

Caverna

EIN SPIEL VON UWE ROSENBERG

DIE HÖHLENBAUERN

Caverna ist ein Aufbauspiel für 1 bis 7 Personen ab 12 Jahren. Die Spieldauer beläuft sich auf ungefähr 30 Minuten pro Spieler. Uwe Rosenzweig rät:

Das Spiel ist für bis zu 7 Spieler angelegt. Wir empfehlen euch, zum Kennenlernen mit höchstens 5 Personen zu spielen, damit sich eure Wartezeiten in Grenzen halten.



SPIELIDEE

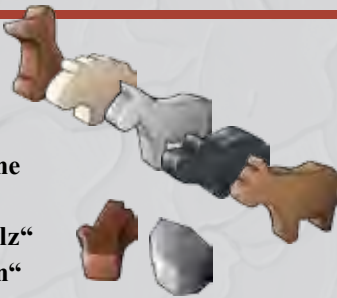
Ihr schlüpft in die behaarte Haut von abenteuerlustigen Zwergen, die zurückgezogen in ihrer Höhle nach Erz- und Rubinvorkommen graben und sich Höhlenräume (sogenannte Kavernen) zu Wohn- und Arbeitsräumen einrichten. Das Erz benötigt ihr für Waffen, mit denen ihr auf Streifzügen Abenteuer besteht und Belohnungen einheimst. Rubine geben euch Flexibilität in euren Entscheidungen, weil ihr sie jederzeit gegen andere Waren und Landschaftsplättchen tauschen könnt. Außerhalb der Höhle sichert ihr eure Versorgung, indem ihr den Wald rodet und euch in Ackerbau und Viehzucht übt.

Es gewinnt, wer am Ende den größten Zwergen-Wohlstand zu verzeichnen hat.

SPIELMATERIAL

Holz- & Acrylmaterial

- 20 hellbraune Hunde
- 35 weiße Schafe
- 30 graue Esel
- 30 schwarze Wildschweine
- 30 braune Rinder
- 45 braune Baustoffe „Holz“
- 25 graue Baustoffe „Stein“



- 45 schwarze Baustoffe „Erz“ (aus Acryl)
- 20 rote Warensteine „Rubin“ (aus Acryl)
- 40 gelbe Warensteine „Getreide“
- 35 orangefarbene Warensteine „Gemüse“
- 1 gelber Startspielerstein

- 7x3 Ställe in unterschiedlichen Spielerfarben
- 7x5 Zwergscheiben in unterschiedlichen Spielerfarben



16 Spielpläne

- 7 große Heimatpläne
(links der Wald, rechts der Berg)
- 1 kleiner Basis-Spielplan
mit 3 vorgeprägten Aktionsfeldern
und den Rundenfeldern 1-3
- 1 großer Basis-Spielplan
mit den Rundenfeldern 4-12



- 1 beidseitig bedruckter Basis-Spielplan mit vorgeprägten Aktionsfeldern für 1-3 Spieler (Rückseite für 4 bis 7 Personen)
- 1 großer Erweiterungsspielplan (mit Aktionsfeldern für das Spiel mit 5 bzw. auf der Rückseite mit 6 bis 7 Personen)
- 1 kleiner Erweiterungsspielplan (mit Aktionsfeldern für das Spiel mit 3 bzw. auf der Rückseite mit 7 Personen)
- 4 längliche Ablagepläne für die Einrichtungsplättchen

auf Stanzbögen

- 20 Marken „1 Gold“
- 24 Marken „2 Gold“
- 5 Marken „10 Gold“
- 1 Marke „Nachkömmling“
- 88 Marken „1 Nährwert“
- 7 runde Erntemarken



52 Marken „Kampfstärke“

(1x „1“, 1x „2“, je 4x „3“ bis „13“ und 6x „14“)

8 Multiplikationsmarken „4x“

(auf der Rückseite Bettelmarken „-3 Gold“)

8 Vielfachmarken („8 Schafe“, „8 Esel“, „8 Wildschweine“, „8 Rinder“, „10 Holz“, „10 Steine“, „10 Erz“, „5 Rubine“)

2 Multiplikationsmarken „8 Tiere“



Einrichtungs- und Landschaftsplättchen

- 17 Einrichtungsplättchen „Wohnhöhle“
- 47 unterschiedliche weitere Einrichtungsplättchen
- 8 Einzelplättchen Stollen (Rückseite Höhlenraum)
- 16 Einzelplättchen Rubinmine (Rückseite Acker)
- 16 Einzelplättchen Wiese (Rückseite Weide)

24 Doppelplättchen Erzmine/Tiefer Stollen

(Rückseite Doppelweide)

40 Doppelplättchen Höhlenraum/Stollen

(Rückseite Höhlenraum/Höhlenraum)

40 Doppelplättchen Wiese/Acker

(Rückseite Weide/Acker)



29 Spielkarten

- 1 Karte „Ernteereignisse“
- 12 Aktionsfeldkarten mit Aktionsfeldern für die Runden 1-12
- 7 Übersichtskarten „Rubine, Erntezeit“



7 Übersichtskarten „Streifzug-Belohnungen“

(Vorderseite für Kampfstärke 1-8, Rückseite für Kampfstärke 9-14)

2 Zwergenkarten für das Solo- und Zweipersonenspiel

Weiterhin

- Schreibblock mit Wertungsvorlagen
- durchsichtige Tüten zur Aufbewahrung des Spielmaterials

24-seitige Spielregel

- 8-seitiger Anhang mit Erläuterungen zu den Streifzügen, Einrichtungen und Aktionsfeldern

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird zunächst für 2 bis 7 Spieler erklärt. Die Soloregeln folgen im Anschluss auf der letzten Seite.

Eure persönliche Auslage

Jeder von euch wählt eine Spielerfarbe aus. In dieser erhaltet ihr fünf Zwerge und drei Ställe.

Nehmt euch je einen Heimatplan. Legt zwei von euren fünf Zwergen nebeneinander auf das Feld „Eingangswohnhöhle“ eures Heimatplans. Die übrigen Zwerge und die Ställe bleiben in eurem Vorrat.

Jeder erhält 2 unterschiedliche Übersichtskarten.

(Zwerge und Ställe in nicht gewählten Farben sowie alle übrig gebliebenen Heimatpläne und Übersichtskarten werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel.)

Lost aus, wer den **Startspielerstein** bekommt. Der Startspieler und sein linker Sitznachbar erhalten je 1 NW (dies ist die Abkürzung für Nährwert). Der Spieler an Position 3 erhält 2 NW. Alle weiteren Spieler bekommen je 3 NW.



Eure ersten beiden Zwerge wohnen gemeinsam im Eingangsraum der Höhle.



← Ställe

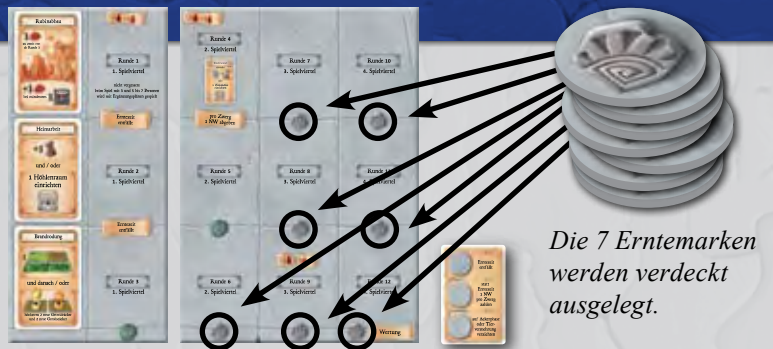
Wir empfehlen euch, Ställe auf die nicht genutzten Zwerge zu legen, damit ihr diese Zwerge im Spielverlauf nicht aus Versehen in die Hand nehmt.



Wie viele Nährwerte ihr bei Spielbeginn erhaltet, hängt davon ab, wie weit ihr vom Startspieler entfernt sitzt.

Die Spielpläne mit den Aktionsfeldern

Legt die beiden einseitig bedruckten Basis-Spielpläne für die Rundenfelder 1 bis 3 sowie 4 bis 12 nebeneinander aus. Mischt die 7 Erntemarken und verteilt sie verdeckt (mit der grauen Runenseite nach oben) auf die Rundenfelder 6 bis 12. Legt die Spielkarte „Erntereignisse“ rechts neben die beiden Spielpläne.



Die 7 Erntemarken werden verdeckt ausgelegt.

2 SPIELER Im **Zweipersonenspiel** wird eine Erntemarke mit grünem Blatt aus dem Spiel genommen. Die restlichen 6 Erntemarken werden verdeckt auf die Rundenfelder 6 bis 12 verteilt, wobei das Feld 9 ausgelassen wird.

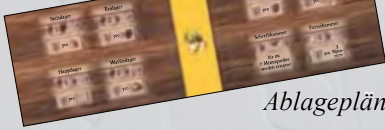
Legt links neben die ersten beiden Spielpläne den dritten Basis-Spielplan, den ihr je nach Spielerzahl (1 bis 3 Personen bzw. 4 bis 7 Personen) auf die entsprechende Seite dreht.

Zusätzlich gibt es zwei Spielplanergänzungen:

- Im Spiel mit 5 bis 7 Personen benötigt ihr die größere der beiden Ergänzungen. Dreht sie je nach Spielerzahl (5 Personen bzw. 6 bis 7 Personen) auf die zugehörige Seite.
- Die kleinere Ergänzung der Spielpläne ist für das Spiel mit 3 bzw. 7 Personen.

Legt die Ergänzungen links an die Auslage mit den Basis-Spielplänen an.





Ablagepläne

Legt die Ablagepläne für die Einrichtungsplättchen um die Spielplanauslage herum aus.

Ihr seht die Spielplanauslage für 3 Spieler. Gerade im Dreipersonenspiel wird der Ergänzungsplan gerne vergessen. Verteilt die länglichen Ablagepläne um die Spielpläne herum, so wie es die Größe eures Spieltisches am besten zulässt.



Basis-Spielpläne

Spielplan-ergänzung

Karte „Ernteereignisse“

Ablagepläne und Einrichtungsplättchen

Je nachdem, auf welche Seite ihr die braunen Ablagepläne dreht, entscheidet ihr euch für die **Einsteiger- oder Kompletterversion** des Spiels. Die Kompletterversion zeichnet sich durch eine größere Auswahl an Einrichtungsplättchen aus. (Legt in der Einsteigerversion die überzähligen Einrichtungsplättchen zurück in die Spielschachtel.)

Legt die Einrichtungsplättchen ab, wie es auf den Ablageplänen vorgegeben ist. Die Plättchen „Wohnhöhle“ kommen mehrfach vor. Stapelt sie so hoch, wie ihr möchtet, und haltet die restlichen im Vorrat bereit.

Die Einrichtungsplättchen mit der gewöhnlichen Wohnhöhle (für 4 Holz und 3 Steine) kommen in ausreichender Menge vor. Ihr müsst diese Wohnhöhlen nicht alle gestapelt auslegen. Den Großteil der Plättchen könnt ihr später dazulegen.



Für das Spiel mit 6 oder 7 Personen empfehlen wir, auf die Einsteigerversion zu verzichten, um ausreichend viele Einrichtungsplättchen im Spiel zu haben.



Die Aktionsfeldkarten

Mischt die 12 Spielkarten mit den Aktionsfeldern. Haltet die Karten beim Mischen verdeckt.

2
SPIELER

Im **Zweipersonenspiel** wird nur mit 11 Aktionsfeldkarten gespielt. Nehmt die Karte „Erkundung“ mit der Aktion „4er-Streifzug“ aus dem Spiel. (Ihr könnt das Rundenfeld 9, das im Spielverlauf ungenutzt bleiben wird, durch eine Zwergenkarte abdecken.)

Sortiert die gemischten Aktionsfeldkarten wie folgt um, ohne sie euch anzusehen. Auf diese Weise entsteht ein verdeckter Kartenstapel:

Ihr seht die 12 Aktionsfeldkarten in vorbereiteter Abfolge. Ihr könnt sie gefächert auslegen oder auch als Stapel.



Unten liegen die 3 Karten des 4. Spielviertels, darauf die 3 (bzw. 2) Karten des 3. Spielviertels und darauf die 2 normalen Karten des 2. Spielviertels. Auf diese Karten wird die Karte für Runde 4 gelegt. (Sie hat zwei Seiten, „Kinderwunsch“ und „Dringender Kinderwunsch“: welche oben liegt, ist in der Spielvorbereitung noch egal.) Als oberste Karten werden die 3 Karten des 1. Spielviertels abgelegt.

Landschaftsplättchen

Sortiert die Landschaftsplättchen nach ihrer Art und stapelt sie. Es gibt je 3 Arten von Einzel- und Doppelpättchen.

Baustoffe, Tiere und Kampfstärkemarken

Sortiert die Spielmaterialien und legt sie getrennt nach Sorten neben den Spielplänen ab. Hierbei reicht es aus, wenn alle Tiere einen Warenhaufen und alle Baustoffe einen anderen Warenhaufen bilden. Die Marken „Kampfstärke“ braucht ihr nicht nach Zahlen zu sortieren.



Diese Einzel- und Doppelpättchen werdet ihr im Spielverlauf auf euren Heimatplan legen. Für eure Waldfelder gibt es Äcker und Wiesen (letztere können zu Weiden aufgewertet werden), für eure Bergfelder Höhlenräume und Stollen (letztere können zu Minen aufgewertet werden).

ZUR EINSTIMMUNG

Euer Heimatplan besteht aus zwei Teilen (*siehe unten auf dieser Seite*): links dem Wald, den ihr im Spielverlauf roden sollt, und rechts dem Berg mit einem Höhleneingang unten. Der Eingang führt zu zwei Höhlenräumen, von denen die Eingangswohnhöhle für zwei Zwerge und ein Tierpaar fertig eingerichtet ist. Der zweite Höhlenraum ist noch leer. Dieser steht für ein erstes Einrichtungsplättchen bereit.

In der Eingangshöhle wohnen eure beiden ersten Zwerge. Platz für weitere müsst ihr euch durch Wohnhöhlen-Einrichtungen schaffen, wie ihr sie in der Spielvorbereitung seht.

Höhlenräume können eingerichtet sein, wie der untere Raum in diesem Bild, oder sie können leer sein, wie der obere Raum. Wohnhöhlen sind spezielle Höhleneinrichtungen. Es gibt eine große Auswahl an weiteren Einrichtungsmöglichkeiten.



Ihr führt in jeder Runde mit jedem eurer Zwerge genau eine Aktion durch – alle Aktionsmöglichkeiten sind auf den Spielplänen dargestellt. Setzt reihum im Uhrzeigersinn **genau einen Zwerg auf einem Aktionsfeld** ein, solange bis sich die Zwerge aller Spieler auf den Spielplänen befinden.

Das Ziel eurer Aktionen ist es, Nahrung für eure Zwerge zu beschaffen und euren Heimatplan so zu gestalten, dass ihr viele Goldpunkte dafür bekommt. Die folgenden Darstellungen vermitteln euch einen ersten Eindruck, was auf eurem Heimatplan geschieht und wofür ihr Goldpunkte bekommt.

Mit euren Aktionen kommt ihr euch zwangsläufig in die Quere, da jedes Aktionsfeld immer nur von einem einzigen Zwerg besetzt werden kann. Ihr nehmt eure Zwerge erst von den Spielplänen zurück, sobald die Zwerge aller Spieler eingesetzt sind. In der nächsten Runde könnt ihr sie erneut einsetzen. Beim Studium der Regeln könnt ihr immer wieder einen Blick auf die folgenden Darstellungen werfen, um das Gelesene besser einordnen zu können. Für das Verständnis der Regeln sind diese Texte nicht von Bedeutung. Hier steht kein Regeltext, der später nicht auch erläutert wird.



Damit ihr eine Vorstellung davon bekommt, was auf eurem Heimatplan geschieht

Rodet den Wald auf eurem Heimatplan, um Holz zu erhalten. Durchdringt das Bergmassiv, um an Steine zu gelangen. Mit diesen Baustoffen baut ihr in euren ausgehöhlten Berg Einrichtungen hinein. Nutzt außerhalb des Berges das gerodete Land, um Ackerbau und Viehzucht zu betreiben und eure kleine Familie zu ernähren.

Rodet den Wald, um Wiesen und Äcker anzulegen.

Wiesen könnt ihr einzäunen, um für eure Nutztiere Weideland zu schaffen: Dreht die Doppelplättchen „Wiese/Acker“ dazu einfach auf die Rückseite. Jedes eingezäunte Feld auf eurem Heimatplan fasst ein Tierpaar.

Sammelt Rubine, um euch auch Einzeläcker und Einzelwiesen kaufen zu können: Beide kosten je 1 Rubin.



So sehen die Rubine aus.



Legt im Berginneren die Doppelplättchen „Höhlenraum/Höhlenraum“ und „Höhlenraum/Stollen“ an euer Höhlensystem an.

Zum Ausbau eurer Höhle könnt ihr mit Rubinen Einzelplättchen dazukaufen: Einzelstollen kosten 1 Rubin, Einzelhöhlenräume 2 Rubine. (*Die Rubine haben noch mehr Funktionen. Dazu später mehr.*)

Legt ausgehend vom Höhleneingang euer erstes Wiesen-/Ackerplättchen auf die Waldfelder.

Die Eingangshöhle dient euren ersten beiden Zwergen als Wohnhöhle. Zusätzlich hat auch ein Tierpaar Platz.

Neben den auf der linken Seite dargestellten Tierhaltungsmöglichkeiten gibt es noch viele weitere.

Auf benachbarte Wiesenfelder könnt ihr Doppelweiden legen, um für eine Tierart effektiv Weideland zu schaffen: Den Platz, den eure Tiere auf einer Weide haben, könnt ihr nämlich mit nur einem einzigen Stall verdoppeln. Auf diese Weide mit Stall passen 8 Tiere der gleichen Art.

Ihr könnt Ställe auch in den (noch nicht urbar gemachten) Wald hinein bauen: Ein Waldstall beherbergt 1 Wildschwein, aber keine andere Tierart.

In die Höhlenräume eures Höhlensystems könnt ihr Einrichtungen hineinbauen, die euch im Spielverlauf oder bei der Wertung Vorteile verschaffen.

Sobald ihr im Berg zwei Stollen nebeneinander habt, könnt ihr auf diese ein Erzminenplättchen legen.

Ihr könnt Ställe auf Wiesen bauen. Ein Wiesenstall beherbergt 1 einzelnes Nutztier beliebiger Art.

In allen Minen könnt ihr je 1 Esel halten.

Es gibt normale Stollen und auf den Erzminenplättchen auch tiefe Stollen. Auf all diese Stollen könnt ihr Rubinminen legen. Legt ihr sie auf einen tiefen Stollen, erhaltet ihr sofort 1 Rubin.

Auf den Äckern könnt ihr Getreide und Gemüse anbauen, um es später zu ernten.

Diese Tabelle zeigt euch, wie ihr eure Familie ernährt.

Waffen und Streifzüge

Die geübten „Agricola“-Spieler unter euch dürfte besonders interessieren, was es in diesem Spiel mit den Waffen auf sich hat. Ihr sammelt Erz, um daraus Waffen zu schmieden. Das eingesetzte Erz entspricht eurer Kampfstärke, die sich mit jeder durchgeführten Aktion „Streifzug“ um 1 Stufe erhöht. Je nach Streifzug erhaltet ihr 1 bis 4 Belohnungen, deren Qualität von eurer Kampfstärke abhängt (siehe Übersichtskarte). Die höchste Kampfstärke, die eine frisch geschmiedete Waffe nach dem Schmieden haben kann, beträgt 8. Die Kampfstärke einer Waffe kann im Verlauf einer Partie bis auf einen Wert von 14 ansteigen.



Hier wird ein Zwerg mit der stärksten Waffe ausgestattet, die das Schmieden möglich macht.

Streifzug-Belohnungen	
1	nach Streifzug alle Waffen +1
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	Höhlenraum einrichten

Alle verfügbaren Belohnungen bis Kampfstärke 8

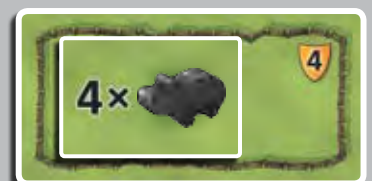
Das Besondere an den „Höhlenbauern“ ist, dass sich in Partien mit vielen Spielern zwei interne Wettbewerbe entwickeln: Kampfspieler gegen Kampfspieler und friedliche Spieler gegen friedliche Spieler. Tragt euren internen Wettkampf mit Umsicht aus, da ihr sonst gegen die andere Partei den Kürzeren zieht.



Beschränkung des Spielmaterials

Das einzige Spielmaterial, das absichtlich in seiner Anzahl beschränkt ist, sind die fünf Zwerge und die drei Ställe eines jeden Spielers. Sollte von dem Spielmaterial, das allen Spielern zugänglich ist, welches ausgehen, so zeigt euch dies mit den Vervielfachungsmarken an oder improvisiert. Legt eine der entsprechenden Waren auf die Vervielfachungsmarke, um anzuzeigen, für welche Ware die Vervielfachungsmarke gilt.

Es gibt auch Vielfachmarken mit je 8 vorgezeichneten Tieren, die ihr für Doppelweiden mit Stall nutzen könnt, sowie Marken, die für 10 Baustoffe oder 5 Rubine stehen.



Auch Tiere können „vervielfacht“ werden. Diese Doppelweide beherbergt 4 Wildschweine.

Werft schon einmal einen Blick auf das Wertungsformular

Am Ende gewinnt derjenige, dessen Besitzstand am meisten Goldpunkte wert ist. Durch das folgende Beispiel sollt ihr bereits im Vorfeld eures Regelstudiums einen Überblick darüber gewinnen, wofür ihr wie viele Punkte bekommt. In Klammern steht die genaue Punkteberechnung.

Jedes Tier ist 1 Goldpunkt wert. Es gibt Hunde und als Nutztiere Schafe, Esel, Wildschweine und Rinder. (2+4+2+3+10=21)

21

Die Einrichtungen zählen den aufgedruckten Wert. (2+2+2=6 sowie weiter unten für die im Spiel erworbenen Wohnhöhlen 3+3=6)

12

Für nicht vorhandene Nutztierarten bekommt ihr je 2 Minuspunkte. (Auf diesem Heimatplan fehlen keine Tierarten.)

Weiden zählen den aufgedruckten Wert. (2+4=6)

6



Gemüse auf und neben eurem Heimatplan sowie Rubine und bares Gold sind je 1 Goldpunkt wert. (4+1+13=18)

18

Jedes Getreide auf und neben eurem Heimatplan ist einen 1/2 Goldpunkt wert (aufgerundet).

5

Jeder Zwerg bringt euch 1 Goldpunkt ein.

4

Bei manchen Einrichtungen versprechen auch die Funktionsfelder Goldpunkte. (Hier gibt die Futterkammer für insgesamt 19 Nutztiere 6 Goldpunkte.)

11

Die nicht genutzten Felder auf eurem gesamten Heimatplan zählen je 1 Minuspunkt.

-3

Die Minen sind so viel wert, wie auf den Plättchen aufgedruckt ist. (4+4+3=11)

Das ergibt ein Gesamtergebnis von 80 Goldpunkten.

80

Ein Endstand von 80 Goldpunkten ist ein realistisches Ergebnis. Mit etwas Übung könnt ihr es auch auf über 100 Goldpunkte bringen.

6



SPIELVERLAUF

Die Beschreibung des Spielverlaufs besteht aus zwei Teilen. Zunächst wird beschrieben, wie eine Runde verläuft. Danach werden die Aktionsmöglichkeiten erläutert.

Der Rundenverlauf

Jede der insgesamt 12 Spielrunden besteht aus fünf Abschnitten, die nacheinander durchlaufen und in dieser Reihenfolge hier auch beschrieben werden.

2 SPIELER Im Zweipersonenspiel werden nur 11 Runden gespielt.

Wer mit dem Spiel „Agricola“ vertraut ist, kann sich in diesem Teil des Spielverlaufs auf das Lesen der braunen Sätze beschränken. In allen weiteren Punkten gleicht „Caverna“ dem Vorgängerspiel.



Übersicht über den Ablauf einer Runde

Die fünf Abschnitte einer Runde sind:

1. Neues Aktionsfeld aufdecken

Ihr beginnt jede Runde damit, ein **neues Aktionsfeld aufzudecken**, welches ihr offen auf das vorgesehene freie Feld der Basis-Spielpläne legt.

Dies ist das Feld für die Aktionsfeldkarte, die ihr in Runde 1 aufdeckt.



2. Auffüllen der Anhäufungsfelder

Verteilt **Waren** aus dem allgemeinen Vorrat auf Aktionsfelder, die einen Anhäufungspfeil haben.

Der Anhäufungspfeil



3. Arbeitszeit

Setzt reihum im Uhrzeigersinn **je einen Zwerg** auf den Aktionsfeldern des Spielplans ein und führt die Aktion direkt aus. Auf jedem Aktionsfeld darf höchstens ein Zwerg eingesetzt werden.

Dieser Zwerg schmiedet eine Waffe.



4. Heimkehrzeit

Nehmt eure Zwerge **zurück in die Wohnhöhlen**, sobald ihr sie alle auf den Aktionsfeldern eingesetzt habt.

5. Erntezeit



Die meisten Runden enden mit einer Erntezeit: Erntet Getreide und Gemüse, ernährt eure Familie und vermehrt die Tiere.



1. Neues Aktionsfeld aufdecken

Deckt die oberste Karte vom Stapel der Aktionsfeldkarten auf und legt sie auf das freie Rundenfeld mit der niedrigsten Nummer. (Die Rundenfelder sind von 1 bis 12 durchnummeriert.)

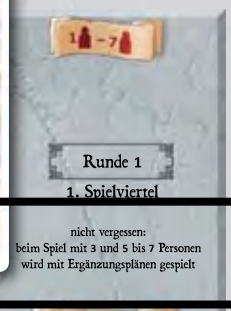
Mit dem neuen Aktionsfeld ergibt sich für euch eine zusätzliche Aktionsmöglichkeit, die ihr in allen folgenden Arbeitszeiten nutzen könnt.

Deckt ab einschließlich Runde 6 zusätzlich zu der Aktionsfeldkarte die Erntemarke auf, die auf dem Spielplanfeld liegt, das der aktuellen Runde entspricht, und lasst die Marke auf dem grauen Runenfeld liegen.

Die Rückseite der Erntemarken zeigt eine graue Rune, die Vorderseite ein grünes Blatt bzw. ein rotes Fragezeichen.



Vor dem Ablegen der ersten Aktionsfeldkarte werdet ihr noch einmal daran erinnert, zu überprüfen, ob ihr Ergänzungspläne benötigt.



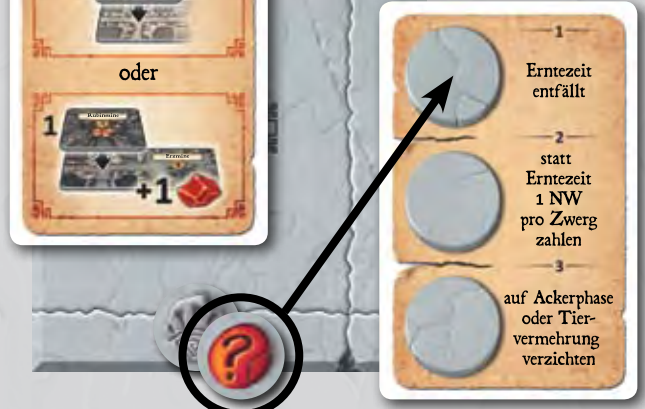
Erscheint auf der Vorderseite der Erntemarke ein grünes Blatt, bedeutet dies, dass in Rundenabschnitt 5 eine normale Erntezeit erfolgt (siehe Seite 9).

Erscheint ein rotes Fragezeichen, wird diese Erntezeit anders verlaufen (siehe „Welche Runden haben eine Erntezeit?“, Seite 10).

*Beispiel:
Ein rotes Fragezeichen wird aufgedeckt.
Die Spielkarte „Erntereignisse“ zeigt euch an, welches Ereignis die folgende Erntezeit beeinflussen wird. In diesem Beispiel ist es das oberste Ereignis auf der Karte.*



Spielrunden, die das Überraschungsmoment lieben, empfehlen wir, die Erntemarke erst am Ende der Runde aufzudecken.



Sonderfälle beim Aufdecken einer Aktionsfeldkarte

Die Aktionsfeldkarte „Kinderwunsch“ kommt immer in Runde 4 ins Spiel. Sie wird mit der Seite „Kinderwunsch“ nach oben auf den Spielplan gelegt. Dreht sie auf die Rückseite „Dringender Kinderwunsch“, sobald ihr im dritten Spielviertel die Aktionsfeldkarte „Familienleben“ aufdeckt.



So ist das in Kleinfamilien: Mit der Zeit wird aus einem Kinderwunsch ein dringender Kinderwunsch.

2 SPIELER Im Zweipersonenspiel wird die letzte Runde des dritten Spielviertels, Runde 9, übersprungen, da die Aktionsfeldkarte „Erkundung“ nicht im Spiel vertreten ist (siehe Spielvorbereitung auf Seite 3).

2. Auffüllen der Anhäufungsfelder

Auf vielen Aktionsfeldern ist an einem besonderen Pfeil und der Hintergrundillustration zu erkennen, dass dort jede Runde Waren oder Nährwerte abgelegt werden. Diese Aktionsfelder heißen „Anhäufungsfelder“.

Liegen auf den Anhäufungsfeldern noch Waren bzw. Nährwerte aus vorherigen Runden, werden die neuen Waren bzw. Nährwerte dazugelegt. „3 Holz“ vor einem Pfeil bedeutet zum Beispiel, dass jede Runde 3 weitere Holz auf das Feld gelegt werden.



Dies ist ein Anhäufungsfeld.

Eine Besonderheit gibt es: „3 (1) Holz“ vor einem Pfeil bedeutet, dass jede Runde 1 weiteres Holz auf das Feld gelegt wird – es sei denn, das Aktionsfeld ist leer, dann kommen 3 Holz auf das Feld. Diese Darstellung wird entsprechend auch auf anderen Aktionsfeldern interpretiert. „1 Getreide (1 Gemüse)“ auf dem Aktionsfeld „Versorgung“ bedeutet zum Beispiel, dass jede Runde 1 weiteres Gemüse auf das Feld gelegt wird – es sei denn, das Aktionsfeld ist leer, dann kommt 1 Getreide auf das Feld.

Details zum Auffüllen der Anhäufungsfelder

- Spielmaterial für die Aktionsfelder wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen.
- Eine Obergrenze für Spielmaterial auf Anhäufungsfeldern besteht nicht.
- Geht das Spielmaterial aus, muss improvisiert oder vervielfacht werden (Seite 5).



3. Arbeitszeit



Der Spieler mit dem Startspielerstein nimmt sich einen Zwerg aus seiner Höhle, um ihn auf ein Aktionsfeld seiner Wahl zu legen. Er führt die angegebene Aktion **sofort** durch. Danach kommt der nächste Spieler **im Uhrzeigersinn** an die Reihe. Auf diese Weise setzt ihr immer genau einen Zwerg ein, bis **sämtliche Zwerge aus den Höhlen aller Spieler** eingesetzt sind.

Wichtig ist die Einsetzfolge: Ihr müsst Zwerge in der Reihenfolge ihrer Kampfstärke einsetzen: erst die Zwerge ohne Waffen, dann die Zwerge mit Waffen – zunächst die schwächeren, dann die stärkeren.



Die Zwerge werden in dieser Reihenfolge eingesetzt.

Jedes Aktionsfeld darf in jeder Runde immer **nur von einem einzigen Zwerg** besetzt werden.



Holz, Steine und Erz heißen Baustoffe.

Wenn ihr Baustoffe, Getreide, Gemüse, Nährwerte **oder Rubine** erhaltet, legt die Waren sofort – für alle sichtbar – in euren eigenen Vorrat. Bekommt ihr dagegen Tiere, dürft ihr diese nicht in euren Vorrat legen, sondern müsst sie sofort auf dem Heimatplan unterbringen. (Die Regeln zur Tierhaltung folgen auf Seite 20, wurden auf Seite 5 aber auch schon angedeutet.)

Details zur Arbeitszeit

- Wandelt Tiere, die ihr in der Arbeitszeit erhaltet und nicht auf eurem Heimatplan unterbringen könnt oder möchtet, sofort in Nährwerte um (*gemäß Umwandlungstabelle auf eurem Heimatplan, siehe auch Seite 11*).
- Ihr könnt nur die Zwerge aus eurer Höhle einsetzen. Zwerge, die noch in eurem Vorrat liegen, (*sind gewissermaßen noch nicht geboren und*) stehen euch nicht zur Verfügung (*siehe aber „Familienzuwachs“ auf Seite 15*).
- Wer an die Reihe kommt, darf immer nur einen einzigen Zwerg einsetzen.
- Es ist nicht erlaubt, ein Aktionsfeld zu besetzen, ohne mindestens eine Aktion durchzuführen, die das Aktionsfeld anbietet.
- Es kann durch die Aktionsfelder „Familienzuwachs“ (*siehe Seite 15*) dazu kommen, dass die Spieler unterschiedlich viele Zwerge in ihren Höhlen haben. Dies führt dazu, dass in der Arbeitszeit Spieler mit weniger Zwergen übersprungen werden, sobald sie keinen Zwerg mehr einsetzen können. Es geht dann im Uhrzeigersinn bei dem Spieler weiter, der noch mindestens einen Zwerg einzusetzen hat.
- Manche Aktionsfelder stellen euch mehrere Möglichkeiten zur Auswahl (*„entweder ... oder“*), dann müsst ihr euch für eine Aktion entscheiden.
- Andere Aktionsfelder bieten euch mehrere Aktionen an, die ihr alle durchführen dürft (*„und/oder“ bzw. „und danach/oder“*).
- Es gibt zwei Aktionsfelder, die eine Aktion mit unmittelbarer Folgeaktion aufweisen (*„und danach“*). Beim „Dringenden Kinderwunsch“ ist die erstgenannte Aktion Pflicht, damit die zweite überhaupt durchgeführt werden kann.



4. Heimkehrzeit

Nehmt eure Zwerge von den Aktionsfeldern zurück und legt sie in die Wohnhöhlen.

Details zur Heimkehrzeit

- Welchen Zwerg ihr in welche Wohnhöhle legt, ist egal.
- Es ist zu keiner Zeit im Spiel erlaubt, mehr Zwerge als vorhandenen Wohnraum in der Höhle zu haben. Deshalb werdet ihr auch immer ausreichend Platz für eure müden Zwerge finden.
- Legt die Zwerge am besten immer nebeneinander in eure Höhle. So können eure Mitspieler jederzeit erkennen, welche eurer Zwerge bewaffnet sind und welche Kampfstärke sie haben.



Die Wohnhöhlen sind an der roten Farbhinterlegung des Schriftzuges zu erkennen.

5. Erntezeit

In der Erntezeit, die nicht in jeder Runde stattfindet (*siehe „Welche Runden haben eine Erntezeit?“ auf Seite 10*), wird die Versorgung der Familie durchgeführt. Die Erntezeit besteht aus drei Teilen, die nacheinander in fester Reihenfolge durchgeführt werden. Eine Übersicht gibt euch die Karte „Erntezeit“.

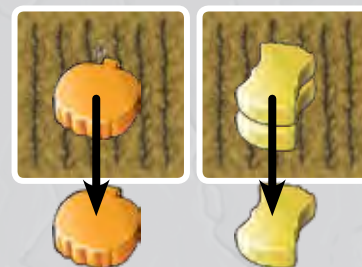
Teil 1 der Erntezeit: Ackerphase

Nehmt von jedem eurer bepflanzten Äcker genau 1 Getreide- bzw. Gemüsemarke und legt sie in euren Vorrat. (*Das Einsäen der Äcker wird auf Seite 14 erklärt.*)

Teil 2 der Erntezeit: Ernährungsphase

In der Ernährungsphase müsst ihr für eure Zwerge Nährwerte aufbringen: Alle Spieler geben **pro Zwerg**, den sie in ihren Höhlen haben, **2 NW** ab (*NW ist die Abkürzung für Nährwerte*). Für Nachwuchs, der in der laufenden Runde durch eine Aktion „Familienzuwachs“ geboren wurde, benötigt ihr **nur 1 NW** – ab der folgenden Erntezeit dann ganz normal 2 NW. (*Der Familienzuwachs wird auf Seite 15 erklärt.*)

Habt ihr die zur Ernährung benötigten Nährwerte nicht, müsst ihr Waren in Nährwertmarken umwandeln (*gemäß Umwandlungsregeln für Nährwerte auf Seite 11*) oder Bettelmarken nehmen.



Die Ernte wird eingefahren.

Bettelmarken



Wenn ihr die für die Ernährung benötigten Nährwerte nicht bezahlen könnt oder wollt, müsst ihr **pro Nährwert, der euch fehlt**, 1 Bettelmarke nehmen. Es ist nicht erlaubt, stattdessen Zwerge abzugeben. (Pro Bettelmarke werden euch am Ende in der Wertung 3 Goldpunkte abgezogen. Es ist im Spielverlauf nicht möglich, Bettelmarken wieder loszuwerden.)

■ Teil 3 der Erntezeit: **Tiervermehrungsphase**

Für jede Nutztierart gilt: Wenn ihr **mindestens 2 Nutztiere** von der gleichen Art habt, bekommt ihr 1 Jungtier dieser Art als Nachwuchs dazu – aber nur dann, wenn ihr das Nachwuchstier auch auf eurem Heimatplan unterbringen könnt. (Jungtier und Elterntiere dürfen also nicht unmittelbar nach der Geburt gegen Nährwerte getauscht werden. Sie müssen erst auf dem Heimatplan Platz finden.)



Mit diesem Stall im Wald und der Eingangshöhle habt ihr Platz für bis zu 3 Wildschweine. (Die genauen Tierhaltungsregeln folgen erst auf Seite 20.) Die beiden Wildschweine in dieser Abbildung können also einen Frischling erwarten (auch wenn sie im Moment nicht sonderlich aneinander interessiert zu sein scheinen).

Details zur Tiervermehrung

- Ihr erhaltet eure Nachwuchstiere nicht nacheinander, sondern gleichzeitig.
- Ihr könnt pro Erntezeit von jeder Tierart höchstens 1 Jungtier erhalten.
- **Hunde gelten nicht als Nutztiere. Sie vermehren sich nicht.**
- Die Tiere bekommen ihren Nachwuchs, unabhängig davon, wo sich die Elterntiere auf dem Heimatplan befinden. Die Elterntiere dürfen also auch räumlich getrennt sein.

Welche Runden haben eine Erntezeit?

■ **Runde 1 bis 4**

Von den ersten vier Runden endet **nur die dritte** mit einer Erntezeit: Die ersten beiden Runden werden ohne Erntezeit gespielt. Am Ende von Runde 4 wird die Erntezeit durch die Regelung ersetzt, dass ihr **pro Zwerg in eurer Höhle 1 NW zahlen** müsst (auch für Nachwuchszwerge). Hier gibt es weder eine Acker- noch eine Tiervermehrungsphase.

■ **Runde 5 bis 12**

Grundsätzlich ist für jede der Runden 5 bis 12 eine Erntezeit vorgesehen.

Da aber zu Beginn der Runden 6 bis 12 je eine Erntemarke aufgedeckt wird (siehe Seite 7), werden die Erntezeiten in denjenigen Runden variiert, in denen eine Marke mit dem roten Fragezeichen aufgedeckt wird. Was beim jeweiligen Ernteereignis passiert, ist abhängig von der Reihenfolge, in der die Fragezeichen aufgedeckt werden.

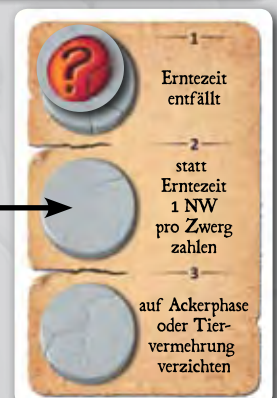
- Wie ihr der Karte „Ernteereignisse“ entnehmen könnt (siehe unten rechts), entfällt beim **ersten** Fragezeichen, das aufgedeckt wird, die Erntezeit komplett (genauso wie in den Runden 1 und 2).
- Für die Runde, in der das **zweite Mal** ein Fragezeichen aufgedeckt wird, wird die Erntezeit ersetzt durch die Forderung, dass ihr (wie in Runde 4) **pro eigenen Zwerg 1 NW** abgeben müsst (auch für Nachwuchszwerge).
- Das **dritte** Fragezeichen bewirkt, dass sich jeder Spieler in der Erntezeit entscheiden muss, ob er entweder auf seine Ackerphase oder auf seine Tiervermehrungsphase verzichtet. (Die Ernährungsphase findet auf jeden Fall statt.)

Legt am Ende einer Runde Erntemarken mit abgegoltenem Fragezeichen auf die Karte „Ernteereignisse“ (von oben nach unten).



Der hohe Anteil an Erntezeiten bedeutet einen hohen Nahrungsbedarf für eure hungrigen Zwergenmäuler. Er bedeutet aber auch hohe Ernteerträge und viele Jungtiere. Wenn ihr euch rechtzeitig um die Ernährung eurer Sippe kümmert, wird es euch leicht fallen, sie über die Runden zu bringen.

In diesem Beispiel steht als Nächstes das zweite Ernteereignis auf der Karte an. Demnach müssen alle Spieler dann pro eigenen Zwerg 1 NW abgeben.



Umwandlungsregeln für Nährwerte

Um eure Zwerge ernähren zu können, dürft ihr Waren jederzeit (*und ohne Vorbedingung*) gegen Nährwerte tauschen. Euer Heimatplan zeigt rechts unten, für was ihr wie viele Nährwerte bekommt.

- Zunächst einmal könnt ihr Gold jederzeit in beliebiger Menge 1:1 gegen Nährwerte tauschen. Nach jedem Goldtausch fallen allerdings Kosten in Höhe von 1 NW an. Für 2 Gold gibt es also effektiv 1 NW, für 3 Gold 2 NW, für 4 Gold 3 NW usw. (*Gold gibt es in 1er-, 2er- und 10er-Marken: Diese Marken können jederzeit gewechselt werden. Goldpunkte, wie es sie am Ende des Spiels z. B. für Weiden und Minen gibt, könnt ihr nicht gegen Nährwerte tauschen. Beachtet, dass jedes Gold bei der Wertung 1 Punkt wert ist.*)

So sieht Gold aus.



Und so sehen Goldpunkte aus.

Darüber hinaus könnt ihr Tiere und Ackerfrüchte in Nährwerte umwandeln.

- Schaf und Esel sind je 1 NW wert. Für die Esel gibt es die Sonderregel, dass ihr 2 Esel gegen 3 NW tauschen könnt. Ein Wildschwein ist 2 NW, ein Rind 3 NW wert.
- Getreide ist 1 NW und Gemüse 2 NW wert.
- Rubine könnt ihr jederzeit gegen Waren wie Wildschwein oder Gemüse eintauschen (*die Umwandlungsmöglichkeiten für Rubine folgen auf Seite 17*). Beide Waren sind je 2 NW wert. Also könnt ihr euch die 2 NW auch direkt nehmen.
- Hunde sowie die Baustoffe Holz, Stein und Erz sind keine Nährwerte wert. (*Zwerge übrigens auch nicht.*)



So stellen sich die Umwandlungsmöglichkeiten für euch auf dem Heimatplan dar.

Nun sind der Spielverlauf und der Rundenablauf erklärt. Wenn ihr euch noch einmal die Seiten 4 bis 6 anschaut, dann erahnt ihr, was alles noch nicht erklärt wurde: die konkreten Aktionen nämlich, mit denen ihr euch euren ersten Zwergenwohlstand verdienen werdet. Zu allen Erläuterungen, die noch fehlen, sollen die Aktionsfelder ein Wegweiser sein.



Da von dem Folgenden auch für „Agricola“-Spieler das meiste neu ist, sei von nun an auf die Unterscheidung zwischen schwarzer und brauner Schrift verzichtet.

Die Aktionsmöglichkeiten

Die Aktionsfelder sind entweder von Beginn an auf den Spielplänen vertreten oder kommen im Laufe der Partie ins Spiel (*siehe „Neues Aktionsfeld aufdecken“, Seite 7*). Welche Aktionsfelder fest vorgegeben sind, ist zum Teil auch von der Spielerzahl abhängig (*siehe Spielvorbereitung, Seite 2*).

Viele Aktionsfelder und Aktionsmöglichkeiten bedürfen einer genaueren Erklärung. Diese Erläuterungen erfolgen in einer Abfolge, die sich nach der Art der Aktionsfelder richtet.

Art der Aktionsfelder	Welche Fragen hier beantwortet werden	Seiten
1. Aktionsfelder für Doppelplättchen (mit Erklärung der Aktion „Aussäen“)	Wie kommen die Doppelplättchen auf euren Heimatplan? 	12 bis 14
2. Aktionsfelder für den Familienzuwachs (mit Erklärung der Aktion „1 Höhlenraum einrichten“)	Wie bekommt ihr euren dritten bis fünften Zwerg? 	14 bis 16

Wie funktionieren Minen und Rubine?

3. Warenfelder und Minenarbeit (mit Erklärung der Rubine)



16 bis 18

Wie kommen die Einzelplättchen auf euren Heimatplan?

4. Aktionsfelder zur Tierzucht (mit Erklärung der Aktionen „Zaubau“ und „Stallbau“ sowie den Tierhaltungsregeln)

Wie kommen die Tiere auf euren Heimatplan?



18 bis 20

Wozu sind Waffen da?

5. Waffenfelder (mit Erklärung der Streifzüge)



20 bis 22

6. Startspieler

Wer wird in der nächsten Runde Startspieler?



22

7. Nachahmung

Diese Felder sind für den zusätzlichen Bedarf an Aktionsfeldern.



22

1. Aktionsfelder für Doppelplättchen

Bei der Wertung bekommt ihr 1 Minuspunkt für jedes Feld auf eurem Heimatplan, das nicht mit einem Plättchen abgedeckt ist (und auf dem kein Stall steht). Erfahrt in diesem Unterpunkt, wie ihr an diese Plättchen gelangt – zunächst für euren Berg, dann für den Wald.



Aktionsfelder Höhlenbau und Sohlenbau

Auf den Aktionsfeldern „Höhlenbau“ und „Sohlenbau“ häufen sich Steine an. Nehmt euch alle Steine vom jeweiligen Aktionsfeld.

Zusätzlich könnt ihr ein Doppelplättchen „Höhlenraum/Stollen“ auf zwei benachbarte, leere Bergfelder eures Heimatplans legen. Das neue Plättchen muss an eines eurer belegten Bergfelder grenzen – das bisherige Höhlensystem also erweitern.

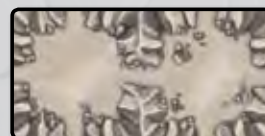
Nehmt euch, sofern ihr mit dem Plättchen eine der beiden unterirdischen Wasserquellen abdeckt, die angegebenen 1 bzw. 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat.

Der Unterschied zwischen Höhlenbau und Sohlenbau besteht darin, dass ihr euch beim Höhlenbau aussuchen könnt, auf welche Seite ihr das neue Doppelplättchen legt: Beim Sohlenbau seid ihr auf die Seite „Höhlenraum/Stollen“ festgelegt. Beim Höhlenbau könnt ihr auch die Seite „Höhlenraum/Höhlenraum“ wählen.

Ihr startet mit zwei belegten Bergfeldern.



Sobald ihr dieses Bergfeld auf eurem Heimatplan abdeckt, erhaltet ihr sofort 1 NW.



Ein Doppelplättchen „Höhlenraum/Höhlenraum“

Der Qualitätsunterschied zwischen Höhlenbau und Sohlenbau wird im Spiel mit 4 bis 7 Personen dadurch ausgeglichen, dass beim Auffüllen mehr Steine auf das Aktionsfeld „Sohlenbau“ gelegt werden.



Details zu den Aktionsfeldern *Höhlenbau* und *Sohlenbau*

- Wenn ihr keine zwei zusammenhängenden Bergfelder mehr frei habt, dürft ihr auch keine Doppelplättchen mehr in den Berg legen. Es ist euch nicht erlaubt, mit einer Aktion „Höhlen-“ oder „Sohlenbau“ ersatzweise ein Einzelplättchen zu legen (zu den Einzelplättchen siehe „Funktion der Rubine“ auf Seite 17 und „Streifzug-Belohnungen“ im Anhang auf Seite A2).
- Im Spiel mit 5 Personen gibt es zusätzlich das Aktionsfeld „Kleiner Sohlenbau“, auf dem ihr genau 1 Stein und ein Doppelplättchen „Höhlenraum/Stollen“ erhaltet.
- Im Spiel mit 7 Personen gibt es obendrein das Aktionsfeld „Ausweitung“, auf dem ihr ebenfalls 1 Stein und ein Doppelplättchen „Höhlenraum/Stollen“ erhalten könnt. Alternativ bietet dieses Aktionsfeld 1 Holz und ein Doppelplättchen „Wiese/Acker“ für die Waldfläche eures Heimatplans.

Das Doppelplättchen „Wiese/Acker“ soll als Nächstes erklärt werden.



Aktionsfelder *Rodung*, *Versorgung* und *Brandrodung*

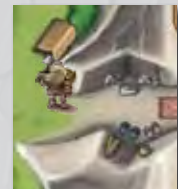
Auf den Aktionsfeldern „Rodung“ und „Versorgung“ erhaltet ihr neben den dort beschriebenen Waren ein Doppelplättchen „Wiese/Acker“. Das dritte Aktionsfeld im Spiel, das dieses Doppelplättchen anbietet, ist die „Brandrodung“.

Ihr müsst das Doppelplättchen „Wiese/Acker“ auf zwei benachbarte Waldfelder eures Heimatplans legen. Das erste Plättchen mit Wiese und/oder Acker, das ihr in der laufenden Partie ablegt, muss an euren Höhleneingang anschließen (siehe folgende Abbildung). Jedes weitere muss an einen eurer bisherigen Äcker, Wiesen oder Weiden grenzen (zu den Weiden siehe Aktion „Zaubau“ auf Seite 19).



Auf diesen Aktionsfeldern könnt ihr Wiesen anlegen und Äcker pflügen.

Nehmt euch, sobald ihr mit einem Plättchen eines der eingezeichneten Wildschweinreservate abdeckt, sofort 1 Wildschwein aus dem allgemeinen Vorrat. Bringt es entweder auf eurem Heimatplan unter (die Tierhaltungsregeln folgen auf Seite 20) oder wandelt es direkt in 2 NW um (siehe Umwandlungstabelle auf dem Heimatplan).



Der Höhleneingang in Nahaufnahme

Das erste Plättchen mit Wiese und/oder Acker müsst ihr vor euren Höhleneingang legen – dies kann ein Einzel- oder Doppelplättchen sein.

Nehmt euch, sobald ihr mit einem Plättchen die dargestellte Wasserquelle abdeckt, sofort 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat.

Details zu den Aktionsfeldern *Rodung*, *Versorgung* und *Brandrodung*

- Die beiden benachbarten Waldfelder, auf die ihr eure Doppelplättchen „Wiese/Acker“ legt, brauchen nicht notwendigerweise leer zu sein: Wenn auf genau einem der beiden Felder ein Stall steht, kann das Doppelplättchen mit der Wiesenseite **unter den Stall geschoben werden**. Dazu später mehr (siehe „Details zu den Tierhaltungsregeln“ auf Seite 20).
- Wenn ihr keine zwei zusammenhängenden Waldfelder mehr habt, könnt ihr auch kein Doppelplättchen „Wiese/Acker“ mehr legen. Es ist euch nicht erlaubt, mit einer Aktion „Rodung“, „Versorgung“ oder „Brandrodung“ ersatzweise ein Einzelplättchen zu legen.
- Es gibt keine Regel, dass alle Äcker an Äcker und alle Wiesen an Wiesen grenzen müssen. (Aber sehr wohl müssen die abgelegten Plättchen aneinander grenzen.)

Auf den Aktionsfeldern „Rodung“ und „Versorgung“ erhaltet ihr zusätzlich zu dem Doppelpfättchen Holz bzw. Ackerfrüchte (siehe Seite 13), auf dem Aktionsfeld „Brandrodung“ bekommt ihr zusätzlich eine Aktion „Aussäen“.



Diese Illustration stellt dar, wie das Aussäen vor sich geht.



Ihr sät Ackerfrüchte aus, um sie in der Ackerphase der Erntezeit ernten zu können. Dies ist eine von mehreren Möglichkeiten, um die Versorgung eurer Familie sicherzustellen.

Aktion Aussäen

Mit der Aktion „Aussäen“ könnt ihr leere Äcker bestellen: Nehmt euch 1 Getreide aus eurem eigenen Vorrat und legt es auf einen nicht bepflanzten Acker. Dann nehmt euch 2 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und stapelt diese auf das eben eingesäte Getreide.

Statt Getreide könnt ihr auf den Äckern auch Gemüse anbauen: Nehmt euch 1 Gemüse aus eurem eigenen Vorrat und legt es auf einen leeren Acker. Nehmt euch danach 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat, welches ihr ebenfalls auf den Acker legt.

Durch eine Aktion „Aussäen“ dürft ihr **höchstens 2 Getreide- und 2 Gemüseäcker einsäen**.

Details zur Aktion Aussäen

- Wer kein Getreide in seinem Vorrat hat, kann kein Getreide aussäen. Wer kein Gemüse in seinem Vorrat hat, kann kein Gemüse aussäen. (Beachtet aber die Funktion der Rubine auf Seite 17.)
- Sobald ein Acker leer geworden ist, könnt ihr ihn mit einer Aktion „Aussäen“ wieder neu einsäen.



Auf neu bepflanzten Getreideäckern liegen 3 Warenmarken, auf neu bepflanzten Gemüseäckern nur 2 Warenmarken.



Falls ihr euch über die Wörter „Aussäen“ und „Einsäen“ wundert: Getreide und Gemüse werden ausgesät, Äcker werden eingesät. Die Aktion „Aussäen“ kommt neben der „Brandrodung“ auch auf dem Aktionsfeld „Familienleben“ vor (drittes Spielviertel). Auf das Familienleben bezieht sich der nächste Unterpunkt.

2. Aktionsfelder für den Familienzuwachs

Aktion 1 Höhlenraum einrichten

Die Aktion „1 Höhlenraum einrichten“ befindet sich auf dem Aktionsfeld „Heimarbeit“.

Sucht euch, wenn ihr die Aktion „1 Höhlenraum einrichten“ nutzt, ein Einrichtungsplättchen aus der Auslage aus.

Bezahlt die Baukosten für das Einrichtungsplättchen, die links unter dem Namen des Plättchens stehen (zumeist in Form von Holz und/oder Steinen), und legt das Plättchen auf ein **leeres Höhlenraumfeld** im Inneren eures Berges.

Alle Einrichtungsplättchen haben eine Funktion: Sie steht in Kurzform unten auf dem Plättchen. (Die Funktionen aller Einrichtungen werden im Anhang ab Seite A3 erklärt.) Wohnhöhlen sind spezielle Einrichtungen. Sie bieten Platz für zusätzliche Zwerge.



Wohnhöhlen erkennt ihr an der roten Hintergrundfarbe, mit der der Name der Einrichtung hinterlegt ist.



Details zur Aktion 1 Höhlenraum einrichten

- Eine zweite Möglichkeit, einen leeren Höhlenraum einzurichten, bieten euch die Streifzüge (siehe „Ausführliches Beispiel zum Waffeschmieden mit anschließendem Streifzug“ auf Seite 22).
- Wenn ihr keinen leeren Höhlenraum habt, könnt ihr die Aktion „1 Höhlenraum einrichten“ nicht nutzen. (Beachtet aber die Funktion der Rubine auf Seite 17.)
- Einrichtungsplättchen können weder auf Stollenfelder, noch auf Minen oder nicht belegte Bergfelder gelegt werden (wohl aber auf das Bergfeld, auf dem ein leerer Höhlenraum vorgegeben ist) →
- Einrichtungen in euren Höhlenräumen können weder entfernt, noch verschoben oder durch andere Einrichtungen überbaut werden.
- Bis auf die Einrichtung der gewöhnlichen Wohnhöhle (siehe Abbildung auf Seite 14) stehen euch alle Einrichtungsplättchen insgesamt nur einmal im Spiel zur Verfügung. Die gewöhnliche Wohnhöhle soll es in ausreichender Menge geben (ggf. bitte improvisieren).



Dieser Höhlenraum oberhalb der Eingangswohnhöhle steht von Beginn an zur Einrichtung bereit.

Auf die Wohnhöhlen-Einrichtungen im Speziellen bezieht sich die nächste Aktion.

Aktion 1 Wohnhöhle einrichten

Die Aktion „1 Wohnhöhle einrichten“ befindet sich auf beiden Seiten der Aktionsfeldkarte für Runde 4, „Kinderwunsch“, bzw. auf deren Rückseite „Dringender Kinderwunsch“.

Mit der Aktion „1 Wohnhöhle einrichten“ könnt ihr eines der roten Einrichtungsplättchen „Wohnhöhle“ bezahlen und auf ein leeres Höhlenraumfeld legen. Es gibt 6 verschiedene Wohnhöhlen. Sie bieten Platz für ein oder zwei Zwerge.



Details zur Aktion 1 Wohnhöhle einrichten

- Weitere Möglichkeiten zur Einrichtung einer Wohnhöhle bieten die Streifzüge (siehe Anhang, Seite A2).
- Zur Erläuterung der speziellen Wohnhöhlen sei auf den Anhang ab Seite A3 verwiesen.



Die Aktion „1 Wohnhöhle einrichten“ dient als Vorbereitung auf die Aktion „Familienzuwachs“, die nun erklärt wird.

Aktion Familienzuwachs

Die Aktion „Familienzuwachs“ befindet sich auf den Aktionsfeldkarten „Familienleben“, „Kinderwunsch“ und „Dringender Kinderwunsch“ sowie (beim Spiel ab 4 Personen) auf dem Aktionsfeld „Zuwachs“.

Eine Aktion „Familienzuwachs“ könnt ihr nur nutzen, wenn euch eure Wohnhöhlen mehr Platz für Zwerge bieten, als ihr bereits Zwerge habt. (Euer Nachwuchs muss also Platz in der Höhle finden.)

Wenn ihr mit einem Zwerg eine Aktion „Familienzuwachs“ nutzt, nehmt euch einen weiteren Zwerg aus eurem Vorrat und legt ihn **mit auf das gleiche Aktionsfeld**.



Noch dürft ihr mit diesem neuen Zwerg keine Aktion durchführen. (Der Nachwuchs muss erst noch heranwachsen.) In der Heimkehrzeit der gleichen Runde legt ihr den neuen Zwerg in eine Wohnhöhle, in der er freien Platz findet.

Die zwei übereinander liegenden Spielscheiben könnte man liebevoll als „Schwangerschaftsbauch“ bezeichnen.



Dieser Spieler hat Platz für 4 Zwerge in seiner Höhle. Seine Familie besteht aber erst aus 3 Zwergen.

Details zur Aktion *Familienzuwachs*

- Spieler mit Familienzuwachs haben von der folgenden Runde an für ihre Aktionen einen (*erwachsenen*) Zwerg mehr zur Verfügung. (*Jeden Zwerg, den ihr zusätzlich habt, müsst ihr aber auch ernähren, siehe Erntezeit auf Seite 9.*)
- Die Familiengröße ist auf **fünf Zwerge begrenzt**. Wer bereits fünf Zwerge ins Spiel gebracht hat, darf die Aktion „Familienzuwachs“ nicht mehr nutzen. (*Ausnahme: Er baut die „Zusatzwohnhöhle“, die einem sechsten Zwerg Platz bietet, siehe Seite A3 im Anhang.*)
- Es ist erlaubt, in der gleichen Runde mit mehreren Zwergen auf unterschiedlichen Aktionsfeldern je eine Aktion „Familienzuwachs“ durchzuführen.



Die Zusatzwohnhöhle ist eine Art Kinderzimmer.

Die Aktion „Familienzuwachs“ kommt im Spiel mit 4 bis 7 Personen auch auf dem Aktionsfeld „Zuwachs“ vor.

Der „Zuwachs“ ist eines der Aktionsfelder, auf denen ihr unterschiedliche neue Waren bekommt. Er ist Bestandteil des nächsten Unterpunktes: „Warenfelder und Minenarbeit“.



3. Warenfelder und Minenarbeit

Aktionsfelder *Nachschub bzw. Zuwachs*

Die Aktionsfelder „Nachschub“ bzw. „Zuwachs“ stehen euch von Beginn an zur Verfügung.

Auf diesen Aktionsfeldern erhaltet ihr 1 Holz, 1 Stein, 1 Erz, 1 NW und 1 Marke „2 Gold“. Im Spiel mit 4 bis 7 Personen könnt ihr auf dem Aktionsfeld „Zuwachs“ – statt diese Waren zu nehmen – eine Aktion „Familienzuwachs“ durchführen (*siehe Unterpunkt zuvor*).

Aktionsfeld *Erzminenbau*

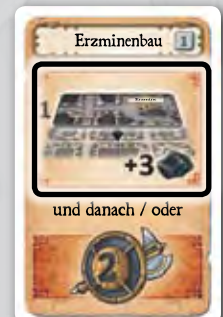
Das Aktionsfeld „Erzminenbau“ kommt im ersten Spielviertel ins Spiel.

Wenn ihr im Inneren eures Berges zwei senkrecht oder waagrecht benachbarte **einfache Stollenfelder** habt, könnt ihr das Aktionsfeld „Erzminenbau“ nutzen, um auf diese beiden Stollenfeldern ein Doppelplättchen „Erzmine/Tiefer Stollen“ zu legen. Als Belohnung dafür erhaltet ihr sofort **3 Erz**.

Zusätzlich oder alternativ könnt ihr auf dem gleichen Aktionsfeld eine Aktion „2er-Streifzug“ durchführen (*siehe Seite 21*).

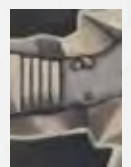


Zwei einfache Stollen werden mit einem Erzminenplättchen abgedeckt.



Details zur Aktion *Erzminenbau*

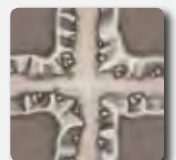
- Ihr könnt die tiefen Stollen von den normalen Stollen durch den dunkleren Grauton und die Treppenstufen unterscheiden.
- Die Doppelplättchen „Erzmine/Tiefer Stollen“ können nur auf benachbarte einfache Stollen gelegt werden. Es ist **nicht** erlaubt, diese Doppelplättchen auf benachbarte Felder „Tiefer Stollen/Stollen“ oder „Tiefer Stollen/Tiefer Stollen“ zu legen.
- Die Belohnung in Höhe von 3 Erz bekommt ihr nur, wenn ihr auch das Doppelplättchen legt.
- Eine Erzmine ist 3 Goldpunkte wert.
- In jeder Mine kann 1 Esel gehalten werden (*siehe Tierhaltungsregeln, Seite 20*).



Die Stufen zu den tiefen Stollen

Tipp zur Aktion *Erzminenbau*

- Es ist jederzeit erlaubt, 1 Rubin gegen ein Einzelplättchen „Stollen“ zu tauschen (*siehe Seite 17*). Dieses Plättchen kann neben einen bestehenden einfachen Stollen gelegt werden und dann durch eine Aktion „Erzminenbau“ mit einem Doppelplättchen „Erzmine/Tiefer Stollen“ abgedeckt werden. (*Auch zwei benachbarte Einzelstollen dürfen durch das Erzminen-Doppelplättchen abgedeckt werden.*)



Rubine gibt es in Rubinminen. Diese werden als Nächste erklärt.

Aktionsfeld *Rubinminenbau*

Das Aktionsfeld „Rubinminenbau“ kommt im zweiten Spielviertel ins Spiel (*in Runde 5 oder 6*).

Wenn ihr ein Stollenfeld in eurem Berg frei habt, könnt ihr auf dieses Feld eine Rubinmine legen. Ihr habt die Wahl, die Rubinmine entweder auf einen einfachen oder einen tiefen Stollen zu legen. Falls ihr die Rubinmine auf einen tiefen Stollen legt, erhaltet ihr zusätzlich sofort 1 Rubin. (*Die tiefen Stollen befinden sich auf den Erzminenplättchen. Deshalb ist auf der Aktionsfeldkarte ein solches Plättchen dargestellt.*)

Details zur Aktion *Rubinminenbau*

- Eine Rubinmine ist 4 Goldpunkte wert.
- In jeder (*Erz- und*) Rubinmine kann 1 Esel gehalten werden (*siehe Tierhaltungsregeln, Seite 20*).



Ein einfacher Stollen wird mit einem Rubinminenplättchen abgedeckt. Diese Aktion wird **nicht** zusätzlich mit 1 Rubin belohnt.



Aktionsfelder zur Minenarbeit: *Erzabbau, Erzförderung, Rubinabbau und Rubinförderung*

Das Aktionsfeld „Erzabbau“ steht euch von Beginn an zur Verfügung. Die Aktionsfelder „Rubinabbau“, „Erzförderung“ und „Rubinförderung“ kommen dagegen in dieser Reihenfolge in den Spielvierteln 2, 3 und 4 ins Spiel.

Wer eines der erwähnten Aktionsfelder nutzt, nimmt sich alle Erze bzw. Rubine, die auf dem Aktionsfeld liegen.

Auf den Aktionsfeldern „Erzabbau“ und „Erzförderung“ erhaltet ihr zusätzlich 2 Erz pro Erzmine, die ihr besitzt.



Auf dem Aktionsfeld „Rubinabbau“ erhaltet ihr zusätzlich 1 Rubin, falls ihr mindestens eine Rubinmine habt. (*Ihr bekommt also höchstens 1 Rubin zusätzlich.*)

2 SPIELER

Besonderheit im Zweipersonenspiel: In den ersten zwei Runden wird kein Rubin auf dieses Feld gelegt.

Auf dem Aktionsfeld „Rubinförderung“ erhaltet ihr zusätzlich 1 Rubin, falls ihr mindestens zwei Rubinminen habt. (*Ihr bekommt also höchstens 1 Rubin zusätzlich.*)

Rubine

Rubine können vielfältig genutzt werden. (*Alle Nutzungsmöglichkeiten sind auf der Übersichtskarte dargestellt.*)

- Rubine sind eine Art **Joker**. Ihr könnt sie jederzeit 1:1 gegen ein Tier, einen Baustoff, Getreide, Gemüse oder Gold tauschen. Eine Ausnahme bilden die Rinder: Wer 1 Rubin gegen 1 Rind tauschen möchte, muss zusätzlich 1 NW zahlen (*siehe links unten auf der Übersichtskarte*).



- Weiterhin ist es jederzeit möglich, für 1 Rubin ein **Einzelplättchen** „Acker“ oder „Wiese“ zu erwerben, das ihr sofort auf eines eurer Waldfelder legen müsst, auf dem noch kein Plättchen liegt. Ihr müsst das Einzelplättchen angrenzend an bisherige Äcker, Wiesen oder Weiden legen. (*Die Funktion der Äcker und Wiesen wurde euch ab Seite 13 vorgestellt. Falls ihr noch keine Äcker, Wiesen oder Weiden habt, müsst ihr das Einzelplättchen vor den Höhleneingang legen. Zu den Besonderheiten der Wiese sei auf Seite 20 verwiesen. Dort wird auch auf die Weiden eingegangen.*)
- Alternativ könnt ihr für 1 Rubin ein **Einzelplättchen** „Stollen“ kaufen oder für 2 Rubine ein **Einzelplättchen** „Höhlenraum“ erwerben (*siehe rechts unten auf der Übersichtskarte*), welches ihr sofort (*angrenzend an euer bisheriges Höhlensystem*) auf eines eurer freien Bergfelder legen müsst. (*Die Funktion der Stollen und Höhlenräume wurde euch auf den Seiten 16-17 und 14 vorgestellt.*)

- Ihr könnt Rubine auch dafür einsetzen, einen Zwerg mit Kampfstärke in eurer Zugreihenfolge beliebig vorzuziehen. Durch Zahlung eines Rubins hebt ihr also in der laufenden Runde für genau einen Zwerg die Regel „**Einsetzfolge**“ auf. (*Diese wurde im Rahmen der Arbeitszeit erläutert, siehe Seite 8.*)



Tipps zur Anwendung der Rubine

- Das Verändern der Einsetzfolge ist wichtig für die Streifzüge (siehe Seite 21).

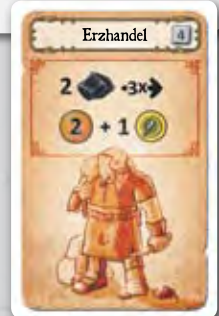


- Ihr könnt 1 Rubin jederzeit gegen ein Einzelplättchen „Acker“ tauschen, um diesen Acker durch eine Aktion „Aussäen“ (siehe Seite 14) sofort mit Saatgut zu bestellen. (Für die Aktion „Aussäen“ könnt ihr Rubine auch gegen Saatgut tauschen.)
- Ihr könnt 1 Rubin jederzeit gegen ein Einzelplättchen „Stollen“ tauschen, um diesen Stollen durch eine Zwergaktion „Rubinminenbau“ sofort mit einer Rubinmine abzudecken (siehe Seite 17).

Aktionsfeld Erzhandel

Das Aktionsfeld „Erzhandel“ kommt erst im vierten Spielviertel ins Spiel.

Wenn ihr dieses Aktionsfeld nutzt, könnt ihr bis zu 3 Mal je 2 Erz gegen 2 Gold plus 1 NW tauschen (also z. B. 6 Erz gegen 6 Gold plus 3 NW).



Aktionsfeld Wochenmarkt

Das Aktionsfeld „Wochenmarkt“ gibt es nur im Spiel mit 5 bis 7 Personen. Es steht dort von Beginn an zur Verfügung.

Ihr bekommt **4 Gold**. Danach könnt ihr, wenn ihr möchtet, beliebig viele **unterschiedliche Waren** kaufen. Die Preise der Waren stehen auf der Karte: Baustoffe sowie ein Schaf und ein Esel kosten je 1 Gold. Ein Wildschwein und ein Hund kosten je 2 Gold, ein Rind 3 Gold. Getreide kostet 1 Gold, Gemüse 2 Gold.



Details zur Aktion Wochenmarkt

- Jede Warenart darf **höchstens einmal** pro Aktion gekauft werden.
- Der Einkauf ist nicht auf die 4 Gold beschränkt, die ihr auf dem Wochenmarkt erhaltet, sondern kann weiteres Gold aus eurem Vorrat umfassen.
- Ihr dürft auch weniger als 4 Gold ausgeben. (Ihr dürft sogar ganz auf den Einkauf verzichten.)
- Ihr dürft Nutztiere auch dann kaufen, wenn ihr sie sofort in Nährwerte umwandelt.
- Falls ihr das Gold für einen Einkauf nicht passend habt, bekommt ihr „Wechselgold“.

4. Aktionsfelder zur Tierzucht

Aktionsfelder Schafzucht und Eselzucht

Die „Schafzucht“ wird im ersten, die „Eselzucht“ im zweiten Spielviertel aufgedeckt (in Runde 5 oder 6).

Auf den Aktionsfeldern „Schafzucht“ und „Eselzucht“ häufen sich Schafe bzw. Esel an. Bevor ihr sie nehmt, könnt ihr die Unterbringungsmöglichkeiten für Tiere verbessern, indem ihr Wiesen einzäunt und/oder genau 1 Stall baut. Diese Aktionen werden im Folgenden erläutert.

Die Schafe bzw. Esel müsst ihr auf eurem Heimatplan unterbringen. (Ihr dürft sie nicht in eurem Vorrat nehmen, wohl aber gegen Nährwerte eintauschen. Nach welchen Regeln ihr eure Tiere unterbringen könnt, wird im Anschluss auf Seite 20 erläutert.)



Ein Aktionsfeld „Schweinezucht“ gibt es nicht. An Wildschweine könnt ihr durch die beiden Reservate gelangen, die es auf eurem Heimatplan gibt. Auch ein Aktionsfeld „Rinderzucht“ ist nicht vorhanden. Rinder können – wie Wildschweine auch – über Streifzüge (siehe Seite 21) oder das Eintauschen von Rubinen (siehe Seite 17) erworben werden.

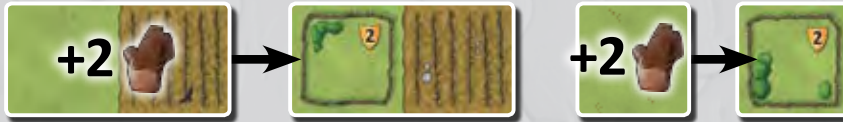


Aktion Zaunbau

Die Aktionsfelder „Schafzucht“, „Eselzucht“ und „Zaunbau“ ermöglichen es euch, Wiesen einzuzäunen und damit in Weiden umzuwandeln.

Auf diesen Aktionsfeldern könnt ihr **genau** eine Wiese in eine Weide und/oder **genau** zwei benachbarte Wiesen in eine Doppelweide umwandeln. (*Eingezäunte Wiesen heißen „Weiden“.*) Die Weiden verschaffen euch Vorteile bei der Tierhaltung (*siehe Seite 20*).

Das Einzäunen einer einfachen Wiese kostet **2 Holz**, die dadurch zur Weide wird. Ihr bekommt die Weide, indem ihr das Wiesenplättchen auf die Rückseite dreht.



Dreht Wiesenplättchen beim Zaunbau einfach auf die Rückseite.



Wer zwei Wiesenfelder direkt nebeneinander hat, kann für **4 Holz** eine Doppelweide erwerben. Ihr bekommt die Doppelweide, indem ihr mit einem Doppelplättchen „Doppelweide“ die beiden Wiesenfelder überdeckt. (*Die Doppelweiden befinden sich auf der Rückseite der Erzminen-Plättchen.*)

Doppelweiden könnt ihr auf zwei Wiesen legen, die waagrecht oder senkrecht benachbart sind.



Details zur Aktion Zaunbau

- Äcker, Waldfelder und Höhlenfelder können nicht eingezäunt werden.
- Weiden können immer nur aus Wiesen entstehen. Es ist niemals möglich, ein Waldfeld direkt in eine Weide zu überführen.
- Aus Einzelweiden lassen sich nachträglich keine Doppelweiden machen und umgekehrt.
- Günstige Einzäunungsmöglichkeiten gibt es auch bei der Durchführung von Streifzügen (*siehe Seite A2 im Anhang*).
- Ihr könnt pro Aktion höchstens 1 Einfach- und/oder 1 Doppelweide errichten.

Tipp zur Aktion Zaunbau

Ihr könnt 1 Rubin jederzeit gegen ein Einzelplättchen „Wiese“ tauschen (*siehe Seite 17*), um dieses durch eine Aktion „Zaunbau“ für 2 Holz sofort auf die Rückseite „Weide“ zu drehen.



Aktion Stallbau

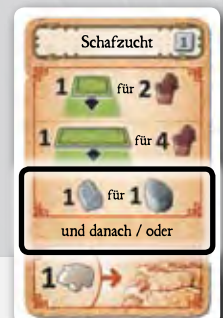
Der Stallbau beschränkt sich auf die Aktionsfelder „Schafzucht“ und „Eselzucht“.

Einen Stall erhaltet ihr für 1 Stein. Der Stall kann auf jedem Wald-, Wiesen- oder Weidenfeld errichtet werden und darf nicht wieder abgerissen oder verschoben werden. Pro Aktion könnt ihr **nur einen** Stall bauen. Ställe verschaffen euch (*genauso wie Weiden*) Vorteile bei der Tierhaltung.



Details zur Aktion Stallbau

- Ställe dürfen **nicht** auf Äckern oder Höhlenfeldern gebaut werden.
- Wenn ihr einen Stall auf ein Waldfeld baut, muss dieses Waldfeld **nicht** an ein Landschaftsplättchen grenzen, das ihr auf euren Heimatplan gelegt habt.
- Auf jedes Feld außerhalb eurer Höhle könnt ihr maximal einen Stall stellen. (*Doppelweiden umzäunen zwei Felder auf dem Heimatplan und können deshalb zwei Ställe beherbergen.*)
- Euch stehen insgesamt drei Ställe zur Verfügung (*in eurer Spielerfarbe*). Mehr als drei Ställe könnt ihr nicht bauen.
- Falls ihr einen Stall auf einem Waldfeld gebaut habt, könnt ihr zwischen Waldfeld und Stall nachträglich ein Wiesenplättchen schieben – nicht aber einen Acker.
- Ein Wiesenfeld mit Stall kann auch nach dem Bau des Stalls als Einzelweide oder zusammen mit einer Nachbarwiese als Doppelweide eingezäunt werden.
- Wer einen Stall auf ein Waldfeld baut und damit die Wasserquelle oder ein Wildschweinreservat abdeckt, löst damit **nicht die Belohnung** aus (*siehe Seite 13*): Dies kann nur mit einem Plättchen geschehen.
- Kostenlose Ställe gibt es auch für die Durchführung von Streifzügen (*siehe Seite A2 im Anhang*).



Die Tierhaltungsregeln

Im Spielverlauf dürfen eure Tiere die Position auf eurem Heimatplan **jederzeit und beliebig** verändern, solange die folgenden Tierhaltungsregeln eingehalten werden.

Auf den Weiden könnt ihr Nutztiere der gleichen Art halten, also entweder Schafe, Esel, Wildschweine oder Rinder. Es können **pro Weidenfeld** auf eurem Heimatplan bis zu **2 Nutztiere** untergebracht werden. (*Weiden, die ein Feld groß sind, fassen somit 2 Nutztiere, Doppelweiden 4 Nutztiere.*)

Mit einem Stall auf einer Weide **verdoppelt** sich das Fassungsvermögen der gesamten Weide. (*Einfache Weiden fassen dann 4 Nutztiere, Doppelweiden mit einem Stall 8 Nutztiere und Doppelweiden mit zwei Ställen 16 Nutztiere.*)

In einem Stall auf einem **Wiesenfeld** kann genau **1 beliebiges Nutztier** untergebracht werden. In einem Stall auf einem **Waldfeld**, das nicht durch ein Plättchen abgedeckt ist, kann genau **1 Wildschwein** gehalten werden.

Wer Hunde auf eine Wiese schickt, darf die dort geltenden Tierhaltungsregeln außer Kraft setzen und durch die folgende Regel ersetzen: Mit 1/2/3... Hunden auf einer Wiese könnt ihr auf diesem Hoffeld 2/3/4... Schafe halten (*also immer 1 Schaf mehr als Hunde*).

Das gleiche gilt für Hunde, die auf Schafweiden mit oder ohne Stall geschickt werden.

Details zu den Tierhaltungsregeln

- Ihr könnt Ställe, die auf Wiesen stehen, einzäunen, um eine Weide mit doppeltem Fassungsvermögen entstehen zu lassen.
- Hunde können nur Schafe hüten, also keine Esel, Wildschweine oder Rinder. Sofern die Hunde die Funktion einer Einzel- oder Doppelweide ersetzen, fasst die gesamte Weide keine Nutztierarten mehr außer Schafe.
- Auf Waldfeldern und Äckern können Hunde keine Schafe hüten.

Hunde streunen. Sie können überall gehalten werden und unterliegen keinen Tierhaltungsregeln.

In jeder **Mine** kann genau **1 Esel** gehalten werden (*egal ob Erz- oder Rubinmine*).

Es gibt auch Einrichtungen zur Tierhaltung. Im „Frühstückszimmer“ könnt ihr z. B. bis zu **3 Rinder** halten.

Im Eingangsbereich eurer Höhle können bis zu **2 Nutztiere der gleichen Art** stehen.

„Die Höhlenbauern“ zeichnen sich im Vergleich zum Vorgängerspiel „Agricola“ durch die alternativen Tierhaltungsregeln aus: Hunde streunen und Schafe werden von Hunden gehütet. Ställe im Wald beherbergen 1 Wildschwein, Minen 1 Esel. (*Nur für die Rinder gibt es keine Sonderregel, wenn man vom Frühstückszimmer absieht.*) Diese Regeln bewirken, dass ihr die Tiere recht oft im Spiel umstellen werdet, um den Platz, der euch zur Verfügung steht, bestmöglich zu nutzen.

5. Die Waffenfelder

Aktionen Waffe schmieden und Streifzug

Das Aktionsfeld „Schmiedekunst“ mit den Aktionen „Waffe schmieden“ und „3er-Streifzug“ wird im ersten Spielviertel aufgedeckt. Das Aktionsfeld „Abenteuer“ mit den Aktionen „Waffe schmieden“ und zwei „1er-Streifzügen“ erscheint im vierten Spielviertel.

Ihr sammelt Erz in eurem Vorrat, damit sich einer eurer Zwerge mit einer Aktion „Waffe schmieden“ aus dem Erz eine Waffe schmieden kann. Dieser Zwerg muss noch unbewaffnet sein. Gebt Erz ab und nehmt euch eine Marke „Kampfstärke“ **bis zu einer Höchstgrenze von 8**. Der Wert dieser Marke entspricht der Anzahl Erze, die ihr abgebt. Legt die Waffenmarke auf den Zwerg.



Dieser Zwerg rückt dann mit seiner neuen Waffe sofort zu einem 3er-Streifzug (bzw. zwei 1er-Streifzügen) aus.

Schon mit 1 Erz lässt sich eine formschöne Waffe schmieden.



Der Streifzug

Ihr bekommt mit Durchführung eines jeden Streifzuges Belohnungen, die ihr euch von der Übersichtskarte „Streifzug-Belohnungen“ aussucht. Es gibt eine Reihe von Aktionsfeldern, die bewaffneten Zwergen einen Streifzug ermöglichen. Diese unterscheiden sich je nach Umfang in 1er-, 2er-, 3er- und 4er-Streifzug. Je nachdem, ob euer Zwerg einen 1/2/3/4er-Streifzug unternimmt, sucht ihr euch entsprechend 1/2/3/4 Belohnungen von **unterschiedlichen** Bereichen der Übersichtskarte aus. *(Nehmt euch die Belohnungen nacheinander in beliebiger Reihenfolge.)*

Jeder Bereich auf der Übersichtskarte hat einen Kennwert. Wichtig ist, dass der **Kennwert einer Belohnung niemals höher** sein darf als die **Kampfstärke des Zwerges**, der den Streifzug durchführt.



Die Übersichtskarte „Streifzug-Belohnungen“ offenbart euch eine große Auswahl an Waren und Sonderaktionen. Jede dürft ihr höchstens einmal pro Streifzug auswählen.



Ein Zwerg mit Kampfstärke 1 erhält bei einem „3er-Streifzug“ eine Aktion „nach Streifzug alle Waffen +1“ sowie 1 Hund und 1 Holz. Andere Belohnungen lässt seine Kampfstärke (noch) nicht zu.



Durch die Kampferfahrung erhöht sich **am Ende eines jeden** Streifzuges die Kampfstärke des umherstreifenden Zwerges um 1 Stufe. *(Dies ist unabhängig davon, ob der Zwerg einen 1er-, 2er-, 3er- oder 4er-Streifzug unternommen hat. Die Höchstgrenze für eine neu geschmiedete Waffe ist zwar 8, wie jeder andere Stärkewert lässt sich aber auch dieser durch Kampferfahrung verbessern.)*



Durch die Belohnung „nach Streifzug alle Waffen +1“ und das Ende des Streifzuges verbessert sich die Kampfstärke des Zwerges von Stufe 1 sogleich um 2 Stufen auf Kampfstärke 3.

Zur Erinnerung: Die Einsetzfolge

Wie bereits auf Seite 8 erwähnt, müsst ihr eure Zwerge in der Reihenfolge ihrer Kampfstärke einsetzen, erst die Zwerge ohne Waffen, dann die Zwerge mit Waffen: zunächst die schwächeren Zwerge, dann die stärkeren.

Die Regel der Einsetzfolge kann für eine einzelne Zwergaktion durch Abgabe eines Rubins aufgehoben werden *(siehe „Rubine“ auf Seite 17).*



Nach dir.

Zwei Zwerge verweilen noch in der Höhle. Als Nächstes müsst ihr den Zwerg mit Kampfstärke 3 einsetzen. Dies ist bedauerlich, sofern ihr gerne ein Aktionsfeld mit Streifzug nutzen würdet, denn mit dem Zwerg, der Kampfstärke 14 hat, wäre ein Streifzug wesentlich effektiver.

Gebt im angesprochenen Beispiel 1 Rubin ab und ihr könnt den Zwerg mit Kampfstärke 14 einsetzen, obwohl ihr noch einen mit Stärke 3 in der Höhle habt.

Details zur Kampfstärke

- Jeder Zwerg kann höchstens eine Waffe tragen.
- Es ist nicht möglich, mit einem bereits bewaffneten Zwerg eine Aktion „Waffe schmieden“ zu nutzen. Ihr dürft also kein Erz abgeben, um damit eure bestehende Waffe zu verbessern oder zu ersetzen.
- Die Waffen sind „zwergebunden“. Es ist nicht erlaubt, mit dem einen Zwerg eine Waffe zu schmieden und die Waffe dann später an einen anderen Zwerg zu übergeben: Bewaffnete Zwerge dürfen ihre Waffenmarke weder niederlegen noch verschenken. *(Ein Zwerg von „Grottes Gnaden“ liebt seine Waffe. Er würde sie niemals wieder hergeben.)*
- Mit einem Zwerg ohne Kampfstärke könnt ihr **keinen Streifzug** durchführen.
- Es ist nicht gestattet, dass ihr euch mit den Waffen gegenseitig angreift.
- Die höchste Kampfstärke ist 14. Darüber hinaus ist keine Verbesserung möglich.
- Durch Abgabe eines Rubins ist es im Extremfall sogar gestattet, bei vier unbewaffneten Zwergen und einem Zwerg der Kampfstärke 14 diesen „Kampfwerg“ als Ersten einzusetzen.





Die Wahl der Belohnungen bei den Streifzügen will gut durchdacht sein. Wir empfehlen, die Partie fortzusetzen, noch während ein Streifzug im Gange ist. Nach jedem Streifzug erhöht sich die Kampfstärke des Zwerges um eine Stufe: Dass ein Streifzug noch im Gange ist, könnt ihr für eure Mitspieler deutlich machen, indem ihr die **erhöhte Kampfstärke neben den Zwerg, der sich auf Streifzug befindet, mit auf das Aktionsfeld** legt. Wenn der Streifzug dann zu Ende geht, wird die Kampfstärke des Zwerges durch jene, die neben dem Zwerg liegt, ersetzt. (*Ausnahme: Ihr habt eine Belohnung „nach Streifzug alle Waffen +1“ gewählt.*) Diesen Vorschlag wollen wir in dem folgenden Beispiel einbringen.



Ausführliches Beispiel zum Waffeschmieden mit anschließendem Streifzug

Ihr habt 10 Erz im Vorrat und belegt mit einem Zwerg, der noch keine Kampfstärke hat, das Aktionsfeld „Waffe schmieden und/oder 3er-Streifzug“. Ihr zahlt zum Beispiel 7 Erz, um daraus eine 7er-Waffe zu schmieden, und legt – zur Kennzeichnung des anstehenden 3er-Streifzuges – eine Marke „Kampfstärke 8“ neben den Zwerg. Als Belohnungen wählt ihr 1 Hund, 2 Gold sowie eine Aktion „1 Höhlenraum einrichten“ aus. Die Kennwerte dieser Belohnungen betragen 1, 6 und 7. Ihr überschreitet mit keinem Kennwert die Kampfstärke von 7. Nach dem Streifzug tauscht ihr die Marke „Kampfstärke 7“ gegen die Marke „Kampfstärke 8“.



Unterschätzt die Bedeutung der Streifzüge nicht, verleiht ihnen aber auch kein übermäßig großes Gewicht. Das Spiel ist so angelegt, dass ihr genauso gut gewinnen könnt, wenn ihr friedfertig vor euch hin wirtschaftet, wie wenn ihr euch in voller Waffenmontur ständig auf Abenteuerreise begeben. Eines kann man aber vielleicht doch sagen: Wer ab dem Vierpersonenspiel **als Einziger auf Waffen** setzt, hat gute Siegchancen. Und wer ab dem Vierpersonenspiel **als Einziger nicht auf Waffen** setzt, hat ebenfalls gute Chancen.

6. Das Aktionsfeld Startspieler

Der Startspieler wechselt **nicht** automatisch von Runde zu Runde. Ihr müsst die Aktion „Startspieler“ wählen, um den Startspielerstein zu übernehmen. (*Ansonsten bleibt er beim gleichen Spieler.*) Auf dem Aktionsfeld „Startspieler“ bekommt ihr nicht nur den Startspielerstein, sondern auch die sich dort anhäufenden Nährwerte sowie zusätzlich 2 Erz (*beim Spiel mit 1 bis 3 Personen*) bzw. 1 Rubin (*beim Spiel mit 4 bis 7 Personen*).



Zusätzlich zum Startspielerstein und einigen Nährwerten gibt es je nach Spielerzahl 2 Erz bzw. 1 Rubin.

7. Die Aktionsfelder Nachahmung

Aktionsfelder „Nachahmung“ gibt es beim Spiel ab 3 Personen. Die Nachahmung kostet je nach Aktionsfeld 0, 1, 2 oder 4 NW.

Wer ein Aktionsfeld „Nachahmung“ nutzt, zahlt die geforderten Nährwerte in den allgemeinen Vorrat und sagt, welches von einem **gegnerischen Zwerg** belegte Aktionsfeld er nutzen möchte. Das einzige Aktionsfeld, das nicht nachgeahmt werden darf, ist das Feld „Startspieler“.



Kosten der Nachahmung (sprich „Lehrgeld“)

Details zur Aktion Nachahmung

- Sagt nur an, welches Aktionsfeld ihr nutzen möchtet – euer eingesetzter Zwerg bleibt auf dem Nachahmungsfeld liegen.
- Solltet ihr ein Anhäufungsfeld nachahmen, habt ihr von den sich dort anhäufenden Waren nichts: Diese wurden bereits von dem Zwerg, der euch auf dem Feld zuvorgekommen ist, genommen.
- Aktionsfelder, die von **eigenen Zwergen** belegt sind, können **nicht nachgeahmt** werden.
- Im Spiel mit 5 bis 7 Personen gibt es mehrere Nachahmungsfelder (*siehe Anhang, Seite A7*): Auf diesen Nachahmungsfeldern darf jeweils auch das gleiche Aktionsfeld nachgeahmt werden.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach Runde 12. Nehmt die Wertung mit Hilfe des Schreibblocks vor. Es gibt verschiedene Kategorien, in denen ihr Goldpunkte bekommt. Das Spiel gewinnt derjenige, dessen Besitzstand am Ende die meisten Goldpunkte wert ist. *(Bei Gleichstand kann es mehrere Sieger geben.)*

- **pro Nutztier und Hund 1 Gold:** Jedes Tier ist bei Spielende 1 Goldpunkt wert, auch Hunde. *(Hunde gelten nicht als Nutztiere.)*
- **pro fehlende Nutztierart -2 Gold:** Ihr solltet bei Spielende mindestens 1 Schaf, 1 Esel, 1 Wildschwein und 1 Rind haben. Für jede Tierart, die euch fehlt, werden euch -2 Goldpunkte berechnet. *(Einen Hund zu besitzen, wird nicht abverlangt.)*
- **pro Getreide ½ Gold (aufgerundet):** Es werden alle Getreidemarken gewertet, sowohl die angepflanzten als auch die, die sich in eurem Vorrat befinden. Bei Spielende gibt es für jede Getreidemarke ½ Goldpunkt. Dieser Gesamtwert wird aufgerundet.
- **pro Gemüse 1 Gold:** Es werden alle Gemüsemarken gewertet, sowohl die angepflanzten als auch die, die sich in eurem Vorrat befinden. Bei Spielende gibt es für jede Gemüsemarke 1 Goldpunkt.
- **pro Rubin 1 Gold:** Bei Spielende ist jeder Rubin 1 Goldpunkt wert.
- **pro Zwerg 1 Gold:** Bei Spielende ist jeder eigene Zwerg 1 Goldpunkt wert.



- **pro nicht belegtes Feld -1 Gold:** Jedes Feld auf eurem Heimatplan, das nicht mit einem Plättchen und/oder einem Stall belegt ist, geht mit -1 Goldpunkt in die Berechnung ein. Eure beiden Anfangshöhlen zählen als „belegte Felder“. *(Auch Höhlenräume, die nicht eingerichtet sind, gelten als belegt.)*

- **Gold für Höhleneinrichtungen, Weiden und Minen:** Zählt die vorgedruckten Goldpunkte auf euren Plättchen zusammen: Jede Einzelweide ist 2 Goldpunkte wert, jede Doppelweide 4 Goldpunkte. *(Unabhängig davon, ob und wie viele Tiere auf der Weide grasen.)* Jede Erzmine ist 3 Goldpunkte wert, jede Rubinmine 4 Goldpunkte. *(Unabhängig davon, ob ein Esel in der Mine arbeitet.)* Auf den Einrichtungsplättchen steht rechts *(direkt unter dem Namenszug)*, wie viele Goldpunkte sie wert sind.
- **Gold zusätzlich für Stuben, Lager und Kammern:** Die meisten Stuben, Lager und Kammern *(zu erkennen an der gelben Farbhinterlegung des Schriftzuges)* geben eine Bedingung vor, wie viele Goldpunkte die Einrichtungen unter festgelegten Umständen wert sind. Für die Sonderpunkte sind auf dem Schreibblock mehrere Zeilen vorgesehen: Nutzt, wenn ihr wollt, pro Einrichtung eine Zeile. *(Ihr könnt Details zu den Höhleneinrichtungen im Anhang ab Seite A3 unter „Anmerkungen zu den Einrichtungsplättchen“ nachlesen.)*

Name			
pro Nutztier und Hund	1		
pro fehlende Nutztierart	-2		
pro Getreide (aufgerundet)	½		
pro Gemüse	1		
pro Rubin	1		
pro Zwerg	1		
pro nicht belegtes Feld	-1		
Einrichtungen, Weiden, Minen			
zusätzlich für Stuben, Lager und Kammern			
bares Gold und Bettelmarken			
Gesamt			

Details zu den Sonderpunkten

- Auch für „Webstube“, „Melkstube“, „Futterkammer“, „Vorratskammer“ und „Schatzkammer“ werden die Goldpunkte unter der Rubrik „Sonderpunkte“ notiert *(auch wenn man sie an anderer Stelle verrechnen könnte)*. Bei der „Schreibkammer“ hingegen werden die Minuspunkte an den entsprechenden Stellen gestrichen.
- Wie für die „Schreibkammer“ werden auch für die Einrichtungen „Jagdstube“, „Bierstube“, „Schmiedestube“ und „Ersatzteillager“ unter „Sonderpunkte“ keine Goldpunkte notiert. Bei diesen Einrichtungen werden Waren „vor der Wertung“, also noch während des Spiels, in Goldmarken umgetauscht. *(Wer dies bis zum Ende der letzten Erntezeit vergisst, darf und sollte dies schnell nachholen, bevor die Wertung beginnt.)*



Mit der „Webstube“ bekommt ihr für eure Schafe Punkte sowohl in der Kategorie „pro Nutztier 1 Gold“ als auch in der Kategorie „Gold für Stuben“.



Mit der „Schreibkammer“ werden eure Minuspunkte in den Kategorien „pro fehlende Nutztierart -2 Gold“, „pro nicht belegtes Feld -1 Gold“ und „Bettelmarken“ reduziert.

- **bares Gold und Bettelmarken:** Die Werte auf den Marken „1 Gold“, „2 Gold“ und „10 Gold“ werden addiert und sind entsprechend viele Goldpunkte wert. Für jede Bettelmarke werden euch 3 Goldpunkte abgezogen.



SOLOREGELN

Das Solospiel wird nach Regeln für 2 bis 7 Personen gespielt – mit folgenden Ausnahmen:

Setzt in den Arbeitszeiten einen Zwerg nach dem anderen ein. Es gibt ja keine Mitspieler, auf die ihr warten müsst. Ziel des Solospiels ist es, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. (100 Punkte stellen dabei eine „Magische Grenze“ dar.) Ihr startet das Spiel mit **2 NW**.

Spielt mit den Spielplänen des Zweipersonenspiels und deckt wie in der Abbildung einige Aktionsfelder mit den Übersichtskarten ab.



Legt die Aktionsfeldkarten in **festgelegter** Reihenfolge verdeckt auf die freien Felder des Spielplans. Die folgende Tabelle zeigt, auf welches Feld welche Aktionsfeldkarte kommt:

1 Schmiedekunst	4 Kinderwunsch	7 Erzförderung	10 Erzhandel
2 Schafzucht	5 Eselzucht	8 Familienleben (Kinderwunsch → Dringender Kinderwunsch)	11 Abenteuer
3 Erzminenbau	6 Rubinminenbau	9 -	12 Rubinförderung

Deckt mit einer Zwergenkarte die beidseitige Aktionsfeldkarte „Kinderwunsch“ ab. Zu Beginn von Runde 4 wird diese Zwergenkarte aus dem Spiel genommen. Die Aktionsfeldkarte, die darunter liegt, wird dann (wenn nicht schon erfolgt) auf die Seite „Kinderwunsch“ gedreht.

Das Solospiel wird **ohne Ernteereignisse** gespielt. **Jede Runde** ab Runde 5 endet mit einer regulären Erntezeit.

Vergleich zum Zweipersonenspiel

Wie im Zweipersonenspiel wird die Aktionsfeldkarte „Erkundung“ aus dem Spiel genommen und Runde 9 entfällt. Ihr könnt das Rundenfeld 9 mit einer weiteren Zwergenkarte abdecken.

Im Gegensatz zum Zweipersonenspiel kommt schon ab Runde 1 in jeder Runde 1 Rubin auf das Aktionsfeld „Rubinabbau“.

Zum Auffüllen der Anhäufungsfelder

Prüft, bevor ihr die Anhäufungsfelder füllt, ob es Anhäufungsfelder gibt, auf denen mindestens **6 Waren** liegen. Immer wenn dies der Fall ist, müsst ihr alle Waren, die auf dem Aktionsfeld liegen, zurück in den allgemeinen Vorrat geben. Ihr könnt 1 Rubin einsetzen, um ein Anhäufungsfeld eine Runde lang davor zu schützen, dass es zwangsweise leer geräumt wird. (Dadurch können auf einem Aktionsfeld auch einmal mehr als 6 Waren liegen.)

Ansonsten gibt es keine weiteren Änderungen.

Stichwörterindex

Ackerbau 5, 14, 18
 Aktionsfeldkarte 3, 7, 24
 Anhäufungspfeil/-feld 7, 8, 24
 Baustoffe 8, 11, 17
 Bettelmarken 10, 23
 Doppelplättchen 11-13
 Eingangshöhle 2, 4, 10, 15, 20
 Einsetzfolge 8, 17, 21
 Einzelplättchen 5, 17
 Elterntiere 10

Ernährung 9, 11
 Ernteereignis/-zeit 2, 9, 10, 24
 Erntemarken 2, 7, 8, 10
 Erz 5, 12, 16, 18
 Esel 11, 18, 20
 Familienzuwachs 11, 15, 16
 Getreide/Gemüse 11, 14, 23
 Gold/Goldpunkte 11, 23
 Höhlenraum 4, 11, 13, 14, 17
 Hunde 10-12, 20
 Kampfstärke/Waffe 5, 12, 20-22

Kinderwunsch 3, 8, 9, 11, 15, 16
 (und nach der Partie)
 Landschaftsplättchen 4
 Minen 5, 12, 16, 17, 23
 Minuspunkte 6, 12, 23
 Nachahmung 12, 22
 Nährwerte 2, 9, 11
 Nutztiere 10, 12, 20, 23, 24
 Rinder 11, 17, 20
 Rubine 4, 5, 11, 12, 17-19, 22-24
 Schafe 11, 18, 20
 Ställe 2, 5, 10, 19, 20

Startspieler 2, 8, 12, 22
 Stollen/Tiefer Stollen 16
 Streifzug 21-22
 Tierhaltung 4, 5, 20
 Tiervermehrung 10
 Waffe schmieden 5, 20, 22
 Wasserquelle 12, 13
 Wertung 6, 23
 Wildschweine 10, 13, 20
 Wohnhöhle 2, 9, 14
 Zaunbau 4, 19
 Zweipersonenspiel 2, 3, 6, 8, 17