

Caverna

ALEX WILBER &
UWE ROSENBERG

Vergessene Völker

Spielbare Vorschau

Text: Grzegorz Kobiela

Viele haben den Glauben daran schon aufgegeben, doch diesen Herbst ist es soweit: Caverna erhält (endlich) eine Erweiterung! Abgeschieden von der Welt lebten unsere Zwerge in ihren Höhlen und wagten sich nur gelegentlich raus, um auf Streifzug zu gehen. Und wer hätte es gedacht? Sie leben nicht allein auf dieser Welt! Bunt ist die Vielzahl der Völker jenseits der eigenen vier Wände – und diese Vielfalt dürft ihr nun auf spielerische Art erfahren ...

„Caverna: Vergessene Völker“ erweitert das Grundspiel um acht Völker, die alle bestimmte Vor- und Nachteile mit sich bringen und das gewohnte Spielgefühl ein wenig aufrühren. Jeder Spieler vertritt eines dieser Völker – oder bleibt wahlweise Zwerg – und muss sich gegen die anderen behaupten. Als Vorgeschmack auf die kommende Erweiterung bieten wir euch vorab ein neuntes Volk an, das einen Spieler vor die Herausforderung stellt, sich mit den neuen Fähigkeiten und Mankos gegen die anderen behaupten zu müssen.

Spielvorbereitung

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Lost aus, wer mit dem neuen Volk – den Halblingen – spielen darf. Dieser Spieler nimmt sich das Völkertableau der Halblinge. Alternativ könnt ihr mehreren Spielern erlauben, das neue Volk gleichzeitig auszuprobieren. Bedenkt, dass ihr euch dann ggf. häufiger in die Quere kommt.

Die Halblinge bringen vier neue Einrichtungen ins Spiel, die bestimmte Einrichtungen des Grundspiels ersetzen. Diese Einrichtungen stehen während der Partie nicht nur den Halblingen, sondern allen Spielern gleichermaßen zum Bauen zur Verfügung. Welche Einrichtungen des Grundspiels sie ersetzen, steht auf der Rückseite der Einrichtungen.

Auf dem Stanztableau findet ihr neben diesem Spielmaterial eine 10-Gold-Münze, die ihr den Goldmünzen des Grundspiels zufügen könnt. Außerdem befinden sich dort zwei Pilze und zwei so genannte Juwelfrüchte. Diese Waren werden erst in der Erweiterung eingeführt. Im Moment braucht ihr sie nicht. (Ihr könnt sie später dem Material der Erweiterung beifügen, um ein paar dieser Warenmarken mehr zu haben.)

Die Halblinge



Wie auf dem Völkertableau der Halblinge abgedruckt, fangen die Halblinge das Spiel mit **vier zusätzlichen Nährwerten** an. Diese erhalten sie zusätzlich zu **+4**  über die Spielreihenfolge.

Während der Partie bringt euch das Volk der Halblinge die folgenden Vorteile:

- Immer wenn ihr **Getreide aussät**, kommen nicht 2, sondern gleich **4 Getreide** aus dem allgemeinen Vorrat auf jeden mit Getreide neu besäten Acker. 

- Immer wenn ihr **Gemüse aussät**, kommen nicht 1, sondern gleich **2 Gemüse** aus dem allgemeinen Vorrat auf jeden mit Gemüse neu besäten Acker. 

- Immer wenn ihr **Tiere vermehrt**, erhaltet ihr in jeder Nutztierart, von der ihr mindestens 4 Tiere habt, nicht 1, sondern gleich **2 Nachwuchstiere** dieser Art hinzu. Habt ihr nur 2 oder 3 Tiere einer Art, erhaltet ihr wie gewohnt nur 1 Nachwuchstier.



Als Halblinge habt ihr aber nicht nur Vorteile. Zum Ausgleich verlangen eure erwachsenen Personen in jeder **Vermehrungsphase** jeweils 3 NW (statt 2). Neugeborene verlangen nach wie vor nur 1 NW. Zu den **Zwischenmahlzeiten** am Ende von Runde 4 sowie, wenn der zweite rote Erntemarker gezogen wird, verlangen eure Personen wie üblich je 1 NW.



Neue Einrichtungen



Backhöhle

(Kosten: 3 Steine; Wert: 1 Punkt)

Die Backhöhle ersetzt die „Kochhöhle“ aus dem Grundspiel.

Du kannst jederzeit vor der Wertung, so oft du willst, 2 Getreide aus deinem Vorrat abgeben und erhältst dafür 5 Nährwerte aus dem allgemeinen Vorrat. Ein einzelnes Getreide abzugeben, bringt dir über die Backhöhle keinen Vorteil.



Bauernmarkt

(Kosten: 3 Holz, 1 Stein; Wert: 2 Punkte)

Der Bauernmarkt ersetzt den „Baustoffhandel“ aus dem Grundspiel.

Du kannst einmal pro Runde in einem deiner Spielzüge 2 oder 4 Gold ausgeben, um dafür entsprechend 1 Getreide und 1 Gemüse bzw. 2 Getreide und 2 Gemüse zu erhalten. Lege das bezahlte Gold zur Kennzeichnung auf den Bauernmarkt und wirf es am Ende der Runde ab.



Gewächshaus

(Kosten: 1 Holz, 3 Gold; Wert: 3 Punkte)

Das Gewächshaus ersetzt die „Bergbauhöhle“ aus dem Grundspiel.

Das Gewächshaus kann nicht im Berg gebaut werden, sondern muss stattdessen auf eine leere Wiese gelegt werden. Du kannst es also nur bauen, wenn du gerade eine leere Wiese hast. Zur Erinnerung zeigt das Gewächshaus einen grünen Wiesenhintergrund anstelle eines grauen Berghintergrunds. (Trotz dieser Abbildung zählt es aber selbst nicht als Wiese.)

Sobald du das Gewächshaus gebaut hast, dient es dir zur Aussaat von Gemüse. Bis zu drei Gemüsestapel kannst du auf dem Gewächshaus unterbringen – so als wären dort drei Äcker. (Das Gewächshaus selbst zählt aber nicht als Acker.)

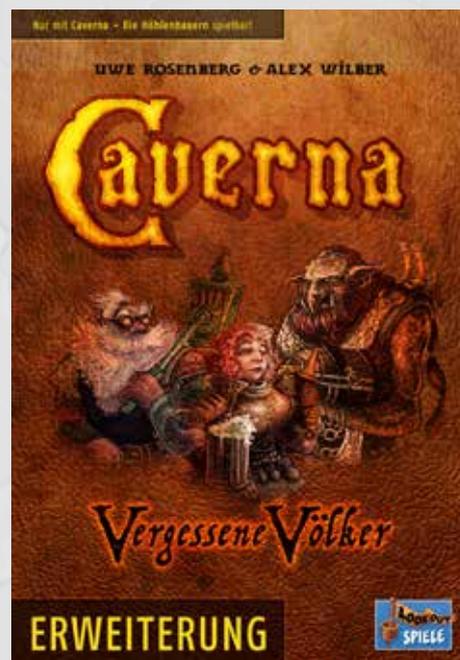


Schenke

(Kosten: 4 Holz, 3 Steine; Wert: 4 Punkte)

Die Schenke ersetzt die „Vorratskammer“ aus dem Grundspiel.

Die Schenke erlaubt dir am Ende jeder Ackerphase, also nachdem geerntet wurde, genau ein Warenpaar bestehend aus Getreide und Gemüse gegen 4 Gold zu tauschen. Du kannst über die Schenke nicht ein einzelnes Getreide oder Gemüse gegen 2 Gold tauschen.



Caverna Vergessene Völker

(Nur mit dem Grundspiel spielbar)

Autor: Alex Wilber & Uwe Rosenberg

Illustrator: Javier González
Cava, Klemens Franz

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 1-7

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 30 Minuten pro Spieler

Erscheint Essen 2018

