

Klassische Fähigkeiten

Dieses Kapitel listet die Regeln der Fähigkeiten für das klassische Spiel auf und verdeutlicht diese.

Abenteurer

Der Abenteurer hat keine Fähigkeit.



Ritter

Gegnerische Charaktere (außer Ritter) können den Raum des Ritters nicht betreten.

Wenn der Ritter ein Feld betritt, auf welchem Orks sind, werden alle diese Orks aus dem Feld entfernt.

- Wenn ein Ritter einen Raum mit gegnerischen Charakteren betritt, bleiben diese in dem Raum.



Zwerg

Wenn der Raum des Zwergs gewertet wird, wird der Goldwert des Raumes ein Mal für jeden dort anwesenden Zwerg verdoppelt.

- Der Goldwert des Raumes wird unabhängig davon, wer den Raum kontrolliert, verdoppelt.
- Falls ein Zwerg in einem Raum mit einer Schatztruhe ist, wird der durch die Schatztruhe erhöhte Wert nicht verdoppelt.



Barbar

Der Barbar zählt als zwei Helden, wenn sein Raum gewertet wird.

Der Barbar kann nicht vom Geist herausgestoßen werden.

- Der Barbar zählt nur dann als zwei Helden, wenn sein Raum gewertet wird. Ansonsten zählt der Barbar immer als ein Held.



Diebin

Aktion: Die Diebin kann auf jedes Raum- oder Treppenfeld gesetzt werden, in dem kein gegnerischer Ritter ist.

- Die Diebin kann ihre Charakteraktion nicht benutzen, um einen Raum zu betreten, in dem ein gegnerischer Ritter ist.



Höhle troll

Der Höhle troll kann in jeden beliebigen Raum gesetzt werden. Jeder Spieler darf daraufhin eine seiner Figuren in diesem Raum auf ein benachbartes Feld bewegen; alle übrigen Figuren in diesem Raum werden entfernt.

Andere Charaktere können den Raum des Höhle trolls nicht betreten.

- Der Höhle troll kann nicht auf ein Treppenfeld oder ein Grubenfeld gesetzt werden, aber in einen Raum, in dem ein Ritter ist.
- Durch den Effekt des Höhle trolls werden alle noch übrigen Figuren des Raumes (einschließlich Schatztruhe und eigene Figuren) vom Spielbrett entfernt.
- Ein Höhle troll kann sich nicht bewegen oder bewegt werden.



Ork

Aktion: Ein Held wird aus dem Raum des Orks entfernt.



Geist

Wenn der Geist einen Raum betritt, stößt er einen Charakter aus dem Raum heraus auf ein benachbartes Feld.

Aktion: Der Geist stößt einen Charakter aus seinem Raum heraus auf ein benachbartes Feld.

- Der Geist kann einen Raum betreten, in dem sich bereits fünf Charaktere befinden, um einen dieser Charaktere aus dem Raum herauszustößen.
- Der Geist kann seine Fähigkeit nicht benutzen, um einen Helden auf ein Grubenfeld zu stoßen.



Schatztruhe

Die Schatztruhe kann in einen beliebigen Raum gesetzt werden.

Die Schatztruhe erhöht den Goldwert des Raumes um 4 Gold.

- Die Schatztruhe kann sich nicht bewegen oder bewegt werden.



Varianten-Fähigkeiten

Dieses Kapitel listet die Regeln der Fähigkeiten für das Varianten-Spiel auf und verdeutlicht diese.

Paladin

Helden im Raum des Paladins können nicht durch die Fähigkeiten der Todesfee oder des Grunzers betroffen werden.

Aktion: Der Paladin kann eine gegnerische Todesfee aus seinem Raum auf ein beliebiges Grubenfeld versetzen.



Riesenschlächter

Ein Mal pro Spielzug erhält der Spieler 1 Gold, wenn sein Riesenschlächter einen Raum betritt.

Aktion: Der Riesenschlächter kann aus seinem Raum entfernt werden, um einen Tobenden Troll aus diesem Raum zu entfernen.



Berserker

Wenn der Raum des Berserkers gewertet wird und ein Gegner dort mehr Helden hat als der Spieler des Berserkers, wird das Gold gleichmäßig aufgeteilt.

Der Berserker kann einen Raum betreten, in dem sich bereits fünf gegnerische Charaktere befinden.

- Der Berserker kann einen Raum, in dem sich bereits genau fünf Charaktere befinden, nur dann betreten, wenn keiner dieser Charaktere dem Spieler des Berserkers gehört.
- Das Gold wird gleichmäßig unter dem kontrollierenden Spieler und den Spielern aufgeteilt, die einen Berserker in dem Raum haben. Nicht aufteilbares Gold ist verloren.



Attentäterin

Aktion: Ein alleiniger Grunzer oder ein alleiniger Held (keine Attentäterin) wird aus dem Raum der Attentäterin entfernt.

- Ein Charakter ist „allein“, wenn er der einzige Charakter seiner Spielerfarbe in dem Raum ist.



Tobender Troll

Der Tobende Troll kann sich nur ein Mal pro Spielzug bewegen.

Aktion: Der Tobende Troll stößt zwei Charaktere aus seinem Raum heraus auf benachbarte Felder. Danach werden alle noch übrigen Figuren aus dem Raum entfernt.



Grunzer

Aktion: Alle gegnerischen Abenteurer werden aus dem Raum des Grunzers entfernt.



Todesfee

Mit einer Bewegungsaktion kann sich die Todesfee bis zu zwei Felder weit bewegen.

Aktion: Ein gegnerischer Charakter wird aus einem der Todesfee benachbarten Feld auf das Feld der Todesfee bewegt.

Die Todesfee kann ihre Charakteraktion nicht benutzen, wenn in ihrem Raum bereits 5 Charaktere sind. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel ist der Berserker, den die Todesfee auf ihr Feld bewegen kann, wobei dann die Fähigkeit des Berserkers angewandt wird.



Credits

Game Design: Tom Jolly
Game Development: Corey Konieczka
Producer: Derrick Fuchs
Editing & Proofreading: Christopher Meyer with Nathan Hajek
Graphic Design: Christopher Hosch
Graphic Design Manager: Brian Schomburg
Cover Art: James Ryman
Board Art: Henning Ludvigsen
Character Art: Allan Bednar
Managing Art Director: Andy Christensen
Production Management: Megan Duehn and Simone Elliott
Production Coordination: John Britton, Jason Glawe, and Johanna Whiting
Board Game Manager: Steven Kimball
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Executive Producer: Michael Hurley
Publisher: Christian T. Petersen

Deutsche Ausgabe

Redaktion: Sven Biberstein
Übersetzung: Ferdinand Köther
Layout und grafische Bearbeitung: Fiona Carey, Sven Biberstein
Produktionsmanagement: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Stefan Aushill, Patrick Holtkamp und Philip Strietzel

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Core* *Troll* and Fantasy Flight Supply are TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**



CAVE TROLL

DEUTSCHE AUSGABE



SPIELREGEL

CAVE TROLL

DEUTSCHE AUSGABE

Spielübersicht

In *Cave Troll* führen zwei bis vier Spieler tapfere Helden bei dem Versuch, die größten Schätze aus dem unterirdischen Labyrinth zu plündern. Die Spieler müssen mächtige Artefakte benutzen und üble Monster beschwören, um ihre Gegner zu besiegen!

Spielziel

Jeder Raum des Spielbretts hat einen Goldwert, der die Größe des Schatzes in dem Raum darstellt. Die Räume werden zu verschiedenen Zeiten während des Spiels gewertet, wobei der Spieler mit den meisten Helden in dem jeweiligen Raum das Gold erhält. Am Spielende gewinnt der Spieler, der das meiste Gold besitzt.

Spielaufbau

Zur Vorbereitung von *Cave Troll* dienen folgende Schritte in dieser Reihenfolge:

- 1. Spielbrett:** Das Spielbrett wird ausgebreitet in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- 2. Artefaktkarten:** Die Artefaktkarten werden gemischt und verdeckt neben das Spielbrett gelegt.
- 3. Wahl der Spielerfarbe:** Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Plastikfiguren, die Spielerkarten und den Übersichtsbogen seiner gewählten Spielerfarbe. Den Bogen legt jeder Spieler mit der Seite des klassischen Spiels (Diamantsymbol) nach oben vor sich ab.
- 4. Spielerkarten:** Jeder Spieler entfernt die sieben Karten mit dem Sternsymbol in der linken unteren Ecke aus seinen Spielerkarten und legt sie in die Spielschachtel zurück (diese Karten werden nur für das Varianten-Spiel gebraucht, s. S. 4). Dann mischt jeder Spieler seine Karten und legt sie verdeckt vor sich ab.
- 5. Gold-Zählsteine:** Jeder Spieler setzt seinen Gold-Zählstein auf das Feld „0“ der Goldzählleiste, die um den Rand des Spielbretts verläuft.
- 6. Startkarte:** Jeder Spieler nimmt die oberste Karte seiner Spielerkarten als Startkarte auf seine Hand.
- 7. Startspieler:** Ein Startspieler wird auf beliebige Weise bestimmt.



Diamant-symbol



Stern-symbol

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett



68 Plastikfiguren



je 17 rote, blaue, grüne und gelbe

104 Spielerkarten



4 Gold-Zählsteine



4 Übersichtsbögen



6 Artefaktkarten



Spielablauf

Cave Troll wird über eine Folge von Spielzügen gespielt, mit dem Startspieler beginnend und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn. In seinem Spielzug kann ein Spieler vier Aktionen ausführen (außer während der ersten drei Spielzüge; siehe „Stufenweise ansteigende Aktionsregel“, S. 3). Für jede einzelne Aktion wählt der Spieler eine der folgenden Möglichkeiten:

- Eine Spielerkarte ziehen und spielen.
- Einen Charakter bewegen.
- Eine Charakteraktion ausführen.
- Ein Artefakt spielen.

Ein Spieler kann seine Aktionen beliebig kombinieren, er kann auch die gleiche Aktion mehrmals ausführen. Während seines Spielzuges könnte ein Spieler z. B. zwei Mal eine Karte ziehen und spielen und zwei Mal einen Charakter bewegen. In den folgenden Abschnitten werden die Aktionen detailliert beschrieben.

STUFENWEISE ANSTIEGENDE AKTIONSREGEL

Der Startspieler darf in seinem ersten Spielzug nur eine Aktion ausführen. Der nächste Spieler darf in seinem ersten Spielzug nur zwei Aktionen ausführen und der dritte Spieler nur drei Aktionen. In allen weiteren Spielzügen dürfen alle Spieler immer vier Aktionen ausführen.

Eine Karte ziehen und spielen

Wer diese Aktion ausführt, zieht die oberste Karte seiner vor ihm liegenden Spielerkarten und nimmt sie auf die Hand. Dann muss er sofort eine seiner Handkarten spielen und wendet ihren Effekt an.

Falls die gespielte Karte ein Wertungssymbol aufweist, wird sie auf den Wertungstapel gelegt (siehe unten „Wertung des Spielbretts prüfen“); andernfalls legt der Spieler sie auf einen offenen Stapel vor sich ab.

Figuren einsetzen und entfernen

Wenn ein Spieler eine Heldenkarte spielt, setzt er die entsprechende Heldenfigur auf ein beliebiges Treppenfeld.

Wenn ein Spieler eine Monsterkarte spielt (außer den Höhlentroll; siehe „Klassische Fähigkeiten“, S. 5) setzt er die entsprechende Monsterfigur auf ein beliebiges Grubenfeld.

Wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Figur zu entfernen, nimmt er die Figur vom Spielbrett und legt sie vor sich in seinen Spielbereich.

Einen Charakter bewegen

Wer diese Aktion ausführt, bewegt einen seiner **CHARAKTERE** (dieser kann entweder ein Held oder ein Monster sein) auf dem Spielbrett auf ein benachbartes Feld. Einzelheiten zur Bewegung werden weiter unten unter „Bewegung“ erklärt.

Eine Charakteraktion ausführen

Wer diese Aktion ausführt, wählt einen seiner Charaktere auf dem Spielbrett, dessen Fähigkeit eine Aktion erfordert und führt diese Aktion aus. Fähigkeiten, die eine Aktion erfordern, beginnen mit dem Wort „**AKTION**“.

Ein Artefakt spielen

In jedem Deck der Spielerkarten befindet sich eine Karte „Finde ein Artefakt“. Wenn ein Spieler diese Karte spielt, zieht er eine Karte vom Deck der Artefaktkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.

Wenn die Aktion „Ein Artefakt spielen“ ausgeführt wird, deckt der Spieler die vor ihm liegende Artefaktkarte auf und wendet ihren Effekt an. Anschließend legt er die Karte in die Spielschachtel zurück.

Bewegung

Während des Spiels bewegen sich die Charaktere durch das Labyrinth, das aus drei Arten von Feldern besteht: Treppen, Gruben und Räume. Räume sind durch Wände und Türen voneinander getrennt.



Treppe



Grube



Raum

Wand

Tür

Wenn ein Spieler einen Charakter bewegt, bewegt er ihn von seinem aktuellen Feld auf ein benachbartes Feld. Die Charaktere können sich nicht durch Wände bewegen, aber durch Türen. Monster können sich auf einem Feld jeder Art aufhalten, Helden können nur Treppenfelder und Räume betreten, unter keinen Umständen können sie sich auf Grubenfelder bewegen.

Auf Treppen- und Grubenfeldern können beliebig viele Charaktere gleichzeitig sein; in einem Raum können sich maximal fünf Charaktere zu gleicher Zeit aufhalten.

Einige Charaktere, wie der Höhlentroll und der Ritter, können mit ihrer Fähigkeit andere Charaktere daran hindern, ihren Raum zu betreten. Details dieser Fähigkeiten sind auf den Seiten 5 und 6 zu finden.

Wertung

Wenn eine der folgenden Situationen eintritt, werten die Spieler die Räume und gewinnen Gold:

- Sofort nachdem ein Spieler eine Karte auf den Wertungstapel gespielt hat und die Anzahl der Wertungssymbole in dem Stapel fünf oder mehr beträgt, wird jeder Raum des Spielbretts, in dem sich Helden befinden, gewertet (siehe unten „Wertung des Spielbretts prüfen“).

Wenn ein Spieler seine Karte „Werte einen Raum“ spielt, wählt er einen Raum und wertet nur diesen Raum (siehe „Einen Raum werten“, S. 4).

Wertung des Spielbretts prüfen

Auf einigen Karten ist ein **WERTUNGSSYMBOL** am unteren Kartenrand abgebildet. Nachdem eine Karte mit mindestens einem Wertungssymbol darauf gespielt und angewendet wurde, wird sie **offen** auf den **WERTUNGSTAPEL** gelegt, statt auf den Ablagestapel des Spielers. Falls der Wertungstapel leer ist, bildet der aktuelle Spieler einen neuen Wertungstapel neben dem Spielbrett.

Falls durch die gerade auf den Wertungstapel gespielte Karte die Gesamtanzahl der Wertungssymbole **fünf oder mehr** beträgt, wird das gesamte Spielbrett Raum für Raum gewertet. Es wird jeder Raum, in dem mindestens ein Held ist, gewertet (siehe unten „Einen Raum werten“).



Wertungs-
symbol

Nachdem alle Räume des Spielbretts gewertet wurden, werden alle Karten des Wertungsstapels in die Spielschachtel zurückgelegt und das Spiel wird dort fortgesetzt, wo es durch die Wertung des Spielbretts unterbrochen wurde.

Einen Raum werten

Bei der Wertung eines Raums wird im ersten Schritt bestimmt, welcher Spieler den Raum **KONTROLLIERT**. Der Spieler mit den meisten Helden in einem Raum kontrolliert diesen Raum. Der kontrollierende Spieler gewinnt so viel Gold, wie der aufgedruckte Goldwert des Raumes beträgt; er bewegt seinen Gold-Zählstein auf der Goldzählleiste entsprechend viele Felder weit vor.

Im Fall eines Gleichstands für die Kontrolle eines Raums gewinnt während dieser Wertung niemand Gold für diesen Raum.

Spielende und Sieg

Das Spiel endet sofort, nachdem ein Spieler eine Aktion beendet hat und keine Karten mehr in seinem Spielerkartendeck sind. Dieser Spieler gewinnt dafür 3 Gold. Anschließend wird das Spielbrett ein letztes Mal gewertet. Jeder Spieler, der eine ungenutzte Artefaktkarte besitzt, gewinnt so viel Gold, wie auf der Goldmünze in der rechten unteren Kartenecke angegeben ist. Der Spieler mit dem meisten Gold hat das Spiel gewonnen!



Ein Raum mit Goldwert 4

Das Varianten-Spiel

Jeder Spieler verfügt über einen Satz mit Varianten-Charakterkarten, die mit einem Sternsymbol in der linken unteren Kartenecke markiert sind. Diese Varianten-Charaktere benutzen dieselben Plastikfiguren, aber sie haben andere Fähigkeiten.

Während der Spielvorbereitung kann jeder Spieler entscheiden, ob er mit seinem Satz Varianten-Charakterkarten anstatt des Standardsatzes spielt. Wer die Variantenkarten benutzen möchte, ersetzt seine sieben Standard-Charakterkarten (mit Diamantsymbol markiert) durch die sieben Varianten-Charakterkarten (mit Sternsymbol markiert).

Es ist zu beachten, dass die Abenteurerkarten keine Markierung tragen und zusammen mit beiden Kartensätzen benutzt werden.

Wenn diese Spielvariante gespielt wird, müssen die Spieler die Rückseite ihres Übersichtsbogens benutzen.

Sie ist mit „Varianten-Spiel“ und dem entsprechenden Sternsymbol gekennzeichnet. Diese Seite nennt die Charakterfähigkeiten des Varianten-Spiels.



Sternsymbol

BEISPIEL EINES SPIELZUGES



Spieler Rot beginnt seinen Spielzug. Er hat vier Aktionen.

Aktion 1: Die Wand verhindert, dass er seinen Abenteurer auf das Treppenfeld zu seiner linken Seite bewegen kann. Er kann ihn auch nicht in den unterhalb links liegenden Raum bewegen, weil dort bereits fünf Charaktere sind. Der blaue Höhlentroll verhindert, dass er ihn in den rechts unterhalb liegenden Raum bewegen kann. Er bewegt seinen Abenteurer in den oberhalb liegenden Raum.

Aktion 2: Die Fähigkeit des Geistes ermöglicht es, ihn in den unterhalb links liegenden Raum zu bewegen, obwohl dort bereits fünf Charaktere sind. Spieler Rot muss dann aber sofort einen Charakter aus dem Raum herausstoßen. Er entscheidet sich dafür, den blauen Ork in den links benachbarten Raum zu stoßen.

Aktion 3: Spieler Rot nutzt die Charakteraktion des Geistes, um den blauen Dieb in denselben Raum wie den blauen Ork zu stoßen.

Aktion 4: Spieler Rot beschließt, seinen Ork zu bewegen. Er kann ihn in einen der beiden benachbarten Räume bewegen und entscheidet sich für den unterhalb liegenden Raum.