

# Caverna

ALEX WILBER &  
UWE ROSENBERG

## Vergessene Völker

### Beilage

Idee: Grzegorz Kobiela, Klemens Franz

In Ausgabe 10 von NEUES VOM AUSGUCK habt ihr mit den Halblingen einen Einblick in die CAVERNA-Erweiterung VERGESSENE VÖLKER erhalten, welche im Herbst 2018 bei uns erschienen ist. Hiermit präsentieren wir euch das zehnte Volk – die Abenteurer.

### Spielmaterial

- 1 Völkertableau,
- 1 Übersichtsplättchen,
- 4 Schatzplättchen,
- 2 Juwelfrüchte und 2 Pilze  
(ergänzend zum Spielmaterial der Erweiterung),
- 1 Waffenplättchen.



Wenn nicht anders angegeben, gelten alle Regeln des Grundspiels und der Erweiterung VERGESSENE VÖLKER, deren Kenntnis wir voraussetzen. Ihr könnt die Abenteurer auch ohne die Erweiterung spielen, müsstet euch aber mit den Regeln der Erweiterung vertraut machen (z. B. auf unserer Website).

### DIE ABENTEUERER

Die Abenteurer sind nicht nur größer als die Zwerge, zweifelsohne ist auch ihre Leidenschaft für Streifzüge weitaus größer. Alltäglicher Kram ist unter ihrer Würde, kann man sich doch alles, was das Herz begehrt, anderweitig besorgen ...

Zusätzlich zu den Startnährwerten starten deine beiden Abenteurer jeweils mit einer Waffe der Stärke 4. Außerdem musst du vor Spielbeginn die 4 Schätze mischen und verdeckt auf vorgegebene Felder verteilen: ein Schatz kommt auf das obere linke Waldfeld deines Heimatplans, ein weiterer auf das obere rechte Bergfeld, und je ein Schatz auf die beiden Felder des Übersichtsplättchens, das du vor dir auslegst.



**Arrogant** – Banale Tätigkeiten wie Bäume fällen oder Beeren sammeln stellen für die Abenteurer reine Zeitverschwendung dar. Einzig Edelsteine sind es ihrer wert, eingesammelt zu werden.

Immer wenn du mit einem Abenteurer ein Anhäufungsfeld nutzt, musst du **alle** dort liegenden Waren liegen lassen. Du erhältst die Waren auch **nicht** ersatzweise aus dem allgemeinen Vorrat. Fest vorgegebene Waren (z. B. „+1 Getreide“), die es aus dem allgemeinen Vorrat gibt, nimmst du allerdings mit. Diese Regel gilt nicht für Rubine: diese kannst du einsammeln.

**Abenteurerlustig** – Warum hart arbeiten, wenn man sich alles auf Streifzug „besorgen“ kann?

Aktionsfelder, auf denen man die Aktion „Streifzug“ nutzen kann, gelten für deine Abenteurer nie als besetzt, es sei denn, ein anderer Abenteurer besetzt das Feld schon.

**Anmerkung:** Beachte, dass die Aktionsfelder, auf denen man eine Waffe schmieden kann, immer auch Streifzüge anbieten. Du kannst sie also mit einem unbewaffneten Abenteurer nutzen, um ihm eine Waffe zu schmieden und gleich auf Streifzug zu gehen – vorausgesetzt, du hast das Aktionsfeld nicht schon mit einem anderen Abenteurer genutzt.

Die Belohnungen „Holz“, „Stein“ und „2 Erz“ kannst du mit deinen Abenteurern auch mehrfach wählen. Immer wenn du mit einem Abenteurer während eines Streifzugs die Baustoffe Holz, Stein oder Erz als Belohnung wählst, nimmst du diese Waren vorzugsweise von einem Anhäufungsfeld deiner Wahl. (Du kannst die Waren auch von unterschiedlichen Anhäufungsfeldern nehmen.) Sollten die angehäuften Waren nicht reichen, erhältst du den Rest aus dem allgemeinen Vorrat.

**Beachte:** Bei jeder dieser Belohnungen entscheidest du erneut, von welchem Anhäufungsfeld du sie nimmst.

**Erfahren** – Wie kampferprobt die Abenteurer sind, erkennt man auch sehr eindrucksvoll an ihrer Starur. Kein anderes Volk kann ihnen dahingehend das Wasser reichen.

Einer deiner Abenteurer kann Waffenstärke 15 und 16 erreichen, was ihm Zugriff auf neue, allerdings einmalige Streifzug-Belohnungen gibt (siehe unten). Trotz Stärke 15 bzw. 16 stehen diesem Abenteurer natürlich alle anderen Belohnungen weiterhin zur Verfügung.

**Anmerkung:** Produktionsbedingt ist die Waffenmarke 15/16 größer als im Grundspiel. Wenn dich das stört, dann ersetze mit ihr doch einfach den Personenstein.

## Die neuen Streifzug-Belohnungen



Ab Kampfstärke 10 kannst du *(einmalig im Spiel)* während einem 3er- oder 4er-Streifzug den zugehörigen Schatz bergen (siehe „Schatzsucher“).



Ab Kampfstärke 15 kannst du *(einmalig im Spiel)* kostenfrei eine *(reguläre)* Wohnhöhle in einen leeren Höhlenraum legen und erhältst sofort *(und ebenfalls einmalig im Spiel)* einen Goblin. Hast du bereits Platz für den Goblin, kannst du auf die kostenfreie Wohnhöhle verzichten. *(Auf den Goblin kannst du nicht verzichten, um nur die Wohnhöhle zu nehmen.)* Du darfst diese Belohnung nicht wählen, wenn du schon über 6 Personen verfügst. *(Es ist möglich, dass die Zusatzwohnhöhle keine Funktion für dich hat.)*

**Anmerkung:** Der Goblin ist **kein Abenteurer**, sondern gemäß den Regeln der Erweiterung *faul, ungeschickt und inkompetent*. Das heißt also, du kannst ihn nutzen, um angehäufte Waren jeder Art einzusammeln (musst aber – wie für Goblins üblich – eine abwerfen). Über die Goblinwohnhöhle der Erweiterung kannst du auf Kosten eines Abenteurers einen zweiten Goblin haben. *(Jedes Volk ist auf 6 Personen beschränkt.)*



Mit Kampfstärke 16 kannst du *(einmalig im Spiel)* während einem 3er- oder 4er-Streifzug den zugehörigen Schatz bergen (siehe „Schatzsucher“).

**Effizient** – *Es ist den Abenteurern ein Rätsel, wie verschwenderisch die anderen Völker mit ihren Ressourcen umgehen.*

Immer wenn du mit einem Abenteurer einen Höhlenraum einrichtest *(egal, ob auf einem Aktionsfeld oder als Streifzug-Belohnung)*, zahlst du wahlweise 1 Holz, 1 Stein oder 1 Erz weniger. Dieser Rabatt kann mit anderen Rabatten (z. B. mit der Tischlerei) kombiniert werden. *(Kosten können allerdings nicht unter 0 sinken.)*

**Schatzsucher** – *Den Abenteurern entgeht einfach nichts.*

Du kannst im Spielverlauf bis zu 4 Schätze bergen, die du zu Spielbeginn zufällig verteilt hast. Diese bringen dir eine sofortige einmalige Belohnung in Form von bestimmten Waren (siehe unten). Die beiden Schätze auf deinem Heimatplan erhältst du, sobald du die entsprechenden Felder mit einem Plättchen überdeckst. Bis dahin kannst du die Felder nicht nutzen und sie würden bei der Wertung als ungenutzt gelten. Zwei weitere Schätze kannst du über Streifzüge erlangen: einmal ab Waffenstärke 10 und einmal mit Waffenstärke 16.

## Die Schätze



Du erhältst sofort *(und einmalig im Spiel)* 6 Gold.



Du erhältst sofort *(und einmalig im Spiel)* 2 Juwelfrüchte.

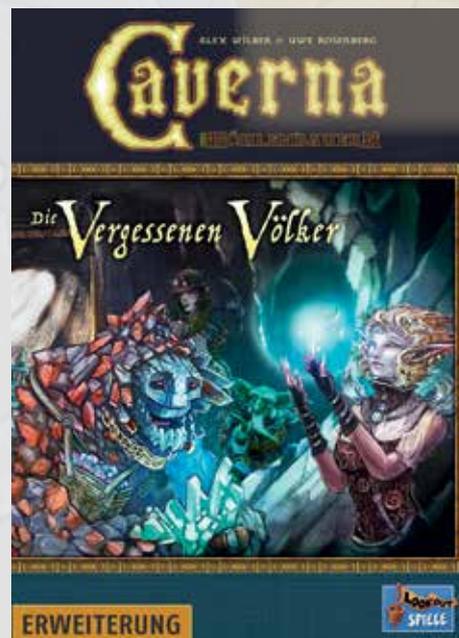


Du erhältst sofort *(und einmalig im Spiel)* 2 Pilze.



Erhöhe sofort *(und einmalig im Spiel)* die Stärke einer deiner bereits bewaffneten Personen *(Abenteurer oder Goblin)* um *(bis zu)* 4. Du kannst die Erhöhung nicht auf mehrere Personen aufteilen.

Hast du bis Spielende alle 4 Schätze geborgen, erhältst du bei der Wertung 5 Sonderpunkte.



## 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