epoche I geht über 8 Runden, wobei jede Runde drei Phasen durchläuft.

I. Neues Aktionsplättchen

Zu Beginn jeder Runde wird das nächste Aktionsplättchen aufgedeckt. Aktionsplättchen werden von links nach rechts aufgedeckt, beginnend mit dem Plättchen mit der „2“ rechts neben den vier Plättchen, die beim Spielaufbau offen auf die Aktionsleiste gelegt wurden. *(Die abgebildeten Wände zwischen manchen Feldern der Aktionsleiste 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 führt die darauf abgebildeten Effekte ganz oder teilweise aus *(siehe nächste Seite)*. Danach zieht ihr das gewählte Plättchen auf eure Seite des Aktionsplans. Ihr könnt nur solche Aktionsplättchen wählen, die noch auf der Aktionsleiste liegen. Nur der aktive Spieler führt die Effekte des gewählten Plättchens aus.

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. *(Der Text unter diesem Feld erinnert euch an diese Regel.)*

III. Rundenende

Die Runde endet, nachdem ihr jeweils eine bestimmte Zahl oft an der Reihe wart. Diese Zahl ist sowohl auf der Rückseite des **zuletzt aufgedeckten Aktionsplättchens** aufgedruckt als auch auf dem Feld der Aktionsleiste, auf dem dieses Aktionsplättchen gelegen hat. *(Da beide Zahlen während des Spiels zunächst nicht sichtbar sind, sind bei jedem Abschnitt des Aktionsplans entsprechend viele Zwerge 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.

Diese Zwergengruppe zeigt an, wie viele Spielzüge jeder von euch macht: jeweils zwei in den ersten drei Runden.

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

EFFEKTE

Auf den folgenden Seiten erklären wir euch die neun verschiedenen Arten von Effekten, die auf den Aktions- und Einrichtungsplättchen sowie euren Warenleisten vorkommen. Anhand dieser Regeln solltet ihr die meisten, wenn nicht sogar alle, Plättchen verstehen. Im Zweifel könnt ihr im Anhang auf den Seiten 14-16 nachschlagen.

Viele Plättchen bieten euch mehrere Effekte an, die durch feine orangefarbene Linien voneinander getrennt sind. Wenn ihr ein Plättchen nutzt, dann könnt ihr **alle oder einen Teil** der abgebildeten Effekte in **beliebiger Reihenfolge** durchführen, aber jeden Effekt **nur einmal pro Spielzug**. Ihr dürft auch ein Aktionsplättchen wählen und alle Effekte darauf ignorieren.

Sind zwei Effekte durch einen **schrägen Einschnitt** *(also einen langen Schrägstrich)* voneinander getrennt, so könnt ihr nur einen der beiden Effekte wählen, **auf keinen Fall beide**. Das gilt für Aktions- und Einrichtungsplättchen gleichermaßen *(siehe Seite 6, wie man Einrichtungen nutzt).*

Allgemeine Regel für Waren

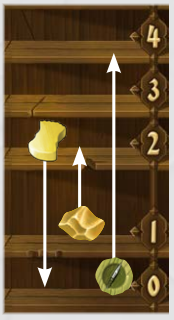
Bekommt ihr Waren oder müsst ihr welche abgeben, so kennzeichnet ihr das sofort auf eurer Warenleiste, indem ihr die Warenanzeiger entsprechend bewegt. Die Warenleiste zeigt nicht nur die jeweilige Anzahl an Waren, sondern auch deren Obergrenze an: Ihr könnt mit Ausnahme von Gold **niemals mehr als 9 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.

Waren erhalten

Beispiel: *Hier erhältst du wahlweise 1 Holz oder 1 Stein.*

+ zeigt an, dass du die abgebildete Ware in der angegebenen Menge bekommst. Schrägstriche geben an, dass du genau eine Warensorte wählen musst.

Waren tauschen



➜ zeigt an, dass du Waren ausgeben kannst, 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.

Beispiel: *Die Backstube erlaubt dir, wahlweise 2 oder 3 Emmer abzugeben, um dafür 1 bzw. 2 Gold sowie 4 Nährwerte zu erhalten. 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 der nächsten Seite)*. Die Anzahl der Wände im allgemeinen Vorrat ist **begrenzt**. Solange keine Wände im Vorrat sind, verfällt dieser Effekt. Wände können wieder zurück in den allgemeinen Vorrat gelangen *(siehe dazu den nachfolgenden Effekt).*

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 erhältst 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 *(bereits vorgedruckten)* 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. Dieser Effekt verfällt, wenn du bereits alle Räume ausgehöhlt hast.

Erreichbarkeit

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

Beispiel: *Mit grünen Häkchen sind erreichbare Plättchen markiert. Das Plättchen mit dem grünen Fragezeichen liegt hinter einer Wand. Momentan kannst du es nur über den Aushöhlen-Effekt des Aktionsplättchens „Untergrabung“ erreichen. Rot durchgekreuzte 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 *(falls es welche gibt)* und lege das Plättchen auf einen **freien** Höhlenraum deines Höhlenplans, der zur abgebildeten **Wandkonstellation** passt *(siehe Kasten unten)*. Ansonsten gibt es keine weiteren Einschränkungen *(z. B. muss der Höhlenraum nicht erreichbar sein)*. Hast du keinen freien Höhlenraum mit der geforderten Wandkonstellation, kannst du diesen Effekt nicht wählen. *(Beachte, dass du mit einem freien Höhlenraum oberhalb der Eingangshöhle startest.)* Legst du ein Plättchen auf ein +1-Symbol, passiert nichts: Du bekommst Nährwerte nur beim Aushöhlen.

Es gibt zwei Arten von Einrichtungen: **orangefarbene** und **blaue**. 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.)*

Bis auf „Renovierung“ kosten dich alle Aktionsplättchen mit dem Effekt „Höhlenraum einrichten“ eine bestimmte Anzahl an Nährwerten oder Gold, die du zahlen musst, **bevor** du überhaupt ein Einrichtungsplättchen wählen darfst. Die Nährwerte *(bzw. das Gold)* **zahlst du zusätzlich** zu den Baukosten der gewählten Einrichtung. Kannst du die zusätzlichen Kosten nicht aufbringen, darfst du den Effekt „Höhlenraum einrichten“ nicht nutzen. Umgekehrt heißt das, dass du keine zusätzlichen Kosten bezahlen musst, wenn du keinen Höhlenraum einrichtest.

Die Anzahl an Nährwerten, die du bezahlen sollst, ist meistens variabel und hängt von der Anzahl der Spielzüge *(Zwerge)* ab, die du diese Runde hast: ✖ bedeutet „pro“.

Beispiel: *Dieser Effekt „Höhlenraum einrichten“ kostet in den ersten drei Runden 2 Nährwerte, dann 3 Nährwerte in den nächsten vier Runden und schließlich 4 Nährwerte in der letzten Runde.*

Wandkonstellation

Auf jedem Einrichtungsplättchen ist rechts 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 beliebig **drehen** und das Plättchen dann trotzdem aufrecht ablegen. Entscheidend ist nur die relative Position der Wände zueinander. Die **natürlichen Außenwände** eurer Höhle zählen auch als Wände! Einrichtungsplättchen zählen hingegen niemals als Wände *(auch dann nicht, wenn sie noch verdeckt ausliegen)*.

Beispiel: *Du kannst die Opferstätte in diese Ecke deiner Höhle legen, denn sie benötigt 1-3 angrenzende Wände und die Ecke hat 2 angrenzende Wände (wenn auch nicht in der abgebildeten Ausrichtung). Das Spinnrad lässt sich hingegen nicht an der abgebildeten Stelle ablegen, denn hier wird exakt 1 Wand benötigt, der Höhlenraum hat jedoch 2 gegenüberliegende Wände.*

Zusatzraum

Den Zusatzraum gibt es nur einmal. Belegst du als erster Spieler **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 entscheidest. Du musst dich sofort bei Erhalt des Zusatzraums für eine Seite entscheiden und bist dann daran gebunden. Du kannst den Zusatzraum ganz normal mit weiteren Wänden versehen und einrichten. Die aufgedruckten Wände kannst du nicht abreißen. Der Zusatzraum gilt für alle Belange als Teil deiner Höhle, obwohl er von ihr räumlich getrennt ist. *(Anders ausgedrückt: Alle Regeln, die sich auf deinen Höhlenplan beziehen, gelten auch für den Zusatzraum, falls du ihn besitzt.)*

Einrichtungen nutzen

Du kannst die Effekte deiner Einrichtungen nicht sofort nutzen, nachdem du sie gebaut hast. Um die darauf abgebildeten Effekte ausführen 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 aktivieren kannst. Du kannst nur die offen ausliegenden Einrichtungen auf deinem Höhlenplan aktivieren. Die Effekte aktivierter Einrichtungen führst du sofort aus. Darfst du mehrfach aktivieren, führst du eine Aktivierung nach der anderen aus, ohne dass du dazwischen anderweitige Effekte des gewählten Aktionsplättchens nutzt.

Tipp: Wenn du mehrfach aktivieren darfst, kannst du die beigefügten Aktivierungsmarker verwenden, um die im selben Spielzug bereits aktivierten Einrichtungen zu markieren. Nach deinem Spielzug entfernst du sie wieder. *(Es gibt vier Marker, weil du mit dem Geräteraum bis zu vier Einrichtungen in einem Spielzug aktivieren kannst.)*

Blaue Einrichtungen kannst du auf diese Weise nicht aktivieren. Ihre Effekte treten automatisch ein, sobald die abgebildete Situation aufkommt. Wann eine blaue Einrichtung aktiviert wird, ist links vom Doppelpunkt abgebildet; der sich daraus ergebende Effekt wird rechts vom **Doppelpunkt** angezeigt.

Anmerkung: Die Effekte sämtlicher Einrichtungsplättchen werden im Anhang auf den Seiten 15-16 näher erläutert.

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. Auffülleffekte gibt es nur auf Einrichtungsplättchen.

Beispiel: *Die Stube stellt sicher, dass du von jeder Warensorte mindestens eine Ware hast, einschließlich derer aus Epoche II (sofern ihr Epoche II spielt), was durch die Auslassungspunkte angezeigt wird. Nutzt du diesen Effekt, dann schiebe alle Warenanzeiger, die auf „0“ sind, auf „1“. Die Reihenfolge ist dabei egal.*

Jederzeit-Aktion

Du kannst jederzeit und beliebig oft 1 Emmer, 1 Flachs, 1 Gold bzw. 1 Esel *(wenn ihr Epoche II spielt)* gegen je 1 Nährwert tauschen. Das ist auch auf der Warenleiste abgebildet.

Spielende

Epoche I endet nach Ablauf der 8. Runde. Zählt die Punkte auf den offen ausliegenden Einrichtungen *(abgebildet im Schild rechts oben)* eures Höhlenplans zusammen und addiert dazu, wie viel Gold ihr besitzt. *(Holz, Steine, Emmer, Flachs und Nährwerte sind keine Punkte wert.)* Ihr könnt dafür den beigefügten Wertungsblock verwenden.

Entscheidet nun, ob ihr weiterspielen, also mit Epoche II weitermachen wollt. Falls ja, dann belasst alles so, wie es gerade ist, und lest die Regeln für Epoche II auf den folgenden Seiten. Andernfalls gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die punktstärkste Einzeleinrichtung gebaut hat. *(Die Punktwerte 9 bis 12 kommen auf nur jeweils einer Einrichtung vor.)* Besteht der Gleichstand weiterhin, vergleicht ihr solange eure Einrichtungen mit dem nächsthöheren Wert, bis sich der Gleichstand dadurch auflöst. Im höchst unwahrscheinlichen Fall, dass ihr den Gleichstand auf diese Weise nicht auflösen könnt, teilt ihr euch den Sieg.

Epoche II: Die Eisenzeit

Spielmaterial

1 Aktionsplanerweiterung
(Vorderseite: für zwei Spieler, Rückseite: Solospiel)

21 Einrichtungen
(die Rückseiten sind mit „II“ gekennzeichnet)

4 Aktionsplättchen
(die Rückseiten zeigen die Zahl 4 und sind mit „II“ gekennzeichnet)

2 Höhlenpläne *(mit „II“ gekennzeichnet)*

8 Warenanzeiger
(je zwei Holzmarken für Eisen und Esel, sowie zwei Pappmarken für Erz und Waffen; der Waffenanzeiger hat zwei unterschiedliche Seiten)

3 Wände

Spielaufbau

Nachdem ihr Epoche I abgeschlossen und euer Ergebnis auf dem Wertungsblock festgehalten habt, baut ihr Epoche II wie folgt auf:

1. Entfernt das rechte **Teilstück des Aktionsplans** und nehmt das Aktionsplättchen „Renovierung“ aus dem Spiel. Dort, wo ihr das Teilstück entfernt habt, befestigt ihr nun die **Aktionsplanerweiterung**.

2. Mischt die **Aktionsplättchen von Epoche II** und verteilt sie **verdeckt** auf die vier Felder der Aktionsplanerweiterung, je eines pro Feld.

3. Legt den **Höhlenplan von Epoche II** wie abgebildet links an den Höhlenplan von Epoche I an.

   a. Nehmt euch je einen **Warenanzeiger jeder Sorte von Epoche II** *(Esel, Erz, Eisen und Waffen)* und legt sie **auf das Feld „1“** der Warenleiste. Legt den Waffenanzeiger so aus, dass er mit der Seite „+10“ **nach unten** liegt.

   b. Schiebt **alle Warenanzeiger von Feld „0“ auf Feld „1“** *(den Goldanzeiger natürlich nur, wenn er nicht auf der Seite „+10“ liegt)*. Alle anderen Warenanzeiger bleiben dort liegen, wo sie sich nach Epoche I befinden.

4. Sortiert die **neuen Einrichtungen** anhand ihrer Rückseiten.

   a. Legt die 6 Einrichtungen mit **hellgrauer** Rückseite *(ohne Spitzhacke)* offen in die gemeinsame Auslage – zu den übriggebliebenen Einrichtungen aus Epoche I.

   b. Mischt die 15 Einrichtungen mit **dunkelgrauer** Rückseite *(mit Spitzhacke)* und verteilt sie verdeckt auf die freien Felder des Höhlenplans von Epoche II. Der Spieler, der Epoche I gewonnen hätte *(wenn ihr danach aufgehört hättet)* **muss alle neuen Felder belegen**; der andere Spieler muss das mit ⊗ gekennzeichnete Feld freilassen. *(Im höchst unwahrscheinlichen Fall eines Gleichtands in Epoche I entfernt ihr unbesehen ein Plättchen aus dem Spiel und lasst beide das gekennzeichnete Feld frei.)*

5. Ergänzt den allgemeinen Vorrat um die drei zusätzlichen Wände. Der Zusatzraum bleibt, wo er ist. Liegt er noch im allgemeinen Vorrat, so erhält ihn nun, wer zuerst beide Höhlenpläne mit offenen Einrichtungen voll belegt.

Spielablauf

Die zweite Epoche erweitert das Spiel um **4 Runden**, die auf dieselbe Weise wie in Epoche I gespielt werden. Der Startspieler wechselt wie gehabt. Das bedeutet: Wer zu Beginn von Epoche I Startspieler war, ist es auch in Epoche II.

Wie auf den Aktionsplättchen und Feldern bei Epoche II angezeigt, führt ihr in jeder der vier Runden jeweils **4 Spielzüge** durch, genau wie in der letzten Runde von Epoche I. *(Ihr habt also jeder insgesamt 16 Spielzüge in Epoche II.)*

Dreht wie üblich zu Beginn jeder Runde das nächste noch verdeckte Aktionsplättchen der neuen Aktionsleiste um. In eurem Spielzug dürft ihr aus allen noch verfügbaren offenen Aktionsplättchen wählen, also auch aus solchen von Epoche I.

Zusatzeffekt

Jedem Feld der Aktionsplanerweiterung ist ein bestimmter **Zusatzeffekt** zugewiesen, den ihr **vor, nach oder zwischen** den Effekten des darüber liegenden Aktionsplättchens nutzen könnt. Der Zusatzeffekt ist unterhalb des Feldes abgedruckt. Da ihr nur offene Aktionsplättchen wählen dürft, stehen euch die Zusatzeffekte kommender Runden nicht zur Verfügung. Ihr könnt immer nur den Zusatzeffekt nutzen, der sich unter dem von euch gewählten Aktionsplättchen befindet.

Analog zum letzten Aktionsplättchen der ersten Epoche, ist das Nutzen des letzten Feldes der Aktionsplanerweiterung an eine Bedingung geknüpft. Und zwar könnt ihr das dort liegende Aktionsplättchen sowie den zugehörigen Zusatzeffekt nur wählen, wenn ihr mehr Waffen habt als der Mitspieler. Als Zusatzaktion erhaltet ihr dann zwei Waffen geschenkt.

Esel fördern Erz

Nach Beendigung einer jeden Runde in Epoche II – mit Ausnahme der letzten – erhaltet ihr so viel Erz, wie ihr Esel habt. Ihr werdet daran zwischen den Feldern der Aktionsplanerweiterung erinnert. *(Das ist kein Tausch! Die Esel könnt ihr behalten. Beachtet, dass ihr höchstens 9 Erz haben könnt.)*

Zur Erinnerung: *Das hier verwendete ✕-Symbol bedeutet „pro“.*

Waren erhalten oder tauschen

In Epoche II wird die Funktion der **Schrägstriche** bei Tauschaktionen erweitert, die mehr als nur zwei Optionen haben. Beispielsweise stellt euch das Einrichtungsplättchen „Viehmarkt“ drei Optionen zur Wahl, von denen ihr eine wählen müsst: **entweder** ihr erhaltet 1 Esel geschenkt **oder** ihr bezahlt 1 Gold, um 2 Esel zu erhalten, **oder** 2 Gold, um 3 Esel zu erhalten. Andere Plättchen mit dieser Symbolik funktionieren analog.

Anmerkung: Die mengenmäßige Beschränkung der Warenleiste gilt ebenfalls für Waren der Epoche II. Der Waffenanzeiger hat wie der Goldanzeiger eine Seite mit „+10“. Somit könnt ihr höchstens 9 Esel, 9 Erz, 9 Eisen und 19 Waffen besitzen.

Aushöhlen

Ihr könnt auf beiden Höhlenplänen gleichermaßen aushöhlen. Wenn ihr zweimal in einem Spielzug aushöhlen dürft, könnt ihr zweimal auf demselben oder je einmal auf jedem der beiden Höhlenpläne aushöhlen. Wenn ihr das +1 - oder +1 -Symbol aufdeckt, erhaltet ihr die abgebildete Ware sofort.

Höhleneingang

Durch den zusätzlichen Höhlenplan von Epoche II hat sich auch der Höhleneingang verschoben; er befindet sich nun unterhalb des Feldes mit dem -Symbol auf dem Höhlenplan von Epoche II. *(Die abgebildeten Fußstapfen verdeutlichen dies: sie kommen von außerhalb der Höhle.)* Jeder ausgehöhlte Höhlenraum muss somit von dort aus erreichbar sein.

Anmerkung: Diese Regel hat zur Folge, dass der „Gewinner“ aus Epoche I, der acht Einrichtungsplättchen auf den Höhlenplan von Epoche II legen musste, zuerst das Plättchen oberhalb des Höhleneingangs aushöhlen **muss**, bevor irgendein anderes Feld ausgehöhlt werden kann.

Wer hier eine Wand errichtet, schneidet die gesamte „alte“ Höhle ab.

Dies ist der neue Höhleneingang. Hier ist es nicht ratsam, eine Wand zu platzieren!

Einen Höhlenraum einrichten

Alle Einrichtungsplättchen im allgemeinen Vorrat stehen euch zum Bauen zur Verfügung, also auch die aus Epoche I. Auf welchen der beiden Höhlenpläne ihr eine Einrichtung platziert, spielt keine Rolle. *(Einrichtungen aus Epoche I können durchaus auf den Höhlenplan aus Epoche II gelegt werden und umgekehrt.)*

Anmerkung: Das Feld am neuen Höhleneingang hat keinerlei Außenwände! Folglich gibt es Einrichtungen in Epoche II, die keine Wände fordern, sondern nur optionale Wände zeigen.

Einrichtungen nutzen

Wenn ihr Einrichtungen aktivieren dürft, so könnt ihr beliebige orangefarbene Einrichtungen auf euren beiden Höhlenplänen wählen. Ihr seid dabei nicht auf einen der beiden Höhlenpläne beschränkt.

Auf dem Aktionsplättchen „Wochenmarkt“ ist das 1 +1 -Symbol abgebildet. Wie das 2 -Symbol lässt es euch *(bis zu)* zwei verschiedene Einrichtungen nutzen. Es zählt jedoch als ein einzelner 1 -Effekt, d. h., das Holzlager *(Epoche I, Nr. 23)* bzw. die Zuchthöhle *(Epoche II, Nr. 45)* werden dadurch **nur jeweils einmal** aktiviert. Der 1 +1 -Effekt kann **nicht** über den Geräteraum *(Epoche I, Nr. 22)* verstärkt werden.

Anmerkung: Die Effekte sämtlicher Einrichtungsplättchen werden im Anhang auf den Seiten 15-16 näher beschrieben.

Jederzeit-Aktion

Die Jederzeit-Aktion umfasst nun auch Esel, was auch auf eurer Warenleiste abgebildet ist.

SPIELENDE

	Alice	Bob		
V	39	57		
1 = 1	17	3		
ΣI	56	60		
V V	100	112		
1 = 1	19	5		
1 = ½	0	1		
1 = ½	4	0		
ΣIII	123	118		
Σ I+III	179	178		

Nutzt den unteren Teil des Wertungsblocks, um beide Höhlenpläne zu werten:

- Bestimmt den Gesamtwert **aller** eurer Einrichtungen, **einschließlich** der Einrichtungen, die ihr bereits in Epoche I gewertet habt.
- Zusätzlich erhaltet ihr 1 Siegpunkt für jede **Waffe** sowie ½ Siegpunkt für jedes **Eisen** und jedes **Gold**, das ihr am Ende übrighabt. **Dabei wird nicht gerundet**: Halbe Siegpunkte sind möglich.

Die Summe der Ergebnisse aus Epoche I und II ergibt euer Gesamtergebnis. Wer das höhere Gesamtergebnis hat, gewinnt. Bei Gleichstand verfahrt ihr wie für Epoche I beschrieben.

Beachtet: Einrichtungen, die ihr in Epoche I baut, sind im Endeffekt doppelt so viele Siegpunkte wert wie aufgedruckt, da das Ergebnis aus Epoche I zu dem aus Epoche II hinzugerechnet wird. In Epoche I gesammeltes Gold ist damit effektiv jeweils 1,5 Siegpunkte wert.

DAS SOLOSPIEL

Das Solospiel funktioniert, bis auf einige wenige Änderungen, genau wie das Spiel zu zweit. Einzelheiten findest du unten. Du machst einen Spielzug nach dem anderen; einen Mitspieler gibt es nicht.

EPOCHE I

Spielaufbau:

- Nimm drei zufällige der sechs Einrichtungen mit **hellgrauer** Rückseite aus dem Spiel.
- Mische die 18 Einrichtungen mit **dunkelgrauer** Rückseite und decke mit neun davon alle Felder des Höhlenplans wie gewohnt ab. Bilde aus den übrigen neun Einrichtungen einen **verdeckten** Nachziehstapel.
- Drehe die Teile des Aktionsplans auf die Seite mit dem -Symbol und nimm das Aktionsplättchen „Durchbruch“ aus dem Spiel.

Spielablauf:

- Epoche I erstreckt sich über 7 Runden.
- Immer wenn du während eines Effekts **genau einmal aushöhlst**, decke zusätzlich das oberste Plättchen vom Nachziehstapel auf und lege es mit in die Auslage.

Ziel: Erreiche mindestens 50 Punkte. Mehr als 60 Punkte gelten als herausragendes Ergebnis.

EPOCHE II

Spielaufbau:

- Nimm drei zufällige der sechs Einrichtungen mit **hellgrauer Rückseite** aus dem Spiel.
- Mische die 15 Einrichtungen mit **dunkelgrauer** Rückseite und decke mit acht davon alle Felder des Höhlenplans von Epoche II ab. Bilde aus den übrigen sieben Einrichtungen einen **verdeckten** Nachziehstapel, den du vom Nachziehstapel der Epoche I getrennt hältst.
- Drehe die Aktionsplanerweiterung auf die Seite mit dem -Symbol.
- Es kommen **keine** zusätzlichen Wände ins Spiel; die Wände von Epoche II bleiben ungenutzt in der Schachtel.

Spielablauf:

- Immer wenn du genau einmal aushöhlst, decke zusätzlich die oberste Einrichtung vom passenden Nachziehstapel auf und lege sie in die Auslage. Höhlst du ein Plättchen aus Epoche I aus, ziehst du vom Nachziehstapel für Epoche I. Höhlst du ein Plättchen aus Epoche II aus, ziehst du vom Nachziehstapel für Epoche II.

Ziel: Erreiche mehr als 180 Siegpunkte.

Schnellstart-Variante

Dies ist eine von zwei Varianten, die es euch erlaubt, Epoche II zu spielen, ohne zuvor Epoche I gespielt zu haben. In dieser Variante draftet ihr vor Spielbeginn Einrichtungen aus Epoche I, mit denen ihr dann euren Höhlenplan aus der ersten Epoche bestückt. Dadurch wird das Spiel der ersten Epoche simuliert.

Spielvorbeitung

1. Nehmt euch jeweils einen **Höhlenplan** von Epoche I, eine **Warenleiste** sowie **3 Wände** und legt sie vor euch aus.
2. Setzt die Warenanzeiger **Gold** und **Nährwert** auf die „0“ eurer Warenleiste. Dreht den Goldmarker auf die Seite „+10“. Lasst die anderen Warenanzeiger vorerst in der Schachtel.
3. Legt die Einrichtungen von Epoche I mit hellgrauer Rückseite **offen** in die allgemeine Auslage.
4. Mischt die übrigen Einrichtungen von Epoche I *(mit dunkelgrauer Rückseite)* und legt sie als **verdeckten** Nachziehstapel bereit.
5. Bestimmt einen **Startspieler**. Dieser Spieler wird sowohl den Draft als auch Epoche II beginnen.

Der Draft

Wenn ihr an der Reihe seid, deckt ihr eine Einrichtung vom Nachziehstapel auf und legt sie offen in die allgemeine Auslage. Aus diesen 7 Einrichtungen wählt ihr eine aus und legt sie nach den folgenden Regeln auf euren Höhlenplan von Epoche I:

- **Die Baukosten spielen keine Rolle.** Für Einrichtungen, die ihr im Draft zieht, braucht ihr keine Waren abzugeben.
- Alle leeren Felder eures Höhlenplans stehen euch von Anfang an zur Verfügung. Ihr braucht die Einrichtungen nicht angrenzend zu bauen.
- Ihr müsst die gewählte Einrichtung so ablegen, dass die abgebildete **Wandkonstellation** eingehalten wird. Ist dies nicht möglich, müsst ihr auf die 3 Wände in eurem Vorrat zurückgreifen.
- Dabei müsst ihr **so wenige Wände wie möglich** errichten! Könnt ihr eine Einrichtung so ablegen, dass ihr keine zusätzliche Wand benötigt, dann müsst ihr es auch tun.
- Ihr habt **nur drei Wände**: Gehen euch die Wände aus, könnt ihr bestimmte Einrichtungen nicht mehr wählen!
- Kommen für eine Einrichtung mehrere freie Felder auf eurem Höhlenplan in Frage, entscheidet ihr selbst, auf welches dieser Felder ihr sie ablegt.

Ihr dürft nicht aussetzen! Wer an der Reihe ist und eine der offenen Einrichtungen legen kann, muss es auch tun. Wie im Grundspiel könnt ihr eine blaue Einrichtung nur wählen, wenn ihr hinterher mehr orangefarbene Einrichtungen habt als blaue.

Punktestand festhalten

Während des Drafts müsst ihr über die Summe der Punktwerte eurer bereits verbauten Einrichtungen Buch führen. Verwendet dabei den Goldanzeiger als Zehnerstelle und den Nährwertanzeiger als Einerstelle eures aktuellen Punktestands. *(Lest den Aufdruck „+10“ auf dem Goldmarker vielmehr als „×10“.)*

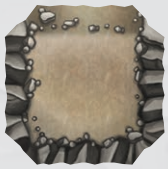
Beispiel: *Du hast Einrichtungen im Wert von insgesamt 23 Punkten verbaut. Dies zeigst du dir dadurch an, dass Gold auf „2“ und Nährwert auf „3“ liegt (=2×10+3). Wählst du im nächsten Spielzug die „Baggerhöhle“, so verschiebst du Gold auf „3“ und Nährwert auf „1“, denn du hast dann 31 Punkte.*

Wer ist an der Reihe?

Der Draft wird **nicht** abwechselnd gespielt. Prüft am Ende eures Zuges, ob ihr **mehr Punkte habt als der Mitspieler**. In diesem Fall kommt der Mitspieler an die Reihe. Andernfalls seid ihr noch einmal dran. *(Ihr könnt also mehrere Spielzüge nacheinander haben, sofern euer Punktestand kleiner oder gleich dem des Mitspielers ist.)*

Ende des Drafts

Sobald ihr 42 Punkte erreicht oder überschreitet, steigt ihr aus dem Draft aus. Euer Mitspieler setzt dann den Draft alleine fort, bis auch er ausgestiegen ist.



Details:

- Wenn ihr während des Drafts alle Felder eures Höhlenplans belegt, bekommt ihr wie üblich den Zusatzraum. Diesen müsst ihr noch während des Drafts nutzen, sofern ihr 42 Punkte noch nicht erreicht habt, und ihn *(im nächsten Spielzug)* mit einem weiteren Plättchen belegen.
- Ihr steigt aus dem Draft **vorzeitig** aus, wenn ihr keine Einrichtung mehr wählen könnt. Das ist spätestens dann der Fall, wenn ihr alle Felder eures Höhlenplans sowie den Zusatzraum belegt habt.
- Gegen Ende kann es vorkommen, dass alle Einrichtungen aufgedeckt sind. In diesem Fall deckt der Spieler am Zug keine weitere Einrichtung auf und hat folglich weniger als 7 Einrichtungen zur Wahl.

Sollten nach dem Draft noch verdeckte Einrichtungen im Stapel sein, müsst ihr sie abwechselnd **verdeckt** auf die freien Felder eurer Höhlenpläne verteilen. Es beginnt der Spieler mit dem höheren Punktestand im Draft bzw. bei Gleichstand der Startspieler.

Ihr entscheidet selbst, welche Felder ihr belegt. Das -Symbol hat hierbei keine Bedeutung. Es ist erlaubt, Felder freizulassen, die in einem normalen Spielverlauf nie hätten freigelegt werden können. Sobald ein Spieler keine freien Felder mehr hat, muss der andere Spieler die übrigen verdeckten Plättchen des Nachziehstapels bei sich allein verteilen. *(Es ist nicht möglich, dass ihr beide keine freien Felder mehr habt, wenn sich noch Plättchen im Stapel befinden.)*

Tipp: Deckt ihr hierbei einen **Nährwert-Bonus** ab, haltet ihr euch die Option frei, den Bonus im Verlauf der zweiten Epoche beim Aushöhlen zu erhalten. Wer das Feld freilässt oder beim Draften abdeckt, hat keinen Vorteil dadurch.

Spielaufbau für Epoche II

Nachdem ihr die eventuell übrig gebliebenen verdeckten Einrichtungen verteilt habt, fahrt ihr mit den nachfolgenden Schritten fort. Das macht ihr noch, bevor ihr Epoche II aufbaut:

1. Lasst die übrigen offenen Einrichtungen von Epoche I in der allgemeinen Auslage und fügt die Einrichtungen von Epoche II mit hellgrauer Rückseite hinzu.
2. Bestimmt die **Differenz eurer Punktestände** nach dem Draft. Der Spieler mit weniger Punkten stellt seinen Goldanzeiger auf diese Differenz auf der Warenleiste ein und bekommt **3 Gold dazu**. Der andere Spieler stellt seinen Goldanzeiger auf **genau 3 Gold ein**. Bei Gleichstand startet ihr beide bei 3 Gold. *(Der Goldanzeiger kehrt zu seiner ursprünglichen Funktion als Warenmarker zurück!)*

   Beispiel: *Nach dem Draft hat Adelheid 46 Punkte und Brunhilde 43 Punkte. Somit erhält Brunhilde für die zweite Epoche 3+3=6 Gold und Adelheid lediglich 3 Gold.*
3. Setzt alle übrigen Warenanzeiger, einschließlich des Nährwerts und der Warenanzeiger von Epoche II, auf die „1“ eurer Warenleiste.
4. Legt die nicht verbrauchten Wände sowie die 7. Wand aus Epoche I zusammen mit den 3 Wänden aus Epoche II in den allgemeinen Vorrat. *(Ihr dürft die während des Drafts nicht verbrauchten Wände nicht behalten.)*
5. Baut die Aktionsleiste auf, indem ihr sie mit allen Aktionsplättchen von Epoche I bestückt, die ihr **offen** und **in beliebiger Reihenfolge** auslegt. Wie üblich bleibt die „Renovierung“ in der Schachtel.

Fahrt dann mit den Vorbereitungen für Epoche II fort. Der Spieler, der beim Draft die meisten Punkte erreicht hat – oder im Falle eines Gleichstands der Startspieler – muss alle Felder des Höhlenplans von Epoche II belegen.

Spielende und Wertung

Die Partie endet wie gewohnt nach vier Runden. Lasst den oberen Bereich des Wertungsblocks **leer**. Euer Punktestand von Epoche II ist gleichzeitig euer Endstand. *(Beachtet dabei, dass die gedrafteten Einrichtungen aber mit in die Wertung von Epoche II eingehen. Sie zählen aber nicht doppelt, so wie es normalerweise täten, hättet ihr Epoche I tatsächlich gespielt.)*

KURZSPIEL-VARIANTE

Dies ist eine von zwei Varianten, die es euch erlaubt, Epoche II zu spielen, ohne zuvor Epoche I gespielt zu haben. Hier wird Epoche I komplett weggelassen und nur Epoche II gespielt.

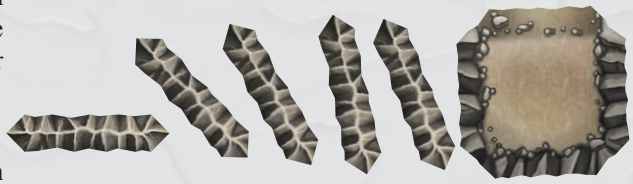
SPIELAUFBAU

1. Baut den Aktionsplan für Epoche II auf *(aus den Teilen von Epoche I und der Erweiterung von Epoche II)*. Alle Aktionsplättchen von Epoche I mit Ausnahme der „Renovierung“ werden offen auf den Aktionsplan gelegt *(die Reihenfolge ist egal)*. Die Aktionsplättchen von Epoche II werden gemischt und verdeckt auf die Felder der Erweiterung verteilt.
2. Nehmt nur den Höhlenplan von Epoche II sowie die Warenleiste, nicht aber den Höhlenplan von Epoche I. Legt alle Warenmarker *(also beider Epochen)* bis auf Gold auf das Feld „1“ der Warenleiste. Gold kommt auf Feld „3“.
3. Legt die sechs Einrichtungen von Epoche II mit hellgrauer Rückseite wie gewohnt offen in die allgemeine Auslage.

4. Sucht von den Einrichtungen der Epoche I die Vorratsecke *(Nr. 5)*, das Lager *(Nr. 7)* und die Opferstätte *(Nr. 9)* heraus und legt sie offen in einen so genannten Pool auf den Tisch, etwas abseits der allgemeinen Auslage. Wählt aus den übrigen Einrichtungen von Epoche I zusätzlich drei zufällige aus und legt sie offen in den Pool. Alle anderen Einrichtungen von Epoche I legt ihr zurück in die Schachtel – sie werden nicht verwendet.

Wichtig! Achtet im gesamten Spiel darauf, dass der Pool und die allgemeine Auslage getrennt voneinander sind. Da sich die Vorderseiten der Einrichtungen beider Epochen unterscheiden, sollte dies nicht schwierig sein.

5. Mischt die anderen **Einrichtungen** von Epoche II *(mit dunkelgrauer Rückseite)* und legt eine davon unbesehen in die Spielschachtel zurück. Verteilt die übrigen 14 Einrichtungen verdeckt auf die Felder eures Höhlenplans. Das Feld mit dem Symbol lasst ihr beide frei.
6. Schließlich legt ihr insgesamt **5 Wände** sowie den **Zusatzraum** aus. Legt die restlichen 5 Wände zurück in die Schachtel – sie werden nicht verwendet.



SPIELABLAUF

Ihr spielt die vier Runden von Epoche II wie gehabt. Die einzigen Unterschiede sind der so genannte Pool und die Funktionsweise der blauen Einrichtungen.

Die Einrichtungen im Pool

Im Pool befinden sich sechs Einrichtungen von Epoche I, die ihr **nicht bauen** könnt. In gewisser Hinsicht ersetzen sie die fehlende Eingangshöhle *(denn ihr verwendet den Höhlenplan von Epoche I ja nicht)*. Immer wenn ihr eine orangefarbene Einrichtung aktiviert, könnt ihr wahlweise eine solche Einrichtung **auf eurem Höhlenplan** oder **aus dem Pool** wählen.

Hinweis: Die drei standardmäßig in jeder Partie dieser Variante verwendeten Einrichtungen „Vorratsecke“, „Lager“ und „Opferstätte“ bauen absichtlich aufeinander auf: Die Vorratsecke liefert euch die Nährwerte, die ihr beim Lager gegen Baustoffe und bei der Opferstätte wiederum in Gold tauschen könnt. Die zusätzlichen drei Einrichtungen geben jeder Partie eine individuelle Note.

Blaue Einrichtungen

Befinden sich im Pool **blaue Einrichtungen**, so gelten ihre Effekte für euch beide. Ihr könnt also in eurem jeweiligen Spielzug die Effekte so nutzen, als wären die Einrichtungen auf eurem Höhlenplan.

Beispiel: *Mit dem Geräteraum im Pool könnt ihr beide immer drei bzw. vier orangefarbene Einrichtungen nutzen, wenn ihr den* 2 - bzw. 3 *-Effekt wählt.*

Keine Einschränkung: Die Grundregel, dass ihr mehr orangefarbene Einrichtungen haben müsst als blaue, gilt in dieser Variante nicht. *(Die erste Einrichtung, die ihr in dieser Variante baut, könnte also gleich eine blaue sein.)*

Der Zusatzraum

Den Zusatzraum bekommt, wer zuerst alle acht Felder seines Höhlenplans bebaut hat.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet wie gewohnt nach vier Runden. Da ihr Epoche I nicht gespielt habt, lasst ihr den oberen Teil des Wertungsblocks **leer**. Euer Ergebnis aus Epoche II ist gleichzeitig auch euer Endergebnis.

Anhang I: Aktionsplättchen

Im Folgenden werden die Aktionsplättchen in der Reihenfolge ihrer Nummern detailliert erklärt. Die ersten zwölf *(A01-A12)* gehören zu Epoche I, die anderen vier *(A13-A16)* zu Epoche II.

A01 Ackerbau
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Aktiviere 1 orangefarbene Einrichtung in deiner Höhle.
- Erhalte *(bis zu)* 2 Emmer.
- Erhalte 1 Flachs.

A02 Heimarbeit
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Gib 1 Nährwert pro Zwerg ab. Richte danach einen Höhlenraum ein, indem du die Kosten der gewählten Einrichtung bezahlst.
- Gib **wahlweise** 5 Nährwerte **oder** 1 Gold ab. Richte danach einen Höhlenraum ein, indem du die Kosten der gewählten Einrichtung bezahlst.

A03 Höhlenbau
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Höhle **wahlweise** einen Raum aus **oder** gib 2 Nährwerte ab, um zwei Räume auszuhöhlen. Die Entscheidung, ob du 2 Nährwerte bezahlst, musst du treffen, **bevor** du einen Raum aushöhlst.
- Erhalte 1 Stein.

A04 Unterholz
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Aktiviere 1 orangefarbene Einrichtung in deiner Höhle.
- Erhalte *(bis zu)* 2 Holz.

A05 Einrichtung
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Erhalte 1 Nährwert.
- Gib 1 Nährwert pro Zwerg ab. Richte danach einen Höhlenraum ein, indem du die Kosten der gewählten Einrichtung bezahlst.

A06 Mauerbau
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Aktiviere 1 orangefarbene Einrichtung in deiner Höhle.
- Erhalte **wahlweise** 1 Holz **oder** 1 Stein.
- Errichte eine Wand.

A07 Untergrabung
Nutze **maximal einen** *(oder keinen)* der folgenden Effekte:
- Aktiviere *(bis zu)* 2 orangefarbene Einrichtungen in deiner Höhle.
- Höhle einen Raum aus – auch durch Wände hindurch.

A08 Ausbau
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Höhle einen Raum aus.
- Gib **wahlweise** 5 Nährwerte **oder** 2 Gold ab. Richte danach einen Höhlenraum ein, indem du die Kosten der gewählten Einrichtung bezahlst.

A09 Durchbruch
Du kannst ein beliebiges Wandplättchen aus deiner Höhle entfernen. Wenn du das tust, erhältst du in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 2 Steine, 3 Nährwerte und 1 Gold.

A10 Sohlenbau
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Aktiviere 1 orangefarbene Einrichtung in deiner Höhle.
- Höhle einen Raum aus.

A11 Streifzug
Nutze **maximal einen** *(oder keinen)* der folgenden Effekte:
- Gib **wahlweise** 5 Holz **oder** 5 Steine ab, um *(bis zu)* 4 Gold zu erhalten. Eine Mischung von Holz und Steinen abzugeben, ist **nicht erlaubt**.
- Aktiviere *(bis zu)* 3 orangefarbene Einrichtungen in deiner Höhle.

A12 Renovierung
Du kannst dieses Aktionsfeld nur wählen, wenn du **mehr Gold** als dein Mitspieler hast. Ist dies der Fall, nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Errichte eine Wand.
- Richte einen Höhlenraum ein, indem du die Kosten der gewählten Einrichtung bezahlst. *(Es entstehen keine zusätzlichen Kosten.)*

A13 Raumausbau
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Gib **wahlweise** 5 Nährwerte **oder** 1 Gold ab. Richte danach einen Höhlenraum ein, indem du die Kosten der gewählten Einrichtung bezahlst.
- Nutze den Effekt, der auf dem Aktionsplan unter diesem Aktionsplättchen vorgedruckt ist.

A14 Waffenhandel
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Gib 3 Gold ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 4 Waffen und **wahlweise** 1 Esel **oder** 1 Holz zu erhalten.
- Nutze den Effekt, der auf dem Aktionsplan unter diesem Aktionsplättchen vorgedruckt ist.

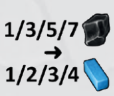
A15 Wandbau
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Höhle einen Raum aus.
- Errichte eine Wand.
- Nutze den Effekt, der auf dem Aktionsplan unter diesem Aktionsplättchen vorgedruckt ist.

A16 Wochenmarkt
Nutze einen oder mehrere der folgenden Effekte in beliebiger Reihenfolge:
- Aktiviere *(bis zu)* 2 orangefarbene Einrichtungen in deiner Höhle. Obwohl du 2 Einrichtungen aktivieren kannst, gilt dies als ein 1-Effekt, d. h., du profitierst hierbei vom Holzlager *(Epoche I, Nr. 23)* und von der Zuchthöhle *(Epoche II, Nr. 45)*, aber nicht vom Geräteraum *(Epoche I, Nr. 22)*. Natürlich profitierst du auch von der Eisenhandlung *(Epoche II, Nr. 43)*.
- Gib **wahlweise** 3 Esel **oder** 2 Gold ab, um *(bis zu)* 6 Nährwerte zu erhalten.
- Nutze den Effekt, der auf dem Aktionsplan unter diesem Aktionsplättchen vorgedruckt ist.

Anhang II: Zusatzeffekte (Epoche II)

Im Folgenden werden die auf der Aktionsplanerweiterung vorgedruckten Zusatzeffekte von links nach rechts erklärt. Diese kannst du zusätzlich zu den Effekten auf dem darüber liegenden Aktionsplättchen nutzen.

Erhalte **wahlweise** *(bis zu)* 3 Erz **oder** 1 Eisen **oder** 1 Esel.



Gib, sofern du den Effekt nutzen möchtest und kannst, **wahlweise** 1, 3, 5 **oder** 7 Erz ab, um entsprechend 1, 2, 3 **bzw.** 4 Eisen zu erhalten.

Gib, sofern du den Effekt nutzen möchtest und kannst, beliebig viel Eisen ab, um ebenso viele Waffen zu erhalten.

Du kannst dieses Aktionsfeld nur wählen, wenn du **mehr Waffen** als dein Mitspieler hast. Ist dies der Fall, erhältst du *(bis zu)* 2 Waffen. Die Einschränkung gilt sowohl für diesen Zusatzeffekt als auch für das Aktionsplättchen darüber.

Anhang III: Einrichtungen

Im Folgenden werden alle Einrichtungen in der Reihenfolge ihrer Nummern detailliert erklärt, einschließlich der vorgedruckten Eingangshöhle. Die ersten 25 Einrichtungen *(00-24)* gehören zu Epoche I, die anderen 21 Einrichtungen *(25-45)* zu Epoche II. Die Angaben in Klammern umfassen die Kosten, die Wandkonstellation und den Wert *(SP = Siegpunkte)*.

00 Eingangshöhle
(vorgedruckt; 0 SP)
Erhalte nach Aktivierung wahlweise 1 Holz oder 1 Stein oder 1 Emmer oder 1 Flachs.

01 Regal
(1 Holz; 1 Wand; 3 SP)
Schiebe nach Aktivierung wahlweise Holz oder Stein oder Emmer oder Flachs auf 2. Hiermit kannst du keine anderen als die genannten Waren schieben, erst recht keine aus Epoche II.

02 Spinnrad
(1 Holz; 1 Wand; 4 SP)
Gib nach Aktivierung 1 Flachs ab, um 1 Gold zu erhalten. Wahlweise kannst du 2 Flachs mehr abgeben *(also insgesamt 3 Flachs)*, um 1 Gold mehr zu erhalten *(also insgesamt 2 Gold)*.

03 Stollen
(1 Holz; 2 gegenüberliegende Wände; 3 SP)
Erhalte nach Aktivierung in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 2 Nährwerte und, sofern du weniger als 3 Steine hast, außerdem 1 Stein.

04 Mahlstein
(1 Stein; 1-2 benachbarte Wände; 4 SP)
Gib nach Aktivierung 1 Emmer ab, um *(bis zu)* 3 Nährwerte zu erhalten. Wahlweise kannst du 3 Emmer mehr abgeben *(also insgesamt 4 Emmer)*, um *(bis zu)* 4 Nährwerte mehr zu erhalten *(also insgesamt bis zu 7 Nährwerte)*.

05 Vorratsecke
(1 Stein; 2 benachbarte Wände; 3 SP)
Schiebe nach Aktivierung Nährwert auf 3.

06 Stube
(1 Stein, 1 Gold; 3 Wände; 6 SP)
Erhalte nach Aktivierung in beliebiger Reihenfolge 1 Ware jeder Art, von der du 0 hast. In Epoche II gilt dies insbesondere auch für Esel, Erz, Eisen und Waffe.

07 Lager
(2 Holz; 1-3 benachbarte Wände; 2 SP)
Gib nach Aktivierung 2 Nährwerte ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 1 Holz, 1 Stein, 1 Emmer und 1 Flachs zu erhalten.

08 Verkaufsstand
(1 Holz, 1 Gold; 1-3 benachbarte Wände; 6 SP)
Gib nach Aktivierung wahlweise 5 Emmer oder 5 Flachs ab, um *(bis zu)* 4 Gold zu erhalten. Eine Mischung von Emmer und Flachs abzugeben, ist nicht erlaubt.

09 Opferstätte
(4 Steine; 1-3 benachbarte Wände; 7 SP)
Gib nach Aktivierung 1 Holz, 1 Emmer, 1 Flachs und 1 Nährwert ab, um *(bis zu)* 3 Gold zu erhalten.

10 Speicherecke
(2 Holz, 1 Gold; 2 benachbarte Wände; 6 SP)
Erhalte nach Aktivierung in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 1 Emmer, 1 Flachs und 1 Nährwert.

11 Webecke
(2 Holz; 2 benachbarte Wände; 5 SP)
Gib nach Aktivierung 2 Flachs ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 2 Nährwerte und 2 Gold zu erhalten.

12 Möbelschreinerei
(1 Holz, 2 Steine; 2-3 benachbarte Wände; 5 SP)
Gib nach Aktivierung 2 Holz und 1 Flachs ab, um *(bis zu)* 3 Gold zu erhalten.

13 Goldader
(5 Gold; 2-3 benachbarte Wände; 9 SP)
Erhalte nach Aktivierung in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 1 Stein und 1 Gold. Mit 9 SP ist dies die viertwertvollste Einrichtung in Epoche I.

14 Verbindungsraum
(2 Holz; 2 gegenüberliegende Wände; 6 SP)
Gib nach Aktivierung 3 unterschiedliche Waren ab, um *(bis zu)* 2 Gold zu erhalten. In Epoche II kannst du auch Esel, Erz, Eisen oder Waffe abgeben.

15 Baggerhöhle
(3 Holz, 1 Stein; 3 Wände; 8 SP)
Gib nach Aktivierung 1 Gold ab, um einen Raum *(auf dem Höhlenplan von Epoche I oder II)* auszuhöhlen.

16 Backstube
(1 Holz, 2 Steine; 3 Wände; 6 SP)
Gib 2 Emmer ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 4 Nährwerte und 1 Gold zu erhalten. Wahlweise kannst du 1 Emmer mehr abgeben *(also insgesamt 3 Emmer)*, um 1 Gold mehr zu erhalten *(also insgesamt 2 Gold)*.

17 Prunkzimmer
(7 Gold; 3-4 Wände; 12 SP)
Erhalte nach Aktivierung in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 1 Flachs und 1 Gold. Mit 12 SP ist dies die wertvollste Einrichtung in Epoche I.

18 Geheimkammer
(2 Holz, 1 Stein; 4 Wände; 8 SP)
Erhalte nach Aktivierung wahlweise *(bis zu)* 3 Flachs oder 1 Gold.

19 Schatzkammer
(3 Gold; 4 Wände; 10 SP)
Erhalte nach Aktivierung, sofern du *(mindestens)* 3 Gold hast, in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 1 Gold und 1 Nährwert. Mit 10 SP ist dies die drittwertvollste Einrichtung in Epoche I.

20 Schürfstelle
(kostenfrei; 1-2 benachbarte Wände; 5 SP)
Immer wenn du das Aktionsplättchen „Unterholz“ nutzt, kannst du vor oder nach einem beliebigen Effekt des Aktionsplättchens *(aber nur einmal pro Spielzug)* 1 Nährwert abgeben, um 1 Gold zu erhalten.

21 Flachsröste
(1 Stein; 1-3 benachbarte Wände; 3 SP)
Immer wenn du durch einen Effekt 1-3 Flachs erhältst, bekommst du danach 1 Nährwert dazu. Erhältst du in einem Spielzug mehrmals Flachs über unterschiedliche Effekte, bekommst du den Nährwert pro Effekt. In Epoche II spielt es zudem keine Rolle, ob du den Flachs über einen Effekt aus Epoche II erhältst – den Nährwert bekommst du auch dann.

22 Geräteraum
(2 Holz; 1-2 benachbarte Wände; 3 SP)
Immer wenn du den 2-Effekt *(auf dem Aktionsplättchen „Untergrabung“)* nutzt, kannst du *(bis zu)* 3 unterschiedliche Einrichtungen aktivieren. Immer wenn du den 3-Effekt *(auf dem Aktionsplättchen „Streifzug“)* nutzt, kannst du *(bis zu)* 4 unterschiedliche Einrichtungen aktivieren. In Epoche II gilt dies nicht für den Effekt auf dem Aktionsplättchen „Wochenmarkt“.

23 Holzlager
(1 Stein; 2 benachbarte Wände; 2 SP)
Immer wenn du einen 1-Effekt nutzt, erhältst du nach Möglichkeit zusätzlich 1 Holz, und zwar wahlweise, bevor oder nachdem du den 1-Effekt nutzt. In Epoche II gilt der Effekt des Holzlagers auch, wenn du den 1+1-Effekt *(auf dem Aktionsplättchen „Wochenmarkt“)* nutzt, aber nur einmal.

24 Verlies
(3 Steine, 4 Gold; 4 Wände; 11 SP)
Immer wenn du eine Wand *(auf dem Höhlenplan von Epoche I oder II)* errichtest, erhältst du zusätzlich *(bis zu)* 2 Gold, und zwar wahlweise, bevor oder nachdem du die Wand errichtest. Mit 11 SP ist dies die zweitwertvollste Einrichtung in Epoche I.

25 Viehmarkt
(1 Holz; 0-1 Wand; 4 SP)
Gib nach Aktivierung wahlweise 0, 1 oder 2 Gold ab, um entsprechend 1, 2 bzw. 3 Esel zu erhalten.

26 Erzader
(kostenfrei; 0-3 Wände; 2 SP)
Erhalte nach Aktivierung in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 3 Erz und 2 Nährwerte. Die bis zu 3 Wände, die von dieser Einrichtung gefordert werden, können beliebig zueinander liegen, z. B. sind auch zwei gegenüberliegende Wände möglich.

27 Rennofen
(2 Steine, 1 Gold; 1-2 benachbarte Wände; 5 SP)
Gib nach Aktivierung 2 Erz ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 3 Eisen und 1 Gold zu erhalten.

28 Laden
(1 Stein; 1-3 benachbarte Wände; 5 SP)
Gib nach Aktivierung 1 Gold ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 4 Nährwerte, 1 Erz und 1 Flachs zu erhalten.

29 Höhlensilo
(2 Eisen; 0-3 Wände; 5 SP)
Erhalte nach Aktivierung *(bis zu)* 4 Emmer. Die bis zu 3 Wände, die von dieser Einrichtung gefordert werden, können beliebig zueinander liegen, z. B. sind auch zwei gegenüberliegende Wände möglich.

30 Box
(1 Holz, 1 Emmer; 2 benachbarte Wände; 6 SP)
Erhalte nach Aktivierung in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 1 Holz, 1 Flachs und 1 Esel.

31 Bergmannshöhle
(1 Holz; 0-3 Wände; 5 SP)
Erhalte nach Aktivierung *(bis zu)* 5 Erz. Die bis zu 3 Wände, die von dieser Einrichtung gefordert werden, können beliebig zueinander liegen, z. B. sind auch zwei gegenüberliegende Wände möglich.

32 Anbindestange
(1 Holz; 1-2 benachbarte Wände; 5 SP)
Gib nach Aktivierung wahlweise 3, 4 oder 5 Esel ab, um entsprechend *(bis zu)* 2, 3 bzw. 4 Gold zu erhalten.

33 Wagnerei
(2 Steine, 2 Gold; 1-2 benachbarte Wände; 10 SP)
Gib nach Aktivierung 3 Holz und 1 Eisen ab, um *(bis zu)* 5 Gold zu erhalten.

34 Festsaal
(2 Waffen, 8 Gold; 1-2 benachbarte Wände; 14 SP)
Erhalte nach Aktivierung *(bis zu)* 2 Gold. Mit 14 SP ist dies die wertvollste Einrichtung in Epoche II.

35 Eisenschmiede
(3 Steine; 2-3 benachbarte Wände; 7 SP)
Gib nach Aktivierung 2 Eisen ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 1 Waffe und 3 Gold zu erhalten.

36 Schwertschmiede
(1 Stein, 2 Gold; 3 Wände; 10 SP)
Gib nach Aktivierung wahlweise 1, 4 oder 7 Erz ab, um entsprechend 1, 2 bzw. 3 Waffen zu erhalten.

37 Schlachthöhle
(1 Holz, 1 Stein; 3 Wände; 7 SP)
Gib nach Aktivierung 1 Esel ab, um in beliebiger Reihenfolge *(bis zu)* 5 Nährwerte und 1 Gold zu erhalten.

38 Waffenschmiede
(1 Holz, 3 Gold; 2-3 benachbarte Wände; 11 SP)
Gib nach Aktivierung 1 Holz und 1 Eisen ab, um *(bis zu)* 2 Waffen zu erhalten.

39 Waffenkammer
(4 Waffen; 4 Wände; 12 SP)
Erhalte nach Aktivierung 1 Waffe.

40 Rüstkammer
(3 Eisen, 2 Waffen; 3-4 Wände; 13 SP)
Ohne Effekt. *(Der abgebildete Helm soll lediglich den leeren Platz füllen.)* Mit 13 SP ist dies die zweitwertvollste Einrichtung in Epoche II.

41 Kerker
(4 Eisen; 4 Wände; 9 SP)
Gib nach Aktivierung wahlweise 1, 3 oder 6 Nährwerte ab, um entsprechend 1, 2 bzw. 3 Waffen zu erhalten.

42 Goldeselei
(2 Holz, 2 Steine; 4 Wände; 6 SP)
Erhalte nach Aktivierung *(bis zu)* 1 Gold für jeden zweiten Esel, den du hast. Bei einer ungeraden Zahl von Eseln wird abgerundet. *(Dies ist kein Tausch! Du kannst deine Esel behalten.)*

43 Eisenhandlung
(2 Holz, 1 Gold; 1-2 benachbarte Wände; 8 SP)
Immer wenn du einen 1+1-Effekt *(auf dem Aktionsplättchen „Wochenmarkt“)* oder einen 2-Effekt *(auf dem Aktionsplättchen „Untergrabung“)* nutzt, erhältst du nach Möglichkeit zusätzlich 1 Eisen, und zwar wahlweise, bevor oder nachdem du den 1+1- bzw. 2-Effekt nutzt. Der Effekt der Eisenhandlung gilt nicht, wenn du einen einfachen 1-Effekt nutzt.

44 Geräteschrank
(1 Eisen; 1-2 benachbarte Wände; 5 SP)
Immer wenn du einen Aushöhlen-Effekt nutzt, erhältst du zusätzlich *(bis zu)* 1 Erz und 1 Nährwert. Auch wenn du über den Effekt des Aktionsplättchens „Höhlenbau“ zweimal in einem Spielzug aushöhlst, erhältst du höchstens 1 Erz und 1 Nährwert. Höhlst du allerdings in einem Spielzug über zwei unterschiedliche Effekte aus *(z. B. über das Aktionsplättchen „Sohlenbau“ und den Effekt der Baggerhöhle)*, erhältst du die jeweiligen Waren zweimal.

45 Zuchthöhle
(2 Emmer; 2-3 benachbarte Wände; 6 SP)
Immer wenn du einen 1-Effekt nutzt, erhältst du nach Möglichkeit zusätzlich 1 Esel, und zwar wahlweise, bevor oder nachdem du den 1-Effekt nutzt. Der Effekt der Zuchthöhle gilt auch, wenn du den 1+1-Effekt *(auf dem Aktionsplättchen „Wochenmarkt“)* nutzt, aber nur einmal.