

ANHANG

Der Anhang besteht aus vier Teilen.

- Teil 1 zeigt alle Vorteile auf, die ihr aus den Streifzügen ziehen könnt, und erzählt euch die Hintergründe. Außerdem wird aufgelistet, auf welchen Aktionsfeldern ihr Streifzüge unternehmen könnt.
- Teil 2 gibt einen Überblick über alle Einrichtungsplättchen.
- Teil 3 listet alle Aktionsfelder auf, die im Spiel vorkommen.
- Am Ende des Anhangs steht eine schier endlose Dankesliste, die dem Umstand geschuldet ist, dass das Spiel vier Jahre lang getestet wurde.



Ihr wundert euch vielleicht darüber, dass es nur eine Marke für Kampfstärke 1 und auch nur eine für Kampfstärke 2 gibt. Immer wenn ihr eine Waffe schmiedet, bekommt ihr zusätzlich auch ein oder zwei Streifzüge, aus denen ihr dann mit einer Kampfstärke von mindestens 3 herausgehen werdet.



Teil 1: Streifzüge

Zu den Belohnungen bei einem Streifzug:

Welche Belohnungen ihr euch für einen Streifzug nehmen dürft, hängt von der Kampfstärke des Zwerges ab, der den Streifzug bestreitet.

Mit euren frisch geschmiedeten Waffen seid ihr bereit für die abenteuerliche Suche nach Ruhm und Reichtum. Ob ihr in den Untiefen des Berges oder der Düsternis des Waldes fündig werdet, wird sich erst zeigen. Doch seid darauf gefasst, auf Herausforderungen zu treffen, die eure ganze Erfahrung und Schmiedekunst erfordern.

Schon ab Kampfstärke 1 bekommt ihr die Möglichkeit, die Kampfstärke aller eurer bewaffneten Zwerge um 1 Stufe zu erhöhen. Es wird also nicht nur die Kampfstärke des Zwerges erhöht, der den Streifzug durchführt. (Zwerge, die keine Waffe haben, bekommen durch diese Belohnung auch keine Kampfstärke.) Nach dem Streifzug wird die Kampfstärke des umherstreifenden Zwerges regulär um eine Stufe erhöht (siehe Seite 21 in der Spielregel) – dadurch werden Sprünge um 2 Stärkestufen möglich.



Im Wesentlichen sind es Waren, die ihr für einen Streifzug erhaltet. Ab Kampfstärke 1 könnt ihr einen Hund bekommen.



Ab Kampfstärke 1 könnt ihr euch 1 Holz nehmen.



Ab Kampfstärke 2 könnt ihr 1 Schaf in Empfang nehmen.



Ab Kampfstärke 2 könnt ihr 1 Getreide lagern.



Ab Kampfstärke 3 könnt ihr 1 Esel einfangen.



Ab Kampfstärke 3 könnt ihr euch 1 Stein nehmen.



Ab Kampfstärke 4 könnt ihr euren Vorrat um 1 Gemüse vergrößern.



Ab Kampfstärke 4 könnt ihr euch 2 Erz nehmen. (Die 2 Erz stellen eine einzige Belohnung dar.)



Ab Kampfstärke 5 könnt ihr 1 Wildschwein fangen.



Ab Kampfstärke 6 könnt ihr 2 Gold bekommen.



Wie groß die Abenteuer auch sein mögen, denen ihr euch stellt, Gelegenheiten eure Waffenfertigkeit zu steigern und eure Äxte zu kreuzen, bieten sich nach jedem Streifzug, weshalb ihr manchmal lieber früher umkehrt, um eure Zwerge auf den nächsten Kampf vorzubereiten.

Von euren Streifzügen bringt ihr oftmals seltene Tiere und unerwartete Kostbarkeiten mit, aber nichts erfreut eure wartenden Kinder so sehr, wie ein neuer Hund. Egal ob ihr ihn befreit, geraubt oder einfach nur am Wegesrand aufgelesen habt.

An manchen Tagen wollt ihr eure scharfen Klingen für größere Herausforderungen schonen und erprobt sie stattdessen im Kampf mit alten Baumriesen und dichtem Gestrüpp. Es mag ruhmreichere, aber kaum nützlichere Tätigkeiten geben.

Als ihr das erste Mal einem dieser haarigen Monster begegnet, seid ihr euch nicht sicher, ob ihr lieber davonlaufen oder eure Axt zücken sollt. Doch spätestens nachdem ihr die Ähnlichkeit zu eurem Bart entdeckt, habt auch ihr euer Herz an das Schaf verloren.

Eure Vorfahren haben euch nicht nur ein reiches Wissen über ihre Heldenaten hinterlassen, sondern auch an allerlei Orten Getreidevorräte für schwierige Zeiten angelegt. Manche scheinen sie selbst vergessen zu haben, was aber keinen Einfluss auf das daraus gebraute Bier haben dürfte.

Schon eure Großväter haben euch von ihren mysteriösen, grauen Gehilfen erzählt, die in ihren Minen wohnten. Es sollte nicht lange dauern, bis ihr auch verstanden haben dürftet, warum eure Vorfahren die Esel so hoch schätzten. Und das nicht nur wegen ihrer Sturheit.

In eurer näheren Umgebung mag es nicht an Steinen mangeln, aber ist es euch nicht auch schon oft genug passiert, dass ihr auf einem eurer Streifzüge einen verheißungsvollen Brocken gefunden habt? Außerdem kann man doch nie genug Steine haben.

Ein Kürbis so groß wie ein Wagenrad? Natürlich wollte eure Frau diese Geschichte nie glauben, zumindest bis ihr einen in eure Höhle gerollt habt. So ein Gemüse rechtfertigt auch die verbeulte Rüstung, ein paar größere Kratzer und einen kleinen Ehekrach.

Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul. Ähnliches gilt wohl auch für „gefundenen Erz“, also schnell nach Hause damit und neue Waffen daraus schmieden, weil wo das herkommt, gibt es sicher noch mehr davon.

Während die Wolle eines Schafes eurem Bart ähnelt, erinnern euch die Borsten der Schweine an eure eigene Körperbehaarung. Vielleicht könnt ihr ja etwas von diesen klugen Tieren lernen. Bald ist sowieso Washtag, Zeit einmal ein Bad im Schlamm auszuprobieren.

Als wäre die Arbeit an eurer Waffe, die vielen Stunden Training und das Abenteuer an sich nicht schon Belohnung genug, werdet ihr jetzt auch noch mit Gold für euren Spaß entlohnt. Die Welt ist wahrhaft ungerecht, aber wartet: da liegt ja noch mehr!



Ab Kampfstärke 7 gibt es eine **Aktion 1 Höhlenraum einrichten**. Die Baukosten für das Einrichtungsplättchen müssen bezahlt werden. (Jedes noch nicht gebaute Einrichtungsplättchen ist verfügbar, auch die Wohnhöhlen.)



Ab Kampfstärke 8 könnt ihr euch einen Stall nehmen, den ihr sofort bauen müsst. Für diesen Stall müsst ihr keine Baukosten zahlen. (Es gelten die Regeln zum Stallbau auf Seite 19 der Spielregeln.)



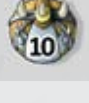
Ab Kampfstärke 9 könnt ihr euch ein Einzelplättchen „Stollen“ nehmen, das sonst nur für 1 Rubin zu haben wäre. Erweitert mit diesem Plättchen euer Höhlensystem.



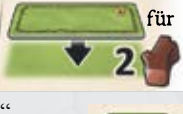
Ab Kampfstärke 9 könnt ihr eine Wiese auf die Seite „Weide“ drehen. Dafür müsst ihr 1 Holz abgeben. (Es ist dabei egal, ob sich die Wiese auf einem Einzel- oder Doppelplättchen befindet. Ein evtl. gebauter Stall auf der Wiese bleibt euch erhalten.)



Ab Kampfstärke 10 könnt ihr 1 Rind in eure Obhut nehmen.



Ab Kampfstärke 10 könnt ihr auf zwei benachbarte Wiesen ein Plättchen „Doppelweide“ legen. Dafür müsst ihr 2 Holz abgeben. (Evtl. gebaute Ställe auf den Wiesen bleiben euch erhalten.)



Ab Kampfstärke 11 könnt ihr ein Einzelplättchen „Wiese“ nehmen, das sonst nur für 1 Rubin zu haben wäre. Legt dieses Plättchen auf ein Waldfeld, das leer ist oder auf dem ein Stall steht (mit oder ohne Wildschwein). Legt es an einen Acker, eine Wiese, Weide oder euren Höhleneingang an.



Ab Kampfstärke 11 gibt es eine **Aktion Standard-Wohnhöhle einrichten für 2 Holz und 2 Steine**. Die Baukosten für das Einrichtungsplättchen „Wohnhöhle“ reduzieren sich von 4 Holz und 3 Steinen auf 2 Holz und 2 Steine. (Mit Tischlerei und Steinhauerei verringern sich die Baukosten zusätzlich.) Mit dieser Belohnung ist es euch nur möglich, gewöhnliche Wohnhöhlen einzurichten. Die speziellen Wohnhöhlen sind nicht zu haben.



Ab Kampfstärke 12 könnt ihr ein Einzelplättchen „Acker“ nehmen, das sonst nur für 1 Rubin zu haben wäre. Legt dieses Plättchen auf ein leeres Waldfeld. Legt es an einen Acker, eine Wiese, Weide oder euren Höhleneingang an.



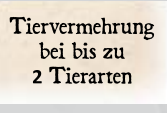
Ab Kampfstärke 12 wird euch eine **Aktion Aussäen** angeboten. Diese Belohnung unterliegt der gleichen Einschränkung wie auf den Aktionsfeldern Brandrodung, Familienleben und Geräteverleih: Ihr könnt also (unabhängig vom Saatgut auf bereits eingesäten Äckern) höchstens 2 Getreide- und höchstens 2 Gemüseäcker neu aussäen.



Mit Kampfstärke 14 könnt ihr ein Einzelplättchen „Höhlenraum“ nehmen, das sonst nur für 2 Rubine zu haben wäre. Erweitert mit diesem Plättchen euer Höhlensystem.



Mit Kampfstärke 14 könnt ihr 2 Nutztierarten bestimmen, für die ihr eine sofortige Tierversmehrung durchführt. (Hunde sind keine Nutztiere.)



Weil ihr nicht wie ein Troll unter einer Brücke hausen wollt, vergesst ihr natürlich nicht, auch mal ein paar Möbel von euren Streifzügen mitzubringen. Denn jeder Zwerg hat lieber ein schiefes Bild an der Wand, als zu riskieren, dass der Hausseggen schief hängt.

Am Anfang habt ihr euch noch über die vielen verlassenen Ställe der Umgebung gewundert, aber nachdem ihr die Spuren in ihrer Umgebung bemerkt habt, war schnell klar, warum hier keine Tiere mehr wohnten. Euer Schaden soll es nicht sein.

In den alten Erzählungen ist oft von den verlassenen Tunneln eurer Urhahnen zu lesen, aber dass sich diese Tunnel so nah an eurer Höhle befinden, hättet ihr wohl auch nie gedacht, zumindest bis ihr das erste Mal aus einem dieser Tunnel direkt in eure Wohnung gestolpert seid.

Welche Monster auch immer in eurer Umgebung ihr Unwesen treiben, sie nehmen ihre Aufgabe sehr ernst. Aber sollten sie sich euren Tieren nähern, eure Axt wartet schon gespannt. Bis dahin freut ihr euch aber erstmal über eine neue Weide.

Die riesigen Nüstern, spitzen Hörner und eine raue Zunge kanntet ihr schon aus den alten Sagen. Wären da nicht diese großen Kulleraugen und die dicken Euter, könnte man fast meinen, ihr hättet einen Drachen und keine Kuh entdeckt.

Je weiter ihr euch von eurem Heimatberg entfernt, um so stärker verändern sich die Landschaft und auch ihre Bewohner. Doch anscheinend waren sie alle nicht sonderlich mutig, warum würden sie sonst so große Weideflächen einfach verlassen?

Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute liegt so nah? Möglicherweise verbergen sich ja hinter der nächsten Wegbiegung der verlassene Hort eines Drachen, eine der legendären Äxte eurer Vorväter oder auch einfach nur eine idyllische Wiese.

Streifzüge machen zwar sehr viel Spaß, aber deswegen dürft ihr nicht den Ausbau eurer Höhle vernachlässigen. Deswegen schadet es auch nicht, wenn ihr mal ein Bett statt einer fetten Trophäe nach Hause schleppt.

Brachliegende Äcker, verlassene Häuser, zuwachsende Weiden und leer stehende Ställe. Weit und breit kein Bart oder Helm zu sehen, dafür aber allerlei liegengelassene Werkzeuge. Ob ihr damit wohl einen neuen Acker anlegen könnt?

Eine große Axt und dicke Muskeln haben nicht nur, wenn es darum geht, Monster zu bekämpfen und Abenteuer zu bestehen. Sie beschleunigen auch einige andere Arbeiten und so bleibt euch mehr Zeit für die Aussaat neuer Pflanzen (und noch mehr Streifzüge).

Schon als kleiner Zwerg hatten euch eure Eltern immer ermahnt, wenn ihr mit eurer Axt willkürlich auf Steine eingehackt habt. Ihr hättet besser auf sie hören sollen, dann wärt ihr sicher nicht durch den Boden in diese verlassene Höhle gebrochen.

Es gibt nicht viel, was euer Zwergenherz höher schlagen lässt, aber neben großen Äxten, langen Bärten und Unmengen an Gold werdet ihr immer ganz schwach auf den Beinen, wenn ihr Tierbabys seht. Welches Ungetüm hat sie bloß hier in der Wildnis ausgesetzt?

Die Streifzüge auf unterschiedlichen Aktionsfeldern

Ihr könnt Streifzüge auf verschiedenen Aktionsfeldern durchführen.

- Für den **4er-Streifzug** gibt es im Spiel mit 3 bis 7 Personen das **Aktionsfeld Erkundung**. (Es erscheint im dritten Spielviertel.)
- Für den **3er-Streifzug** ist das **Aktionsfeld Schmiedekunst** vorgesehen. (Es kommt im ersten Spielviertel ins Spiel, zusammen mit der Aktion „Waffe schmieden“.)
- Einen **2er-Streifzug** gibt es auf dem **Aktionsfeld Geräteverleih**. (Dieses Aktionsfeld steht euch nur im Spiel mit 5 bis 7 Personen zur Verfügung, dann aber von Beginn an.)
- Einen weiteren **2er-Streifzug** gibt es auf dem **Aktionsfeld Erzminenbau**.
- Im vierten Spielviertel gibt es das **Aktionsfeld Abenteuer** mit **zwei aufeinander folgenden 1er-Streifzügen**, gepaart mit einer **Aktion Waffe schmieden**. (Im Vergleich zum 2er-Streifzug haben zwei 1er-Streifzüge die Vorteile, dass ihr zweimal die gleiche Belohnungen auswählen dürft und dass ihr beim zweiten Streifzug von der erhöhten Kampfstärke nach dem ersten profitiert.)
- Einen **1er-Streifzug** gibt es auch auf dem **Aktionsfeld Abholzung**.



Streifzüge gibt es insgesamt auf bis zu 6 Aktionsfeldern.

Teil 2: Anmerkungen zu den Einrichtungsplättchen

Manche Einrichtungsplättchen sind ab der Einsteigerversion, andere nur für fortgeschrittene Spieler vorgesehen. Die Fortgeschrittenengebäude stehen in weißen Kästchen.

Insgesamt gibt es vier Zwölferblöcke an Einrichtungen, die jeweils in zwei Sechserblöcke unterteilt sind. Die Blöcke sind thematisch ausgerichtet.

Zum Bau einer Einrichtung werden in der Regel Holz und Steine verlangt. Aber auch Erz, Gold, Getreide, Gemüse und Nährwertmarken werden als Baustoffe gefordert. Auf einigen Einrichtungsplättchen sind Waren abgebildet, die in einem Warenkorb liegen: Dies bedeutet, dass die Waren nur im Verbund behandelt werden, nicht einzeln.





Der erste Warenkorb stellt ein Warenset dar, bestehend aus 1 Getreide und 1 Gemüse, der zweite ein Warenset, das aus 1 Holz, 1 Stein und 1 Erz besteht.

Zwölferblock 1: Wohnraum und Sondereinrichtungen

Einrichtungen zur Vergrößerung eurer kleinen Familie







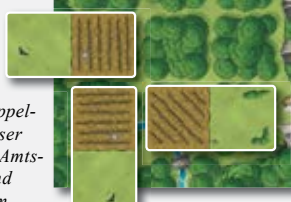
Wohnhöhlen (zu erkennen an der roten Farbhinterlegung des Schriftzuges) bieten zusätzlichen Zwergen Platz. (Du erkennst sie auch an dem Zwergebett, das auf dem Plättchen illustriert ist.) Die zusätzlichen Zwerge kannst du ausschließlich durch **Aktionen Familienzuwachs** (siehe Seite 15 in der Spielregel) erwerben. Für die zusätzlichen Zwerge hast du Spielsteine in deinem Vorrat.








<p>Wohnhöhle (Baukosten: 4 Holz, 3 Steine, Goldpunkte: 3) Diese Standard-Wohnhöhle ist beliebig oft im Spiel vertreten (ggf. bitte improvisieren). Sie bietet Wohnraum für genau einen Zwerg. Die Streifzugaktion Standard-Wohnhöhle einrichten für 2 Holz und 2 Steine (ab Stärke 12) bezieht sich nur auf diese gewöhnlichen Wohnhöhlen*.</p>	<p>Einfache Wohnhöhle (Baukosten: 4 Holz, 2 Steine, Goldpunkte: 0) Die einfachen Wohnhöhlen unterscheiden sich von den gewöhnlichen dadurch, dass du beim Bau 1 Baustoff einsparst (mit dieser Wohnhöhle 1 Stein). Dafür sind die einfachen Wohnhöhlen statt 3 Goldpunkte 0 Goldpunkte wert. Wie die gewöhnlichen bieten sie Wohnraum für genau einen Zwerg.</p>	<p>Einfache Wohnhöhle (Baukosten: 3 Holz, 3 Steine, Goldpunkte: 0) Die einfachen Wohnhöhlen unterscheiden sich von den gewöhnlichen dadurch, dass du beim Bau 1 Baustoff einsparst (mit dieser Wohnhöhle 1 Holz). Dafür sind die einfachen Wohnhöhlen statt 3 Goldpunkte 0 Goldpunkte wert. Wie die gewöhnlichen bieten sie Wohnraum für genau einen Zwerg.</p>
<p>Gemischte Wohnhöhle (Baukosten: 5 Holz, 4 Steine, Goldpunkte: 4) In dieser Höhleneinrichtung haben ein Zwerg und zusätzlich bis zu 2 Tiere der gleichen Art Platz.</p> 	<p>Wohnhöhle für Zwei (Baukosten: 8 Holz, 6 Steine, Goldpunkte: 5) In dieser Höhleneinrichtung haben zwei Zwerge Platz. Diese können nacheinander (aber durchaus in der gleichen Runde) durch je eine Zwergaktion Familienzuwachs geboren werden. (Falls du diese Einrichtung auf dem Aktionsfeld „Dringender Kinderwunsch“ baust, bekommst du im Anschluss an den Bau dieser Einrichtung trotzdem nur einen einzigen Familienzuwachs.)</p>	<p>Zusatzwohnhöhle (Baukosten: 4 Holz, 3 Steine, Goldpunkte: 5) Hier hat ein sechster Zwerg Platz. Bis zum sechsten Zwerg bleibt diese Höhle unbewohnt. Es ist erlaubt, sie auch mit weniger als fünf Zwergen zu bauen. Nur, wer bereits fünf Zwerge hat, darf mit dieser Höhle durch einen Familienzuwachs auf sechs Zwerge kommen (siehe auch Besenkammer).</p>  <p>Der sechste Zwerg wird durch die Spielmarke „Nachkömmling“ angezeigt.</p>

* Die **Zwergaktionen Höhlenraum einrichten** und **Wohnhöhle einrichten** bzw. die **Streifzugaktion Höhlenraum einrichten** (ab Stärke 7) beziehen sich dagegen auf alle Wohnhöhlen.

Sondereinrichtungen

<p>Kuschelzimmer (Baukosten: 1 Holz, Goldpunkte: 2) Das Kuschelzimmer bietet so vielen Schafen Platz, wie du Zwerge hast. Es beherbergt keine anderen Nutztiere. (Durch jede Aktion „Familienzuwachs“ kommen gleich zwei Zwerge auf ein Aktionsfeld. Diese zählen beide mit.)</p>	<p>Frühstückszimmer (Baukosten: 1 Holz, Goldpunkte: 0) Das Frühstückszimmer bietet bis zu 3 Rindern Platz, aber keinen anderen Nutztieren.</p> 	<p>Stoppelzimmer (Baukosten: 1 Holz, 1 Erz, Goldpunkte: 1) Alle Äcker, auf denen du kein Saatgut (Getreide oder Gemüse) ausgesät hast, bieten (genau) einem beliebigen Nutztier Platz.</p> 
<p>Arbeitszimmer (Baukosten: 1 Stein, Goldpunkte: 2) Du kannst auf (normalen oder tiefen) Stollen (statt einer Mine) eine Einrichtung bauen. Hierfür benötigst du eine Aktion Höhlenraum einrichten bzw. Wohnhöhle einrichten. (Beachte, dass du für 1 Rubin einen Stollen erhalten kannst. Dieses Arbeitszimmer darf nicht auf einen Stollen gebaut werden.)</p>   	<p>Logierzimmer (Baukosten: 1 Holz, 1 Stein, Goldpunkte: 0) Aus jedem „entweder ... oder“ wird für dich ein „und/oder“. Es gibt leider nur wenige Aktionsfelder mit „entweder ... oder“-Option: - der (Dringende) Kinderwunsch - der Rubinminenbau und im Spiel ab 4 Personen - der Zuwachs Im Spiel ab 7 Personen gibt es zusätzlich die Ausweitung, die dir 2 Doppelplättchen auf einmal in Aussicht stellt. Für dieses Aktionsfeld darfst du nur einmal pro Partie die „und“-Funktion nutzen.</p> 	<p>Amtszimmer (Baukosten: 1 Stein, Goldpunkte: 0) Du kannst Doppelplättchen über die Spielplangrenze hinaus legen, sofern du einen Teil des Plättchens auf ein Feld deines Heimatplans legst. Immer wenn du dies tust, erhältst du zusätzlich 2 Gold. Von einem Waldfeld aus kannst du ein Doppelplättchen „Wiese/Acker“ legen, von einem Bergfeld aus ein Doppelplättchen „Höhlenraum/Stollen“ oder „Höhlenraum/Höhlenraum“.</p>  <p>Das Legen der Doppelplättchen ist in dieser Form nur mit dem Amtszimmer möglich und bringt dir in diesem Beispiel zusätzlich 2+2 = 4 Gold. Auch die überstehenden Doppelplättchen kannst du in vollem Umfang nutzen.</p>

Zwölferblock 2: Einrichtungen für Baustoffe






<p>Tischlerei (Baukosten: 1 Stein, Goldpunkte: 0) Immer wenn du fortan einen Höhlenraum einrichtest, verringern sich deine Baukosten um 1 Holz. Immer wenn du durch eine Aktion Zaunbau eine Wiese oder Doppelwiese auf die Rückseite drehst, musst du 1 Holz weniger bezahlen.</p>  <p>Jedes Wenden eines Wiesenplättchens gilt als eine Aktion „Zaunbau“.</p>	<p>Steinhauerei (Baukosten: 1 Holz, Goldpunkte: 1) Du erhältst sofort (und einmalig) beim Bau der Steinhauerei 2 Steine aus dem allgemeinen Vorrat. Immer wenn du fortan einen Höhlenraum einrichtest, verringern sich deine Baukosten um 1 Stein. Immer wenn du einen Stall baust, ist dieser kostenlos.</p> 	<p>Schmiede (Baukosten: 1 Holz, 2 Steine, Goldpunkte: 3) Du erhältst sofort (und einmalig) beim Bau der Schmiede 2 Erz aus dem allgemeinen Vorrat. Immer wenn du Waffen schmiedest, kannst du 2 Erz einsparen. Die Maximalstärke von 8 beim Schmieden einer Waffe hat auch mit dem Bau der Schmiede Bestand (siehe Seite 20 in den Spielregeln). Es ist dir erlaubt, mit 0 Erz im Vorrat eine Waffe der Stärke 2 zu schmieden. (Auf die Aktion „Erzhandel“ wirkt sich die Schmiede nicht aus.)</p> 
<p>Zeche (Baukosten: 1 Holz, 1 Stein, Goldpunkte: 3) Zu Beginn jeder Runde erhältst du pro eigene Erzmine, in der sich 1 Esel aufhält, 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat. (Für Rubinminen, in denen sich Esel befinden, bekommst du kein Erz.)</p> 	<p>Baubetrieb (Baukosten: 1 Stein, Goldpunkte: 2) Bei dem Bau von Einrichtungen kannst du Baukosten in Höhe von 1 Holz und/oder 1 Stein durch je 1 Erz ersetzen. (Du kannst die Schmiede zum Beispiel für 2 Erz und 1 Stein bauen.)</p>	<p>Baustoffhandel (Baukosten: 1 Holz, Goldpunkte: 2) Für 2 Gold kannst du jederzeit, bis mit der Wertung begonnen wird, 1 Holz, 1 Stein und 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat kaufen. (Dieses Warensatz kann nur als Ganzes gekauft werden.) Wer das Ersatzteillager hat und danach den Baustoffhandel bauen möchte, muss den Baustoffhandel auf das Ersatzteillager bauen (so wie man eine Rubinmine auf einen Stollen baut). Das Plättchen „Ersatzteillager“ wird abgedeckt und verliert dabei seine Funktion. Dies gilt auch umgekehrt, siehe Ersatzteillager. (Das Überbauen von Einrichtungen ist in allen anderen Fällen nicht gestattet.)</p> 

<p>Holzlieferant (Baukosten: 1 Stein, Goldpunkte: 2) Lege auf die nächsten 7 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Holz.</p>	<p>Steinlieferant (Baukosten: 1 Holz, Goldpunkte: 1) Lege auf die nächsten 5 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Stein.</p>	<p>Hoflieferant (Baukosten: 2 Holz, 2 Steine, Goldpunkte: 2) Lege auf die nächsten 4 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Rubin aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Rubin</p>
<p>Hundeschule (Baukosten: keine, Goldpunkte: 0) Für jeden Hund, den du fortan im Spielverlauf bekommst, erhältst du sofort zusätzlich 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat dazu.</p>	<p>Steinbruch (Baukosten: 1 Holz, Goldpunkte: 2) Für jeden Esel, der dir fortan im Spielverlauf neu geboren wird, erhältst du sofort zusätzlich 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat dazu. (Esel, die du dir vom Spielplan nimmst oder durch Rubine eintauschst, zählen nicht dazu.)</p>	<p>Flöz (Baukosten: 2 Holz, Goldpunkte: 1) Für jeden Stein, den du fortan im Spielverlauf bekommst, erhältst du sofort zusätzlich 1 Erz aus dem allgemeinen Vorrat dazu. (Es gibt keinerlei Einschränkungen im Hinblick darauf, wie du an die Steine gelangst.)</p>

Zwölferblock 3: Einrichtungen für Nahrung

Einrichtungen zum Erwerb von Nährwerten




Auf den Einrichtungsplättchen „Kochhöhle“ und „Friedenshöhle“ steht „jederzeit“, auf vielen anderen Einrichtungen „jederzeit vor der Wertung“. Auf die Formulierung „jederzeit vor der Wertung“ wird Wert gelegt, wenn du dir mit der Einrichtung unter anderem Gold ertauschst. Es ist nämlich nicht erlaubt, dass du dir während der Wertung zuerst Goldpunkte für die Waren anrechnen lässt (Beispiel Futterkammer) und die Waren anschließend für bares Gold verkaufst (Beispiel Jagdstube).

<p>Schlachthöhle (Baukosten: 2 Holz, 2 Steine, Goldpunkte: 2) Immer wenn du 1 Nutztier schlachtest, erhältst du 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat zusätzlich. (Hunde können nicht geschlachtet werden. Wenn du 2 Tiere auf einmal schlachtest – wie zum Beispiel 2 Esel – erhältst du entsprechend 2 NW zusätzlich. Die Schlachthöhle ist nicht mit der Jagdstube kombinierbar.)</p>	<p>Kochhöhle (Baukosten: 2 Steine, Goldpunkte: 2) Immer wenn du 1 Getreide und 1 Gemüse auf einmal in Nährwerte umwandelst, erhältst du (statt 3 NW) insgesamt 5 NW aus dem allgemeinen Vorrat.</p>  <p>So werden Warenpaare dargestellt.</p>	<p>Werkhöhle (Baukosten: 1 Holz, 1 Stein, Goldpunkte: 2) In der Ernährungsphase jeder Erntezeit, und wenn Zwerge mit genau 1 NW ernährt werden sollen, kannst du genau einen deiner Zwerge ernähren, indem du (statt der geforderten Nährwerte) wahlweise 1 Holz, 1 Stein oder 2 Erz abgibst.</p> 
<p>Bergbauhöhle (Baukosten: 3 Holz, 2 Steine, Goldpunkte: 2) In der Ernährungsphase jeder Erntezeit, und wenn Zwerge mit genau 1 NW ernährt werden sollen, verringert sich die Zahl der Nährwerte, die du für deine Zwerge aufbringen musst, um 1 NW pro Esel, den du in einer Mine stehen hast. (Dabei ist es egal, ob der Esel in einer Erz- oder Rubinmine steht.)</p> 	<p>Aufzuchthöhle (Baukosten: 1 Getreide, 1 Stein, Goldpunkte: 2) Während jeder Tiervermehrung erhältst du zusätzlich 5 NW aus dem allgemeinen Vorrat, falls du alle vier Nutztierarten vermehrest. Solltest du nur 1/2/3 Tierarten vermehren (und entsprechend viele Jungtiere bekommen), erhältst du immerhin die entsprechende Anzahl an Nährwerten (1/2/3 NW). Dies bezieht sich auch auf die Streifzug-Belohnung, mit der du bis zu 2 Jungtiere erhältst (siehe Übersichtskarte).</p> 	<p>Friedenshöhle (Baukosten: 2 Holz, 2 Steine, Goldpunkte: 2) Du kannst die Waffenmarken deiner Zwerge jederzeit, bis mit der Wertung begonnen wird, gegen so viele Nährwerte tauschen, wie es ihrer Kampfstärke entspricht. Du kannst die Waffenmarken zur gleichen Zeit oder zu unterschiedlichen Zeitpunkten eintauschen. (Für eine Marke, die z. B. Kampfstärke 14 anzeigt, erhältst du 14 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Die Friedenshöhle ist gut mit der Gebetskammer kombinierbar.)</p> 

Einrichtungen zum Erwerb von Nährwerten und zur Wertsteigerung

Wie viele Goldpunkte die folgenden Einrichtungen für dich wert sein werden, hängt von deinem weiteren Spielverhalten ab. Die Einrichtungen haben auf dem Wertungszettel eine eigene Rubrik und sind an der gelben Farbhinterlegung des Schriftzuges zu erkennen. Die ersten drei Stuben haben keinen ausgewiesenen Goldwert. Du musst dir die Goldpunkte verdienen, indem du vorgegebene Bedingungen erfüllst.







<p>Webstube (Baukosten: 2 Holz, 1 Stein) Du erhältst sofort (und einmalig) beim Bau der Webstube so viele Nährwerte aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Schafe auf deinem Heimatplan hast. Außerdem bekommst du bei der Wertung für je 2 Schafe 1 Goldpunkt. (Das heißt, dass du für 2 bis 3 Schafe 1 Goldpunkt, für 4 bis 5 Schafe 2 Goldpunkte usw. bekommst. Die Wertung „pro Nutztier und Hund 1 Gold“ findet für deine Schafe ungeachtet dessen zusätzlich statt.)</p> 	<p>Melkstube (Baukosten: 2 Holz, 2 Steine) Du erhältst sofort (und einmalig) beim Bau der Melkstube so viele Nährwerte aus dem allgemeinen Vorrat, wie du Rinder auf deinem Heimatplan hast. Außerdem bekommst du bei der Wertung pro Rind 1 Goldpunkt. (Die Wertung „pro Nutztier und Hund 1 Gold“ findet für deine Rinder ungeachtet dessen zusätzlich statt.)</p> 	<p>Gute Stube (Baukosten: 3 Steine, 5 Gold) Du erhältst sofort (und einmalig) beim Bau der Guten Stube Nährwerte. Wie viele Nährwerte du bekommst, ist abhängig davon, wie viele der Höhlenräume, die senkrecht oder waagrecht zur Guten Stube benachbart sind, als Wohnhöhlen eingerichtet sind: Pro benachbarte Wohnhöhle erhältst du 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Bei der Wertung bringt dir jede waagrecht und senkrecht zur Guten Stube benachbarte Wohnhöhle 4 Goldpunkte. (Du bekommst also maximal 16 Goldpunkte.) Die Eingangshöhle für deine ersten beiden Zwerge zählt auch als Wohnhöhle.</p>
<p>Jagdstube (Baukosten: 2 Holz, Goldpunkte: 1) Du kannst jederzeit, bis mit der Wertung begonnen wird, 2 Wildschweine (statt gegen die üblichen 4 NW) gegen 2 Gold plus 2 NW tauschen. Dieser Vorgang gilt nicht als Schlachtung. (Falls du nur 1 Wildschwein abgibst, bringt dir die Jagdstube keinen Vorteil. Du darfst die Wildschweine auch noch unmittelbar nach der letzten Erntezeit tauschen. Die Jagdstube ist nicht mit der Schlachthöhle kombinierbar.)</p>	<p>Bierstube (Baukosten: 2 Holz, Goldpunkte: 3) Du kannst jederzeit, bis mit der Wertung begonnen wird, 2 Getreide aus deinem Vorrat gegen wahlweise 3 Gold oder 4 NW tauschen. (2 Getreide können damit 2 NW zusätzlich wert sein. Falls du nur 1 Getreide abgeben möchtest, bringt dir die Bierstube keinen Vorteil. Du darfst das Getreide auch noch unmittelbar nach der letzten Erntezeit tauschen.)</p>	<p>Schmiedestube (Baukosten: 3 Erz, Goldpunkte: 2) Du kannst jederzeit, bis mit der Wertung begonnen wird, Warenpaare, die aus 1 Rubin und 1 Erz bestehen, gegen 2 Gold plus 1 NW tauschen. (Du darfst diese auch noch unmittelbar nach der letzten Erntezeit tauschen.)</p> 

Zwölferblock 4: Einrichtungen zur Wertsteigerung

Einrichtungen, die bei Spielende zusätzliche Goldpunkte bringen

Lager und Kammern haben keinen ausgewiesenen Goldwert. Du musst dir die Goldpunkte verdienen, indem du vorgegebene Bedingungen erfüllst. Die Goldpunkte für diese Einrichtungen werden genauso wie für einige Stuben auf dem Wertungsblock in der Rubrik „Gold zusätzlich für Stuben, Lager und Kammern“ eingetragen. (Ausnahmen bilden das Ersatzteillager und die Schreibkammer.)

<p>Steinlager (Baukosten: 3 Holz, 1 Erz) Bei der Wertung bekommst du pro Stein in deinem Vorrat 1 Goldpunkt.</p> 	<p>Erzlager (Baukosten: 1 Holz, 2 Steine) Bei der Wertung bekommst du für je 2 Erz in deinem Vorrat 1 Goldpunkt. (Das heißt, dass du für 2 bis 3 Erz 1 Goldpunkt, für 4 bis 5 Erz 2 Goldpunkte erhältst usw.)</p> 	<p>Ersatzteillager (Baukosten: 2 Holz, Goldpunkte: 0) Du kannst jederzeit, bis mit der Wertung begonnen wird, vollständige Warensätze Holz/Stein/Erz gegen je 2 Gold tauschen. (Du darfst die Baustoffe auch noch unmittelbar nach der letzten Erntezeit gegen Gold tauschen.) Wer den Baustoffhandel hat und danach das Ersatzteillager bauen möchte, muss das Ersatzteillager auf den Baustoffhandel bauen (so wie man eine Rubinmine auf einen Stollen baut). Das Plättchen „Baustoffhandel“ wird abgedeckt und verliert dabei Funktion und Goldpunkte. Dies gilt auch umgekehrt, siehe Baustoffhandel. (Das Überbauen von Einrichtungen ist in allen anderen Fällen nicht gestattet.)</p> 
<p>Hauptlager (Baukosten: 2 Holz, 1 Stein) Bei der Wertung ist das Hauptlager pro Einrichtung, deren Name mit gelber Farbe hinterlegt ist, 2 Goldpunkte wert. (Dies sind alle Stuben, Lager und Kammern, also alle Einrichtungen, die auf dieser Seite zu sehen sind.) Du bekommst die Goldpunkte auch für dieses Hauptlager selbst.</p>	<p>Waffenlager (Baukosten: 3 Holz, 2 Steine) Bei der Wertung bekommst du pro eigenen Zwerg, der mit einer Waffe ausgestattet ist, 3 Goldpunkte. (Dies ist unabhängig von der Kampfstärke der Waffen.)</p> 	<p>Proviantlager (Baukosten: 3 NW, 1 Holz) Bei der Wertung bekommst du 8 Goldpunkte, wenn dann alle Zwerge, die du im Spiel hast, mit einer Waffe ausgestattet sind. (Dies ist unabhängig von der Kampfstärke der Waffen. Je weniger Zwerge du hast, desto leichter ist dieses Ziel zu erreichen. Das Proviantlager ist mit dem Waffenlager kombinierbar.)</p>
<p>Besenkammer (Baukosten: 1 Holz) Bei der Wertung ist die Besenkammer für dich 5 Goldpunkte wert, falls du am Ende über fünf Zwerge verfügst. (Wie viele Zwerge du beim Bau der Besenkammer hattest, spielt dabei keine Rolle.) Falls du am Ende sogar über sechs Zwerge verfügst, ist die Besenkammer für dich (statt 5 Goldpunkte) 10 Goldpunkte wert.</p>	<p>Schatzkammer (Baukosten: 1 Holz, 1 Stein) Bei der Wertung ist die Schatzkammer so viele Goldpunkte wert, wie du Rubine hast. (Dies bedeutet, dass die Anzahl deiner Rubine in der vorgesehenen Zeile des Wertungsblocks regulär notiert wird und die gleiche Anzahl dann noch einmal als Schatzkammerpunkte in der Rubrik „Gold zusätzlich für Stuben, Lager und Kammern“ eingetragen wird.)</p>	<p>Vorratskammer (Baukosten: 2 Holz, 2 Gemüse) Bei der Wertung bekommst du für jedes Paar, das aus 1 Getreide und 1 Gemüse besteht, 2 Goldpunkte. Es werden alle Getreide- und Gemüsearten gewertet, sowohl die angepflanzten, als auch die, die sich in deinem Vorrat befinden. Die Wertungen „pro Getreide ½ Gold“ und „pro Gemüse 1 Gold“ finden unabhängig davon zusätzlich statt.</p>
<p>Gebetskammer (Baukosten: 2 Holz) Bei der Wertung ist die Gebetskammer für dich 8 Goldpunkte wert, falls am Ende kein Zwerg, den du im Spiel hast, eine Kampfstärke hat. (Mit der Friedeshöhle kannst du Kampfpunkte in Nährwerte umwandeln. Auch wer im Spielverlauf Waffen hatte und diese mit der Friedeshöhle wieder abgegeben hat, bekommt mit der Gebetskammer 8 Goldpunkte.)</p>	<p>Schreibkammer (Baukosten: 2 Steine, Goldpunkte: 0) Minuspunkte gibt es in diesem Spiel für Bettelmarken, nicht genutzte Felder auf deinem Heimatplan und fehlende Nutztierarten. (Hunde sind keine Nutztiere.) Durch die Schreibkammer kannst du bei der Wertung bis zu 7 dieser Minuspunkte verhindern. Dies wird in den zugehörigen Rubriken entsprechend korrigiert.</p>	<p>Futterkammer (Baukosten: 2 Getreide, 1 Stein) Bei der Wertung bekommst du für je 3 beliebige Nutztiere 1 Goldpunkt. (Das heißt, dass du für 3 bis 5 Nutztiere 1 Goldpunkt, für 6 bis 8 Nutztiere 2 Goldpunkte erhältst usw. Hunde sind keine Nutztiere.) Die Wertung „pro Nutztier und Hund 1 Gold“ findet für all deine Tiere ungeachtet dessen zusätzlich statt.</p>

Teil 3: Die Aktionsfelder

Die Aktionsfelder werden in drei Abschnitten erklärt:

- zuerst die Aktionsfelder, die bei jeder Spielerzahl immer von Beginn an vertreten sind,
- dann die Aktionsfelder, bei denen von der Spielerzahl abhängt, ob sie vertreten sind,
- und schließlich die Aktionsfelder auf Spielkarten, die rundenweise ins Spiel kommen.

Generell gilt: Du darfst ein Aktionsfeld nur nutzen, wenn du mindestens eine Aktion durchführst, die das Aktionsfeld ermöglicht.

Zwei Aktionen auf dem gleichen Aktionsfeld werden unterschiedlich miteinander verbunden:

- und danach / oder Du kannst in vorgegebener Reihenfolge beide Aktionen auf dem Aktionsfeld nutzen oder auch nur eine. (Zwei Aktionen werden mit „und danach/oder“ verbunden, wenn es einen Grund geben kann, die erste Aktion der zweiten vorzuziehen, es aber niemals einen besonderen Grund gibt, die zweite Aktion der ersten vorzuziehen.)
- und / oder Du kannst in beliebiger Reihenfolge beide Aktionen auf dem Aktionsfeld nutzen oder auch nur eine der beiden. (Zwei Aktionen werden mit „und/oder“ verbunden, wenn es entweder für den Spieler immer unerheblich ist, in welcher Reihenfolge er die Aktionen durchführt, oder wenn sich in unterschiedlichen Situationen mal die eine, mal die andere Reihenfolge anbietet.)
- und danach Du kannst entweder nur die erste Aktion durchführen, oder du nutzt zuerst die erste Aktion und danach die zweite. Es ist nicht erlaubt, nur (oder zuerst) die zweite Aktion durchzuführen. „Und danach“ steht auch anstelle von „und“, falls die gleiche Aktion zweimal in Folge durchgeführt wird, und herausgestellt werden soll, dass beide Aktionen nicht gleichzeitig genutzt werden.
- entweder ... oder Du kannst wahlweise die erste oder die zweite Aktion auf dem Aktionsfeld nutzen – nicht aber beide.

Aktionsfelder, die bei jeder Spielerzahl von Beginn an vertreten sind

Beidseitig bedruckter Basis-Spielplan

Die Felder des beidseitig bedruckten Basis-Spielplans werden von oben nach unten erläutert.

- **Sohlenbau:** Nimm dir die Steine vom Aktionsfeld. (Im Spiel mit 1 bis 3 Personen wird in jeder Runde 1 Stein auf das Aktionsfeld gelegt, im Spiel mit 4 bis 7 Personen 2 Steine. Im Spiel mit 6 bis 7 Personen gibt es einen zusätzlichen „Sohlenbau“, bei dem in jeder Runde 1 Stein auf das Aktionsfeld gelegt wird.) Zusätzlich kannst du ein **Doppelplättchen Höhlenraum/Stollen** auf 2 benachbarte, leere Bergfelder deines Heimatplans legen. Falls du mit dem Plättchen eine der beiden unterirdischen Wasserquellen abdeckst, erhältst du die angegebenen 1 bzw. 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Das neue Plättchen muss an eines der belegten Bergfelder angrenzen, das bisherige Höhlensystem also erweitern.
- **Höhlenbau:** Nimm dir die Steine vom Aktionsfeld. (Im Spiel mit 1 bis 3 Personen wird in jeder Runde 1 Stein auf das Aktionsfeld gelegt, im Spiel mit 4 bis 7 Personen ebenfalls 1 Stein, es sei denn, das Aktionsfeld ist leer, dann sind es 2 Steine.) Zusätzlich kannst du ein **Doppelplättchen Höhlenraum/Stollen** auf 2 benachbarte, leere Bergfelder deines Heimatplans legen. Entscheide selbst, ob du das Doppelplättchen auf die Rückseite **Höhlenraum/Höhlenraum** drehen möchtest. Falls du mit dem Plättchen eine der beiden unterirdischen Wasserquellen abdeckst, nimm die angegebenen 1 bzw. 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Das neue Plättchen muss an eines der belegten Bergfelder angrenzen, das bisherige Höhlensystem also erweitern.
- **Startspieler:** Übernehme den Startspielerstein und nimm die Nährwerte, die sich auf dem Aktionsfeld befinden, plus 2 Erz (bei 1 bis 3 Personen) bzw. 1 Rubin (bei 4 bis 7 Personen) aus dem allgemeinen Vorrat. (Jede Runde kommt 1 NW dazu.)
- **Nachahmung für 2 NW:** Dies ist ein Aktionsfeld, das abhängig von der Spielerzahl ist. Es wird erst auf Seite A7 erläutert.
- **Abholzung:** Nimm dir das Holz vom Aktionsfeld. (Im Spiel mit 1 bis 3 Personen wird in jeder Runde 1 Holz auf das Aktionsfeld gelegt, es sei denn, das Aktionsfeld ist leer, dann werden 3 Holz auf dieses Feld gelegt. Im Spiel mit 4 bis 7 Personen werden in jeder Runde 3 Holz auf das Aktionsfeld gelegt, unabhängig davon, wie viel Holz bereits auf dem Aktionsfeld liegt.) Danach kannst du, falls dein Zwerg bewaffnet ist, zusätzlich einen **1er-Streifzug** durchführen.
- **Nachschub bzw. Zuwachs:** Dies sind Aktionsfelder, die abhängig von der Spielerzahl sind. Sie werden erst auf Seite A7 erläutert.
- **Erzabbau:** Nimm dir das Erz vom Aktionsfeld. (Im Spiel mit 1 bis 3 Personen wird in jeder Runde 1 Erz auf das Aktionsfeld gelegt, es sei denn das Aktionsfeld ist leer, dann kommen 2 Erz ins Spiel. Im Spiel mit 4 bis 7 Personen werden in jeder Runde 2 Erz auf das Aktionsfeld gelegt, es sei denn das Aktionsfeld ist leer, dann kommen 3 Erz ins Spiel.) Zusätzlich erhältst du aus dem allgemeinen Vorrat 2 Erz pro Erzmine, die du besitzt.
- **Holzlese bzw. Walderkundung:** Dies sind Aktionsfelder, die abhängig von der Spielerzahl ist. Sie werden erst auf Seite A7 erläutert.
- **Rodung:** Nimm dir das Holz vom Aktionsfeld. (Im Spiel mit 1 bis 3 Personen wird in jeder Runde 1 Holz auf das Aktionsfeld gelegt, im Spiel mit 4 bis 7 Personen 2 Holz.) Du kannst zusätzlich ein **Doppelplättchen Wiese/Acker** auf 2 benachbarte Waldfelder deines Heimatplanes legen, die nicht mit Plättchen belegt sind. (Beachte die Anmerkungen zum Stallbau auf Seite 19 der Spielregeln.) Falls du mit dem Plättchen den Flusslauf abdeckst, erhältst du den angegebenen 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Falls du mit dem Plättchen eines der zwei Wildschweinreservate abdeckst, erhältst du 1 Wildschwein aus dem allgemeinen Vorrat. Das erste Plättchen, das du im Spiel legst, muss an deinen Höhleneingang anschließen, alle weiteren an deine bisherigen Äcker, Wiesen oder Weiden.
- **Versorgung:** Nimm dir alle Waren bzw. Nährwerte, die auf dem Aktionsfeld liegen. (Im Spiel mit 1 bis 3 Personen häufen sich Nährwerte an: Jede Runde wird 1 NW dazugelegt. Im Spiel mit 4 bis 7 Personen häufen sich Gemüsemarken an. Es sei denn, das Aktionsfeld ist leer, dann wird 1 Getreide auf das Aktionsfeld gelegt.) Nimm dir im Spiel mit 1 bis 3 Personen außerdem 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat. Du kannst zusätzlich ein **Doppelplättchen Wiese/Acker** auf 2 benachbarte Waldfelder deines Heimatplanes legen, die nicht mit Plättchen belegt sind. (Weitere Ausführungen stehen unter „Rodung“.)



Kleiner Basisspielplan

Auf dem kleinen Basisspielplan sind drei Aktionsfelder vorgegedruckt.

- **Rubinabbau:** Nimm dir alle Rubine, die auf dem Aktionsfeld liegen. (Jede Runde kommt 1 Rubin dazu.) Erhalte 1 Rubin zusätzlich aus dem allgemeinen Vorrat, falls du mindestens eine Rubinmine hast. (Im Zweipersonenspiel wird erstmals in Runde 3 ein Rubin auf das Aktionsfeld gelegt – bis dahin bleibt das Feld frei.)
- **Heimarbeit:** Du erhältst 1 Hund aus dem allgemeinen Vorrat und kannst zusätzlich oder alternativ Baustoffe abgeben, um dafür ein **Plättchen Höhleneinrichtung** zu nehmen. Alle Höhleneinrichtungen stehen dir zur Wahl (auch die Wohnhöhlen). Die Höhleneinrichtung muss in einen leeren Höhlenraum gelegt werden, ansonsten darf sie erst gar nicht erworben werden. (Dieses Aktionsfeld ist ein „und/oder“-Feld, weil es dir wegen der Einrichtung „Hundeschule“ freigestellt ist, den Hund erst nach der Höhleneinrichtung zu nehmen.)
- **Brandrodung:** Nimm ein **Doppelplättchen Wiese/Acker**, das du auf 2 benachbarte Waldfelder deines Heimatplans legst, die nicht mit Plättchen belegt sind. (Weitere Ausführungen stehen unter „Rodung“.) Danach erhältst du eine **Aktion Aussäen**, die (wie jede Aktion „Aussäen“) auf maximal 2 neue Getreide- und 2 neue Gemüseausaaten beschränkt ist.



Aktionsfelder, bei denen von der Spielerzahl abhängt, ob sie vertreten sind

Die Aktionsfelder, die nicht bei allen Spielerzahlen zum Einsatz kommen, befinden sich hauptsächlich auf den Ergänzungsplänen. Sie sind nach den Spielerzahlen sortiert. (In Klammern sind die Spielerzahlen angegeben, bei denen das Aktionsfeld im Spiel vertreten ist.)

Bis 3 Spieler

Die ersten beiden Aktionsfelder befinden sich auf dem beidseitig bedruckten Basisplan, der „Tagebau“ auf dem kleinen Ergänzungsplan.

- **Holzlese** (1-3 Spieler): Nimm dir das Holz vom Aktionsfeld. (Jede Runde kommt 1 Holz auf das Aktionsfeld.)
- **Nachschub** (1-3 Spieler): Du erhältst 1 Holz, 1 Stein, 1 Erz, 1 NW und 1 Marke „2 Gold“ aus dem allgemeinen Vorrat.
- **Tagebau** (3 Spieler): Der „Tagebau“ kommt nur im Dreipersonenspiel vor. Nimm die Baumaterialien, die sich auf dem Aktionsfeld anhäufen. (Es häufen sich Steine an. Es sei denn, das Aktionsfeld ist leer, dann wird 1 Erz auf das Aktionsfeld gelegt.) Zusätzlich erhältst du 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat.

Ab 3 Spielern

- **Walderkundung** (3-7 Spieler): Nimm dir das Holz vom Aktionsfeld. (Im Dreipersonenspiel befindet sich die „Walderkundung“ auf dem Ergänzungsplan: Hier kommt jede Runde 1 Holz auf das Feld. Im Spiel ab 4 Personen befindet sich die „Walderkundung“ auf dem beidseitig bedruckten Basisplan: Hier kommt jede Runde 1 Holz auf das Aktionsfeld, es sei denn, das Feld ist leer, dann sind es 2 Holz.) Zusätzlich erhältst du aus dem allgemeinen Vorrat im Dreipersonenspiel 1 Gemüse, im Spiel ab 4 Personen 2 NW.
- **Nachahmung** (3-7 Spieler): Ahme die Funktion eines Aktionsfeldes nach, welches von einem deiner Mitspieler belegt ist (siehe Seite 22 in der Spielregel). Dies kostet je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Nährwerte auf den Aktionsfeldern. Die folgende Tabelle gibt Aufschluss über die Kosten. Ab 5 Spielern gibt es mehrere Nachahmungsfelder mit unterschiedlichen Kosten. (Die Nachahmungsfelder befinden sich auf unterschiedlichen Spielplänen.) Hierzu ein Sonderfall: Es ist euch **nicht** erlaubt, auf dem einen Nachahmungsfeld das vom Gegner belegte andere Nachahmungsfeld zu imitieren, um mit diesem wiederum ein normales Aktionsfeld nachzuahmen, das von einem eigenen Zwerg belegt wird.

Spielerzahl	3	4	5	6	7
Nährwertkosten	4	2	2 bzw. 4	1 bzw. 2	0, 1 bzw. 2

Ab 4 Spielern

- **Zuwachs** (4-7 Spieler): Du erhältst 1 Holz, 1 Stein, 1 Erz, 1 NW und 1 Marke „2 Gold“ aus dem allgemeinen Vorrat. Alternativ kannst du eine **Aktion Familienzuwachs** nutzen.

Ab 5 Spielern

Die Felder des großen Ergänzungsspielplans werden von oben nach unten erläutert.

- **Werkstofflagerung** (5-7 Spieler): Nimm dir alle Baustoffe, die sich auf diesem Aktionsfeld anhäufen. (Auf dieses Feld werden jede Runde 1 Holz und 1 Erz gelegt.)
- **Kleiner Sohlenbau** (5 Spieler): Der „Kleine Sohlenbau“ kommt nur im Fünfspersonenspiel vor. Du kannst ein **Doppelplättchen Höhlenraum/Stollen** (mit dieser Seite nach oben) auf 2 benachbarte, leere Bergfelder deines Heimatplans legen. (Weitere Ausführungen stehen unter „Sohlenbau“ auf Seite A6.) Wenn du dies tust, erhältst du zusätzlich 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat.
- **Wochenmarkt** (5-7 Spieler): Du erhältst 4 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Danach kannst du, wenn du möchtest, beliebig viele unterschiedliche Waren kaufen. Du bist dabei nicht auf die 4 Gold beschränkt, die du erhalten hast, sondern kannst weiteres Gold aus deinem Vorrat ausgeben. Die Preise der Waren stehen auf der Karte. Baustoffe sowie Schafe und Esel kosten je 1 Gold, Wildschweine und Hunde je 2 Gold, Rinder 3 Gold. Getreide kostet 1 Gold, Gemüse 2 Gold. Jede Warenart darf höchstens einmal pro Aktion gekauft werden.

- **Geräteverleih** (5-7 Spieler): Im Spiel mit 6 bis 7 Personen erhältst du zunächst 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Alles danach gilt auch im Fünfspersonenspiel. Du kannst, falls dein Zwerg bewaffnet ist, einen **2er-Streifzug** durchführen. Anschließend erhältst du eine **Aktion Aussäen**, die (wie jede Aktion „Aussäen“) auf maximal 2 neue Getreide- und 2 neue Gemüseaussäen beschränkt ist. (Es ist erlaubt, im 2er-Streifzug Getreide und/oder Gemüse zu nehmen, um es anschließend sofort auszusäen.)



- **Zaubau** (5-7 Spieler): Nimm dir das Holz vom Aktionsfeld. (Im Spiel mit 5 Personen kommt jede Runde 1 Holz auf das Aktionsfeld. Im Spiel mit 6 bis 7 Personen kommt jede Runde 1 Holz auf das Aktionsfeld, es sei denn, das Feld ist leer, dann sind es 2 Holz.) Danach kannst du für 2 Holz eine Weide und/oder für 4 Holz eine Doppelweide bauen (siehe Seite 19 in der Spielregel). Es ist nicht erlaubt, mit einer Zwergaktion mehr als eine Weide und eine Doppelweide einzuzäunen. (Stallbauten sind auf diesem Aktionsfeld nicht möglich.)

Bei 7 Spielern

Für den äußerst seltenen Fall, dass die Aktionsfelder nicht für alle Zwerge ausreichen, gilt, dass wenn ein Zwerg nicht regulär eingesetzt werden kann, er gar nicht eingesetzt wird. (Es ist bei jeder Spielerzahl erlaubt, auf das Einsetzen seiner verbleibenden Zwerge zu verzichten. In diesem Fall wird man bis zum Ende der laufenden Arbeitszeit übersprungen.)

Die folgenden beiden Aktionsfelder befinden sich auf dem kleinen Ergänzungsplan.

- **Werkstoffdepot** (7 Spieler): Nimm dir alle Baustoffe, die sich auf diesem Aktionsfeld anhäufen. (Auf dieses Aktionsfeld werden jede Runde 1 Holz, 1 Stein und 1 Erz gelegt. Falls es leer ist, kommt 1 weiteres Holz dazu.)
- **Ausweitung** (7 Spieler): Du kannst wahlweise ein **Doppelplättchen Wiese/Acker** auf benachbarte Waldfelder legen und erhältst 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat dazu (weitere Ausführungen stehen unter „Rodung“) oder ein **Doppelplättchen Höhlenraum/Stollen** (mit dieser Seite nach oben) auf benachbarte Bergfelder legen und erhältst 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat dazu (weitere Ausführungen stehen unter „Sohlenbau“).

Aktionsfelder auf Spielkarten, die rundenweise ins Spiel kommen

Erstes Spielviertel: Die folgenden drei Aktionsfeldkarten kommen in den Runden 1 bis 3 ins Spiel.

- **Schmiedekunst:** Schmiede eine Waffe mit einem Zwerg, der noch keine Waffe hat (Höchstgrenze Kampfstärke 8), und führe danach einen **3er-Streifzug** durch (siehe Seite 21 in der Spielregel). Du darfst auf diesem Aktionsfeld (mit einem bewaffneten Zwerg) auch einen Streifzug durchführen, ohne eigens für ihn eine Waffe zu schmieden. (Die „1-8“ auf der Aktionsfeldkarte veranschaulicht, dass ihr für 1 Erz Kampfstärke 1, für 2 Erz Kampfstärke 2, ... oder für 8 Erz Kampfstärke 8 bekommen könnt.)
- **Schafzucht:** Du kannst zunächst eine Weide einzäunen, eine Doppelweide einzäunen und/oder einen Stall bauen und musst schließlich alle Schafe nehmen, die sich auf diesem Anhäufungsfeld eingefunden haben. (Jede Runde kommt 1 Schaf auf das Aktionsfeld.) Die Weide kostet 2 Holz, die Doppelweide 4 Holz und der Stall 1 Stein. Es ist nicht erlaubt, mit einer Zwergaktion mehr als eine Weide und eine Doppelweide einzuzäunen bzw. mehr als einen Stall zu bauen.
- **Erzminenbau:** Wer in seinem Berg 2 senkrecht oder waagrecht benachbarte einfache Stollenfelder hat, kann dieses Aktionsfeld nutzen und auf die beiden Stollenfelder ein **Doppelplättchen Erzmine/Tiefer Stollen** legen. Als Belohnung dafür erhältst du sofort 3 Erz aus dem allgemeinen Vorrat. (Die 3 Erz bekommst du nur, nachdem du eine Erzmine gebaut hast.) Diese Aktion ist nur auf einfachen Stollenfeldern möglich, nicht auf tiefen. Zusätzlich oder alternativ kannst du, falls dein Zwerg bewaffnet ist, auf dem gleichen Aktionsfeld einen **2er-Streifzug** durchführen.

Zweites Spielviertel: Die folgende Aktionsfeldkarte kommt immer in Runde 4 ins Spiel. (Runde 4 wird formell dem zweiten Spielviertel zugerechnet.) Die Karte hat zwei Seiten und wird im dritten Spielviertel durch die Karte „Familienleben“ auf die Rückseite gedreht.

- **Kinderwunsch:** Falls du auf deinem Heimatplan mehr Wohnraum für Zwerge hast als Zwerge im Spiel, kannst du die **Aktion Familienzuwachs** nutzen. Lege einen Zwerg aus deinem Vorrat auf den Zwerg, mit dem du die Aktion durchgeführt hast. Es ist nicht möglich, mehr als fünf Zwerge zu haben (Ausnahme Zusatzwohnhöhle, Seite A3). Alternativ zum Familienzuwachs kannst du Baustoffe bezahlen, um ein **Einrichtungsplättchen Wohnhöhle** in einen leeren Höhlenraum zu legen.
- **Dringender Kinderwunsch:** Du kannst wahlweise Baustoffe bezahlen, um ein **Einrichtungsplättchen Wohnhöhle** in einen leeren Höhlenraum zu legen, oder 3 Gold nehmen. Falls du eine Wohnhöhle einrichtest, kannst du anschließend zusätzlich eine **Aktion Familienzuwachs** durchführen. Auf diesem Aktionsfeld ist es **nicht** möglich, einen Familienzuwachs durchführen, ohne auch eine Wohnhöhle zu bauen.

Die folgenden zwei Aktionsfeldkarten kommen in den Runden 5 bis 6 ins Spiel.

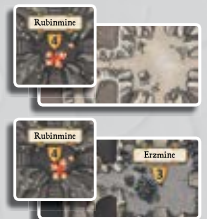
- **Eselzucht:** Du kannst zunächst eine Weide einzäunen, eine Doppelweide einzäunen und/oder einen Stall bauen und musst schließlich alle Esel nehmen, die sich auf diesem Anhäufungsfeld eingefunden haben. (Jede Runde kommt 1 Esel auf das Aktionsfeld.) Die Weide kostet 2 Holz, die Doppelweide 4 Holz und der Stall 1 Stein. Es ist nicht erlaubt, mit einer Zwergaktion mehr als eine Weide und eine Doppelweide einzuzäunen bzw. mehr als einen Stall zu bauen.
- **Rubinminenbau:** Wenn du ein Stollenfeld frei hast, kannst du auf dieses Feld in deinem Bergmassiv eine Rubinmine legen. Du hast die Wahl, die Rubinmine entweder auf einen einfachen oder einen tiefen Stollen zu legen. Falls du die Rubinmine auf einen tiefen Stollen legst (siehe Abbildung beim Aktionsfeld „Rubinförderung“), erhältst du zusätzlich sofort 1 Rubin aus dem allgemeinen Vorrat. (Tiefe Stollen gibt es nur auf den Doppelplättchen „Erzmine/Tiefer Stollen“. Deshalb ist auf der Aktionsfeldkarte ein solches Plättchen dargestellt.)

Drittes Spielviertel: Die folgenden drei Aktionsfeldkarten kommen in den Runden 7 bis 9 ins Spiel.

- **Familienleben:** Falls du auf deinem Heimatplan mehr Wohnraum für Zwerge hast als Zwerge im Spiel, kannst du die **Aktion Familienzuwachs** nutzen. Lege einen Zwerg aus deinem Vorrat auf den Zwerg, mit dem du die Aktion durchgeführt hast. Es ist nicht möglich, mehr als fünf Zwerge zu haben (Ausnahme Zusatzwohnhöhle, Seite A3). Zusätzlich oder alternativ erhältst du eine **Aktion Aussäen**, die (wie immer) auf maximal 2 neue Getreide- und 2 neue Gemüseausaaten beschränkt ist.
- **Erkundung:** Dieses Aktionsfeld darfst du nur nutzen, falls dein Zwerg bewaffnet ist. Führe einen **4er-Streifzug** durch. Suche dir also bis zu 4 unterschiedliche Belohnungen von der Streifzugkarte aus. Beachte, dass dir die Kampfstärke deines Zwerges eine Höchstgrenze vorgibt, bis zu der du Belohnungen aussuchen darfst (Seite 21 in der Spielregel). (Diese Aktionsfeldkarte wird im Zweipersonenspiel aussortiert. Das dritte Spielviertel besteht dann aus nur 2 Runden.)
- **Erzförderung:** Nimm dir alle Baustoffe, die auf dem Aktionsfeld liegen. (Jede Runde kommen 1 Erz und 1 Stein auf das Aktionsfeld.) Zusätzlich erhältst du aus dem allgemeinen Vorrat 2 Erz pro Erzmine, die du besitzt.

Viertes Spielviertel: Die folgenden drei Aktionsfeldkarten kommen in den Runden 10 bis 12 ins Spiel.

- **Abenteurer:** Du kannst zunächst durch Abgabe von Erz mit einem nicht bewaffneten Zwerg eine Waffe schmieden. Anschließend kannst du mit dem neu bewaffneten Zwerg zwei aufeinander folgende **1er-Streifzüge** durchführen (Seite 21 in der Spielregel). Du darfst auf diesem Aktionsfeld auch die Streifzüge durchführen, ohne eigens für den Zwerg eine Waffe zu schmieden.
- **Erzhandel:** Du kannst bis zu 3 Mal je 2 Erz gegen 2 Gold plus 1 NW tauschen.
- **Rubinförderung:** Nimm dir alle Rubine, die auf dem Aktionsfeld liegen. (Es kommt jede Runde 1 Rubin auf das Feld, es sei denn, das Feld ist leer, dann sind es 2 Rubine.) Erhalte 1 Rubin zusätzlich, falls du mindestens zwei Rubinminen hast.



Teil 4: Danksagungen & Impressum

Autor: Uwe Rosenberg

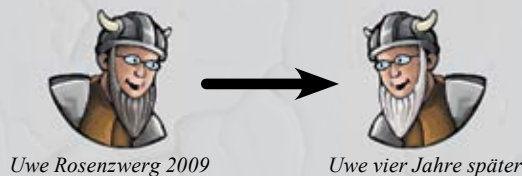
Redaktion: Uwe Rosenberg und Grzegorz Kobiela

Spielregeln: Uwe Rosenberg

Realisation: Klemens Franz und Hanno Girke

Illustration und Grafik: Klemens Franz

Streifzugtexte: Julian Steindorfer



Uwe Rosenzweig 2009

Uwe vier Jahre später

„Caverna - Die Höhlenbauern“ ist zwischen Oktober und Dezember 2009 erfunden worden. Caverna ist Lateinisch und bedeutet schlicht „Höhle“. Für das Korrekturlesen der Spielregeln bedankt sich die Redaktion bei Sebastian Wehlmann, Marc Jünger, Inga Blecher, Janina Kleinemenke, Mario Weise, Michael Wißner, Gabriele Goldschmidt, Stefanie Neugebauer, Frank Hommes, Leopold Fajtak, Kathrin Seckelmann, Thomas Ludwig, Marcel Plum, Michael Kapik und Karl-Heinz Kettl. Der Autor bedankt sich in chronologischer Reihenfolge bei der Rekordzahl von 261 Testspielern, ohne deren Rückmeldungen das Spiel in dieser Form nur schwer hätte realisiert werden können: Susanne Rosenberg, Julia Griller, Beate Braukmüller, Susanne Kistenmacher, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, Heiko Schiffer, Carsten Büttemeyer, Julius Kündiger, (10.) Andreas Odendahl, Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Hagen Dorgathen, Mechthild Kanz, Antje Legler, Reinhold Kanz, Thomas Legler, (20.) Anja Vogelsang, Ulf Reintges, Sascha Hendriks, Kai Poggenklas, Thorsten Roth, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Rahele Bagherzadeh, Miguel Zulaica, Susanne Cramer, (30.) Barbara Winner, Matthias Cramer, Insa Zylka, Peter Zylka, Rolf Raupach, Thomas Winheller, Markus Tiffe, Detlev Runo, Inga Blecher, Jenni Guttmann, (40.) Diana Schmidt, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Suse Dahn, Svenja Dahn, Monika Harke, Thomas Balcerek, (50.) Rainer Harke, Nils Mische, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60.) Cedric Hagelganz, Ronny Vorbrodtt, Stefan Wahoff, Verena Wall, Marian Wall, Matthias Büttemeyer, Carolin Büttemeyer, Adrian Büttemeyer, Corinna Büttemeyer, Ingrid Kranicz, (70.) Swantje Klein, Fredrik Wagener, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Björn Kalies, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Detlef Krägenbrink, (80.) Désirée Moos, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Jochen Tautges, Stefanie Neugebauer, Frank Felsner, Frederik Häfker, Michael Neugebauer, Christoph Kossendey, Rebecca Welder, (90.) Ann-Katrin Drog, Philipp Croon, Jörg Hübner, Christina Müller, Jessica Jordan, Timo Loist, Susanne Wichert, Arwin Hehn, Sebastian Klein, Dominik Mechnig, (100.) Mike Neunert, Isabel Hagemann, Thomas Hagemann, Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Stefanie Janßen, Martina Wisnicki, Dirk Krause, Thorsten Riekmann, (110.) Jan Olaf Schulenburg, Katrin Barth, André Kretschmar, Bernd Gebbing, Lea Wild, Ilka Gebbing, Nicole Griesenbrock, Björn Westeroth, Björn Griesenbrock, Javier Ribes, (120.) Melanie Arens, Ralph Arens, Susanne von Gerlach, Waldemar Cigrin, Colin Elsbernd, Florian Gebert, Björn Haase, Tobias Reisenberg, Marcus Krug, Bodo Drews, (130.) Stefan Honigfort, Christine Hörner, Daniel Day, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Sascha Grewe, Andrea Löwen, Peter Raschdorf, Dirk Schröder, (140.) Jana Frieth, Jakob Wiczorek, Matthias Redecker, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Tina Junior, Sven Junior, Fokko Toelstede, Volker Busch, Volker Geilmann, (150.) Oliver Krick, Sabrina Schröder, Janus Druz, Malte Schierholz, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Antje Lauxmann, Nao Nakashima, Sebastian Wehlmann, Meike Mählhop, (160.) Birthe Weibrecht, Gerald Francke, Michael Lang, Tina Christian, Thorsten Koch, Jörn Nitschke, Günter Nörenberg, Nora Linse, Markus Rathgeb, Sebastian Schwarz, (170.) Peter Berneiser, Laura Balsler, Sandra Balsler, Frank Balsler, Lydia Lauxmann, Michael Lauxmann, Martin Schlegel, Joscha Scholz, Jürgen Fickert, Dominik Vogel, (180.) Daniel Frieg, Sören Paukstädt, Lina Leschner, Bastian Winkelhaus, Elke Schneider, Stephan Kempen, Dave Kliczbor, Sandra Schmeink, Anna Mönter, Henrik Nachtrodt, (190.) Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Tom Werner, Marc Schmitz, Barbara Kern, Christian Gentges, Elisabeth Mohing, Nicole Bäumer, Silke Hüsages, Helga Wilde, (200.) Marcel Usai, Christin Michel, Olaf Michel, Oliver Walden, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Kurt Kohse, Heinz Josef Hennen, Frank Fleischacker, Marion Menrath, (210.) Rainer Schönfish, Ralf Brenning, Uwe Gemming, Holger Herrmann, René Arentz, Bastian Indenhuck, Torsten Bister, Christopher Herrmann, Judith Oppermann, Joana Sousa, (220.) Judite Ventura, Bernardo Abreu, Pedro Correia, Tiago Duarte, Joel Morgado, Nadine Nawotka, Pascal Hauck, Markus Treis, Charly Petri, Julia Rothes, (230.) Tina Wellmann, Marc Kürten, Kay Wißmann, Bianca Batsch, Dirk Kleemann, Detlef Stein, Jonathan Stein, Julia Röper, Christian Tiggemann, Hans Pöter, (240.) Michael Dupont, Simone Hüther, Ralf Rechmann, Torsten Herrmann, Sebastian Lohre, Rick Schumann, Stephan Matos Camacho, Janina Kleinemenke, Tommy Braun, Torben Edelhoff, (250.) Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Olaf Schulze, Felix Remer, Timo Schreiter, Sebastian Dames, Oleg Galimov, Tobias Hartwig, Daniel Leser, Thomas Müller, (260.) Gernot Petsching und Frank Bergfried. Der besondere Dank des Autors richtet sich an Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen und Thorsten Kempkens, die für das Mehrpersonenspiel in monatelanger Kleinarbeit die letzten Feineinstellungen vorgenommen haben.



© 2018 Lookout GmbH

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

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

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