

## Cavum - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel verläuft in 3 Durchgängen zu je 4 Abschnitten, die wie folgt beschrieben werden.

### 1) Reihenfolge ersteigern, Teile und Aufträge nehmen:

#### A > Reihenfolge ersteigern:

- Der jüngste (oder ausgeloste) Spieler beginnt mit einem Gebot im Wert "0" oder höher.
- Der linke Nachbar muss mind. 1 Punkt höher bieten oder passen.
- Es geht solange reihum, bis ein Bieter übrig bleibt (ggf. mit Gebot "0"). Dieser nimmt sich eine beliebige Reihenfolgekarte und setzt seine Figur auf der Erfolgsleiste entsprechend seines Gebotes zurück, nicht aber unter "0". = Widerspruch zur englischen Regel, daher von mir gestrichen.
- Danach beginnt der linke Spieler des letzten Ersteigerers mit einer neuen Bietrunde.
- Auf diese Weise erhält jeder Spieler eine Reihenfolgekarte.

#### B > Teile auf Tafel legen:

- Jeder Spieler nimmt sich 12 Teile vom Vorrat (9 Plättchen, 3 Stationen) und legt sie auf seine Tafel. Das sind 4 Höhlenteile (je 1 Sechser, 1 Vierer, 1 Dreier, 1 Zweier), 1 Edelsteinader, 2 Kaufoptionen, 1 Schürfkarte, 3 Stationen und 1 Dynamitteil.
- Die Reihenfolgekarte bestimmt, welches Dynamitteil ein Spieler erhält.


#### C > Aufträge nehmen:


- Ein Auftrag gibt an, welche Edelsteine man besitzen muss, um diesen Auftrag zu erfüllen.
- Beginnend mit der niedrigsten Reihenfolgekarte nimmt sich jeder Spieler einen der offenen Aufträge oder passt. Es gibt weitere Runden, bis alle 5 Aufträge erworben wurden oder alle Spieler gepasst haben.
- Jeder Auftrag liegt offen vor den Spielern. Wird er bis zum Spielende erfüllt, erhält man die angegebenen Erfolgspunkte. Andernfalls geht man so viele Felder zurück, wie angegeben.
- Nicht gewählte Aufträge bleiben liegen und erhalten je einen 2er-Chip. Wer einen Auftrag mit Chip/s später nimmt, zieht 2 bzw. 4 (bei 2 Chips) Felder vor und gibt den/die Chips ab.

### 2) Bauen, Edelsteinader entdecken und Edelsteine schürfen:

- Jeder Spieler besitzt 12 Teile für einen Durchgang und 12 Aktionen. Jedes Teil = 1 Aktion.
- Wer am Zug ist (Reihenfolgekarte), muss 1 Aktion ausführen und darf aber auch bis zu 4 machen.
- Die Reihenfolge der Aktionen ist frei, allerdings muss das Schürfen die 12. Aktion sein.
- Will/kann ein Spieler keine Station errichten oder er will/kann keine Edelsteinader finden, muss er das entsprechende Teil in den Kaufpool legen. Das kostet je 1 Aktion.
- Da die Spieler unterschiedlich viele Aktionen machen können, ist nicht jeder gleich oft dran.

#### A > Höhlenteile legen:

... nur auf Bergfelder an ein bereits auf dem Spielplan liegendes Teil zB:   
... oder auf ein auf dem Spielplan befindliches Höhlen- oder Dynamitteil

- Anlegen an vorhandene Höhlen- oder Dynamitteile:
  - Beim Anlegen muss 1 Höhlengang des angrenzenden Teils fortgeführt werden.
  - An eine Edelsteinader kann man nur anlegen, wenn bereits ein Höhlengang zu der Ader führt.
- Anlegen an eine vorhandene Edelsteinader:
  - Liegt ein Höhlengang an einer Ader, darf an jeder Seite ein Höhlenteil angelegt werden.
  - Eine Edelsteinader besitzt somit sechs Ausgänge.
- Anlegen an ein Stadtfeld:  hellrot  
> Stadt <
  - Jedes Stadtfeld besitzt Ausgänge zu den Bergfeldern.
  - Zu einem Stadtfeld kann jederzeit ein Höhlengang gebaut werden.
  - Von einem Stadtfeld weg kann aber nur dann ein neuer Höhlengang gebaut werden, wenn auf dem Stadtfeld eine eigene Station steht.
  - Felder in einer Stadt haben untereinander keine Verbindung.
- Höhlenfelder aufeinander legen:

Das höhere Teil muss mehr Ausgänge haben als das darunter. Mind. 1 Höhlengang fortführen!

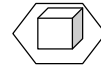
### B > Dynamit-Teile (Höhlenteile mit rotem Kreis) legen:

Es gelten die gleichen Regeln wie für ein normales Höhlenteil.  
Allerdings wird das Dynamit am Ende jedes Durchganges gezündet (siehe Abschnitt 3).

### C > Stationen bauen:

Man kann Stationen im Berg oder in der Stadt bauen.

- Der Bau auf einem Höhlenteil gilt als **Station im Berg**.
  - Auf Dynamitteilen darf keine Station gebaut werden.
  - Ohne Stationen kann man später keine Edelsteine schürfen.
  - Eine Station unterbricht einen Höhleneingang für alle Spieler.
  - Nur in Ebene 1 kann vom aktiven Spieler auf dem Höhlenteil eine Station gebaut werden, das er gerade auf den Spielplan gelegt hat. Ebene 1 = direkt auf Spielplan.
  - Auf früher gelegte Teile und höher liegende darf keine Station gebaut werden.
- **Station in einer Stadt** bauen:
  - Zum Bau auf einem Stadtfeld darf nur eine Station gebaut werden, wenn es einen durchgehenden Weg zu einer eigenen Station im Berg gibt.
  - Jedes Stadtfeld kann nur eine Station aufweisen.
  - Eine fremde Station unterbricht einen Weg.



### D > Edelsteinader entdecken:

- Man nimmt seine Ader und legt sie auf ein beliebiges freies Höhlenteil (oder auch Dynamitteil), das schon auf dem Spielplan liegen muss.  
Tabu: Edelsteinadern nicht neben ein Stadtfeld/eine schon bestehende Ader legen.
- Auf die Ader legt man 4 Edelsteine (bei 2 Spielern nur 3) einer beliebigen Farbe.
- Sind nicht genug Steine vorrätig, werden nur die verfügbaren genommen.
- Die Edelsteine werden vom Feld mit dem niedrigsten Wert (1 .. 9) aufsteigend genommen.
- Edelsteinadern unterbrechen nie einen Weg. Jede Ader hat 6 Ausgänge.
- Wurde der letzte Edelstein einer Ader genommen, wird sie wieder in allg. Vorrat entfernt.

### E > Kaufoption einsetzen:

- Je Durchgang kann man 2x eine Kaufoption einsetzen (in Vorrat legen) und 1 beliebiges Teil aus dem Kaufpool nehmen. Das Teil muss sofort eingesetzt werden.
- Der gesamte Vorgang (E) ist 1 Aktion.
- Wenn man kein Teil nehmen will, erhält man 3 Erfolgspunkte. Auch das ist 1 Aktion.

### F > Edelsteine schürfen:

- Nur als 12. Aktion möglich. Man muss dazu einen ununterbrochenen Weg von einer eigenen Station zu einer anderen eigenen Station haben. Auf dem Weg dürfen beliebig viele eigene Stationen und auch Adern liegen, aber keine fremden Stationen.
- Geschürfte Edelsteine legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab (selber einsehbar).

#### Regeln:

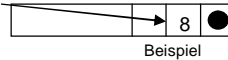
- Startpunkt und Endpunkt muss immer eine eigene Station sein.
- Jedes Feld darf nur einmal betreten werden.
- Es gibt nur einen Schürfweg, der nicht unterbrochen sein darf.
- Pro Ader darf nur 1 Edelstein geschürft werden.
- Nur Wege auf den Höhlenteilen gelten, nicht vorgezeichnete auf dem Plan.

### 3) Stadtwertung und Einstürze:

- Jede eigene Station in einer Stadt mit Verbind. zu einer belieb. eigenen Station im Berg bringt so viele Punkte, wie in der Stadt noch Felder frei sind. Fremde Stationen unterbrechen. Stationen ohne Verbindung zu einer Station im Berg gelten dabei als freie Felder.
- Alle 5 Städte werden gewertet.
- Nach der Stadtwertung stürzen alle Dynamitteile ein, die sichtbar sind. Zusätzlich sind alle Teile darunter betroffen und solche, die an Dynamitteile angrenzen. Teile mit Station oder Edelstein darauf sind nicht betroffen. Eingestürzte Teile ==> Kaufpool.
- Liegt unterm Nachbarfeld ein Dynamitteil, löst dieses ebenso Einstürze aus. Kettenreaktion!
- Liegt unter einem Nachbarfeld ein Höhlenteil, stürzt nur das obere Höhlenteil ein.

**4) Edelsteine verkaufen:****A > Verkauf nach Farben:**

- Der Reihe nach wird bei allen 6 Farben gefragt (gelb, dann im Uhrzeiger), ob jemand verkaufen will.
- Der Spieler mit der niedrigsten Reihenfolgekarte macht jeweils das erste Gebot oder passt.
- Wer verkaufen will, muss genau einen Edelstein der entsprechenden Farbe offen auslegen.
- Man kann max. zu dem Wert verkaufen, der als höchster sichtbar ist.
- Der nächste Bieter kann ein **niedrigeres** Gebot nennen oder passen.
- Es geht solange reihum, bis ein einziger Bieter verbleibt.
- Pro Farbe kann immer nur 1 Spieler verkaufen, d.h., einen oder mehrere Steine.
- Danach erfolgt der Verkauf in der nächsten Farbe.
- Erfolgt in einer Farbe kein Gebot, werden in dieser Farbe keine Steine verkauft.



Beispiel

**B > Verkauf nach Auftragskarte:**

- Zuerst erfüllt der Spieler mit der niedrigsten Reihenfolgekarte alle seine Auftragskarten, soweit er das will bzw. kann.
- Erfüllen = geforderte Edelsteine offen zur Auftragskarte legen und dann auf die höchsten offenen Felder der entsprechenden Edelsteinskala legen.
- Er rückt so viele Felder auf der Punkteleiste vor, wie der obere Wert der Auftragskarte.
- Nicht erfüllte Auftragskarten bleiben offen vor den Spielern liegen.
- Erst zum Spielende muss der angegebene Minuswert abgetragen werden.

27

-3

**Neuer Durchgang:**

- Die Reihenfolgekarten werden auf den Spielplan zurückgelegt.
- Es werden 5 neue Auftragskarten zu den evtl. verbliebenen aufgedeckt.
- Es geht weiter mit Abschnitt 1 und dem Spieler, der zuletzt Reihenfolgekarte 1 besaß.
- Nachfolgende Gebote erfolgen im Uhrzeigersinn.

**Spielende:**

Nach 3 Durchgängen erfolgen noch 3 Aktionen, bevor das Spiel endet.

- Eine weitere Stadtwertung machen.
- Minuspunkte für nicht erfüllte Aufträge abtragen.
- Schlussverkauf der Edelsteine:

- Jeder Spieler legt alle seine restlichen Edelsteine vor sich hin.
- Wer die wenigsten Punkte auf der Erfolgsleiste hat, verkauft zuerst 1 Edelstein.
- Er legt dazu einen beliebigen Edelstein auf das höchste freie Feld der passenden Edelsteinleiste und rückt dem Wert des Feldes entsprechend auf der Erfolgsleiste vor.
- Danach macht der Spieler weiter, der jetzt den letzten Platz einnimmt.  
Patt: Niedrigere Reihenfolgekarte geht vor.
- Hat der Spieler auf dem letzten Platz keine Edelsteine mehr, ist der Spieler auf dem vorletzten Platz an der Reihe.
- In dieser Weise werden alle Edelsteine verkauft.

Es gewinnt, wer auf der Erfolgsleiste führt. Patt: Niedrigere Reihenfolgekarte gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.03.09

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)