

Caverna

Ein Spiel von Uwe Rosenberg

HÖHLE GEGEN HÖHLE

Für 1 bis 2 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: 30 bzw. 60 Minuten

EPOCHE II: DIE EISENZEIT

Die zweite Epoche zu „Caverna: Höhle gegen Höhle“ erweitert das Spiel um vier Runden, die nahtlos an eine Partie der ersten Epoche anschließen. Normalerweise spielt man beide Epochen hintereinander. Wer das nicht möchte, findet am Ende der Anleitung eine Kurzspiel-Variante, bei der man die zweite Epoche auch ohne die erste spielen kann.

SPIELMATERIAL



1 Aktionsplan (gefaltet)



21 Einrichtungen



4 Aktionsplättchen



8 Warenanzeiger und 8 Ersatzmarken
(je zwei Holzmarken für Eisen und Esel,
sowie zwei Pappmarken für Erz und Waffen)



1 Wertungsblock



3 Wände



2 Warenleisten
(gefaltet)



2 Höhlenpläne (gefaltet)

1
SPIELER

Bis auf die Änderungen auf Seite 6 gelten die folgenden Regeln auch für das Solospiel.



Die Aktions- und Einrichtungsplättchen dieser Erweiterung sind auf der Rückseite mit einem Helmsymbol markiert.

Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert
Illustrationen: Klemens Franz | atelierr98
Grafikdesign: atelierr98



© 2018 Lookout GmbH

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

Redaktion und Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
27804 Berne
Deutschland
ersatzteile@lookout-spiele.de

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de

SPIELAUFBAU

Spielt zunächst wie gewohnt eine vollständige Partie der ersten Epoche (*also das Grundspiel*). Am Ablauf der ersten Epoche ändert sich nichts. Tragt euer Ergebnis nach der Partie im oberen Teil des Wertungsblocks ein. Erst dann holt ihr das Spielmaterial der zweiten Epoche hervor und bereitet das Spiel wie folgt vor.

		Name
		Einrichtungen
1 = 1		Gold
Σ		Zwischensumme

Aktionsplan und Aktionsplättchen

Nehmt das **Aktionsplättchen „Renovierung“** (auf dem rechten Feld des Aktionsplans von Epoche I) aus dem Spiel. Das entsprechende Feld des Aktionsplans von Epoche I bleibt in der zweiten Epoche leer und ohne Funktion.

Legt den **neuen Aktionsplan** rechts an den aus Epoche I. Mischt die **neuen Aktionsplättchen** und verteilt sie **verdeckt** auf die vier Felder des **neuen** Aktionsplans.



Höhlenplan und Warenanzeiger

Legt den **neuen Höhlenplan** links an den Höhlenplan von Epoche I, so dass sich das Feld rechts unten auf dem neuen Höhlenplan (mit dem) bündig zur Eingangshöhle von Epoche I befindet.

Erweitert die Warenleiste, die auf dem Höhlenplan von Epoche I abgedruckt ist, nach rechts um die **neue Warenleiste**. Im Folgenden wird nicht zwischen den beiden Warenleisten unterschieden – sie gelten als eine Warenleiste. (Die zusätzliche Warenleiste bietet einfach nur mehr Platz für die vielen Warenanzeiger.)

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

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 am Ende von Epoche I aufhielten.



Obergrenzen

Es gelten die aus Epoche I bekannten Obergrenzen für Waren. Für Waffen gilt in dieser Hinsicht das Gleiche wie für Gold: Ihr könnt bis zu 19 Waffen besitzen, indem ihr den Waffenanzeiger auf die Seite „+10“ dreht.



Einrichtungen

Sortiert die **neuen Einrichtungen** an Hand ihrer Rückseiten.

- Legt die 6 Einrichtungen mit **hellgrauer** Rückseite (*ohne Spitzhacke*) offen in die Auslage – zu den übriggebliebenen Einrichtungen aus Epoche I.
- Mischt die 15 Einrichtungen mit **dunkelgrauer** Rückseite (*mit Spitzhacke*) und verteilt sie **verdeckt** auf die freien Felder des **neuen** Höhlenplans. **Nur der Verlierer von Epoche I lässt dabei das markierte Feld frei.** (Der Gewinner deckt alle seine neuen Felder ab.)



Auslage des Gewinners



Auslage des Verlierers

Wände und Zusatzraum

Ergänzt den allgemeinen Vorrat um die drei **neuen 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, dass der Spieler, der zu Beginn von Epoche I Startspieler war, auch in Epoche II Startspieler ist.

In jeder der vier Runden führt ihr jeweils **4 Spielzüge** durch. (*Ihr habt also – wie am Ende von Epoche I – vier Zwerge zur Verfügung.*) 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 solchen, die sich auf der Aktionsleiste von Epoche I befinden.**

Zusatzaktion

Jedem Feld der neuen Aktionsleiste ist eine bestimmte **Zusatzaktion** zugewiesen, die ihr **vor, nach oder zwischen** den Aktionen des darüber liegenden Aktionsplättchens durchführen könnt. (*Die Zusatzaktionen, die sich unter noch verdeckten Aktionsplättchen befinden, könnt ihr nicht nutzen. Ihr könnt immer nur die Zusatzaktion nutzen, die sich unter dem von euch gewählten Aktionsplättchen befindet.*)



Analog zum letzten Aktionsplättchen der ersten Epoche, ist das Nutzen des letzten Feldes der neuen Aktionsleiste an eine Bedingung geknüpft. Und zwar könnt ihr das dort liegende Aktionsplättchen sowie die zugehörige Zusatzaktion nur wählen, wenn ihr mehr Waffen habt als der Gegenspieler. Als Zusatzaktion erhaltet ihr dann zwei kostenlose Waffen.

Esel fördern Erz

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



Anmerkung: Das hier verwendete x-Symbol bedeutet „pro“.

ERLÄUTERUNGEN ZU AKTIONEN

Waren erhalten oder tauschen

In Epoche II werden bei Tauschaktionen **Schrägstriche** leicht anders verwendet als in Epoche I. Beispielsweise stellt euch das Einrichtungsplättchen „Viehmarkt“ drei Optionen zur Wahl: entweder ihr erhaltet 1 Esel kostenlos oder ihr bezahlt 1 Gold für 2 Esel oder 2 Gold für 3 Esel. Andere Plättchen mit dieser Symbolik funktionieren analog.



Beim Einrichtungsplättchen „Goldeselei“ erhaltet ihr 1 Gold je 2 Esel, die ihr habt. In anderen Worten erhaltet ihr 1/2/3/4 Gold, sofern ihr mindestens 2/4/6/8 Esel habt. Die Esel dürft ihr behalten. *(Dies ist keine Tauschaktion.)*

Anmerkung: Das ×-Symbol bedeutet „pro“ (siehe auch „Esel fördern Erz“ auf Seite 3).

Aushöhlen

Auf dem Höhlenplan von Epoche II gibt es insgesamt 7 bis 8 Felder auszuhöhlen (je nachdem, ob ihr die erste Epoche verloren bzw. gewonnen habt). Eines dieser Felder bringt euch 1 Erz, sobald ihr es ausgehöhlt habt, das andere 1 NW.



Ihr könnt auf beiden Höhlenplänen gleichermaßen aushöhlen. Wenn ihr zweimal in einem Spielzug aushöhlen dürft (über das Aktionsplättchen „Höhlenbau“ aus Epoche I), könnt ihr zweimal auf demselben oder je einmal auf jedem der beiden Höhlenpläne aushöhlen.

Höhleneingang

In Epoche I musste jeder neu ausgehöhlte Höhlenraum von der Eingangshöhle aus erreichbar sein, weil sich dort der Höhleneingang befand. In Epoche II befindet sich der Höhleneingang nunmehr auf dem neuen Höhlenplan, und zwar unterhalb des Feldes mit dem Symbol . *(Die abgebildeten Fußstapfen verdeutlichen dies: sie kommen von außerhalb der Höhle.)* Jeder in Epoche II ausgehöhlte Höhlenraum muss somit von dort aus erreichbar sein.

Anmerkung: Diese Regel hat zur Folge, dass ihr als Gewinner von Epoche I zuerst das Feld rechts unten auf dem neuen Höhlenplan aushöhlen müsst, bevor ihr irgendein anderes Feld eurer Höhle aushöhlen könnt.



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.)* Einige der neuen Einrichtungen werden mit Eisen, Waffen und Emmer gebaut. Die „Erzader“ ist kostenfrei.

Beachtet: Das Feld am neuen Höhleneingang hat keinerlei Außenwände! Folglich gibt es Einrichtungen, die keine Wände fordern, sondern nur optionale Wände anzeigen.

Aktionen auf Einrichtungen

Mit einer orangefarbenen Aktion könnt ihr eine beliebige Einrichtung auf einem der beiden Höhlenpläne aktivieren.



Das Aktionsplättchen „Wochenmarkt“ führt ein neues Symbol für orangefarbene Aktionen ein. Wie **2** lässt euch **1 +1** zwei verschiedene Einrichtungen nutzen. Der Unterschied besteht darin, dass der „Geräteraum“ (aus Epoche I) keinen Einfluss darauf hat. Auch wenn ihr zwei Einrichtungen nutzt, zählt **1 +1** als eine einzige Aktion **1**, wodurch der Effekt des „Holzlagers“ (aus Epoche I) und der „Zuchthöhle“ (aus Epoche II) jeweils nur **genau einmal** zum Tragen kommt.

Anmerkung: Die „Rüstkammer“ bietet keine Aktion an. (Der Helm ist lediglich eine Illustration.)



Erläuterungen zu Einrichtungen aus Epoche I

- Bei der „**Baggerhöhle**“ könnt ihr euch aussuchen, auf welchem der beiden Höhlenpläne ihr aushöhlst.
- Die Funktion der „**Flachsroste**“ greift auch, wenn ihr Flachs über eine Einrichtung aus Epoche II erhaltet.
- Das „**Regal**“ erlaubt lediglich, eine der abgebildeten Waren aufzufüllen. Andere Waren, also insbesondere auch die neuen, können hierüber nicht aufgefüllt werden.
- Die „**Stube**“ verschiebt alle Warenanzeiger von 0 auf 1, also insbesondere auch die neuen. (Beachtet hierbei die abgebildeten drei Punkte, die andeuten, dass der Effekt nicht nur auf die abgedruckten Waren beschränkt ist.)
- Ihr könnt beim „**Verbindungsraum**“ auch Waren aus Epoche II abgeben (oder gemischt aus beiden Epochen).
- Die 2 Gold vom „**Verlies**“ gibt es unabhängig davon, auf welchem der beiden Höhlenpläne ihr die Wand errichtet.



Die neuen blauen Einrichtungen



Immer wenn du eine Aktion **1 +1** oder **2** nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Eisen.



Immer wenn du 1 oder 2 Höhlenräume aushöhlst, erhältst du zusätzlich sowohl 1 Erz als auch 1 NW.



Bei jeder Aktion **1** (bzw. **1 +1**) erhältst du zusätzlich 1 Esel.

Jederzeit-Aktion

Neben Emmer, Flachs und Gold könnt ihr in Epoche II jederzeit und beliebig oft 1 Esel gegen 1 NW tauschen. (Die neue Tauschoption ist auf dem neuen Höhlenplan abgedruckt.)

1  /  /  /  → 1  Alle Tauschoptionen in einer Grafik

SPIELENDE

Nutzt den unteren Teil des Wertungsblocks, um eure Höhlen 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 0,5 Siegpunkte für jedes **Eisen und Gold**, das ihr am Ende übrighabt. Dabei wird nicht gerundet: halbe Siegpunkte sind möglich.

Die Summe der Ergebnisse aus Epoche I und II ist euer Gesamtergebnis. Der Spieler mit dem höheren Gesamtergebnis gewinnt. Bei Gleichstand verfährt ihr wie im Grundspiel.

Beachtet: Einrichtungen, die ihr in Epoche I baut, sind im Endeffekt doppelt so viele Siegpunkte wert wie aufgedruckt. In Epoche I gesammeltes Gold ist 1,5 Siegpunkte wert.

	Agnes	Seb.		
	39	57		
1 = 1	17	3		
Σ I	56	60		
	100	112		
1 = 1	19	5		
1 = 1/2	0	1		
1 = 1/2	4	0		
Σ II	123	118		
Σ I + II	179	178		

DAS SOLOSPIEL

Änderungen beim Spielaufbau:

- Nimm 3 zufällige der 6 neuen Einrichtungen mit hellgrauer Rückseite aus dem Spiel.
- Mische die 15 neuen Einrichtungen mit dunkelgrauer Rückseite und decke mit 8 davon alle Felder des neuen Höhlenplans ab. Bilde aus den übrigen 7 Einrichtungen einen **verdeckten** Nachziehstapel. (*Es gibt somit zwei Nachziehstapel: einen mit Einrichtungen aus Epoche I und einen mit Einrichtungen aus Epoche II.*)
- Es kommen **keine** zusätzlichen Wände ins Spiel. (*Die drei neuen Wände bleiben ungenutzt in der Schachtel.*)

Änderungen am 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 mit Einrichtungen aus Epoche I. Höhlst du ein Plättchen aus Epoche II aus, ziehst du vom Nachziehstapel mit Einrichtungen aus Epoche II.
- Ignoriere auf dem rechten Feld der neuen Aktionsleiste die Bedingung „Mehr Waffen als der Mitspieler“. Du kannst das Feld in der letzten Runde unabhängig davon nutzen, wie viele Waffen du hast. (*Das gilt auch bei 0 Waffen.*)

Dein Ziel ist es, mehr als 180 Siegpunkte zu erreichen.

KURZSPIEL-VARIANTE

In dieser Variante draftet ihr vor Spielbeginn Einrichtungen aus Epoche I, mit denen ihr eure Höhlen bestückt. Dadurch wird das Spiel der ersten Epoche simuliert.

Vorbereitungen für den Draft

Nehmt euch jeweils einen **Höhlenplan** sowie **3 Wände** und legt sie vor euch aus.

Setzt die Warenmarker **Gold** und **Nährwert** auf die „0“ eurer Warenleiste. Dreht den Goldmarker auf die Seite „+10“. Lasst die anderen Waren vorerst in der Schachtel.



Legt die **Starteinrichtungen** von Epoche I (mit hellgrauer Rückseite) **offen** in die Mitte. Mischt die übrigen Einrichtungen von Epoche I (mit dunkelgrauer Rückseite) und legt sie als **verdeckten** Stapel bereit.

Bestimmt einen **Startspieler**. Dieser Spieler wird sowohl den Draft als auch Epoche II beginnen.



Ablauf des Drafts

Wenn ihr an der Reihe seid, deckt ihr eine Einrichtung vom Stapel auf und legt sie zu den anderen. Aus diesen 7 Einrichtungen wählt ihr eine aus und legt sie nach den folgenden Regeln auf euren Höhlenplan:

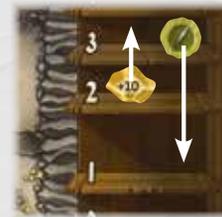
- **Die Baukosten spielen keine Rolle.** Für Einrichtungen, die ihr im Draft zieht, braucht ihr keine Waren abzugeben.
- Alle leeren Felder eures Höhlenplans stehen euch von Anfang an zur Verfügung. Ihr braucht die Einrichtungen nicht angrenzend zu bauen.
- Ihr müsst die gewählte Einrichtung so ablegen, dass die abgebildete **Wandbedingung** eingehalten wird. Ist dies nicht möglich, müsst ihr auf die Wände in eurem Vorrat zurückgreifen. Dabei müsst ihr **so wenige Wände wie möglich** errichten.
- Ihr habt **nur drei Wände** zur Verfügung. 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.

Punktstand festhalten

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

Beispiel: Du hast Einrichtungen im Wert von insgesamt 23 Punkten verbaut. Dies zeigt 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. (*Dieses Prinzip dürfte euch aus dem Spiel „Patchwork“ bekannt vorkommen.*)

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 könnt ihr noch während des Drafts nutzen, sofern ihr 42 Punkte noch nicht erreicht habt.
- 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.

Verdeckte Einrichtungen verteilen

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 Punktstand im Draft bzw. bei Gleichstand der Startspieler.

Ihr entscheidet selbst, welche Felder ihr belegt. *(Das Symbol  über der Eingangshöhle hat hierbei keine Bedeutung. Es ist erlaubt, Felder frei zu lassen, die in einem normalen Spielverlauf nie hätten freigelegt werden können.)*

Wenn ein Spieler keine freien Felder (*mehr*) hat, muss der andere Spieler die übrigen Plättchen des Stapels bei sich allein verteilen. *(Es ist nicht möglich, dass ihr beide keine freien Felder mehr habt, wenn sich noch Plättchen im Stapel befinden.)*

Tip: 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.

Vorbereitungen für Epoche II

- Lasst die übrigen offenen Einrichtungen in der Auslage. Sie stehen euch in Epoche II zum Bauen zur Verfügung.
- Bestimmt die **Differenz eurer Punktstände**. Der Spieler mit weniger Punkten stellt seinen Goldanzeiger auf diesen Wert ein und bekommt **3 Gold dazu**. Der andere Spieler stellt seinen Goldanzeiger auf **genau 3 Gold** ein. *(Der Goldanzeiger kehrt zu seiner ursprünglichen Funktion als Warenmarker zurück!)*

Beispiel: Nach dem Draft hat Anna 46 Punkte und Bernd 43 Punkte. Somit erhält Bernd für die zweite Epoche $3+3=6$ Gold und Anna lediglich 3 Gold.

- Setzt alle übrigen Warenanzeiger, einschließlich des Nährwerts, auf die „1“ eurer Warenleiste.
- 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 nicht verbrauchten Wände nicht behalten.)*
- Breitete die Aktionsleiste von Epoche I aus und bestückt sie mit den zugehörigen Aktionsplättchen, die ihr offen in beliebiger Reihenfolge auslegt. Wie üblich bleibt die „Renovierung“ in der Schachtel.

Fahrt dann mit den Vorbereitungen für Epoche II fort. Zu diesem Zwecke gilt derjenige Spieler als „Gewinner“ von Epoche I, der den höheren Punktstand im Draft hatte bzw. bei Gleichstand der Startspieler.

Wertung

Lasst den oberen Bereich des Wertungsblocks **leer**. Euer Punktstand von Epoche II ist gleichzeitig euer Endstand. *(Beachtet dabei, dass die gedrafteten Einrichtungen aber mit in die Wertung eingehen!)*

				
				
1  = 1				
Σ				
				
1  = 1				
1  = 1/2				
1  = 1/2				