

ein Spiel von KOAL & MORPHY UND UWE ROSENBERG

Caverna FIESE FEINDE

in HÖHLENBAUERN

Grässliche Gestalten durchstreifen die Wälder, plündern eure Felder und Weiden, und bedrohen eure Familien. Nun ist es an der Zeit aufzurüsten und sich den marodierenden Orks entgegenzustellen. Harmonie und Frieden braucht das Land! Dabei müsst ihr euch auch weiterhin gegen die anderen Zwergenfamilien behaupten, schließlich sind die Ressourcen überaus knapp ...

SPIELIDEE

Bei dieser zweiten Erweiterung für Caverna muss sich jeder von euch der Bedrohung durch vier einfallende Orks stellen. Ihr könnt die Gefahr dadurch abwenden, dass ihr bewaffnete Zwerge aussendet oder die Eindringlinge durch Bestechung von ihrem Vorhaben abbringt. Wie dem auch sei, ihr müsst die Orks schleunigst loswerden, da sie andernfalls in eure Höhlen eindringen, eure Besitztümer rauben und eure Familien gefangen nehmen. Obendrein ist das Kopfgeld umso lukrativer, je eher ihr die Unholde bezwingt. Und doch sind nicht alle Orks von Natur aus böse: Weiß man richtig mit ihnen umzugehen, kann aus einem fiesen Feind auch ein gutgesinntes Wesen werden.

Kompatibilität

FIESE FEINDE ist eine eigenständige Erweiterung: Das Grundspiel wird benötigt, sie ist aber **nicht** mit der ersten Erweiterung VERGESSENE VÖLKER kompatibel und sollte nicht damit kombiniert werden. Die Eigenheiten der verschiedenen Völker der ersten Erweiterung könnten bei der zweiten Erweiterung zu erheblichen Nachteilen führen.

SPIELMATERIAL

60 Spielkarten



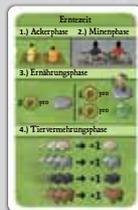
27 Bewegungskarten
(je 9 mit den Reichweiten 1, 2 und 3)



7 Verwaltungskarten
„Orkstärke“



7 neue Übersichtskarten „Streifzug-Belohnungen“



7 neue Übersichtskarten „Rubine, Erntezeit“

4 Meilensteinkarten
(nur für die Solo-Kampagne, siehe Seite 14)



8 Aktionsfeldkarten



eine mehrteilige Kopfgeldtafel:



2 Rahmenteile
(ein oberes und ein unteres Teil)



7 lange Streifen



7 kurze Streifen



1 Basis-Ablageplan



9 Ablageplan-Erweiterungen



28 Orkmarken
(mit den Buchstaben A-D in den sieben Spielfarben)



109 zusätzliche Marken „Kampfstärke“
(22x „1/2“; je 14x „3/4“, „5/6“, „7/8“, „9/10“ und „11/12“; 7x „13/14“; 4x „15/16“; 3x „17/18“, 2x „19/20“ und 1x „21/22“)



1 Marke „Zusatzork“



6 Bestechungsmarken



8 neue Erntemarken
(4 davon mit Orksymbol)



25 neue Einrichtungsplättchen



30 Fallenplättchen



4 Tafeln „Orkereignisse“

SPIELVORBEREITUNG

Gemeinsame Auslage

- Legt die Spielpläne mit den Aktionsfeldern wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben aus.
 - Deckt das Aktionsfeld „Heimarbeit“ mit der neuen Aktionsfeldkarte „Heimarbeit“ ab.
 - Deckt das Aktionsfeld „Erzabbau“ mit der passenden Seite der neuen Aktionsfeldkarte „Erzabbau“ ab. *(Eine Seite ist für das Spiel mit 1-3 Personen, die andere für das Spiel mit 4-7 Personen.)*
 - Dreht die neue Aktionsfeldkarte „Rüstkammer“ auf die passende Seite und legt sie auf den Spielplan:
 - Deckt im Spiel mit 1-3 Personen damit das Aktionsfeld „Holzlese“ ab. Legt die neuen Aktionsfeldkarten „Abholzung“ und „Nachahmung“ zurück in die Spielschachtel – sie werden nicht weiter benötigt.
 - Deckt im Spiel mit 4-7 Personen mit den neuen Aktionsfeldkarten „Rüstkammer“ und „Abholzung“ die Felder „Nachahmung“, „Abholzung“ und „Walderkundung“ auf dem Spielplan ab. Legt die neue Aktionsfeldkarte „Nachahmung“ neben den Spielplan.
 - Bereitet den Stapel mit den Aktionsfeldkarten wie im Grundspiel beschrieben vor, verwendet hierbei aber die Aktionsfeldkarten „Erzabbau“, „Rubinabbau“ und „Kinderwunsch“ aus dieser Erweiterung anstatt der gleichnamigen Karten des Grundspiels. *(Achtet darauf, bei einem Spiel mit 1-2 Personen die Aktionsfeldkarte „Erkundung“ aus dem Stapel zu entfernen.)*
- Verwendet nicht die Erntemarken des Grundspiels, sondern die der Erweiterung, und verteilt sie wie folgt am Spielplan:
 - Legt jeweils eine Erntemarke mit Orksymbol offen auf die Rundenfelder 3 und 6.
 - Im Spiel mit 1-2 Personen legt ihr eine Erntemarke ohne Orksymbol zurück in die Spielschachtel.
 - Mischt die restlichen Erntemarken und verteilt sie verdeckt auf den Rundenfeldern 7-12, wobei ihr Feld 9 im Spiel mit 1-2 Personen auslasst.
- Verwendet nicht die Karte „Ernteereignisse“ des Grundspiels, sondern geht wie folgt vor:
 - Legt die vier Tafeln „Orkereignisse“ in einer Reihe neben den Spielplänen aus.
 - Mischt die sechs Bestechungsmarken und legt jeweils eine davon offen auf das vorgesehene Feld der vier Tafeln. *(Legt die übrigen zwei Bestechungsmarken zurück in die Spielschachtel – sie werden nicht weiter benötigt.)*
- Verwendet nicht die Ablagepläne des Grundspiels, sondern geht wie folgt vor:
 - Legt den Basis-Ablageplan neben die Spielplanauslage.
 - Wählt **pro Person** zufällig eine Ablageplan-Erweiterung und legt die gewählten Erweiterungen an den Basis-Ablageplan, wodurch ein großer Ablageplan entsteht. *(Legt die übrigen Erweiterungen zurück in die Spielschachtel – sie werden nicht weiter benötigt.)*





c. Legt die abgebildeten Einrichtungs- und Fallenplättchen auf die passenden Felder des Ablageplans. Legt sämtliche Wohnhöhlen und von jedem anderen Plättchen, das es mehrfach gibt, **eines pro Person** ab.

5. Bereitet die Kopfgeldtafel wie folgt vor:

- Legt das untere Rahmenteil in die Nähe der Spielpläne.
- Mischt die langen Streifen und wählt dann gemäß der untenstehenden Tabelle eine bestimmte Anzahl an Streifen zufällig aus. Legt den ersten Streifen oberhalb des Rahmenteils an, alle weiteren darüber.

Anzahl Personen	1-2	3	4	5	6-7
Anzahl Streifen	1	2	3	4	5

- Wiederholt diesen Schritt mit den kurzen Streifen und legt jeweils einen rechts an jeden langen Streifen an. (*Die Nummern auf der Rückseite der Streifen müssen nicht übereinstimmen!*)
 - Legt dann das obere Rahmenteil an, um die Kopfgeldtafel abzuschließen. Legt die übrigen kurzen und langen Streifen zurück in die Spielschachtel – sie werden nicht weiter benötigt.
 - Legt die gelben Einrichtungsplättchen auf den kurzen Streifen wie darauf vorgegeben ab.
6. Sortiert die Bewegungskarten nach ihren Rückseiten und legt sie bereit.
7. Legt alle Waren, Landschaftsplättchen, Kampfstärkemarken sowie sonstiges allgemeines Spielmaterial in Griffweite aus.

Persönliche Auslage

- Bereitet eure persönliche Auslage wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben vor.
- Die Übersichtskarten des Grundspiels werden nicht verwendet. Nehmt euch stattdessen je eine neue Übersichtskarte „Streifzug-Belohnungen“ sowie „Rubine, Erntezeit“ aus dieser Erweiterung.
- Nehmt euch die vier Orkmarken in eurer Spielfarbe. Legt drei Orkmarken auf die oberste Reihe der Waldfelder eures Heimatplans: links „Ork A“, in der Mitte „Ork B“ und rechts „Ork C“. Die Marke „Ork D“ kommt erst später ins Spiel – haltet sie griffbereit.
- Nehmt euch eine Verwaltungskarte „Orkstärke“. Entscheidet gemeinsam, mit welcher Seite ihr in dieser Partie spielen wollt. Legt dann entsprechend den Abbildungen auf der Karte die passenden Kampfstärkemarken darauf. (*Eine Kartenseite zeigt Orks der Kampfstärken 5, 7, 9 und 12; die andere Seite zeigt anspruchsvollere Gegner mit Kampfstärken von 7, 9, 11 und 14.*)

Tipp: Wer im Vergleich zu den anderen bereits über mehr Spielerfahrung verfügt, kann sich ein Handicap auferlegen und im Gegensatz zu den weniger Erfahrenen mit der anspruchsvolleren Seite der Verwaltungskarte spielen.

5. Bestimmt zufällig, wer beginnt, und nehmt euch eure Nährwerte, wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben.

ÜBERBLICK

Zu Beginn des Spiels befinden sich drei Orks auf den obersten drei Waldfeldern eures Heimatplans. Diese Orks bewegen sich während der vier Orkereignisse umher und entfernen dabei eure Tiere und Ackerfrüchte. Irgendwann schaffen es die Orks womöglich, in eure Höhlen einzudringen, dabei Erz und Rubine aus euren Minen zu stehlen und eure Zwerge gefangen zu nehmen. Am Ende des zweiten Orkereignisses schließt sich den Orks ein vierter Artgenosse an – der mächtigste von allen.



Zum Glück habt ihr drei Möglichkeiten, um mit den Orks fertig zu werden:

- Während eines Streifzugs könnt ihr einen bewaffneten Zwerg, begleitet von einer beliebigen Anzahl an Hunden, in den Kampf gegen einen Ork schicken.
- Ihr könnt den Orks in euren Wäldern und auf euren Wiesen Fallen stellen.
- Während eines Orkereignisses könnt ihr die Orks mit Waren bestechen. Bietet ihr ihnen genug an, dann ziehen sie ab.



Sobald ein Ork euren Heimatplan verlässt, erhaltet ihr eine Belohnung von der Kopfgeldtafel. Um die Bedrohung durch Orks abzuwenden, müsst ihr sie nicht zwangsläufig bekämpfen. Wenn ihr einen Ork in einer Falle festhaltet und ihm eine Wohnhöhle anbietet, dann schließt er sich eurer Sache an und arbeitet fortan mit euch zusammen.



Diese Erweiterung bringt nicht nur die Orks ins Spiel, sie ändert auch die Funktionsweise der Minen. Wenn ihr eine Mine in eure Höhle legt, kommen die Waren (*Erz oder Rubin*), die es neben dem entsprechenden Plättchen zusätzlich gibt, nicht wie üblich in euren persönlichen Vorrat, sondern in die Mine, d. h., auf das Plättchen. Das modifizierte Aktionsfeld „Erzabbau“ erlaubt es euch, weitere Waren in eure Minen zu legen. Um diese Waren in euren Vorrat zu verschieben, braucht ihr während der neuen **Minenphase** der Erntezeit Esel in den betreffenden Minen.

2.) **Minenphase**



SPIELVERLAUF

CAVERNA: FIESE FEINDE lässt sich mit 1-7 Personen spielen. Soweit nicht anderweitig beschrieben, gelten alle Regeln des Grundspiels unverändert fort. Die nachfolgenden Regeln beziehen sich auf **jede** Personenzahl (*einschließlich des Solospiels*). Beachtet für das Solospiel die zusätzlichen Kampagnenregeln auf Seite 14-15.

Änderungen bei den Aktionsfeldern



Rüstkammer

Das Aktionsfeld „Rüstkammer“ ersetzt die Aktionsfelder „Holzlese“ und „Walderkundung“. Im Spiel mit 1-3 Personen häuft sich dort 1 Holz pro Runde an, im Spiel mit 4-7 Personen ein Nährwert pro Runde. Zusätzlich erlaubt es einem unbewaffneten Zwerg, der dieses Aktionsfeld nutzt, eine Waffe aus Holz zu „schmieden“ (*sprich eine Keule zu schnitzen*), indem er bis zu 4 Holz für eine Waffe gleicher Stärke ausgibt. Anders als die Aktionsfelder, bei denen ihr eine Waffe aus Erz schmiedet, bietet die Rüstkammer **nicht** die Möglichkeit, gleich im Anschluss einen Streifzug durchzuführen.

Anmerkung: Im Spiel mit 1-3 Personen könnt ihr ein durch diese Aktion erworbenes Holz für die Aktion „eine Waffe schmieden“ nutzen.



Erzminenbau

Nachdem ihr die Erzmine in eurer Höhle platziert habt, erhaltet ihr 3 Erz aus dem allgemeinen Vorrat und legt es auf das Plättchen (*nicht in euren Vorrat*). Ihr könnt das Erz während der **Minenphase** der Erntezeit fördern (*sprich einsammeln*) und in euren Vorrat legen, sofern ihr einen Esel in dieser Mine haltet. (*Für Einzelheiten siehe Seite 13.*) Ihr könnt das Erz nicht verwenden, solange es sich in eurer Mine befindet.





Rubinminenbau

Wenn ihr die Rubinmine auf einen **tiefen Stollen** legt, erhaltet ihr 1 Rubin aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf das Plättchen (*nicht in euren Vorrat*). Ihr könnt den Rubin während der **Minenphase** der Erntezeit fördern (*sprich einsammeln*), sofern ihr einen Esel in dieser Mine haltet. (*Für Einzelheiten siehe Seite 13.*) Ihr könnt den Rubin nicht verwenden, solange er sich in eurer Mine befindet.

Anmerkung: Wenn ihr die Mine auf einen einfachen Stollen legt, dann legt ihr keinen Rubin auf das Plättchen.



Erzabbau

Nehmt das auf diesem Feld angehäufte Erz und legt es **in euren Vorrat**. Zusätzlich könnt ihr eure Minen wie nachfolgend beschrieben aufstocken.

Minen aufstocken

Legt jeweils 2 Erz aus dem allgemeinen Vorrat in bis zu 2 Erzminen und jeweils 1 Rubin aus dem allgemeinen Vorrat in bis zu 2 Rubinminen. Die Minen müssen dabei nicht leer sein. Legt zu den bereits vorhandenen Waren die neuen einfach dazu. Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl an Waren in einer Mine.



Heimarbeit

Nehmt euch einen Hund aus dem allgemeinen Vorrat und stellt ihn auf euren Heimatplan. Zusätzlich könnt ihr entweder einen Höhlenraum einrichten oder eine Falle stellen.

Höhlenraum einrichten

Beim Einrichten eines Höhlenraums habt ihr Zugriff auf alle noch vorhandenen Plättchen der oberen und mittleren Reihe des Ablageplans. Nachdem ihr alle vier Orks auf eurem Heimatplan besiegt und/oder mit ihnen „Freundschaft“ geschlossen habt, könnt ihr zudem auf alle gelben Einrichtungsplättchen auf der Kopfgeldtafel zugreifen.



Falle stellen

Bezahlt die Kosten einer verfügbaren Falle der unteren Reihe des Ablageplans und platziert sie mit der **aktiven Seite (Vorderseite)** nach oben auf ein **leeres Wald- oder Wiesenfeld** eures Heimatplans. Im Gegensatz zu den anderen Plättchen muss die Falle **nicht** an den Höhleneingang oder andere Plättchen grenzen. Weitere Plättchen könnt ihr aber angrenzend zur Falle legen. Deckt ihr ein Nährwert- oder Wildschweinsymbol mit einer Falle ab, erhaltet ihr sofort den entsprechenden Bonus.



Kinderwunsch

Hier könnt ihr entweder einen Höhlenraum einrichten oder eine Falle stellen oder die Aktion „Familienzuwachs“ durchführen. Beim Einrichten habt ihr die Wahl aus allen euch zur Verfügung stehenden Einrichtungsplättchen, nicht nur aus den Wohnhöhlen wie im Grundspiel. (*Einzelheiten zu den verfügbaren Einrichtungsplättchen und zum Fallenstellen werden in den Kästen weiter oben erläutert.*)



Dringender Kinderwunsch

Hier könnt ihr entweder einen Höhlenraum einrichten oder eine Falle stellen oder 3 Gold nehmen. Wenn ihr die Aktion „1 Höhlenraum einrichten“ oder „1 Falle stellen“ auswählt, könnt ihr danach außerdem die Aktion „Familienzuwachs“ durchführen. Beim Einrichten habt ihr die Wahl aus allen euch zur Verfügung stehenden Einrichtungsplättchen, nicht nur aus den Wohnhöhlen wie im Grundspiel. (*Einzelheiten zu den verfügbaren Einrichtungsplättchen und zum Fallenstellen werden in den Kästen weiter oben erläutert.*)

Neue Streifzug-Belohnungen

Die neuen Übersichtskarten „Streifzug-Belohnungen“ dieser Erweiterung zeigen drei neue Optionen, die euch bei einem Streifzug zur Verfügung stehen:

Ork bekämpfen

Wichtig! Wählt ihr diese Streifzug-Belohnung, dann muss es die **letzte** Belohnung sein, die ihr auswählt.

Wenn ihr in der Lage seid, einen Ork zu besiegen, könnt ihr den Zwerg, der den Streifzug unternimmt, in den Kampf gegen einen Ork schicken. Der Zwerg kann dabei **beliebig viele Hunde** mitbringen, sogar einen, der erst im Rahmen dieses Streifzuges erworben wurde. Jeder Hund erhöht die Kampfstärke des Zwergs um **+1**.

Um einen Ork zu **besiegen**, muss die Kampfstärke des Zwergs, zuzüglich der mitgeführten Hunde, größer oder gleich der Stärke des Orks sein. Ist dies nicht der Fall, müsst ihr entweder einen anderen Ork oder letztlich eine andere Streifzug-Belohnung wählen.

Ist ein Ork besiegt, **reduziert** ihr die Waffenstärke des kämpfenden Zwergs um die Stärke des besiegten Orks. Für jeden Hund, den ihr abgibt, reduziert sich die Waffenstärke um eins weniger. Ist eure Waffenstärke kleiner als die Orkstärke, dann **müsst** ihr Hunde abgeben, um die Differenz auszugleichen. Ihr könnt auch die gesamte Orkstärke mit Hunden begleichen (*wenn ihr denn so viele habt*), damit sich die Waffenstärke eures Zwergs nicht reduziert. Ihr könnt nicht mehr Hunde ausgeben, wie euer Ork stark ist.

Anmerkungen:

- Selbst wenn der kämpfende Zwerg und die mitgeführten Hunde stark genug sind, um zwei oder mehr Orks auf einmal zu besiegen, könnt ihr dennoch nur einen Ork pro Streifzug bekämpfen.
- Hat euer Zwerg am Ende des Kampfes keine Waffe mehr, dann erhöht sich die Waffenstärke nach dem Streifzug auch **nicht** um eine Stufe. (*Es gibt keine Steigerung von 0 auf 1.*)
- Wenn ihr Hunde abgibt, die Schafe hüten, so müsst ihr die Schafe sofort anderweitig unterbringen oder gegen Nährwerte eintauschen.
- Obwohl es eine Stärkemarkke für Ork D auf der Verwaltungskarte „Orkstärke“ gibt, kann Ork D erst ab der 7. Runde bekämpft werden. (*Ork D erscheint am Ende der 6. Runde auf eurem Heimatplan.*)

Danach erhaltet ihr für den besiegten Ork eine Belohnung von der Kopfgeldtafel. (*Für Einzelheiten siehe „Die Kopfgeldtafel“ auf Seite 8.*)



Beispiel: Du schickst einen Zwerg mit Waffenstärke 4 sowie 3 Hunde in den Kampf gegen Ork A, dessen Stärke 5 beträgt. Deine gesamte Waffenstärke beträgt $4+3=7$. Du hast nun drei Optionen:



- Gib einen Hund ab und verliere die Waffe. Somit ist dein Zwerg unbewaffnet und die Waffenstärke erhöht sich nach dem Streifzug nicht.



- Gib 2 Hunde ab und reduziere die Waffenstärke um 3, womit diese nun 1 beträgt, aber dank der automatischen Erhöhung sofort auf 2 ansteigt.



- Gib alle 3 Hunde ab und reduziere die Waffe um 2, womit die Waffenstärke nach der automatischen Erhöhung 3 beträgt.



Falle stellen

Siehe Kasten „Falle stellen“ auf Seite 5.

Minen aufstocken

Siehe Kasten „Minen aufstocken“ auf Seite 5.

Fallen

Fallen stellen eine weitere Möglichkeit dar, Orks abzuwehren. Sie werden im Waldteil des Heimatplans platziert. Sie gelten **nicht** als Einrichtungsplättchen und können nur durch die Aktion „Falle stellen“ ausgelegt werden. Zu diesem Zweck erlauben es euch die Aktionsfelder „Heimarbeit“, „Kinderwunsch“ und „Dringender Kinderwunsch“ neben anderen Aktionen, entweder einen Höhlenraum einzurichten oder eine Falle zu stellen. Außerdem gibt es eine neue Streifzug-Belohnung ab Kampfstärke 5, die diese Möglichkeit vorsieht. (Für Einzelheiten siehe den Kasten „Falle stellen“ auf Seite 5.)

Es gibt drei Arten von Fallen:



K.O.-Fallen, d. h. Fallen, die einen Ork sofort besiegen: Diese Fallen sind auf eine bestimmte Stärke nach oben begrenzt und lösen nur aus, wenn ein Ork gleicher oder niedrigerer Stärke in die Falle gerät. Sobald dies geschieht, erhaltet ihr wie üblich eine Belohnung. (Für Details siehe „Die Kopfgeldtafel“ auf Seite 8.)



Schwächungsfallen, d. h. Fallen, welche die Stärke eines Orks reduzieren: Diese Fallen erleichtern es euch, Orks zu besiegen. Einige dieser Fallen sind sogar in der Lage, einen Ork direkt zu besiegen, wenn seine Stärke bereits niedrig genug ist. (Für Einzelheiten dazu, was passiert, wenn ein Ork besiegt wird, siehe „Die Kopfgeldtafel“ auf Seite 8.)



Haltefallen, d. h. Fallen, welche die Bewegung eines Orks sofort beenden und ihn bis zur nächsten Bewegungsphase dort festhalten. Mit einer solchen Falle und einer geeigneten Wohnhöhle ist es möglich, den Ork umzustimmen und ihn dazu zu bringen, für euch zu arbeiten. (Für Einzelheiten siehe „Gutgesinnte Orks“ auf Seite 9.) Jede dieser Fallen kann höchstens einen Ork auf- bzw. festhalten. Jeder weitere Ork im gleichen Feld wird nicht von der Falle festgehalten (und das wird er auch so lange nicht, bis er aktiv in die Falle geht, nachdem der vorher dort festgehaltene Ork sich befreit hat).

Fallen auf eurem Heimatplan bleiben bis Spielende dort liegen. Ihr könnt sie nicht überbauen, auch nicht, wenn sie inaktiv geworden sind. Das Feld, auf dem sie liegen, gilt als genutzt, selbst wenn die Falle nicht auslöst. Fallen lösen nur dann aus, wenn ein passender Ork hineingerät. Ist ein Ork zu stark, um die Falle auszulösen, so bleibt sie weiterhin aktiv, bis ein passender Ork in die Falle geht.

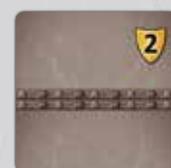
Bis auf die „Permafalle“ (siehe unten) lösen alle Fallen nur einmal aus. Sobald eine Falle **inaktiv** wird, dreht ihr sie auf die andere Seite. K.O.- und Schwächungsfallen werden inaktiv, sobald sie auslösen, d. h., wenn ein passender Ork hineingerät. Haltefallen werden hingegen nur dann inaktiv, wenn ihr mit dem dort festgehaltenen Ork „Freundschaft schließt“ (indem ihr dem Ork einen Höhlenraum in eurer Höhle zur Verfügung stellt und er somit als gutgesinnt gilt). Sollte sich der Ork während seiner nächsten Bewegung aus der Falle befreien, so bleibt die Haltefalle für den nächsten Ork, der dort hineingerät, aktiv (was auch derselbe Ork sein kann, falls er erneut in diese Falle geht).

Beispiel: Die Fallgrube kann einen Ork mit einer Stärke von maximal 8 besiegen. Der hier gezeigte Ork ist zu stark, damit bleibt die Falle aktiv.



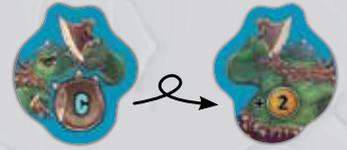
Anmerkungen:

- Lediglich inaktive Fallen sind bei der Wertung Goldpunkte wert. Fallen, die bis zum Spielende nicht ausgelöst wurden, sind keine Punkte wert. Da das von der Falle genutzte Feld als belegt gilt, verliert ihr am Spielende für dieses Feld keine Siegpunkte, ungeachtet dessen ob die Falle inaktiv ist oder nicht.
- Die „Permafalle“ bleibt immer aktiv und reduziert die Stärke jedes Orks, der sie betritt, um 3. Da die Falle niemals inaktiv wird, erhaltet ihr für sie am Spielende keine Goldpunkte.



Die Kopfgeldtafel

Entfernt, sobald ihr einen Ork besiegt habt, seine Kampfstärkemarkke von der Verwaltungskarte und legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Entfernt auch die Orkmarke von eurem Heimatplan und legt sie **entweder** auf die Kopfgeldtafel, wodurch ihr eine Belohnung erhaltet, **oder** nehmt euch Gold entsprechend dem auf der Rückseite der Marke abgedruckten Betrag (1 oder 2 Gold).



Entscheidet ihr euch für die Belohnung, dann legt den besiegten Ork auf ein unbelegtes Feld auf der linken Seite der Kopfgeldtafel – in eine passende Spalte, so wie am oberen Rahmenteil dargestellt:

- Ork A kann nur in die erste Spalte gelegt werden.
- Ork B kann in eine der beiden linken Spalten gelegt werden.
- Ork C kann in eine der drei linken Spalten gelegt werden.
- Ork D kann in jede der vier Spalten gelegt werden.



Es spielt keine Rolle, auf welches Feld einer Spalte ihr den Ork platziert – ihr habt aus den unbelegten Feldern freie Auswahl. Beachtet, dass es nicht genug Felder für alle Orks im Spiel gibt. Ist kein passendes Feld mehr übrig, müsst ihr euch für den besiegten Ork Gold nehmen.

Beispiel: Du hast soeben Ork B besiegt. Jetzt darfst du dir die Belohnung dafür nehmen. Du entscheidest dich dafür, die Orkmarke auf das Feld „Kaufmann“ in der dritten Reihe der zweiten Spalte zu legen und erhältst dafür 1 Getreide und 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat. Wären alle Felder der ersten und zweiten Spalte belegt, erhieltest du lediglich 1 Gold für den besiegten Ork so, wie auf der Rückseite der Orkmarke abgedruckt.



Gelbe Einrichtungsplättchen

Auf der rechten Seite der Kopfgeldtafel gibt es zwei Spalten mit gelben Einrichtungsplättchen, die bei der Wertung am Ende des Spiels Bonuspunkte bringen. Ihr könnt diese Plättchen so lange **nicht** erwerben, **bis** ihr alle vier fiesen Orks auf eurem Heimatplan losgeworden seid – indem ihr sie besiegt (im Kampf oder durch Bestechung, siehe auf Seite 11) und/oder mit ihnen „Freundschaft“ schließt (siehe „Gutgesinnte Orks“ auf der rechten Seite).

Sobald ihr die letzte Kampfstärkemarkke von eurer Verwaltungskarte entfernt, erhaltet ihr Zugriff auf alle noch vorhandenen gelben Einrichtungsplättchen auf der Kopfgeldtafel. Um eines zu erwerben, müsst ihr wie gewohnt die Aktion „Wohnhöhle einrichten“ nutzen.

Beachtet: Für den Zugriff auf die gelben Einrichtungsplättchen spielt es keine Rolle, ob ihr eure besiegten Orks auf der Kopfgeldtafel abgelegt habt. Da ihr hierfür alle vier fiesen Orks loswerden müsst und Ork D erst am Ende von Runde 6 ins Spiel kommt, habt ihr vor Runde 7 keinen Zugriff auf die gelben Einrichtungsplättchen.



Beispiel: In den vorherigen Runden hast du erfolgreich Ork A und Ork B besiegt und es geschafft, Ork C mit Hilfe einer „Haltefalle“ umzustimmen. Schließlich wird es Zeit, Ork D zu besiegen, damit du gelbe Einrichtungsplättchen erwerben kannst.

Du zahlst einen Rubin, um eine 4er-Streifzugaktion durchzuführen, bevor es jemand anderes tut. Zunächst bezahlst du ein Holz, um eine Weide zu bauen, auf der deine Hunde deine Schafe bewachen. Dann nimmst du einen weiteren Hund und ein Rind, das du direkt in 3 Nährwerte umwandelst. Schließlich nutzt du deine beiden Hunde und deine Waffe, um Ork D zu bekämpfen.

Da du zwei Hunde verloren hast, musst du sofort deine Schafe anderswo unterbringen oder sie in Nährwerte umwandeln: Du entscheidest dich dafür, zwei Schafe auf der gerade gebauten Weide zu halten und den neuen Hund gemeinsam mit dem übrigen Schaf auf der nun ungenutzten Wiese zu platzieren.

Als Belohnung entscheidest du dich dafür, ein nicht besetztes Aktionsfeld zu nutzen und wählst die Aktion „Heimarbeit“, um sofort ein gelbes Einrichtungsplättchen zu bauen.



Gutgesinnte Orks

Eine weitere Möglichkeit, fiese Orks loszuwerden, besteht darin, sie in einer **Haltefalle** (siehe „Fallen“ auf Seite 7) einzufangen und ihnen einen **Raum** in eurer Höhle einzurichten – z. B. die „Orkwohnhöhle“, die in jeder Partie mit dieser Erweiterung zur Verfügung steht. Weitere Orkwohnhöhlen mit besonderen Fähigkeiten stehen gegebenenfalls in der jeweils obersten Reihe der Ablageplan-Erweiterungen zur Verfügung.



Ein Ork, der durch eine Haltefalle festgehalten wird, zieht **sofort** in eine verfügbare Orkwohnhöhle ein und wird zu einem sogenannten **gutgesinnten Ork**. Ist zu dem Zeitpunkt, an dem der Ork gefangen wird, keine Orkwohnhöhle verfügbar, habt ihr bis zum nächsten Orkereignis Zeit, eine einzurichten. (Orks befreien sich aus Haltefallen, wenn sie sich das nächste Mal bewegen.) Richtet ihr eine Orkwohnhöhle ein, bevor ihr einen Ork fangt, so zieht der nächste Ork, den ihr mit einer Haltefalle fangt, sofort in diese ein.

Sobald ein Ork zu einem gutgesinnten Ork wird, entfernt ihr seine Kampfstärkemarken von der Verwaltungskarte. Ihr könnt den nun gutgesinnten Ork als zusätzlichen Arbeiter einsetzen, sogar schon in der Runde, in der er bei euch eingezogen ist. Zieht er während eines Orkereignisses ein, könnt ihr den Ork ab der nächsten Runde einsetzen.



Beispiel: Du hast einen Ork erfolgreich im Fangnetz gefangen. Es ist an der Zeit, ihm einen Höhlenraum einzurichten, damit der Ork sich dir anschließen kann. Sobald du die Orkwohnhöhle in deine Höhle gelegt hast, zieht der gefangene Ork dort ein und kann auch sofort mitarbeiten, d. h., du kannst ihn noch in dieser Runde einsetzen!



Beachtet: Wenn ein Ork gutgesinnt wird, erhaltet ihr für ihn **weder** eine Belohnung von der Kopfgeldtafel **noch** Gold. Gutgesinnte Orks zählen jedoch bei der Wertung genau wie Zwerge jeweils 1 Goldpunkt. Es ist nicht möglich, einen gutgesinnten Ork nachträglich zu bekämpfen (um beispielsweise eine Belohnung von der Kopfgeldtafel zu erhalten).

Gutgesinnte Orks einsetzen

Gutgesinnte Orks kommen bei der Einsetzfolge erst **am Schluss** dran: Zuerst setzt ihr eure Zwerge ohne Waffen ein, danach Zwerge mit Waffen (zunächst die schwächeren, dann die stärkeren) und schließlich eure gutgesinnten Orks in beliebiger Reihenfolge. Wie immer könnt ihr **einen Rubin ausgeben**, um diese Regel außer Kraft zu setzen und einen gutgesinnten Ork vorzuziehen.



Anna



Bea



Claudia

Beispiel: In einem Spiel zu dritt haben Anna (Startspielerin), Bea und Claudia die abgebildeten Zwerge und Orks. Die Runde läuft wie folgt ab:

1. Spielzug: Anna (Zwerg Nr. 1), Bea (1 Rubin → Zwerg Nr. 3), Claudia (Zwerg Nr. 1)
2. Spielzug: Anna (Zwerg Nr. 2), Bea (Zwerg Nr. 1), Claudia (Zwerg Nr. 2)
3. Spielzug: Anna (Ork), Bea (Zwerg Nr. 2), Claudia (Ork)
4. Spielzug: Bea (Ork)

Gutgesinnte Orks müssen noch viel über die Lebensweise der Zwerge lernen, deshalb können sie auf Aktionsfeldern **lediglich** die Waren einsammeln, die sich dort **angehäuft** haben. Bis auf den Ork, der in der „Orkarbeiterwohnhöhle“ wohnt, können Orks keine anderweitigen Aktionen ausführen, die ein Aktionsfeld sonst noch vorsieht.

Beispiel: Du platzierst einen gutgesinnten Ork auf das Aktionsfeld „Sohlenbau“, um die vier Steine, die sich dort angehäuft haben, einzusammeln. Leider darfst du kein Doppelpfännchen platzieren, es sei denn, der Ork kommt aus der „Orkarbeiterwohnhöhle“.



Beachtet: Einzelheiten zu den Orks mit Spezialfähigkeiten findet ihr im Anhang auf Seite 16-17.

Gutgesinnte Orks ernähren

Gutgesinnte Orks benötigen in der Ernährungsphase jeweils **1 Nährwert**, egal ob sie über eine Spezialfähigkeit verfügen oder nicht.

Beachtet: Wenn es euch vor dem Ende der 4. Runde gelingt, einen Ork freundlich zu stimmen, müsst ihr für ihn während der Ernährungsphase am Ende der 4. Runde einen Nährwert bezahlen.



Orkereignisse

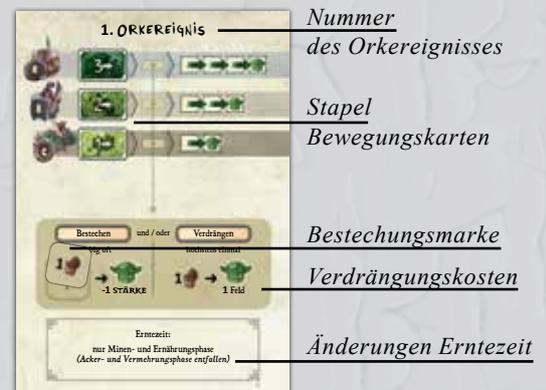
Es gibt 8 Erntemarken auf dem Spielplan, vier davon sind Orkereignisse. Bei jedem Orkereignis bewegen sich die Orks auf eurem Heimatplan und bringen Unheil. Das erste und zweite Orkereignis findet stets am Ende der 3. bzw. 6. Spielrunde statt. Das dritte und vierte Orkereignis findet irgendwann in den Spielrunden 7 bis 12 statt, sobald die Erntemarken mit Orksymbol aufgedeckt werden.



Neben dem Spielplan gibt es vier Tafeln „Orkereignisse“, die genau beschreiben, was während eines jeden Orkereignisses passiert und in welcher Form die darauffolgende Erntezeit stattfindet. Die Tafeln zeigen auch, welche Waren ihr benötigt, um die Orks zu bestechen oder zu verdrängen. Diese Informationen stehen von Anfang an zur Verfügung. Die Tafeln werden durch die Erntemarken mit Orksymbol in numerischer Reihenfolge aktiviert (die erste Erntemarke aktiviert Tafel 1, die zweite Tafel 2 usw.).

Während eines jeden Orkereignisses werden die Orks – einer nach dem anderen – in alphabetischer Reihenfolge aktiviert. Für jeden **fiesen** Ork, der sich noch auf eurem Heimatplan befindet, müsst ihr die folgenden drei Schritte in der vorgegebenen Reihenfolge durchführen:

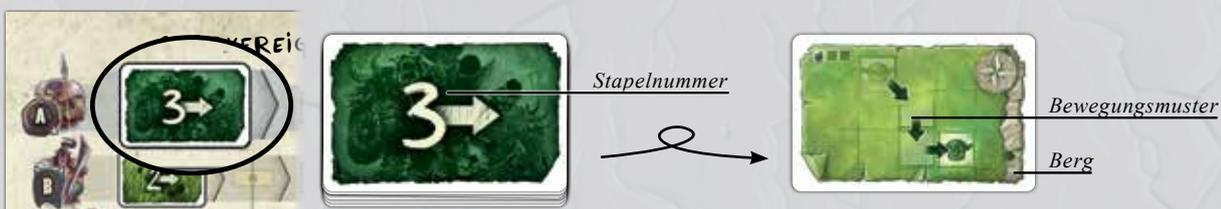
1. Bewegungskarte ziehen
2. Ork bestechen oder verdrängen
3. Ork bewegen



Ihr müsst zunächst alle drei Schritte für einen Ork abhandeln, bevor ihr mit dem nächsten Ork fortfahren könnt. Im Normalfall können diese Schritte von allen **gleichzeitig** durchgeführt werden. Falls nötig, führt ihr sie in Spielreihenfolge durch. (Dies kann nötig sein, wenn mehrere Personen einen Ork mittels Bestechung oder Fallen besiegen, siehe nächste Seite.)

1. Bewegungskarte ziehen

Mischt den Stapel der Bewegungskarten, der für den aktiven Ork gilt, wie auf der aktuellen Tafel angegeben, und zieht dann jeweils eine Karte davon. Befindet sich der aktive Ork nicht mehr in eurem Wald, so braucht ihr keine Karte für ihn zu ziehen. Legt dann die gezogene Karte offen vor euch ab. Sie zeigt das Bewegungsmuster des aktiven Orks; die Nummer des Kartenstapels gibt an, wie viele Schritte dieses Muster umfasst. Dreht die Karte so, dass sich die Abbildung des Bergs auf der **rechten Seite** der Karte befindet.



Beispiel: Während des ersten Orkereignisses bewegt sich Ork A drei Felder weit, also ziehen alle je eine Bewegungskarte vom Stapel „3“ und erhalten somit eine Vorschau auf das Bewegungsmuster des Orks.

Beachtet: Für jeden Ork wird der entsprechende Bewegungskartenstapel neu gemischt. Dann ziehen alle ihre eigene Karte – die Orks stimmen ihre Bewegungen nicht aufeinander ab.

Befindet sich der Ork bereits **in eurer Höhle** (aufgrund eines vorherigen Durchbruchs, siehe unten), überspringt ihr diesen Schritt einfach und fährt mit dem nächsten fort.

Wichtig! Bewegt den Ork noch nicht! Ihr könnt einen Ork vor seiner Bewegung nämlich noch bestechen oder verdrängen.

2. Ork bestechen oder verdrängen

Bevor der Ork seine Bewegung ausführt, kann er bestochen oder auf ein anderes Feld verdrängt werden. Um den Ork zu bestechen, könnt ihr eine beliebige Anzahl an Waren von der Sorte abgeben, die auf der **Bestechungsmarke** der aktuellen Ereignistafel angezeigt wird. Tut ihr dies, so reduziert ihr die Stärke des aktiven Orks um die gleiche Zahl und ersetzt seine Kampfstärkemarke auf der Verwaltungskarte entsprechend.

Reduziert ihr seine Stärke auf 0, gilt der Ork als besiegt und ihr erhaltet wie üblich eine Belohnung von der Kopfgeldtafel bzw. Gold (*siehe „Kopfgeldtafel“ auf Seite 8 für Einzelheiten*). Besiegen mehrere von euch einen Ork, dann nehmt ihr euch die Belohnungen in Spielreihenfolge.

Beispiel: Die aktuelle Bestechungsmarke zeigt Stein. Du gibst 3 Steine ab, um die Stärke von Ork A von 5 auf 2 zu reduzieren. Ork A wird sich zwar weiterhin bewegen, lässt sich aber später einfacher besiegen.



Beachtet: Ihr könnt den aktiven Ork selbst dann noch bestechen, wenn er sich schon in eurer Höhle befindet (*aufgrund eines vorherigen Durchbruchs, siehe unten*).

Befindet sich der aktive Ork noch **in eurem Wald**, könnt ihr ihn zusätzlich – oder alternativ – **verdrängen**. Die **Verdrängungskosten** dafür seht ihr auf der aktuellen Orkereignis-Tafel. Bezahlt ihr diese, könnt ihr den Ork **höchstens ein Feld** weit in jede Richtung verdrängen, auch diagonal.

- Drängt ihr einen Ork in eine passende Falle, dann löst diese sofort mit den üblichen Folgen aus (*siehe „Fallen“ auf Seite 7 für weitere Einzelheiten*). Besiegen mehrere von euch einen Ork auf diese Weise, nehmt ihr euch die Belohnungen in Spielreihenfolge.
- Drängt ihr den Ork auf ein Feld mit Tieren oder Ackerfrüchten, dann entfernt der Ork diese (*siehe auch „Ork bewegen“ weiter unten*).
- Drängt ihr einen Ork auf ein Feld, auf dem schon ein anderer Ork ist, passiert soweit nichts – Orks können sich dasselbe Feld auf eurem Heimatplan teilen.
- Drängt ihr einen Ork in eure Höhle (*durch den Höhleneingang*), so besetzt er dort entsprechend den Regeln für den „Durchbruch“ sofort ein Feld (*siehe unten*).
- Es ist nicht möglich, einen Ork über den Rand eures Heimatplans hinauszudrängen.

Beispiel: Es war ja klar, dass du die einzige Bewegungskarte in Stapel „3“ ziehst, die es Ork A erlaubt, deine vor ihm aufgebaute Falle zu umgehen ... Also beschließt du, 1 Holz (wie auf der aktuellen Ereignistafel gefordert) abzugeben, um den Ork zu verdrängen, indem du ihm einen kleinen Schubs nach unten gibst – direkt in die Falle. (Ork A ist damit besiegt – siehe „Giftpfeile“ im Anhang auf Seite 18.)



Beachtet: Während ihr bei einem Orkereignis einen Ork auch mehrfach bestechen könnt, könnt ihr pro Orkereignis jeden Ork **nur jeweils einmal** verdrängen. Orks, die bereits in eure Höhle eingedrungen sind und sich nun innerhalb dieser befinden, können nicht verdrängt werden.

Führt eine dieser Aktionen (*Bestechen und/oder Verdrängen*) dazu, dass der Ork vom Heimatplan entfernt wird oder in eine passende Haltefalle gedrängt wird, dann überspringt ihr den nächsten Schritt und legt die Bewegungskarte zurück auf den Stapel.

3. Ork bewegen

Befindet sich der aktive Ork noch immer **im Wald** und ist er nicht in eine Haltefalle getappt, müsst ihr ihn schließlich entsprechend dem Bewegungsmuster auf der gezogenen Bewegungskarte versetzen. Die Bewegung beginnt stets an der aktuellen Position des Orks. Ihr müsst jeden Schritt des Musters **einzel**n nacheinander ausführen und dabei die folgenden Regeln beachten:

- Der Ork kann sich auf jedes Waldfeld bewegen, auch wenn dieses bereits von einem anderen Ork besetzt ist. Orks interagieren auf keinerlei Weise miteinander.
- Der Ork kann die Grenzen des Waldes nicht verlassen und nur durch den Höhleneingang in eure Höhle eindringen. Würde ein Schritt auf der Bewegungskarte gegen diese Regel verstoßen, bewegt ihr den Ork **stattdessen** ein Feld nach **unten**. Ist auch dies nicht möglich, dann ein Feld nach **rechts**.
- Bewegt sich der Ork auf einen bepflanzten Acker, entfernt ihr von diesem sofort alle Ackerfrüchte und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

- Bewegt sich der Ork auf eine Weide oder ein Feld mit Tieren, entfernt ihr sofort alle Tiere von dieser Weide bzw. von diesem Feld und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Ihr dürft während eines Orkereignisses die Position eurer Tiere **nicht ändern**.
- Bewegt sich ein Ork auf eine Doppelweide, dann gehen alle Tiere dieser Weide verloren.
- Der Ork lässt alle eure Bauten unversehrt: Äcker, Wiesen, Weiden und Ställe bleiben auf eurem Heimatplan erhalten, auch wenn ein Ork diese betritt.
- Bewegt sich der Ork in eine passende Falle, so löst diese sofort aus – mit den üblichen Folgen (*für weitere Einzelheiten siehe „Fallen“ auf Seite 7*). Wird ein Ork durch die Falle besiegt oder festgehalten, endet seine Bewegung auf der Stelle und übrige Schritte verfallen.
- Bewegt sich ein Ork in eure Höhle, besetzt er gemäß den Regeln zum „Durchbruch“ (*siehe unten*) sofort ein Feld in der Höhle.

Beispiel: Das Spiel ist bereits fortgeschritten und du müsstest Ork B entsprechend dem abgebildeten Muster bewegen: zwei Schritte nach links. Du führst den ersten Schritt aus, der zweite ist hingegen nicht möglich. Deshalb bewegt sich der Ork stattdessen ein Feld nach unten, zerstört das dort gepflanzte Getreide und lässt einen leeren Acker zurück. Der Hund und das Schaf auf der Wiese bleiben einstweilen verschont.



Nachdem ihr die Bewegung des Orks abgehandelt habt, kommt die Bewegungskarte zurück auf den Stapel. Macht dann (*falls vorhanden*) mit dem nächsten Ork weiter.

Befindet sich der aktive Ork bereits **in eurer Höhle** (*aufgrund eines vorherigen Durchbruchs, siehe unten*), müsst ihr die Position des Orks innerhalb der Höhle entsprechend der Regeln zum „Durchbruch“ **erneut bestimmen**.

Ork D

Am Ende des **zweiten** Orkereignisses wird Ork D zufällig in der obersten Reihe des Waldes erscheinen. Nehmt dazu alle Karten eines Bewegungskartenstapels (*1, 2 oder 3*), mischt diese und zieht jeweils eine Karte davon. Die kleinen Markierungen im linken oberen Bereich der Karte zeigen dabei an, auf welchem Feld Ork D erscheint:



Ork D kommt auf das linke Feld der oberen Waldreihe.



Ork D kommt auf das mittlere Feld der oberen Waldreihe.



Ork D kommt auf das rechte Feld der oberen Waldreihe.

Danach wird die Bewegungskarte zurück auf den Stapel gelegt.

Durchbruch

Am Ende des vierten Orkereignisses, d. h., im Anschluss an die letzte Bewegung der Orks, dringen **alle** fiesen Orks, die sich jetzt noch in eurem Wald befinden, in eure Höhle ein und besetzen dort jeweils ein Feld. Dieser Durchbruch ist unumgänglich und es spielt auch keine Rolle, welche Bewegung ein Ork zuletzt durchgeführt hat – selbst, wenn er gerade in eine Haltefalle getappt ist.

Beachtet: Orks können auch schon während des zweiten, dritten oder vierten Orkereignisses eindringen, sofern sie sich auf herkömmlichem Wege durch den Höhleneingang bewegen. (*Aufgrund der Startpositionen der Orks ist es einem Ork nicht möglich, schon während des ersten Orkereignisses einzudringen.*)

Weist anhand folgender Präferenzliste jedem eindringenden Ork – in alphabetischer Reihenfolge – ein Feld in eurer Höhle zu, das noch nicht von einem anderen Ork besetzt wird:

1. die Rubinmine mit den meisten Rubinen (*einschließlich 0*)
2. die Erzmine mit dem meisten Erz (*einschließlich 0*)
3. das Einrichtungsplättchen mit den meisten aufgedruckten Goldpunkten
4. einen beliebigen leeren Höhlenraum
5. einen beliebigen Stollen, vorzugsweise einen tiefen Stollen

Bei Gleichständen besetzt ein Ork vorzugsweise ein Feld, das ein Tier, einen Zwerg oder einen gutgesinnten Ork beherbergt. Besteht der Gleichstand weiterhin, oder gibt es auf dem betreffenden Feld keine Tiere oder Zwerge, dann entscheidet ihr selbst, welches besetzt wird.

Sobald ein Ork ein Feld in eurer Höhle besetzt, verliert das Feld für euch jeglichen Nutzen:

- Befinden sich auf einem besetzten Plättchen Waren (*Erz, Rubine bzw. Tiere*), so kommen sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Ein Zwerg oder gutgesinnter Ork in einer besetzten Wohnhöhle wird gefangen genommen, d. h., ihr könnt ihn nicht mehr einsetzen.
- Bei mehreren Zwergen in einer besetzten Wohnhöhle wird nur der schwächste Zwerg gefangen genommen, höchstens jedoch einer.
- Effekte von besetzten Einrichtungsplättchen gelten nicht mehr.
- Auf einen besetzten Höhlenraum oder Stollen kann kein Plättchen gelegt werden.

Dringen mehr Orks in eure Höhle ein, als es geeignete Felder in eurer Höhle gibt, so besetzen alle überzähligen Orks die Eingangswohnhöhle, ohne hierbei zusätzliche Gefangene zu nehmen. (*Ihr habt also immer mindestens einen Zwerg übrig, den ihr einsetzen könnt.*)

Beispiel: Das letzte Orkereignis steht an. Du hast alle Orks bis auf Ork D besiegt. Zunächst bewegst du den Ork gemäß der gezogenen Bewegungskarte ein Feld nach unten, auf einen leeren Acker. Glück gehabt: Hätte er sich nach unten rechts bewegt, wären deine Schafe passé. Danach dringt er in deine Höhle ein und kommt auf die leere Rubinmine. Hättest du keine Rubinmine, so würde er die Erzmine besetzen und dort beide Erz sowie den Esel entfernen.



Beachtet: Jeder in deiner Höhle verbliebene fiese Ork wird unmittelbar vor der Wertung noch einmal versetzt, um deinen Punktestand am Ende so weit wie möglich zu drücken (*siehe weiter unten*).

Abgewandelte Erntezeit

Nach dem ersten, dritten und vierten Orkereignis findet eine abgewandelte Erntezeit statt. Diese wird auf den jeweiligen Ereignistafeln näher beschrieben.

- 1. Orkereignis:** Die Acker- und die Tierversmehrungsphase entfallen. Es finden lediglich die Minen- und die Ernährungsphase statt.
- 2. Orkereignis:** Es findet eine Normale Erntezeit (*einschließlich der neuen Minenphase*) statt.
- 3. Orkereignis:** Die Erntezeit entfällt. Stattdessen findet eine besondere Ernährungsphase statt, bei der bewaffnete Zwerge jeweils 2 Nährwerte benötigen und alle anderen – einschließlich Neugeborener sowie gutgesinnter Orks – jeweils 1 Nährwert.
- 4. Orkereignis:** Ihr dürft euch individuell entscheiden, entweder die Acker- und die Minenphase auszulassen oder die Tierversmehrungsphase. (*Somit führt ihr entweder die Acker-, Minen- und Ernährungsphase durch oder nur die Ernährungs- und Tierversmehrungsphase.*)

Minenphase

Die Minenphase findet zwischen der Ackerphase und der Ernährungsphase der Erntezeit statt. In dieser fördert ihr sämtliches Erz und sämtliche Rubine von jedem Minenplättchen mit einem Esel und legt das Erz und die Rubine in euren persönlichen Vorrat.

Ihr dürft eure Esel während der Minenphase **nicht versetzen**. Befinden sich auf einem Minenplättchen zwar Waren, aber kein Esel, so bleiben die Waren dort liegen – ihr könnt diese Mine nicht mit einem Esel aus einer anderen Mine fördern. **Nach** der Minenphase dürft ihr einen Esel allerdings in eine andere Mine versetzen, so dass er während der nächsten Minenphase die dortigen Waren fördern kann.

Beispiel: Du hast zwei Minen mit Waren. Eine Erzmine mit 3 Erz und eine Rubinmine mit 1 Rubin, jedoch nur einen Esel. Solange du keinen zweiten Esel hast, musst du dich vor der Minenphase entscheiden, ob du das Erz oder den Rubin willst. Bleibt der Esel in der Rubinmine, dann fördert er nur den Rubin. Versetzt du den Esel in die Erzmine, dann fördert er nur das Erz. Du kannst mit einem einzigen Esel nicht beides haben.



SPIELENDEN UND WERTUNG

Das Spiel endet wie gewohnt nach (11 oder) 12 Runden.

Unmittelbar vor der Wertung müsst ihr die verbliebenen fiesen Orks gegebenenfalls neu verteilen: Nun besetzen sie die anhand ihres Punktwerts **wertvollsten** Plättchen in eurer Höhle. Dafür werden Esel, Zwerge und gutgesinnte Orks auf einem Plättchen zu seinem Wert hinzugerechnet. (Jeder noch vorhandene fiese Ork versucht also, euren Punktestand am Schluss so weit wie möglich zu drücken.) Gelingt dabei ein Ork auf ein Plättchen mit Tieren, kommen diese wie üblich zurück in den allgemeinen Vorrat.

Beispiel: Vor der Wertung bewegt sich der verbliebene Ork von der Rubinmine (4 Goldpunkte wert) zum Erzlager, das eigentlich 6 Goldpunkte wert wäre, nun aber wertlos ist.

Ermittelt euren Punktestand wie gehabt. Inaktive Fallen in eurem Wald sind jeweils **2 Goldpunkte** wert, so wie auch auf der Rückseite der Plättchen abgedruckt. Zwerge und gutgesinnte Orks sind jeweils **1 Goldpunkt** wert, **sofern sie nicht** gefangen genommen wurden. (Der Wert, der auf der Rückseite eines gutgesinnten Orks abgedruckt ist, spielt keine Rolle.) Von fiesen Orks besetzte Plättchen sind **nichts** wert. Selbiges gilt für Erz und Rubine in Minen.

Wer die meisten Goldpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand ist besser, wer die wenigsten fiesen Orks übrig hat. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilt ihr euch den Sieg.



SOLO-KAMPAGNE

Das reguläre Solospiel wird nach den Regeln des Grundspiels und der Erweiterung gespielt. Die **Solo-Kampagne** besteht aus einer Serie von **fünf** Solospielen, die zunehmend schwieriger werden. Dein Ziel ist es, alle fünf Spiele hintereinander zu gewinnen. Goldpunkte werden von Spiel zu Spiel mitgenommen und du kannst diese ausgeben, um in späteren Partien der Serie Boni zu erhalten.

Spielvorbereitungen

Baue das Spiel wie gewohnt auf, beachte aber dabei folgende Änderungen:

- Wähle zufällig eine der vier **Meilensteinkarten** und lege die Karte mit einer zufälligen Seite nach oben vor dir ab. Sie zeigt dir ein Nebenziel der aktuellen Partie, das dir erlaubt, Goldpunkte einzusparen, wenn du für die kommenden Partien Boni erwerben möchtest (siehe „Goldpunkte für Boni einsetzen“).
- **Verwende niemals** die gleiche Ablageplan-Erweiterung, die gleiche Seite der Meilensteinkarte oder die gleichen langen und kurzen Streifen der Kopfgeldtafel wie in einer vorherigen Partie der Kampagne: Jede Partie hat andere Plättchen, Belohnungen und Meilensteine.
- In der **ersten** Partie entscheidest du dich, welche Seite der Verwaltungskarte „Orkstärke“ du verwendest (entweder 5/7/9/12 oder 7/9/11/14). Zu Beginn jeder **nachfolgenden** Partie **addierst du 2** zu der Ausgangsstärke eines jeden Orks hinzu, sodass sie um jeweils 2 stärker sind als in der Partie zuvor. (Du erhöhst also in den Partien 2/3/4/5 die Stärke eines jeden Orks entsprechend um 2/4/6/8).



Beachte: Du beginnst jede Partie wie gewohnt mit 1 Nährwert.

Die Kampagne erfolgreich abschließen

Um eine Partie zu gewinnen, musst du alle vier Orks besiegen und/oder zu gutgesinnten Orks machen. Um die Kampagne erfolgreich abzuschließen, musst du fünf Partien in Folge gewinnen. Befinden sich am Ende einer Partie noch fiese Orks auf deinem Heimatplan, so scheitert die gesamte Kampagne und du musst von vorn anfangen. Deine Goldpunkte vom Ende des fünften Spiels sind deine finalen Kampagnengoldpunkte.

Goldpunkte für Boni einsetzen

Deine Goldpunkte werden von Partie zu Partie **fortgetragen**. Am Ende jeder Partie kannst du Goldpunkte von deinem aktuellen Gesamtpunktestand für **Boni** ausgeben (und somit deinen Gesamtpunktestand verringern). Du kannst jeden Bonus entweder als **einmaligen** oder als **dauerhaften** Bonus erwerben:

- Einmalige Boni gelten **nur** für die nächste Partie. Willst du den gleichen Bonus in einer späteren Partie in Anspruch nehmen, musst du die entsprechenden Kosten erneut bezahlen.
- Dauerhafte Boni **kosten das Doppelte**, sie bleiben aber bis zum Ende der Kampagne erhalten. Das heißt, du zahlst nur einmal dafür und hast den Bonus dann in jeder folgenden Partie. Wir empfehlen, dass du aktive Dauerboni kennzeichnest, um dich leichter daran zu erinnern.

Du kannst jeden Bonus beliebig oft erwerben, sofern du die nötigen Goldpunkte (GP) dafür aufbringen kannst. Nachstehende Tabelle listet dir alle Boni und deren Kosten auf:

Kosten		Bonus
um den Bonus einmalig zu erhalten	um den Bonus in jeder Partie zu erhalten	
10 GP	20 GP	1 Holz oder 1 Erz oder 1 Stein
15 GP	30 GP	1 Getreide oder 1 Hund
20 GP	40 GP	1 Gemüse oder 1 Schaf oder 1 Wildschwein oder 1 Esel
30 GP	60 GP	1 Rind oder 1 Rubin
40 GP	80 GP	1 Doppelplättchen (<i>beliebiger Art</i>)
50 GP	100 GP	kostenfrei 1 Falle vom Basis-Ablageplan
60 GP	120 GP	kostenfrei 1 Funktionsplättchen vom Basis-Ablageplan
70 GP	140 GP	kostenfrei 1 gewöhnliche Wohnhöhle

Beachte: Verwechsle Goldpunkte nicht mit Gold! Um Boni zu erwerben, gibst du tatsächlich Punkte aus (*die du z. B. durch Tiere oder Plättchen erhalten hast*) und nicht bloß dein gesammeltes Gold. Obige Tabelle findest du für den schnellen Überblick auch auf der Kampagnenübersicht (*siehe unten*).

Beispiel: Nach drei Partien der Kampagne hast du die dritte soeben mit sagenhaften 72 GP beendet. Das hast du dem Erwerb der Wohnhöhle zu verdanken, die du dir in der vorherigen Partie gegönnt hattest. Dadurch bestärkt, beschließt du, nochmals eine Wohnhöhle für die Folgepartie zu erwerben. Sicherlich hättest du dir die Punkte auch aufsparen können, um eine Wohnhöhle als dauerhaften Bonus zu erwerben, was auf lange Sicht günstiger wäre. Doch wer weiß, ob du über drei Partien hinweg überhaupt auf 140 Punkte gekommen wärst, wenn du die erste Wohnhöhle nicht erworben hättest!

		Übertrag	Punkte	gesamt	Ausgaben	übrig
Partie 1	5 7 9 12		19	19	0	19
Partie 2	7 9 11 14	19	52	71	70	1
Partie 3	9 11 13 16	1	72	73	70	3
Partie 4	11 13 15 18	3				
Partie 5	13 15 17 20					

Rabatt für Meilensteine

Wenn du die auf der aktuellen **Meilensteinkarte** gezeigte Bedingung erfüllst, erhältst du den entsprechenden **Rabatt** auf die insgesamt für Boni ausgegebenen Goldpunkte. Dieser Rabatt wird deinem aktuellen Punktestand nicht gutgeschrieben – falls du den Rabatt nicht voll ausschöpfst, verfällt der Rest.

Beispiel: Am Ende der Partie hast du 8 Schafe übrig, womit du dich für den Rabatt von 5 GP qualifizierst. Du beschließt, einen Stein für die nächste Partie zu erwerben und zahlst dafür 5 GP (statt der eigentlichen 10 GP). Hättest du keine Goldpunkte ausgegeben, wäre der Rabatt verfallen.



Die Kampagnenübersicht

Auf Seite 19 und 20 dieser Regel findest du eine Kampagnenübersicht für die Solo-Kampagne. Du kannst sie ausschneiden und kopieren, um deine Fortschritte zu verfolgen. Auf einer Seite der Übersicht befinden sich die geringeren Anfangsstärken von 5/7/9/12 und auf der anderen die höheren von 7/9/12/14.

Die Übersicht ermöglicht es dir, deine aktuellen Ergebnisse und Ausgaben für Boni nachzuvollziehen. Außerdem erhältst du einen Überblick über die bereits genutzten langen und kurzen Streifen der Kopfgeldtafel, Ablageplan-Erweiterungen und Seiten der Meilensteinkarten. Zusätzlich ist eine Bonustafel abgebildet, auf der du die bereits gekauften permanenten Boni abhaken kannst.



ANHANG

Dieser Anhang umfasst drei Übersichten, die alle neuen Elemente im Detail erläutern: die Belohnungen der Kopfgeldtafel, die neuen Einrichtungsplättchen sowie die Fallen.

I Die Belohnungen der Kopfgeldtafel

Die Kopfgeldtafel besteht aus zwei Rahmenteilen sowie je nach Personenzahl aus bis zu fünf langen und kurzen Streifen. Dieses Verzeichnis beschreibt die verschiedenen Belohnungen, die auf den langen Streifen abgedruckt sind, sortiert nach den kleinen Kennzahlen, die sich auf der linken Seite der jeweiligen Streifen befinden.



L1

Bauer Du erhältst sofort 3 Nährwerte aus dem allgemeinen Vorrat.	Schafhirte Du erhältst sofort 2 Schafe aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst sie auf deinem Heimatplan.	Saisonarbeiter Du erhältst sofort 1 Holz, 1 Stein, 1 Erz, 1 Nährwert und 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.	Söldner Du kannst sofort eine Aktion „4er-Streifzug“ mit der Kampfstärke des besiegten Orks durchführen. *
--	---	---	--

L2

Holzfäller Du erhältst sofort 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.	Schweinebauer Du erhältst sofort 2 Wildschweine aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst sie auf deinem Heimatplan.	Steiger Lege jeweils 2 Erz in bis zu zwei Erzminen und jeweils 1 Rubin in bis zu zwei Rubinminen.	Casanova Führe sofort eine Aktion „Wohnhöhle einrichten“ durch. Zusätzlich oder alternativ kannst du eine Aktion „Familienzuwachs“ durchführen.
--	--	---	---

L3

Steinmetz Du erhältst sofort 3 Steine aus dem allgemeinen Vorrat.	Senner Du erhältst sofort 1 Rind aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst es auf deinem Heimatplan.	Soldat Du kannst sofort eine Aktion „3er-Streifzug“ mit der Kampfstärke des besiegten Orks durchführen. *	Fälscher Du kannst sofort die Aktionen eines besetzten Aktionsfeldes durchführen.
---	--	---	---

L3

Erzarbeiter Du erhältst sofort 3 Erz aus dem allgemeinen Vorrat.	Kaufmann Du erhältst sofort 1 Getreide und 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat.	Ausstatter Du kannst sofort einen deiner unbewaffneten Zwerge kostenfrei mit einer Waffe der Stärke 5 ausrüsten. Das kann auch ein Zwerg sein, der noch nicht eingesetzt wurde.	Herold Du kannst sofort die Aktionen eines unbesetzten Aktionsfeldes durchführen.
--	---	---	---

L5

Goldschmied Du erhältst sofort 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.	Schmuckhändler Du erhältst sofort 1 Rubin aus dem allgemeinen Vorrat.	Bettelkönig Du kannst sofort 1 Bettelmarke abgeben. Zusätzlich oder alternativ erhältst du 3 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.	Fallensteller Du kannst sofort eine Falle platzieren, ohne ihre Kosten zu bezahlen.
---	---	---	---

L6

Packesel Du erhältst sofort 1 Esel aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst ihn auf deinem Heimatplan.	Krämer Du erhältst sofort 2 Gold und 1 Nährwert aus dem allgemeinen Vorrat.	Tauschmeister Du kannst sofort eine beliebige Anzahl Baustoffe einer Sorte (<i>Holz, Stein, Erz</i>) gegen eine andere tauschen.	Züchter Du erhältst sofort 1 Schaf, 1 Esel, 1 Wildschwein, 1 Rind und 1 Hund aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst sie auf deinem Heimatplan.
---	---	--	---

L7

Streuner Du erhältst sofort 2 Hunde aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst sie auf deinem Heimatplan.	Resteverwerter Du erhältst sofort 1 Holz, 1 Stein und 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat.	Orkarzt Falls du eine noch unbewohnte Orkwohnhöhle hast, kannst du die Marke „Zusatzork“ in diese legen und bereits ab dieser Runde einsetzen.	Großspender Du erhältst sofort pro erwachsenen Zwerg je 2 Nährwerte und pro neugeborenen Zwerg und gutgesinnten Ork je 1 Nährwert aus dem allgemeinen Vorrat.
--	---	--	---

* Betrachte hierfür den Wert der Kampfsterkemarken, die du gerade von deiner Verwaltungskarte entfernt hast, und nicht den Wert, den der Ork zu Beginn hatte. Hierüber kannst du keinen (*weiteren*) Ork bekämpfen; auch die Waffenstärke deines Zwerge erhöht sich dadurch nicht.

2 Die neuen Einrichtungsplättchen

Diese Erweiterung umfasst 13 neue Einrichtungsplättchen: 9 (orange) Wohnhöhlen, 1 (grün) Funktionsplättchen und 3 (gelb) Plättchen für Bonuspunkte. Nachfolgend werden diese neuen Plättchen in alphabetischer Reihenfolge erklärt:

Cheforkwohnhöhle (Baukosten: 2 Holz, 2 Steine, 2 Erz)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 gutgesinnten Ork. Der hier wohnende Ork kann nur Waren einsammeln, die sich auf einem Aktionsfeld angehäuft haben. Sammelt er Baustoffe ein (Holz, Stein, Erz), erhältst du 1 zusätzlichen Baustoff der entsprechenden Sorte aus dem allgemeinen Vorrat.

Fallenkammer (Baukosten: 1 Gold)

Bei der Wertung erhältst du 2 Bonuspunkte für jede Falle in deinem Wald, egal ob diese ausgelöst wurde oder nicht.

Fälscherwohnhöhle (Baukosten: 2 Holz, 2 Steine, 2 Erz)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 Zwerg. Sofort nachdem du sie gebaut hast, kannst du einen deiner unbewaffneten Zwerge ohne weitere Kosten mit einer Waffe ausrüsten, deren Stärke genauso hoch ist wie die stärkste im Spiel befindliche Waffe (von allen Zwergen, auch den fremden).

Familienstube (Baukosten: 1 Rubin)

Bei der Wertung erhältst du für jeden gutgesinnten Ork in deiner Höhle 3 Bonuspunkte (zusätzlich zu dem üblichen 1 Goldpunkt). Das gilt nicht für gutgesinnte Orks, die von fiesen Orks gefangen gehalten werden.

Gästewohnhöhle (Baukosten: 3 Holz, 3 Steine)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 Zwerg oder 1 gutgesinnten Ork. Der Bewohner kann wechseln, sofern du dem früheren Bewohner einen anderen Raum bereitstellst.

Hundestube (Baukosten: 2 Holz, 1 Erz)

Bei der Wertung erhältst du (zusätzlich zu den üblichen Punkten für Tiere) für je 2 Hunde auf deinem Heimatplan 1 Bonuspunkt (abgerundet).

Kampfhundeschule (Baukosten: 1 Holz)

Jeder Hund erhöht deine Waffenstärke um +2 (statt +1), wenn du während eines Streifzugs einen Ork bekämpfst. Für jeden Hund, den du nach dem Kampf abgibst, verringerst du deine Waffenstärke um zwei weniger. Du kannst einen ungeraden Kampfstärkewert deines Orks komplett mit Hunden abdecken, um so die Waffe deines Zwerges intakt zu halten. (Die Kampfstärke wird sich durch das Überbezahlen mit Hunden jedoch nicht erhöhen.)

Kriegerwohnhöhle (Baukosten: 8 Baustoffe insgesamt, mind. 1 von jeder Sorte)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 Zwerg. Um sie zu bauen, musst du insgesamt 8 Baustoffe (Holz, Stein, Erz) abgeben, **darunter von jeder Sorte mindestens 1 Baustoff**. Danach kannst du sofort bis zu 8 Erz (zusätzlich) oder bis zu 4 Holz (zusätzlich) ausgeben, um einen deiner unbewaffneten Zwerge mit einer Waffe der entsprechenden Stärke auszurüsten. Die für den Bau dieser Wohnhöhle ausgegebenen Baustoffe zählen **nicht** mit. Du kannst auch einen Zwerg ausrüsten, der noch nicht eingesetzt wurde. (Diese Wohnhöhle gibt es siebenmal.)

Minenorkwohnhöhle (Baukosten: 2 Holz, 2 Steine, 2 Nährwerte)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 gutgesinnten Ork. Der hier wohnende Ork kann nur Waren einsammeln, die sich auf einem Aktionsfeld angehäuft haben. Zusätzlich kann dieser Ork in jeder Minenphase Erz aus genau einer Erzmine fördern (als wäre er ein Esel). Tut er dies, erhältst du 1 zusätzliches Erz aus dem allgemeinen Vorrat.

Nachwuchswohnhöhle (Baukosten: 4 Holz, 5 Steine)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 Zwerg. Nachdem du sie gebaut hast, kannst du sofort eine Aktion „Familienzuwachs“ durchführen und den neugeborenen Zwerg zu dem Zwerg legen, der diese Aktion durchgeführt hat.

Orkarbeiterwohnhöhle (Baukosten: 4 Holz, 3 Erz)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 gutgesinnten Ork. Dieser Ork kann alle Aktionen eines Aktionsfeldes durchführen – mit Ausnahme von „Familienzuwachs“ und „Waffe schmieden“ (weder aus Holz noch aus Erz). Sofern du keinen Rubin aus gibst, darfst du diesen Ork erst nach allen deinen Zwergen einsetzen.

Orkwohnhöhle (Baukosten: 2 Holz, 2 Erz)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 gutgesinnten Ork. Der hier wohnende Ork kann nur Waren einsammeln, die sich auf einem Aktionsfeld angehäuft haben. (Diese Wohnhöhle gibt es siebenmal.)

Tarnwohnhöhle (Baukosten: 4 Steine, 3 Erz)

Diese Wohnhöhle bietet Platz für 1 Zwerg. Sobald du sie gebaut hast, kannst du fortan bewaffnete Zwerge mit einer Waffenstärke von bis zu 3 noch vor deinen unbewaffneten Zwergen einsetzen. (Hierfür musst du keinen Rubin ausgeben.)

3 Die Fallen

Es gibt insgesamt 12 Fallen von drei Arten: K.O.-Fallen, Haltefallen und Schwächungsfallen. Nachfolgend werden alle Fallen in alphabetischer Reihenfolge beschrieben:

Abzugeisen (Schwächungsfalle; Baukosten: 2 Holz, 2 Erz)

Gerät ein Ork in diese Falle, wird seine Stärke um die Hälfte reduziert. Das Ergebnis wird gegebenenfalls aufgerundet (z. B. wird aus einer 9 eine 5).

Fangnetz (Haltefalle; Baukosten: 3 Holz, 1 Wildschwein)

Ein Ork mit Stärke 8 oder weniger wird bei Betreten dieser Falle sofort gestoppt und bis zum nächsten Orkereignis darin festgehalten. Ein in dieser Falle festgehaltener Ork kann zu einem gutgesinnten Ork werden, sobald du ihm eine Wohnhöhle baust.

- Diese Falle hat während des vierten Orkereignisses einen eingeschränkten Nutzen, denn ein etwaig festgehaltener Ork wird anschließend ohnehin in die Höhle eindringen.

Fangstein (Haltefalle; Baukosten: 4 Steine)

Ein Ork mit Stärke 10 oder weniger wird bei Betreten dieser Falle sofort gestoppt und bis zum nächsten Orkereignis darin festgehalten. Ein in dieser Falle festgehaltener Ork kann zu einem gutgesinnten Ork werden, sobald du ihm eine Wohnhöhle baust.

- Diese Falle hat während des vierten Orkereignisses einen eingeschränkten Nutzen, denn ein etwaig festgehaltener Ork wird anschließend ohnehin in die Höhle eindringen.

Fallgrube (K.O.-Falle; Baukosten: 4 Holz, 1 Stein)

Gerät ein Ork der Stärke 8 oder weniger in diese Falle, ist er sofort besiegt.

Futterfalle (Schwächungsfalle; Baukosten: 3 Nährwerte)

Gerät ein Ork in diese Falle, kannst du (ohne Beschränkung) eine beliebige Anzahl an Nährwerten abgeben, um die Stärke dieses Orks um die gleiche Zahl zu reduzieren. Die Falle löst auch dann aus und wird inaktiv, wenn du keine Nährwerte abgeben kannst oder willst, sobald ein Ork hineintappt.

- Wird der Ork dadurch besiegt, erhältst du wie gewohnt eine Belohnung oder Gold.

Giftpeile (Schwächungsfalle; Baukosten: 2 Holz, 2 Gold)

Gerät ein Ork in diese Falle, kannst du bis zu 3 Orks irgendwo auf deinem Heimatplan auswählen und deren Stärke um jeweils 2 reduzieren. Du kannst den Ork wählen, der in diese Falle geraten ist, musst es aber nicht. Du kannst denselben Ork mehrfach wählen (beispielsweise könntest du einen einzigen Ork um 6 reduzieren).

- Wird ein Ork dadurch besiegt, erhältst du wie gewohnt eine Belohnung oder Gold.
- Besiegst du hierdurch mehr als einen Ork, erhältst du auch entsprechend viele Belohnungen und/oder Gold. Die Reihenfolge, in der du die Orks abhandelst, bestimmst du selbst.

Permafalle (Schwächungsfalle; Baukosten: 4 Gold)

Gerät ein Ork in diese Falle, wird seine Stärke sofort um 3 reduziert. Diese Falle bleibt dauerhaft aktiv und schwächt jeden Ork, der sie betritt.

- Wird ein Ork dadurch besiegt, erhältst du wie gewohnt eine Belohnung oder Gold.
- Da diese Falle dauerhaft aktiv ist, erhältst du am Spielende keine Goldpunkte für sie.

Sägefalle (Schwächungsfalle; Baukosten: 3 Erz, 1 Hund)

Gerät ein Ork in diese Falle, wird seine Stärke um die Hälfte reduziert. Das Ergebnis wird gegebenenfalls aufgerundet (z. B. wird aus einer 9 eine 5).

Schlingfalle (Haltefalle; Baukosten: 4 Holz, 1 Schaf)

Ein Ork mit Stärke 10 oder weniger wird bei Betreten dieser Falle sofort gestoppt und bis zum nächsten Orkereignis darin festgehalten. Ein in dieser Falle festgehaltener Ork kann zu einem gutgesinnten Ork werden, sobald du ihm eine Wohnhöhle baust.

- Diese Falle hat während des vierten Orkereignisses einen eingeschränkten Nutzen, denn ein etwaig festgehaltener Ork wird anschließend ohnehin in die Höhle eindringen.

Speerfalle (K.O.-Falle; Baukosten: 3 Erz, 1 Esel)

Gerät ein Ork der Stärke 10 oder weniger in diese Falle, ist er sofort besiegt.

Sprengfalle (Schwächungsfalle; Baukosten: 1 Rubin)

Gerät ein Ork in diese Falle, kannst du bis zu 2 Orks irgendwo auf deinem Heimatplan auswählen und deren Stärke um jeweils 3 reduzieren. Du kannst den Ork wählen, der in diese Falle geraten ist, musst es aber nicht. Du kannst denselben Ork zweimal wählen (d. h., du kannst einen einzigen Ork um 6 reduzieren).

- Wird ein Ork dadurch besiegt, erhältst du wie gewohnt eine Belohnung oder Gold.
- Besiegst du hierdurch zwei Orks, erhältst du auch entsprechend viele Belohnungen und/oder Gold. Die Reihenfolge, in der du die Orks abhandelst, bestimmst du selbst.

Steinschlag (Schwächungsfalle; Baukosten: 2 Holz)

Gerät ein Ork in diese Falle, kannst du bis zu 8 Steine abgeben, um die Stärke dieses Orks um die gleiche Zahl zu reduzieren. Die Falle löst auch dann aus und wird inaktiv, wenn du keine Steine abgeben kannst oder willst, sobald ein Ork hineintappt.

- Wird der Ork dadurch besiegt, erhältst du wie gewohnt eine Belohnung oder Gold.

CREDITS

Autor des Grundspiels: Uwe Rosenberg

Autoren der Erweiterung:

Jürgen Mayrhofer and Karl-Heinz Kettl

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Illustrationen und Grafikdesign:

atelier198



© 2022 Lookout GmbH

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

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

Caverna

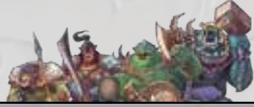
HÖHLENBAUERN

FIESE FEINDE

Solo Kampagne

LEICHT

ORKSTÄRKE



	Übertrag	Punkte	gesamt	Ausgaben	übrig
Partie 1	5 7 9 12				
Partie 2	7 9 11 14				
Partie 3	9 11 13 16				
Partie 4	11 13 15 18				
Partie 5	13 15 17 20				

Meilenstein

-
-
-
-
-
-
-
-



Umtauschtabelle

einmalig

permanent

10

1 / /

20



15

1 /

30



20

1 / / /

40



30

1 /

60



40

1 Doppelplättchen
(beliebiger Art)

80



50

kostenfrei
1 Falle
vom Basis-Ablageplan

100



60

kostenfrei
1 Funktionsplättchen
vom Basis-Ablageplan

120



70

kostenfrei
1 gewöhnliche Wohnhöhle

140



Verwendete Streifen und Ablageplanerweiterungen

L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9



Caverna

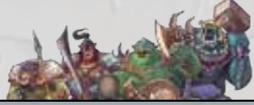
HÖHLENBAUERN

FIESE FEINDE

Solo Kampagne



ORKSTÄRKE



Übertrag

Punkte

gesamt

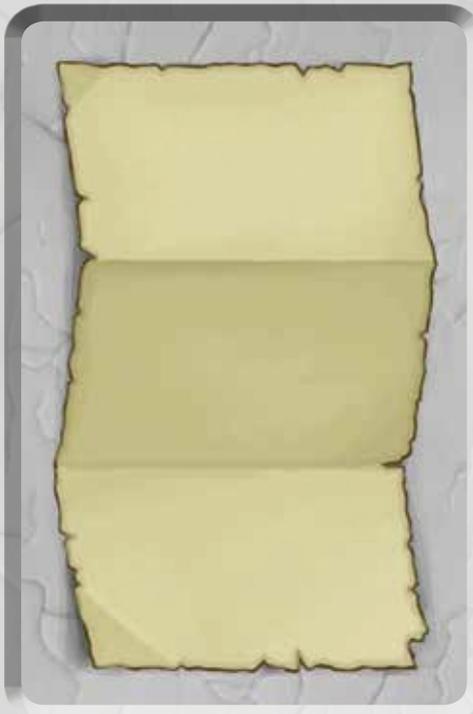
Ausgaben

übrig

Partie 1	7	9	11	14			
Partie 2	9	11	13	16			
Partie 3	11	13	15	18			
Partie 4	13	15	17	20			
Partie 5	15	17	19	22			

Meilenstein

-
-
-
-
-
-
-
-



Umtauschtabelle

einmalig

permanent

10

1 / /

20



15

1 /

30



20

1 / / /

40



30

1 /

60



40

1 Doppelpfättchen
(beliebiger Art)

80



50

kostenfrei
1 Falle
vom Basis-Ablageplan

100



60

kostenfrei
1 Funktionspfättchen
vom Basis-Ablageplan

120



70

kostenfrei
1 gewöhnliche Wohnhöhle

140



Verwendete Streifen und Ablageplanerweiterungen

L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9

