

UWE ROSENBERG

# Caverna

## HET DUEL

### TIJDPERK I: EERSTE RIJKDOM

Je staat voor een rotsspleet in de berg: het nieuwe onderkomen voor je dwergenstam. Er is nog veel werk aan de winkel met slechts 2 helpende handen aan het begin. Al snel kunnen meer leden van je stam helpen, maar er is geen tijd te verliezen. Een naburige stam lijkt het beter te doen dan jij.

Dus, hak, hak! Houw door de berg, richt grot na grot in, verzamel graan, vlas en bouw materiaal. Wees alert op waardevolle metalen en word rijker dan de andere stam zich ooit heeft kunnen voorstellen!

## SPEELMATERIAAL



1 actietableau (dubbelzijdig en gevouwen)



12 goederenstenen en -fiches,  
plus 12 vervangingsfiches

(2 houten stenen elk voor hout, steen, emmer\* en vlas, en 2 kartonnen fiches elk voor voedsel en goud. De extra fiches dienen als reserve of kunnen ter vervanging van de houten stenen worden gebruikt)

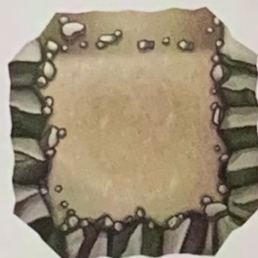
\* Emmer(tarwe) is een oeroude vorm van graan.



12 actietegels



24 kamertegels



1 extra grottegel



4 actiefiches



7 muren



2 grottableaus (gevouwen)



1 startspelerfiche


De spelregels

1  
SPELER

**Let op!** We leggen eerst het spel voor 2 spelers uit. Zie blz. 8 voor de spelregels van het solitaire spel.

# VOORBEREIDING

## Actietableau en -tegels

Klap het actietableau uit en leg het met de kant met het -symbool (op het eerste veld) naar boven tussen de 2 spelers.

- Leg de 4 actietegels met een **dwerg** op de achterkant **open** op de ongenummerde velden van het actietableau (volgorde is niet van belang).
- Schud de resterende actietegels. Leg deze **gedekt** op de aangegeven velden van het actietableau, waarbij de cijfers op de achterkant van de tegels met die op het actietableau moeten corresponderen.



## Grottableau en goederenstenen/fiches

Iedere speler klap zijn grottableau uit en legt het voor zich neer. Hij neemt 1 exemplaar van elk(e) goederensteen/fiche (hout, steen, emmer, vlas, voedsel en goud) en legt het **op veld "1"** van zijn goederenspoor. Zorg ervoor dat de "+10"-kant van het goudfiche **naar beneden** is gericht.




### Goederenspoor en limieten

Iedere speler gebruikt het goederenspoor aan de rechterkant van zijn grottableau om aan te geven hoeveel goederen hij van de verschillende soorten heeft. Een speler kan **niet meer dan 9 goederen van een soort hebben**. Goud is daar een uitzondering op. Gebruik de "+10"-kant van het goudfiche indien nodig. Zo kan een speler maximaal 19 goud bezitten. Krijgt een speler meer goederen dan zijn limieten toestaan, dan gaat het overschot verloren.



## Kamers

Sorteer de kamertegels naar de afbeeldingen op de achterkanten.

- Leg de 6 kamers met een **lichtgrijze** achterkant (kleine rotsen en geen houweel) **open** als centraal aanbod naast het actietableau.
- Schud de 18 kamers met een **donkergrijze** achterkant (puin en een houweel) **en verdeel deze gedekt** over de lege grotvelden van de grottableaus van de spelers. Laat het met een -symbool gemarkeerde veld boven de "grottingang" leeg.

## Extra grot, actiefiches, muren en startpeler

Leg de extra grottegel en de actiefiches klaar voor gebruik. Leg de muren als algemene voorraad op tafel. Bepaal door loting wie de startspelertegel krijgt (of laat de jongste speler beginnen).

# SPELVERLOOP

Het spel duurt 8 ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fasen.

## I. Nieuwe actie

Draai aan het begin van elke ronde de meest linkse gedekte actietegel om (met andere woorden, de actietegels worden in volgorde omgedraaid, te beginnen bij de actietegel die naast de open starttegels ligt. De afgebeelde muren zijn niet van belang).



## II. Actiefase

Om beurten, te beginnen met de startspeler, kiest iedere speler steeds 1 actietegel van het actietableau en voert hij direct de bijbehorende acties uit (zie volgende bladzijde). Daartoe neemt hij de gekozen actietegel van het actietableau en legt deze voor zich neer. Een speler kan uitsluitend actietegels kiezen die nog op het actietableau liggen. Alleen de speler die aan de beurt is, voert de acties van de betreffende tegel uit. Na het uitvoeren van de acties is de andere speler aan de beurt (tegel kiezen en acties uitvoeren), enzovoort.

In de laatste ronde komt de actietegel "Renovatie" in het spel. Een speler mag deze uitsluitend kiezen als hij in zijn beurt meer goud heeft dan de andere speler. Bij een gelijke stand mag geen van beide spelers de tegel nemen totdat één van hen meer goud heeft (de afbeelding van de goudklompen op het actietableau onder het betreffende veld herinneren de spelers daaraan).

## III. Einde van een ronde

De ronde is afgelopen nadat beide spelers een aantal keren aan de beurt zijn geweest. Dit aantal wordt aangegeven op het veld waar de **laatste actietegel** is omgedraaid (en in de vorm van een groepje dwergen onder het veld). Iedere speler is in ronden 1-3 dus twee keer aan de beurt, in ronden 4-7 drie keer en in ronde 8 vier keer.

Leg alle gekozen actietegels weer op het actietableau terug en geef het startspelerfiche aan de andere speler (in feite is de nieuwe startspeler zo 2 keer na elkaar aan de beurt; hij was de laatste in de voorgaande en is de eerste in de volgende ronde).



*De dwergen geven aan hoe vaak een speler in een ronde aan de beurt is: 2 keer in elke van de eerste 3 ronden.*

# ACTIESOORTEN

De volgende bladzijden laten de 9 verschillende soorten acties zien die de spelers op actie- en kamertegels (en bovenaan hun grottableau) vinden.

Op de meeste actietegels staan meerdere acties, gescheiden door dunne gele lijnen. Een speler mag **alle of een deel van de** afgebeelde acties **in een volgorde naar keuze** uitvoeren, maar elke actie **niet meer dan één keer** (het is toegestaan om een actietegel te kiezen en geen van de acties uit te voeren).

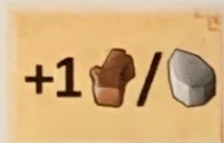
Zijn 2 acties door een **lange schuine streep** gescheiden, dan moet de speler één van beide (of geen) kiezen. **Hij mag niet beide acties uitvoeren.** Hetzelfde geldt voor kamertegels (zie bladzijde 7 voor het gebruik van kamertegels).



Besteedt of ontvangt een speler goederen, dan verplaatst hij de/het bijbehorende goederensteen/fiche om bij te houden hoeveel hij er heeft. Let op de goederenlimiet (zie bladzijde 2).

## Goederen verzamelen

**+** geeft aan dat de speler het aangegeven aantal goederen (hout, steen, emmer, vlas, voedsel of goud) krijgt. Schuine strepen geven aan dat hij 1 soort moet kiezen.



*Voorbeeld: hier heeft de speler de keuze tussen 1 hout of 1 steen.*

Sommige kamertegels gebruiken ook “+”-symbolen om aan te geven dat de speler goederen krijgt. De “Tunnel” is in dat opzicht speciaal omdat de speler alleen steen van de “Tunnel” krijgt als hij er minder dan 3 heeft (zie blz. 7 voor het gebruik van kamertegels).



## Goederen ruilen

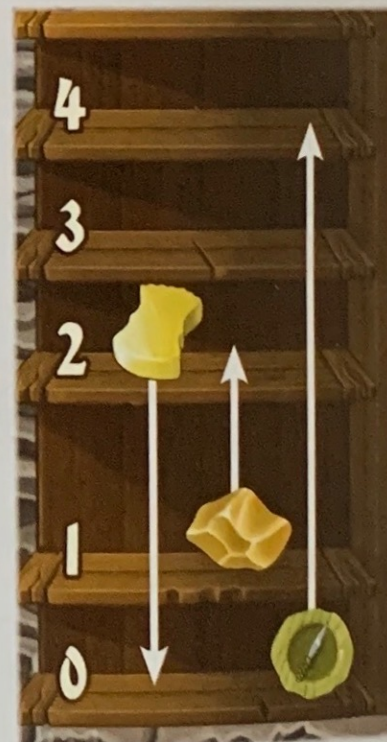
**→** geeft aan dat de speler goederen mag besteden, meestal om andere goederen te ontvangen. Hij geeft de goederen links van de pijl af en ontvangt de goederen rechts van de pijl. Sets goederen zijn op perkament afgebeeld. Schuine strepen geven aan dat de speler mag kiezen welke goederen hij afgeeft.




Meestal zijn de te besteden goederen gespecificeerd. De “Verbindingskamer” staat de speler toe om 3 verschillende goederen tegen 2 goud te ruilen (zie blz. 7 voor het gebruik van kamertegels).

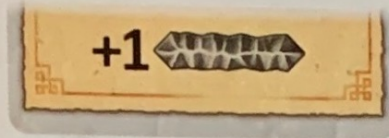


*Voorbeeld: de “Bakkerij” staat de speler toe om 2 of 3 emmer tegen 4 voedsel en respectievelijk 1 of 2 goud te ruilen. In dit voorbeeld kiest de speler ervoor om 2 emmer af te geven.*




## Een muur bouwen

**+1**  geeft aan dat de speler 1 muur uit de algemene voorraad tussen 2 aangrenzende grotvelden naar keuze op zijn grottableau mag leggen (kleine rotsen en barsten geven aan waar muren kunnen worden gebouwd). Een speler heeft muren nodig om grotten te kunnen inrichten (zie blz. 6: Een grot inrichten). De voorraad muren is eindig. Zijn er geen muren in de algemene voorraad, dan vervalt de actie. Het is mogelijk dat muren in de algemene voorraad terugkomen.





## Een muur afbreken

**1**   $\rightarrow$  geeft aan dat de speler een eerder gelegde muur van zijn grottableau mag verwijderen en in de algemene voorraad teruglegt. Doet hij dat, dan krijgt hij de afgebeelde goederen (allemaal, want ze zijn op perkament afgebeeld). Het verwijderen van muren heeft geen invloed op al gelegde kamers. Een speler mag de buitenmuren van zijn grot niet verwijderen.



## Een grot uithollen

 geeft aan dat de speler een grot mag uithollen. Hij verwijdert een **bereikbare** (zie onder) **gedekte** kamertegel van zijn grottableau en legt deze **open** in het centrale aanbod (waardoor de tegel voor beide spelers beschikbaar wordt). Wordt daardoor dit symbool **+1**  zichtbaar, dan krijgt hij direct 1 voedsel. Een speler mag openliggende kamertegels niet verwijderen. Deze actie vervalt als de speler geen gedekte kamertegels heeft.

Een kamer is **bereikbaar** als er een vrije route (horizontaal en/of verticaal **zonder muren en andere gedekte kamertegels**) vanaf de "Grotingang" naartoe leidt. De actie aan de rechterkant van de actietegel "Ontwrichten" staat de speler toe om door een muur uit te hollen. Gedekte kamertegels blokkeren altijd de route.




De actie "Uithollen" staat de speler toe om 1 of 2 grotten uit te hollen. De tweede optie kost 2 voedsel. Ongeacht zijn keuze, krijgt hij 1 steen.



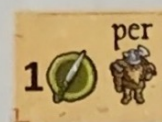
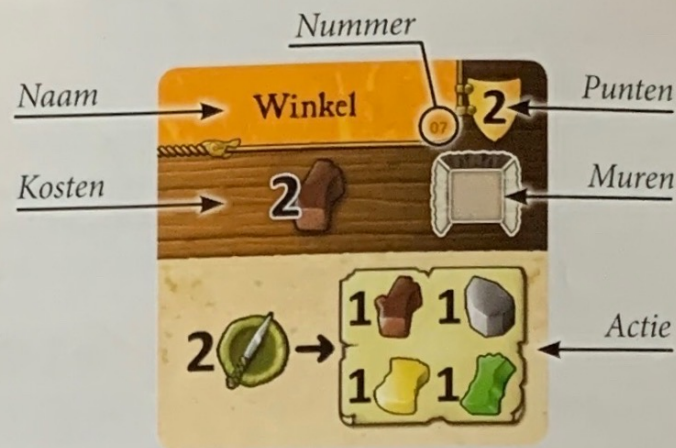
*Voorbeeld: de groene vinkjes markeren de bereikbare tegels. Het groene vraagteken staat op een tegel achter de muur. Op dit moment kan die grot uitsluitend met de actie "Ontwrichten" worden uitgehuld. De rode X-en markeren de onbereikbare tegels (op dit moment), ongeacht de gekozen actie.*

## Een grot inrichten

 geeft aan dat de speler een grot mag inrichten. Hij betaalt de kosten (hout, steen en/of goud) die onder de naam van een kamertegel in het centrale aanbod staan en legt de tegel op een leeg veld van zijn grottableau, rekening houdend met de **muurindeling** op de tegel (zie onder). Naast de vereiste muren zijn er geen andere beperkingen voor het leggen van een kamertegel (een vrije route vanaf de “Grotingang” is bijvoorbeeld niet vereist). Heeft hij geen lege grot met de vereiste muurindeling, dan vervalt de actie.

Er zijn 2 soorten kamers: **oranje** en **blauwe** (zie blz. 7: kameracties). Iedere speler start met 1 oranje, voorgedrukte kamer, de “Grotingang”. Een speler moet altijd **meer oranje dan blauwe kamers** hebben. Hij mag geen blauwe kamer bouwen als hij daardoor evenveel blauwe als oranje kamers zou hebben. (Daardoor moet de eerste kamer die een speler bouwt automatisch oranje zijn.)

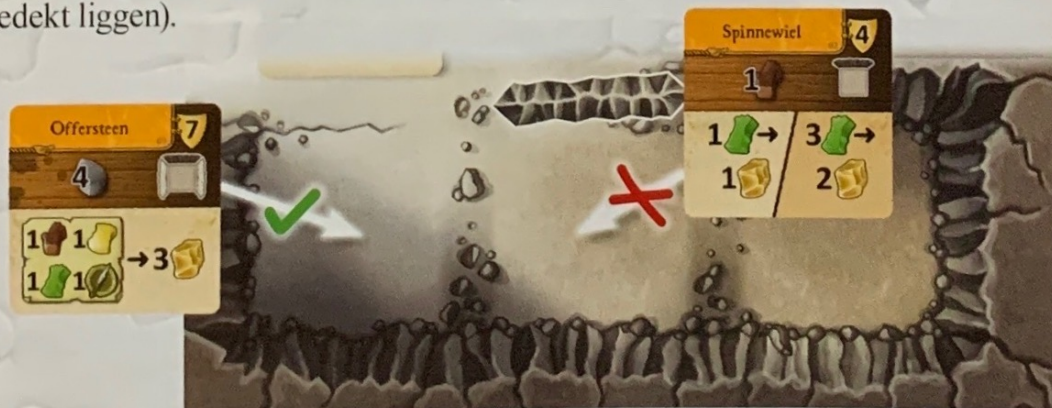
Voor sommige inrichtingsacties moet een speler een bepaalde hoeveelheid voedsel (of goud) betalen voordat hij de actie uitvoert. Dit te betalen voedsel (of goud) komt bovenop de op de kamertegel aangegeven kosten. De voedselkosten kunnen worden afgeleid van het aantal beurten per speler in een ronde (zie voorbeeld rechts). Een speler hoeft deze kosten uitsluitend te betalen als hij werkelijk een grot inricht.



*Voorbeeld: deze actie kost in de eerste 3 rondes 2 voedsel, in de volgende 4 rondes 3 voedsel en in de laatste ronde 4 voedsel.*

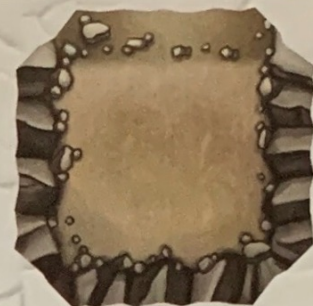
## Muurindelingen

Elke kamertegel toont rechts van de kosten een muurindeling, die vereist is om de grot te mogen inrichten. Donkere segmenten geven muren aan die aanwezig **moeten** zijn. Lichte segmenten geven muren aan die aanwezig **mogen** zijn. Waar geen segment is afgebeeld, **mag geen** muur zijn. Het is toegestaan om de tegel te draaien om de vereiste muurindeling te laten zien (en de tegel daarna zo neer te leggen dat de speler de tekst erop gemakkelijk kan lezen). **De natuurlijke muren rondom de grot van een speler gelden ook als muren!** Kamertegels gelden **nooit** als muren (zelfs niet als ze gedekt liggen).



## Extra grot

De eerste speler die zijn grottableau volledig met open kamertegels heeft gevuld, krijgt de extra grot, die hij met een kant naar keuze naar boven naast zijn grottableau legt. De extra grot is al uitgehold en heeft 2 of 3 (natuurlijke) muren, afhankelijk van de door de speler gekozen kant. De speler mag zoals gebruikelijk muren op de tegel bouwen en de extra grot inrichten. Er is maar 1 extra grot in het spel.



## Kameracties

Een speler kan kamertegels van ingerichte grotten niet direct gebruiken. Om de afgebeelde actie te mogen uitvoeren, moet hij een actietegel met een **1**, **2**, of **3**-symbool kiezen. Het cijfer geeft aan hoeveel **verschillende oranje kamers** hij dan mag gebruiken. (Een speler mag uitsluitend openliggende kamertegels op zijn grottableau gebruiken. Hij kan de actiefiches gebruiken om aan te geven welke kamertegel(s) hij al heeft gebruikt.)

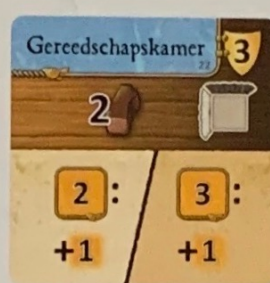
**Blauwe kamers** werken anders. Zij zijn altijd actief als de aangegeven situatie optreedt.



Elke keer dat de speler de actietegel "Kreupelhout" kiest, mag hij 1 voedsel voor 1 goud verkopen.



Elke keer dat de speler 1 tot 3 vlas krijgt (om welke reden dan ook), krijgt hij ook 1 voedsel.



Elke keer dat de speler actie **2** of **3** uitvoert, mag hij 1 verschillende oranje kamertegel extra gebruiken.




Elke keer dat de speler actie **1** uitvoert, krijgt hij ook 1 hout.



Elke keer dat de speler een muur bouwt, krijgt hij ook 2 goud.

## Goederen aanvullen

 geeft aan dat de speler de (op een plank) afgebeelde goederenstenen/fiches naar de aangegeven waarde mag verschuiven. Schuine strepen geven aan dat hij 1 soort moet kiezen. Hij kan met deze actie geen goederen verliezen: heeft hij meer goederen van een soort dan de waarde aangeeft, dan slaat hij de/het betreffende goederensteen/fiche over. Deze acties bevinden zich uitsluitend op kamertegels.



## Acties voor elk moment



Een speler mag op elk moment en onbeperkt emmer, vlas en goud 1:1 tegen voedsel ruilen. Dit staat ook op zijn grottableau.



*Voorbeeld: de "Woonkamer" zorgt ervoor dat de speler van elke goederensoort 1 exemplaar heeft. Voert hij de actie uit, dan verschuift hij alle goederenstenen/fiches van goederen waarvan hij er 0 heeft naar veld "1".*

# EINDE VAN HET SPEL


Het spel is na ronde 8 afgelopen. Iedere speler telt de puntenwaarden van de kamertegels op zijn grottableau en zijn hoeveelheid goud bij elkaar op (hout, steen, emmer, vlas en voedsel zijn geen punten waard). De speler met de meeste punten wint het spel.

1  = 1 

Bij een gelijke stand wint de speler die de kamer met de hoogste waarde heeft gebouwd (er is maar 1 exemplaar van elk van de kamers met waarden 9 tot en met 12). Brengt ook dit geen beslissing, dan eindigt het spel in gelijke stand.

## SOLITAIR SPEL

### Wijzigingen in de voorbereiding:

- Verwijder willekeurig 3 van de 6 kamers met een **lichtgrijze** achterkant uit het spel.
- Schud de 18 kamers met een **donkergrijze** achterkant en leg er zoals gebruikelijk 9 op het grottableau. Vorm met de resterende 9 kamers een **gedekte stapel**.
- Leg het actietableau met de kant met het -symbool naar boven op tafel en verwijder de actietegel "Afbreken" uit het spel. Daardoor duurt het spel 7 ronden.

### Wijzigingen in het spelverloop:

De basisspelregels zijn van kracht. Pas de volgende 2 wijzigingen toe:

- Elke keer dat de speler **precies 1 tegel** in een beurt uitholt, draait hij ook de bovenste kamertegel van de gedekte stapel om en legt deze in het centrale aanbod.
- Negeer de voorwaarde "meer goud dan de andere speler" op de actietegel "Renovatie". De speler mag de actietegel gebruiken, ongeacht de hoeveelheid goud die hij heeft.

Het doel van de speler is om ten minste 50 punten te halen. Een score van boven de 60 punten wordt als een uitzonderlijk goede prestatie beschouwd.



© 2017 Lookout GmbH  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl

Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Auteur: Uwe Rosenberg  
Illustraties: Klemens Franz  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.  
Made in EU

