

Caverna

ein Spiel von ALEX WILBER
UND UWE ROSENBERG

HÖHLENBAUERN

Die Vergessenen Völker

Wundersame Wesen tummeln sich in den Wäldern und Gebirgen von Caverna. Sie nutzen das Land und seine Reichtümer, um ihren Familien eine großartige Zukunft zu sichern. Lange Zeit dachten die Zwerge, sie seien die einzige intelligente Spezies auf dieser Welt. Wie riesig ihre Überraschung doch sein musste, als sie sich vom Gegenteil überzeugen durften! Fragen über Fragen schossen ihnen durch den Kopf: „Woher kommen sie? Und was wollen sie hier überhaupt?“ Doch dafür ist keine Zeit! Es gilt, die Tatsachen zu akzeptieren, wie sie sind, und sich ans Werk zu machen. Denn die Rohstoffe sind knapp und die Anderen scheinen sich nicht an die Regeln zu halten ...

ÜBERBLICK

Die vorliegende Erweiterung für das Grundspiel „Caverna“ führt acht neue so genannte „Völker“ ein, die mit unterschiedlichen Vorteilen aber auch Herausforderungen aufwarten. Jeder Spieler kann frei wählen, ob er als Zwerg nach den Regeln des Grundspiels oder als eines der neuen Völker nach besonderen Regeln spielen möchte. Zudem kommen mit jedem Volk vier neue Einrichtungen ins Spiel, die bestimmte Einrichtungen des Grundspiels ersetzen und so für mehr Abwechslung im Spiel sorgen.

SPIELMATERIAL

DUNKELELFEN

DIE BLASSEN

Goblins:
Dunklelfen verfügen über eine alternative Streifzug-Belohnung mit dem Kennwert 10. Mit dieser können sie eine gewöhnliche Wohnhöhle für 2 Holz und 1 Stein bauen und sofort mit einem Goblin besetzen. Der Goblin...

Unermüdet im Graben:
Die Blassen können die Aktionsfelder „Höhlenbau“ und „Sohlenbau“ auch dann nutzen, wenn diese von einem anderen Spieler besetzt sind.

BERGZWERGE

Handwerksmeister:
Bergzwerge können Holzkosten immer teilweise oder ganz durch Stein und/oder Erz ersetzen – auch gemischt.

Höhlengräber:
Bergzwerge können Doppelplättchen für den Berg über die Plangrenzen hinaus legen und erhalten dafür immer sofort 2 Gold. Das Amtszimmer hat für die Bergzwerge keine Funktion.

Waldscheu:
Immer wenn die Bergzwerge ein Doppelplättchen für den Wald erhalten sollen, bekommen sie lediglich wahlweise ein Einzelplättchen „Acker“ oder „Wiese“.

Wertung:
Bei der Wertung bekommen die Bergzwerge keine Minuspunkte für ungenutzte Waldfelder.

8 Völkertableaus



32 Einrichtungsplättchen



16 Einzelplättchen „Stollen“
(Rückseite „Höhlenraum“)



8 Einzelplättchen „Rubinmine“
(Rückseite „Acker“)



8 Einzelplättchen „Wiese“
(Rückseite „Weide“)

GOBLINS

Faul:
Goblins werden erst dann eingesetzt, wenn die Personensteine aller Spieler eingesetzt worden sind. Gegebenenfalls musst du warten, bis du deine Goblins einsetzen kannst. Setze sie dann in aufsteigender Waffenstärke ein.

Ungeschickt:
Immer wenn du mit einem Goblin Waren von einem Anhäufungsfeld nimmst, musst du sofort 1 Ware davon in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.

Inkompetent:
Immer wenn ein Goblin eine Waffe schmiedet, kommt dabei eine Waffe heraus, die um 2 schwächer ist, als Erz bezahlt wurde. Goblins setzen also 3-8 Erz ein, um entsprechend eine Waffe der Stärke 1-6 zu erhalten.

PILZE

Jederzeit:
→ 2
→ 1

Aktion „Aussäen“:

Bei der Wertung:
pro

JUWELFRÜCHTE

Jederzeit:
→ 2
→ 1

Aktion „Aussäen“:

Bei der Wertung:
1 pro

8 Übersichtskarten

(3x „Juwelfrüchte“, 3x „Pilze“, 2x „Goblins“)



24 Warenmarken „Juwelfrucht“



24 Warenmarken „Pilz“



1 Marke „Höhlengoblin“



16 Goldmünzen
(legt sie zu den Goldmünzen des Grundspiels)



7 Marken „Goblin“

Die neuen Ackerfrüchte

Diese Erweiterung führt zwei neue Ackerfrüchte ein: **Juwelfrüchte** und **Pilze**. Diese können nur durch bestimmte Einrichtungsplättchen oder Völkerfähigkeiten erlangt werden. Es gibt sonst keine Möglichkeit, an diese Ackerfrüchte zu gelangen (*nicht einmal über Rubine*).

Immer wenn ihr eine Aktion „Aussäen“ nutzt, könnt ihr zusätzlich zur Aussaat von bis zu 2 Getreide und bis zu 2 Gemüse nun auch **bis zu 2 Juwelfrüchte** und **bis zu 2 Pilze** aussäen, sofern ihr welche als Saatgut im eigenen Vorrat habt. In der Erntezeit werden Juwelfrüchte und Pilze genauso geerntet wie Getreide und Gemüse.



Juwelfrüchte:

Maximal zwei Spieler können an Juwelfrüchte gelangen:

- **Elfen** haben von Anfang an 2 Juwelfrüchte.
- Das **Hexenhaus** (*Die Blassen*) bringt euch 2 Juwelfrüchte.

Achtung! Wer seine Juwelfrüchte ausgibt, ohne welche auszusäen, kommt an keine weiteren ran!

Juwelfrüchte werden **auf leeren Äckern** gepflanzt.

Legt, wenn ihr sie aussät, eine Juwelfrucht aus eurem eigenen und eine aus dem allgemeinen Vorrat auf jeden neu bepflanzten Juwelfruchtacker. (*Folglich dauert es zwei Erntezeiten, bis die Juwelfrüchte abgeerntet sind.*)



Wofür sind Juwelfrüchte gut?

Ihr könnt jederzeit vor der Wertung (*und so oft ihr wollt*) 1 Juwelfrucht aus eurem Vorrat gegen 1 Rubin aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Folglich sind Juwelfrüchte bei Bedarf 2 NW wert. Bei der Wertung bekommt ihr für jede Juwelfrucht im eigenen Vorrat sowie für jede Juwelfrucht auf einem Acker 1 Siegpunkt. (*Am besten wertet ihr sie zusammen mit eurem Gemüse.*)



Pilze:

Maximal drei Spieler können an Pilze gelangen:

- Immer wenn die **Blassen** im Berg ein Doppelpplättchen über die Plangrenzen hinaus ablegen, erhalten sie 1 Pilz (*und 1 Gold*).
- Die **Verwaiste Höhle** (*Höhlengoblins*) und die **Pilzhöhle** (*Dunkelelfen*) bringen euch jeweils 2 Pilze.

Achtung! Wer seine Pilze ausgibt, ohne welche auszusäen, kommt – mit Ausnahme der Blassen – an keine weiteren ran!

Pilze werden **in leeren Höhlenräumen** gepflanzt (*und nicht etwa auf Äckern oder auf leeren Bergfeldern*). Legt, wenn ihr sie aussät, einen Pilz aus eurem eigenen und einen Pilz aus dem allgemeinen Vorrat in jeden neu bepflanzten Höhlenraum. (*Folglich dauert es zwei Erntezeiten, bis die Pilze abgeerntet sind.*)



Anmerkung: Solange ein Höhlenraum bepflanzt ist, könnt ihr ihn nicht einrichten. Ihr könnt die Pilze nicht einfach abwerfen, um einen Höhlenraum für Einrichtungen wieder nutzbar zu machen.

Wofür sind Pilze gut?

Ihr könnt jederzeit vor der Wertung (*und so oft ihr wollt*) 1 Pilz aus eurem Vorrat gegen 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Folglich sind Pilze bei Bedarf 2 NW wert. Bei der Wertung bekommt ihr für jeden Pilz im eigenen Vorrat und für jeden Pilz in einem Höhlenraum 1 Siegpunkt. (*Am besten wertet ihr sie zusammen mit eurem Gemüse.*)

Anmerkung: Diese Informationen sind auch auf den Übersichtskarten abgebildet. Nehmt euch die entsprechende Übersichtskarte, sobald ihr an die neuen Ackerfrüchte gelangt.

Goblins

Goblins sind Personen mit besonderen Regeln. Als solche bringen sie euch bei der Wertung jeweils 1 Siegpunkt. Maximal zwei Spieler können an Goblins gelangen:

- Die **Dunkelelfen** können Goblins auf Streifzügen antreffen und sie in ihre Familie aufnehmen.
- Die **Goblinwohnhöhle** (*Trolle*) bietet Platz für 1 Goblin und bringt euch einen Goblin, der sie sofort besetzt.

Goblins werden wie der „Nachkömmling“ durch Spielmarken angezeigt*. Wer einmal einen Goblin erhalten hat, kann ihn nicht mehr loswerden. Dies ist insofern wichtig, als dass **alle Spieler auf 6 Personen beschränkt sind** – und Goblins zählen eben auch als Personen. Habt ihr dank Goblins bereits 6 Personen, könnt ihr die Funktion der Zusatzwohnhöhle nicht mehr nutzen. Diese bietet lediglich einer normalen Person Platz (*nämlich dem so genannten „Nachkömmling“*) und keinem Goblin. (*Es ist auch nicht möglich, mit der Zusatzwohnhöhle auf 7 Personen zu kommen.*)

Goblins kommen immer als **Erwachsene** ins Spiel. Als solche verlangen sie Platz in einer Wohnhöhle und in den Erntezeiten jeweils 2 NW. Obwohl sie als Erwachsene ins Spiel kommen, könnt ihr Goblins nicht in derselben Runde einsetzen, in der ihr sie erhaltet (*und trotzdem müsst ihr 2 NW für sie abgeben, wenn es am Ende dieser Runde eine Erntezeit gibt*). Ihr könnt sie frühestens ab der nächsten Runde einsetzen.

***Beachtet:** Es gibt eine besondere Spielmarke mit dem Aufdruck „Höhlengoblin“, die zum Volk der Höhlengoblins gehört. Höhlengoblins sind Verwandte der Goblins und unterscheiden sich nur darin von ihnen, dass sie nicht faul sind (*siehe Anhang*).

Für Goblins gelten besondere Regeln, was das Einsetzen auf Aktionsfeldern angeht:

Goblins sind faul

Goblins werden immer erst dann eingesetzt, wenn die Personensteine aller Spieler (einschließlich des „Nachkömmlings“) bereits eingesetzt wurden. Dadurch wird die normale Reihenfolge, in der die Personen eingesetzt werden, durchbrochen. Unabhängig von der Waffenstärke eurer Goblins müsst ihr immer zuerst alle eure Personensteine einsetzen (sogar, wenn ihre Waffen eine größere Stärke aufweisen). Gegebenenfalls müsst ihr so lange aussetzen, bis auch die anderen Spieler ihre Personensteine eingesetzt haben. Erst dann könnt ihr eure Goblins – wie gewohnt nach aufsteigender Waffenstärke – einsetzen. (Verfügen zwei Spieler über Goblins, so setzen sie diese in Spielreihenfolge ein.)

Goblins sind ungeschickt

Immer wenn ihr einen Goblin auf ein Anhäufungsfeld setzt, müsst ihr sofort eine der Waren, die ihr von dem Feld genommen habt, zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Habt ihr mehrere Warensorten von dem Feld genommen (wie z. B. Stein und Erz auf dem Aktionsfeld „Erzförderung“), könnt ihr selbst entscheiden, von welcher Sorte ihr eine Ware abgibt (in diesem Beispiel also entweder 1 Stein oder 1 Erz). Das gilt allerdings nur für die angehäuften Waren auf dem Feld und nicht für sonstige Waren, die ihr aus dem allgemeinen Vorrat erhaltet. (Beispielsweise könntet ihr im Dreipersonenspiel auf dem Aktionsfeld „Startspieler“ nicht 1 Erz abgeben, um alle Nährwerte von dem Feld zu behalten.)

Anmerkung: Es ist denkbar, dass ihr durch die Eigenschaft „Ungeschickt“ Aktionsfelder wie den „Rubinabbau“ gar nicht erst nutzen könnt, wenn da nur 1 Ware liegt. (Zur Erinnerung: Ihr könnt Aktionsfelder nicht nutzen, die für euch keine Funktion haben.)

Goblins sind inkompetent

Immer wenn ein Goblin eine Waffe schmiedet, muss er mindestens 3 Erz einsetzen und erhält eine Waffe, die um 2 schwächer ist, als Erz abgegeben wurde. Dennoch kann er nach wie vor nur höchstens 8 Erz für eine Waffe ausgeben. (Das gilt für beide Aktionsfelder, auf denen man eine Waffe schmieden kann.) Anders ausgedrückt: für 3/4/5/6/7/8 Erz erhält der Goblin entsprechend eine Waffe der Stärke 1/2/3/4/5/6. (Auf die maximale Waffenstärke von 14 hat dies keine Auswirkungen – sie ist lediglich schwieriger zu erreichen.)

Anmerkung: Diese Informationen sind auch auf den Übersichtskarten abgebildet. Nehmt euch die entsprechende Übersichtskarte, sobald ihr an Goblins gelangt.

Die neuen Einrichtungsplättchen

Jedes Volk führt vier neue Einrichtungsplättchen ein, die bestimmte Einrichtungen des Grundspiels auf dem Vorratstableau ersetzen. Folglich stehen euch in jeder Partie nach wie vor genau 48 unterschiedliche Einrichtungen zur Verfügung (einschließlich den normalen Wohnhöhlen).

Die neuen Einrichtungen werden zwar von bestimmten Völkern eingeführt, stehen aber allen Spielern gleichermaßen zur Verfügung – sie sind nicht etwa für das jeweilige Volk reserviert. Manche Einrichtungen bringen dem Volk, das sie einführt, keinen Vorteil (z. B. bringt die Einrichtung „Knochenbrecher“ den Trollen außer den Siegpunkten nichts).

Nicht alle Einrichtungen werden im Berg platziert!

Manch eine der neuen Einrichtungen fordert, dass ihr sie auf einen leeren Acker oder eine leere Wiese platziert. Wo eine Einrichtung hingehört, erkennt ihr an der Illustration im Hintergrund: ist dort ein Acker zu erkennen (braun), gehört die Einrichtung auf einen leeren Acker; ist dort eine Wiese zu erkennen (grün), gehört die Einrichtung auf eine leere Wiese.

Anmerkung: Obwohl diese Einrichtungsplättchen nicht in einen Höhlenraum platziert werden, erwerbt ihr sie wie gewohnt über eine Aktion „Höhlenraum einrichten“.



Der „Misthaufen“ wird auf einen leeren Acker platziert.



Das „Güllesilo“ (Menschen) wird auf eine leere Wiese platziert.

Einrichtungen, die auf leere Äcker kommen:

Misthaufen und Vogelscheuche (beide Menschen)



Einrichtungen, die auf leere Wiesen kommen:

Bogenplatz (Dunkeelfen), Aussichtsturm (Elfen), Gewächshaus (Halblinge-Promo), Jagdhütte (Elfen), Güllesilo (Menschen) und Wassertröge (Silizoiden)



ANHANG: DIE VÖLKER UND IHRE EINRICHTUNGEN

Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr mehr zur Hintergrundgeschichte eines jeden Volkes sowie eine ausführliche Erklärung ihrer Fähigkeiten und Einrichtungen.

BERGZWERGE

Bergzwerge sind begabte Handwerker, die tief unterm Berg leben.

Handwerksmeister - Bergzwerge halten sich nicht gerne draußen auf, und da Bäume nicht unter der Erde wachsen wollen, mussten sie kreativ werden und lernen, wie man alles aus Erz und Stein allein bauen kann.

Immer wenn du Holz für etwas bezahlen sollst (z. B., wenn du einen Höhlenraum einrichtest oder eine Weide baust), kannst du stattdessen Stein und/oder Erz abgeben. Beispielsweise könntest du eine gewöhnliche Wohnhöhle für 2 Holz, 4 Steine und 1 Erz bauen (anstatt der aufgedruckten Kosten von 4 Holz und 3 Steinen). Umgekehrt gilt dies nicht: Erz- und Steinkosten kannst du nicht durch Holz ersetzen.

Höhlengräber - Ein weiser Bergzweig sagte einst: „Je tiefer du gräbst, desto mehr Gold wirst du finden!“ Bergzwerge pflegen daher, den sprichwörtlichen Schritt weiterzugehen – und das mit großem Erfolg!

Du kannst Doppelplättchen im Berg über die Plangrenzen hinaus ablegen. Dabei legst du eine Hälfte des Doppelplättchens ganz normal auf ein Bergfeld am Rand deines Heimatplans und lässt die andere Plättchenhälfte über den Rand hinausragen. Dafür bekommst du 2 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Das Amtszimmer hat keine Funktion für dich. (Du kannst es zwar bauen, um es einem anderen Spieler vorzuenthalten, aber du kannst seine Funktion nicht nutzen.)

Waldscheu - Bergzwerge schätzen viele Dinge im Leben, doch Landwirtschaft gehört nicht dazu.

Du kannst auf deinem Heimatplan keine Doppelplättchen „Wiese/Acker“ ablegen. Immer wenn du ein solches Doppelplättchen legen sollst, musst du stattdessen ein Einzelplättchen „Wiese“ oder „Acker“ platzieren oder ganz darauf verzichten. Das Einzelplättchen muss wie üblich an ein zuvor gelegtes Plättchen grenzen. Im Gegenzug bekommst du bei der Wertung **keine Minuspunkte für ungenutzte Waldfelder**. (Für deine ungenutzten Bergfelder bekommst du nach wie vor jeweils 1 Minuspunkt.)

Tipp: Damit euch die Einzelplättchen „Wiese“ bzw. „Acker“ nicht ausgehen, kannst du benachbarte Einzelplättchen „Wiese“ und „Acker“ immer durch entsprechende Doppelplättchen ersetzen.



Minenverwaltung (2 Holz, 2 Steine)
ersetzt Erzlager

Beim Bau der Minenverwaltung erhältst du sofort (und einmalig) pro Erzmine, die an die Minenverwaltung grenzt, 2 Erz (also bis zu 8 Erz). Bei der Wertung bekommst du pro Erzmine, die an die Minenverwaltung grenzt, 3 SP (also bis zu 12 SP).



Orgelkammer (2 Steine, 4 Erz, 0 SP)
ersetzt Futterkammer

Zu Beginn jeder Erntezeit erhältst du pro leeren Höhlenraum, der an die Orgelkammer grenzt, 1 Gold (also bis zu 4 Gold).



Seminarraum (1 Stein, 1 SP)
ersetzt Schmiede

Unmittelbar vor jedem Streifzug kannst du 1 Erz abgeben, um die Waffe der Person, die auf den Streifzug geht, um 1 zu erhöhen. Eine unbewaffnete Person kann hierüber keine Waffe erhalten.



Steigerwohnhöhle (4 Holz, 4 Steine, 3 SP)
ersetzt Einfache Wohnhöhle (3 Holz, 3 Steine)

Die Steigerwohnhöhle bietet Platz für 1 Person. Beim Bau der Steigerwohnhöhle erhältst du sofort (und einmalig) pro Erz- und Rubinmine, die an die Steigerwohnhöhle grenzt, 2 Erz bzw. 1 Rubin.

DIE BLASSEN

Die Blassen sind menschenähnliche Wesen, die sich vor vielen Generationen in den Berg zurückgezogen haben. Seitdem meiden sie das Sonnenlicht. Von sich selber behaupten sie, dass sie gar vom Menschen abstammen.



Unermüdlich im Graben - Die Blassen sind von Natur aus unermüdliche Höhlengräber, denen ein Höhlensystem nie tief genug sein kann.

Du kannst die Aktionsfelder „Höhlenbau“ und „Sohlenbau“ auch dann nutzen, wenn sie von einem anderen Spieler besetzt sind. Auf jedes dieser Felder kannst du aber höchstens eine eigene Person (*Personenstein* oder *Goblin*) setzen.

Stollengräber - Die Blassen leben getreu dem Motto: „Wer suchet, der findet.“

Du kannst Doppelplättchen im Berg über die Plangrenzen hinaus ablegen. Dabei legst du eine Hälfte des Doppelplättchens ganz normal auf ein Bergfeld am Rand deines Heimatplans und lässt die andere Plättchenhälfte über den Rand hinausragen. Dafür bekommst du 1 Gold und 1 Pilz aus dem allgemeinen Vorrat. Das Amtszimmer hat keine Funktion für dich. (Du kannst es zwar bauen, um es einem anderen Spieler vorzuenthalten, aber du kannst seine Funktion nicht nutzen.)

Waldscheu - Den Blassen ist das Sonnenlicht zu hell – sie bleiben daher lieber im Berg.

Du kannst auf deinem Heimatplan keine Doppelplättchen „Wiese/Acker“ ablegen. Immer wenn du ein solches Doppelplättchen legen sollst, musst du stattdessen ein Einzelplättchen „Wiese“ oder „Acker“ platzieren oder ganz darauf verzichten. Das Einzelplättchen muss wie üblich an ein zuvor gelegtes Plättchen grenzen. Im Gegenzug bekommst du bei der Wertung **keine Minuspunkte für ungenutzte Waldfelder**. (Für deine ungenutzten Bergfelder bekommst du nach wie vor jeweils 1 Minuspunkt.)

Tipp: Damit euch die Einzelplättchen „Wiese“ bzw. „Acker“ nicht ausgehen, kannst du benachbarte Einzelplättchen „Wiese“ und „Acker“ immer durch entsprechende Doppelplättchen ersetzen.

Hexenhaus
 2 Holz, 1 Stein, 0 SP
 sofort +2 Gold

Hexenhaus (2 Holz, 1 Stein, 0 SP)
 ersetzt Baubetrieb
 Beim Bau des Hexenhauses erhältst du sofort (und einmalig) 2 Juwelfrüchte aus dem allgemeinen Vorrat.

Hirtenzimmer
 1 Holz, 1 Stein, 1 SP
 deine Hunde können doppelt so viele Schafe hüten

Hirtenzimmer (1 Holz, 1 Stein, 1 SP)
 ersetzt Kuschelzimmer
 Deine Hunde können doppelt so viele Schafe hüten wie bisher: 1 Hund hütet 4 Schafe, 2 Hunde hüten 6 Schafe, 3 Hunde hüten 8 Schafe usw.

Schafmarkt
 3 Holz, 2 Steine, 2 SP
 jederzeit vor der Wertung → 4 Gold

Schafmarkt (3 Holz, 2 Steine, 2 SP)
 ersetzt Webstube
 Du kannst jederzeit vor der Wertung (und so oft du willst) 1 Hund plus 2 Schafe von deinem Heimatplan gegen 4 Gold aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Schnapsstube
 3 Holz, 2 Steine, 2 SP
 jederzeit vor der Wertung → 2/3 Gemüse

Schnapsstube (3 Holz, 2 Steine, 2 SP)
 ersetzt Bierstube
 Du kannst jederzeit vor der Wertung (und so oft du willst) 1 Gemüse aus deinem persönlichen Vorrat gegen wahlweise 2 Gold oder 3 NW aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.



DUNKELELFEN

Dunkelelfen sind Verwandte der Elfen, die sich vor langer Zeit in die Tiefen des Berges zurückgezogen haben. Sie sind mutige Abenteurer mit einem Händchen für Edelsteine. Ihr dunkler Ruf ist völlig unverdient!

Goblins - *Auf Streifzügen laufen den Dunkelelfen gelegentlich Goblins über den Weg. Böse Zungen behaupten, sie würden die Goblins einfangen und als Haustiere halten. Nun, ich war schon mal bei Dunkelelfen zu Hause und versichere euch: sie behandeln die Goblins wie ihr eigen Fleisch und Blut!*

Auf Streifzügen kannst du aus einer zusätzlichen Belohnung mit dem Kennwert 10 wählen: für 2 Holz und 1 Stein kannst du eine gewöhnliche Wohnhöhle bauen, die du sofort mit einem Goblin aus dem allgemeinen Vorrat besetzen musst. *(Es gilt das Übliche: der neue Goblin zählt als erwachsene Person, kann aber erst ab der nächsten Runde eingesetzt werden.)* Beachte, dass alle Völker – also insbesondere auch die Dunkelelfen – auf maximal 6 Personen beschränkt sind. Das bedeutet, dass du beispielsweise maximal 3 eigene Personen haben kannst, wenn du bereits 3 Goblins besitzt. *(Mehr als einen Goblin zu haben, geht also auf Kosten eigener Personensteine.)*

Tiefe Stollen - *Dunkelelfen haben verdammt scharfe Augen: sie finden Rubine, wo sonst niemand welche findet.*

Immer wenn du eine Rubinmine erhältst, bekommst du auch dann 1 Rubin aus dem allgemeinen Vorrat, wenn du die Rubinmine auf einen gewöhnlichen Stollen legst. *(Legst du die Rubinmine auf einen tiefen Stollen, erhältst du auch nur 1 Rubin wie üblich.)*

Dunkle Wohnhöhlen - *Schon einmal bei Dunkelelfen zu Hause gewesen? Die sollten dringend mal einen guten Innenarchitekten engagieren ...*

Bei der Wertung sind alle deine Wohnhöhlen – unabhängig von ihrem aufgedruckten Wert – 0 Siegpunkte wert. *(Das gilt auch für besondere Wohnhöhlen wie der „Gemischten Wohnhöhle“.)*



Bogenplatz (2 Holz)
ersetzt Gebetskammer

Der Bogenplatz kann nur auf einer leeren Wiese gebaut werden.

Wähle bei der Wertung eine Himmelsrichtung und bestimme, wie viele aneinandergereihte leere Wiesen (ohne Hunde, die Schafe hüten) sich in dieser Richtung ausgehend vom Bogenplatz befinden. Bei 1, 2 bzw. 3 solcher Wiesen bekommst du entsprechend 3, 6 bzw. 10 SP.



Holzkohlelager (3 Steine, 1 SP)
ersetzt Ersatzteillager

Zu Beginn jeder Erntezeit kannst du mit dem Holzkohlelager bis zu 3 Holz gegen jeweils 1 Gold tauschen. *(Mehr als 3 Holz in einer Erntezeit zu tauschen, ist nicht erlaubt.)*



Knochenschnitzer (2 Holz, 2 Steine, 2 SP)
ersetzt Jagdstube

Zu Beginn jeder Erntezeit kannst du mit dem Knochenschnitzer genau 2 oder 4 beliebige Tiere (auch Hunde) für 3 bzw. 6 Gold verkaufen. *(Mehr als 4 Tiere in einer Erntezeit zu verkaufen, ist nicht erlaubt. Ob und wie viele der verkauften Tiere von derselben Art sind, spielt keine Rolle.)*



Pilzhöhle (2 Steine, 1 SP)
ersetzt Steinbruch

Beim Bau der Pilzhöhle erhältst du sofort (und einmalig) 2 Pilze aus dem allgemeinen Vorrat.

ELFEN

Elfen sind anmutige und geschickte (wenn auch ein wenig arrogante) Wesen, die darin glänzen, Ackerbau und Tierzucht im Wald zu betreiben. Abgesehen von ihren spitzen Ohren sind Elfen vor allem auch für ihre meisterhaften, lichtdurchfluteten Baumhäuser bekannt.



Zusätzlich zu den Startnährwerten, erhältst du zu Beginn 2 Juwelfrüchte.

Waldbewohner - Elfen schmunzeln darüber, dass andere Völker es für nötig halten, Land zu roden, um es urbar zu machen. Mit ein wenig Fantasie – so sagen sie – ist es doch ein Leichtes, eine ganze Schafherde in einem Baumwipfel unterzubringen.

Du kannst die leeren Waldfelder deines Heimatplans auf die folgenden drei Arten nutzen:

- Für **Weiden** brauchst du keine Wiesen, sondern kannst sie unmittelbar auf deine leeren Waldfelder bauen. (Insofern verhalten sich deine leeren Waldfelder wie Wiesen.) Trotzdem sind Waldfelder **keine Wiesen**. Fordert beispielsweise eine Einrichtung, dass du sie auf einer Wiese baust, kannst du sie nicht auf ein Waldfeld legen. Ebenso können deine Hunde keine Schafe im Wald hüten.
- Für **Ackerfrüchte** brauchst du keine Äcker, sondern kannst sie unmittelbar auf deinen leeren Waldfeldern aussäen. (Das gilt auch für Juwelfrüchte. Insofern verhalten sich deine leeren Waldfelder wie Äcker.) Trotzdem sind Waldfelder **keine Äcker**. Fordert beispielsweise eine Einrichtung, dass du sie auf einem Acker baust, kannst du sie nicht auf ein Waldfeld legen.
- Für **Einrichtungen** brauchst du keine Höhlenräume, sondern kannst sie unmittelbar auf deine leeren Waldfelder legen. (Insofern verhalten sich deine leeren Waldfelder wie Höhlenräume.) Trotzdem sind Waldfelder **keine Höhlenräume**. So kannst du beispielsweise keine Pilze im Wald aussäen. Einrichtungen, die auf Wiese oder Acker gebaut werden müssen, kannst du nicht auf Waldfeldern bauen.

Es gibt **keine Vorgabe**, welche leeren Waldfelder du auf diese Weise nutzen kannst. Alle leeren Waldfelder deines Heimatplans stehen dir frei zur Verfügung. Insbesondere brauchst du nicht mit dem Waldfeld neben deiner Eingangswohnhöhle zu beginnen. Dafür erhältst du keine Wildschweine, wenn du Wildschweinreservate abdeckst, und auch keine Nährwerte für Wasserquellen. (Das gilt auch für die unterirdischen Wasserquellen. Die aufgedruckten Bonuswaren haben keine Bedeutung für dich.)

Anmerkung: Dank der Eigenschaft „Waldbewohner“ brauchst du keine Doppelpfättchen „Wiese/Acker“ auf deinem Heimatplan zu platzieren. Du kannst dies trotzdem tun, wenn du möchtest, aber du kannst genauso gut darauf verzichten. Denn bei der Wertung bekommst du **keine Minuspunkte für leere Waldfelder**. Entscheidest du dich allerdings, ein solches Doppelpfättchen zu platzieren, so musst du es gemäß den üblichen Regeln tun: du musst es an vorhandene Äcker oder Wiesen anlegen und dein erstes solches Pfättchen muss neben die Eingangswohnhöhle platziert werden.

Sonnenanbeter - Elfen verabscheuen es, unter Tage zu arbeiten. Zum Glück gibt es genügend Freiwillige, die das gegen Bezahlung für sie übernehmen. Ein altes elfisches Sprichwort besagt nämlich: „Lass dir lieber 'nen Rubin entlocken, als in dunklen Höhl'n zu hocken!“

Du kannst die Doppelpfättchen „Höhlenraum/Stollen“ bzw. „Höhlenraum/Höhlenraum“ nicht ohne Weiteres auf deinem Heimatplan platzieren. Vielmehr musst du dich immer für eine der drei folgenden Optionen entscheiden:

- Entweder gibst du 2 Rubine ab, um das Doppelpfättchen nach den üblichen Regeln platzieren zu können,
- oder du gibst 1 Rubin ab, um stattdessen ein Einzelpfättchen „Höhlenraum“ oder „Stollen“ zu platzieren,
- oder du verzichtest darauf, ein Pfättchen im Berg zu platzieren.

Zum Ausgleich bekommst du bei der Wertung **keine Minuspunkte für ungenutzte Bergfelder**. (Als Elfe bekommst du generell keine Minuspunkte für ungenutzte Felder auf deinem Heimatplan.)



Aussichtsturm (3 Holz, 1 Stein)
ersetzt Schreibkammer
Der Aussichtsturm kann nur auf einer leeren Wiese gebaut werden. Beim Bau des Aussichtsturms erhältst du sofort (und einmalig) pro leeres Waldfeld, das an den Aussichtsturm grenzt, 2 NW (also bis zu 8 NW). Bei der Wertung bekommst du pro leeres Waldfeld, das an den Aussichtsturm grenzt, 3 SP (also bis zu 12 SP).



Elfenmarkt (3 Holz, 2 Steine, 3 SP)
ersetzt Tischlerei
Einmal pro Runde kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt genau 2 Gold abgeben, um dir 1 Rubin und 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. (Du kannst nicht nur eine der beiden Waren für 1 Gold kaufen.)



Futterzimmer (3 Holz, 1 Stein, 0 SP)
ersetzt Amtszimmer
In jeder Vermehrungsphase kannst du 1 Gemüse abgeben, um bis zu zwei Tierarten noch einmal zu vermehren. Gibst du stattdessen 2 Gemüse ab, so kannst du bis zu vier Tierarten noch einmal vermehren. (Auf diese Weise kannst du von jeder Tierart bis zu zwei Nachwuchstiere erhalten.)



Jagdhütte (2 Holz, 2 SP)
ersetzt Werkhöhle
Die Jagdhütte kann nur auf einer leeren Wiese gebaut werden. Bestimme zu Beginn jeder Erntezeit, wie viele Waldfelder auf deinem Heimatplan leer sind. Bei 3/6/9 leeren Waldfeldern bekommst du entsprechend 1/2/3 NW.

HÖHLENGOBLINS

Höhlengoblins sind nichts weiter als Goblins, die sich zusammengefunden haben, um gemeinsam das Leben zu bestreiten. Sie sind etwas weniger faul als gewöhnliche Goblins, zumal sie sich selbst um ihre Ernährung kümmern müssen. Allerdings lässt die Wahl einer Höhle als Behausung die angeborene Faulheit doch durchscheinen ...

Zusätzlich zu den Startnährwerten, erhältst du zu Beginn eine (normale) Wohnhöhle, die du mit einem dritten Personenstein besetzt. Die Wohnhöhle kommt dabei in den leeren Höhlenraum über der Eingangswohnhöhle. (Folglich startest du das Spiel mit drei erwachsenen Personen, die du von Runde 1 an einsetzen kannst.)

Ungeschickt - Höhlengoblins gehen sehr akribisch vor, wenn sie auf Nahrungs- und Rohstoffsuche sind. Nichtsdestotrotz geht ihn auf dem Heimweg der eine oder andere Rohstoffflöten.

Immer wenn du Waren von einem Anhäufungsfeld nimmst, musst du sofort eine der genommenen Waren in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Nimmst du mehrere Warensorten (z. B. Stein und Erz auf dem Aktionsfeld „Erzförderung“), kannst du dir aussuchen, von welcher Sorte du 1 Ware abgibst (in diesem Beispiel also entweder 1 Stein oder 1 Erz). Das gilt allerdings nur für die angehäuften Waren auf dem Feld und nicht für sonstige Waren, die du aus dem allgemeinen Vorrat erhältst. (Beispielsweise könntet ihr im Dreipersonenspiel auf dem Aktionsfeld „Startspieler“ nicht 1 Erz abgeben, um alle Nährwerte von dem Feld zu behalten.)

Anmerkung: Es ist denkbar, dass ihr durch die Eigenschaft „Ungeschickt“ Aktionsfelder wie den „Rubinabbau“ gar nicht erst nutzen könnt, wenn da nur 1 Ware liegt. (Zur Erinnerung: Ihr könnt Aktionsfelder nicht nutzen, die für euch keine Funktion haben.)

Inkompetent - Höhlengoblins sind zwar furchtlos, aber von Natur aus klein und schwach. Und schwach und ungeschickt zu sein, ist auf Streifzügen nicht gerade von Vorteil.

Immer wenn du eine Waffe schmiedest, musst du mindestens 3 Erz abgeben und erhältst eine Waffe, die um 2 schwächer ist, als du Erz abgegeben hast. Dennoch kannst du nach wie vor nur höchstens 8 Erz für eine Waffe ausgeben. (Das gilt für beide Aktionsfelder, auf denen man eine Waffe schmieden kann.) Anders ausgedrückt: für 3/4/5/6/7/8 Erz erhältst du entsprechend eine Waffe der Stärke 1/2/3/4/5/6. (Auf die maximale Waffenstärke von 14 hat dies keine Auswirkungen – sie ist lediglich schwieriger zu erreichen.)

Zahlreich - Höhlengoblins leben getreu dem Motto: je mehr desto bunter. Für jemanden, der bei den Höhlengoblins schon einmal zu Besuch war, ist „bunt“ freilich nicht das erste Adjektiv, das in den Sinn kommt, sondern vielmehr „überfüllt“, „hektisch“ und „ohrenbetäubend“.

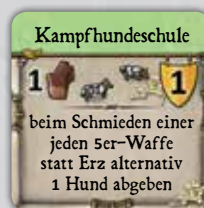
Du kannst auch ohne Zusatzwohnhöhle bis zu 6 Personen haben. Genau genommen hat die Zusatzwohnhöhle keine Funktion für dich. (Du kannst sie zwar bauen, um sie einem anderen Spieler vorzuenthalten, aber du kannst ihre Funktion nicht nutzen – auch nicht, um eine 7. Person zu erhalten, wenn du schon 6 Personen hast. Beachte, dass die Zusatzwohnhöhle nur dem Nachkömmling und keiner normalen Person Platz bietet.)

Grottige Höhlen - Egal, wie viel Mühe sich die Höhlengoblins auch geben, ihre Höhlen sind einfach nicht schön anzusehen. Bei der Wertung sind alle deine Wohnhöhlen – unabhängig von ihrem aufgedruckten Wert – 0 Siegpunkte wert. (Das gilt auch für besondere Wohnhöhlen wie der „Gemischten Wohnhöhle“.)

Wichtig! Im Unterschied zu den normalen Goblins sind Höhlengoblins nicht faul. Das bedeutet, du setzt deine Personen ganz normal ein und musst nicht erst warten, bis alle anderen Spieler alle ihre Personen eingesetzt haben. Erhältst du allerdings über die Goblinwohnhöhle (Trolle) einen normalen Goblin, so ist dieser wie üblich faul.



Hundezwinger (1 Holz, 0 SP)
ersetzt Arbeitszimmer
Immer wenn du in der Vermehrungsphase einer Erntezeit mindestens 2 Hunde auf deinem Heimatplan hast, erhältst du 1 Hund aus dem allgemeinen Vorrat dazu. (Deine Hunde vermehren sich zwar wie Nutztiere, gelten aber nach wie vor nicht als solche.)



Kampfhundeschule (1 Holz, 1 SP)
ersetzt Hundeschule
Immer wenn du eine Waffe der Stärke 5 schmiedest, kannst du statt Erz genau 1 Hund abgeben.



Menagerie (4 Holz, 2 Steine)
ersetzt Besenkammer
Bei der Wertung bekommst du 3 SP pro Set aus allen fünf Tierarten (Hund, Schaf, Esel, Wildschwein und Rind). (Anders ausgedrückt: du bekommst 3 SP pro Tier, von dessen Art du am wenigsten hast.)



Verwaiste Höhle (1 Getreide, 0 SP)
ersetzt Holzlieferant
Beim Bau der Verwaisten Höhle erhältst du sofort (und einmalig) 2 Pilze aus dem allgemeinen Vorrat.

MENSCHEN

Von allen Völkern hinterließen die Menschen wohl den größten Eindruck auf die Zwerge – aber nicht in gutem Sinne. Sie finden die Menschen extrem eigenartig und unverschämt groß.

Ausbeutung - Menschen tendieren dazu, mehr Land in Beschlag zu nehmen, als sie für das Überleben ihrer Sippe wirklich brauchen. Wozu derart große Ackerflächen gut sein sollen, entzieht sich dem Verständnis eines jeden Zwerges.

Du kannst Doppelplättchen im Wald über die Plangrenzen hinaus ablegen. Dabei legst du eine Hälfte des Doppelplättchens ganz normal auf ein Waldfeld am Rand deines Heimatplans und lässt die andere Plättchenhälfte über den Rand hinausragen. Dafür bekommst du 2 NW und 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat. Das Amtszimmer hat keine Funktion für dich. (Du kannst es zwar bauen, um es einem anderen Spieler vorzuenthalten, aber du kannst seine Funktion nicht nutzen.)

Klaustrophobie - Menschen scheinen ihren Höhlen wenig Liebe entgegenzubringen. Immer wenn ein Mensch etwas unter Tage erledigen soll, fällt ihm ganz spontan ein, dass er sich draußen um etwas viel Dringenderes kümmern muss.

Du kannst auf deinem Heimatplan keine Doppelplättchen „Höhlenraum/Stollen“ bzw. „Höhlenraum/Höhlenraum“ ablegen. Immer wenn du eines dieser Doppelplättchen legen sollst, musst du stattdessen ein Einzelplättchen „Höhlenraum“ oder „Stollen“ platzieren oder ganz darauf verzichten. Das Einzelplättchen muss wie üblich an ein zuvor gelegtes Plättchen grenzen. Im Gegenzug bekommst du bei der Wertung **keine Minuspunkte für ungenutzte Bergfelder**. (Für deine ungenutzten Waldfelder bekommst du nach wie vor 1 Minuspunkt.)

Tipp: Damit euch die Einzelplättchen „Höhlenraum“ bzw. „Stollen“ nicht ausgehen, kannst du benachbarte Einzelplättchen „Höhlenraum“ und „Stollen“ immer durch entsprechende Doppelplättchen ersetzen.



Güllesilo (3 Holz)
ersetzt Waffenlager

Das Güllesilo kann nur auf eine leere Wiese gebaut werden.

Beim Bau des Güllesilos kannst du pro Wiese, die an das Güllesilo grenzt, 1 Tierart vermehren (also bis zu 4 Tierarten). Dabei muss es sich um unterschiedliche Tierarten handeln. Bei der Wertung bekommst du pro Wiese, die an das Güllesilo grenzt, 3 SP (also bis zu 12 SP).



Metstube

Metstube (1 Holz, 2 Steine, 2 SP)
ersetzt Melkstube

Bestimme zu Beginn jeder Erntezeit, wie viele leere Wiesen sich auf deinem Heimatplan befinden. Für jede zweite leere Wiese erhältst du dann 1 Gold (abgerundet).



Misthaufen

Misthaufen (2 Holz)
ersetzt Schmiedestube

Der Misthaufen kann nur auf einem leeren Acker gebaut werden.

Beim Bau des Misthaufens erhältst du sofort (und einmalig) pro Weide, die an den Misthaufen grenzt, 2 Gemüse (also bis zu 8 Gemüse). Bei der Wertung bekommst du pro Weide, die an den Misthaufen grenzt, 1 SP (also bis zu 4 SP).



Vogelscheuche

Vogelscheuche (1 Holz, 1 Getreide, 1 SP)
ersetzt Hoflieferant

Die Vogelscheuche kann nur auf einem leeren Acker gebaut werden.

Immer wenn du Getreide aussät, kommen statt 2 gleich 3 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat dazu. (Folglich enthält jeder Getreideacker, den du neu bepflanzt, 4 Getreide.)

SILIZOIDEN

Silizoiden sind geheimnisvolle Wesen, die nur in Felsengebirgen anzutreffen sind und sich ausnahmslos von Fels und Stein ernähren. Sie sind zwar äußerst wortkarg, doch anderen Völkern stets offen gegenüber.

Steinesser - Wer braucht schon Ackerbau, wenn man Steine essen kann?

In den Ernährungsphasen verlangt jeder Silizoid 1 Stein anstatt 2 NW. Das gilt auch für neugeborene Silizoiden, die ebenso 1 Stein anstatt 1 NW verlangen. Am Ende von Runde 4 und, wenn der 2. Erntemarker mit einem Fragezeichen aufgedeckt wird, musst du statt 1 NW pro Person für jeden zweiten Silizoiden 1 Stein abgeben – aufgerundet. Wenn du nicht genug Steine hast, erhältst du pro fehlenden Stein eine Bettelmarke (nicht 2!).



Anmerkung: Wenn du einen Goblin hast, dann verlangt er wie üblich 2 NW. Die Bergbauhöhle hat keine Funktion für dich, es sei denn, du hast einen Goblin.

Steinmischer - Einigen Gelehrten zufolge sind Silizoiden dazu in der Lage, Gestein zu absorbieren, es dann umzugestalten und in einer anderen Form wieder auszuscheiden. Wie hoch der Wahrheitsgehalt dieser These auch sein mag, Fakt ist, Silizoiden verrichten auch ohne viel Materialaufwand großartige Arbeit.

Alle Einrichtungsplättchen, die Stein kosten, sind 1 Stein günstiger für dich. (Das gilt auch für Einrichtungsplättchen, die außerhalb der Höhle gebaut werden.) Für Ställe brauchst du keinen Stein abzugeben. (Ställe sind zwar kostenfrei für dich, doch kannst du sie nach wie vor nur mit der entsprechenden Aktion bauen.)

Händler - Angesichts der Tatsache, dass Silizoiden nicht viel sprechen, ist es eher verwunderlich, dass sie dermaßen gute Händler sind. Insofern hat der Ackerbau doch eine Bedeutung für sie, und zwar als Quelle für Handelsgüter.

Zu Beginn jeder Erntezeit kannst du genau 3 oder 6 NW gegen 1 bzw. 2 Gold tauschen. Zusätzlich oder alternativ kannst du höchstens 1 Stein für 1 Gold kaufen. (Du kannst zuerst Nährwerte gegen Gold tauschen und direkt danach einen Stein kaufen. Effektiv kannst du auf diese Weise einen Silizoiden mit 3 NW ernähren.)



Abbaubetrieb (1 Holz, 1 SP)
ersetzt Steinbauerei
Immer wenn du das Aktionsfeld „Höhlenbau“ nutzt, erhältst du 1 weiteren Stein aus dem allgemeinen Vorrat.



Juwelier (2 Holz, 2 Steine, 2 SP)
ersetzt Zeche
Einmal pro Runde kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt genau 2 Gold abgeben, um dir 1 Rubin und 2 Erz aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. (Du kannst nicht nur eine der beiden Warensorten für 1 Gold kaufen.)



Steinhandel (1 Holz, 2 SP)
ersetzt Steinlieferung
Zu Beginn jeder Erntezeit kannst du bis zu 2 Holz gegen je 1 Stein tauschen. (Mehr als 2 Holz in einer Erntezeit zu tauschen, ist nicht erlaubt.)



Wassertröge (3 Steine, 2 SP)
ersetzt Frühstückszimmer
Die Wassertröge können nur auf eine leere Wiese gebaut werden. Jede Weide, die an die Wassertröge grenzt, kann bis zu 3 Tiere zusätzlich halten, sofern sie als Weide genutzt wird. (Das gilt nicht, wenn dort Hunde Schafe hüten.) Alle Tiere einer Weide müssen von derselben Art sein. Die Verdopplung durch Ställe findet noch vor diesem Effekt statt. (So kann z. B. eine einzelne Weide mit Stall hierüber bis zu 7 Tiere einer Art halten.)

Autor der Erweiterung: Alex Wilber
Autor des Grundspiels: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela
Illustrationen: Javier Cava Gonzalez & Klemens Franz
Grafikdesign: atelier198



© 2018 Lookout GmbH

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

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

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

Verlag und Autor möchten sich recht herzlich bei allen Testspielern für ihre Zeit und ihr wertvolles Feedback bedanken. Namentlich danken wir: Laila Tims, Clemency Cooper, Rich Wareham, Richard Arndt, Savinde Rajapaksa, Christopher Benedict, Amanda Scott Benedict, Israel Waldrom, Kenny Kwun-Bos, Tyler Bos, Niall McGrath, Lynn Chen, David Lurie, Annie Nowell, Mario Elena, Daniel Morgan, Matt Aitken, Keefer Davis, Jeffrey A. James, Carolyn M. James, Timothy R Bishop, Ryan Stocks, James Vicari, Benjamin Craig, Michael Sparks, James Kincke, Geoff Hills, Alex Holloway, Francisco Costa, Dave Hart, Neil Turton, Ulrich-Peter und Sabine Weiland, Uwe Toebe, Klaus Marienfeld, Johannes Werdehausen, Michael Schwuchow, Thomas Ludwig, Alex Kreilinger, Hannah Hiebel, Karl-Heinz Kettl, Bettina Kettl, Andreas Aichholzer, Nicole Schuster, Jürgen Mayrhofer und Mario Matzer.

TROLLE

Trolle sind sehr groß, sehr stark und vor allem sehr hungrig. Wenn sie nicht gerade auf Streifzug sind, so lieben sie es, sich den Wanst vollzustopfen. Einzig sonderlich schlaue sind sie nicht.

Riesenkeule - Trolle halten die anderen Völker für ziemlich dumm, da sie so viel Zeit damit verbringen, Waffen aus Erz zu schmieden. Dabei reicht doch ein simpler Ast, um jemandem eins über die Rübe zu ziehen ...

Immer wenn du eine Waffe schmiedest, musst du genau 2 Holz abgeben und erhältst eine Waffe der Stärke 4. (Du kannst Waffen nicht mit Erz schmieden. Die erste Waffe eines jeden Trolls hat Stärke 4. Das gilt für beide Aktionsfelder, auf denen man eine Waffe schmieden kann.)

Anmerkung: Solltest du einen Goblin haben, so schmiedet er seine Waffe ganz normal gemäß der Eigenschaft „Inkompetent“. Der Rabatt der Schmiede gilt nicht für Trolle.



Wenig Grips - Zu den wohl komplexesten Aufgaben, die ein Trollhirn leisten kann, gehört es, ein großes Tier zu fangen. Jede deiner Waffen kann maximal den Stärkewert 10 erreichen. (Folglich kennen Trolle nur Stärkewerte von 4 bis 10.)

Anmerkung: Das gilt nicht für deinen Goblin, solltest du einen haben. (Der Goblin kann nach wie vor auch Stärkewerte von 11 oder mehr erreichen.)

Große Taschen - Früher hatten Trolle große Probleme damit, genug Nahrung nach Hause zu tragen, um ihren großen Hunger zu stillen. Das hat sich eines Tages schlagartig geändert, als sie einen Wanderer zum Frühstück hatten und ihnen ein interessantes Utensil auf seinem Rücken aufgefallen war.

Auf Streifzügen erhältst du immer eine zusätzliche Belohnung, die sich von den anderen Belohnungen, die du wählst, unterscheiden muss. (Anders ausgedrückt: auf einem 1er-/2er-/3er-/4er-Streifzug kannst du dir entsprechend 2/3/4/5 unterschiedliche Belohnungen aussuchen.)

Nimmersatt - Als die Trolle das erste Mal auf das Konzept eines zweiten Frühstücks gestoßen sind, waren sie stark beeindruckt. Durchsetzen konnte es sich jedoch nicht und so essen Trolle jetzt einfach mehr bei jeder Mahlzeit. Das ist weit weniger kompliziert.

In den Ernährungsphasen verlangt jeder erwachsene Troll 3 NW anstatt 2 NW. Neugeborene Trolle verlangen nach wie vor nur jeweils 1 NW.

Anmerkung: Solltest du einen Goblin haben, so verlangt er die üblichen 2 NW.

Knochenhauer - Trolle sind nicht wählerisch, was Nahrung angeht. Sie vermögen auch den kärglichsten Knochen und Sehnen Nährstoffe zu entlocken.

Du kannst jederzeit vor der Wertung (und so oft du willst) Hunde, Schafe und Esel in je 2 NW umwandeln. (Wildschweine tauschst du nach wie vor gegen je 2 NW und Rinder gegen je 3 NW.)



Knochenbrecher (1 Holz, 1 Stein, 2 SP)
ersetzt Schlachthöhle
Du kannst jederzeit vor der Wertung (und so oft du willst) Hunde, Schafe und Esel in je 2 NW umwandeln.



Kerzenmacher (2 Holz, 2 Steine, 1 SP)
ersetzt Gute Stube
Immer wenn du 2 Tiere gleichzeitig in Nährwerte umwandelst, erhältst du zusätzlich genau 1 Gold. Wandelst du mehr als 2 Tiere gleichzeitig in Nährwerte um, so erhältst du das Gold für jedes zweite umgewandelte Tier – abgerundet. (Die Tiere brauchen nicht von derselben Art zu sein.)



Entdeckerhöhle (1 Holz, 2 SP)
ersetzt Friedenschöhle
Für die aufgedruckten (unter- wie oberirdischen) Wasserquellen erhältst du dreimal so viele Nährwerte wie angegeben (also 3 bzw. 6 NW). Für die aufgedruckten Wildschweinreservate erhältst du jeweils 2 Wildschweine anstatt 1 Wildschwein.



Goblinwohnhöhle (4 Holz, 1 Gemüse, 0 SP)
ersetzt Einfache Wohnhöhle (4 Holz, 2 Steine)
Die Goblinwohnhöhle bietet Platz für 1 Person. Beim Bau der Goblinwohnhöhle erhältst du sofort (und einmalig) 1 Goblin, der in die Goblinwohnhöhle einzieht (und damit den Platz für sich beansprucht). Für den Goblin gelten die üblichen Regeln (er ist sofort erwachsen, kann aber diese Runde noch nicht eingesetzt werden).