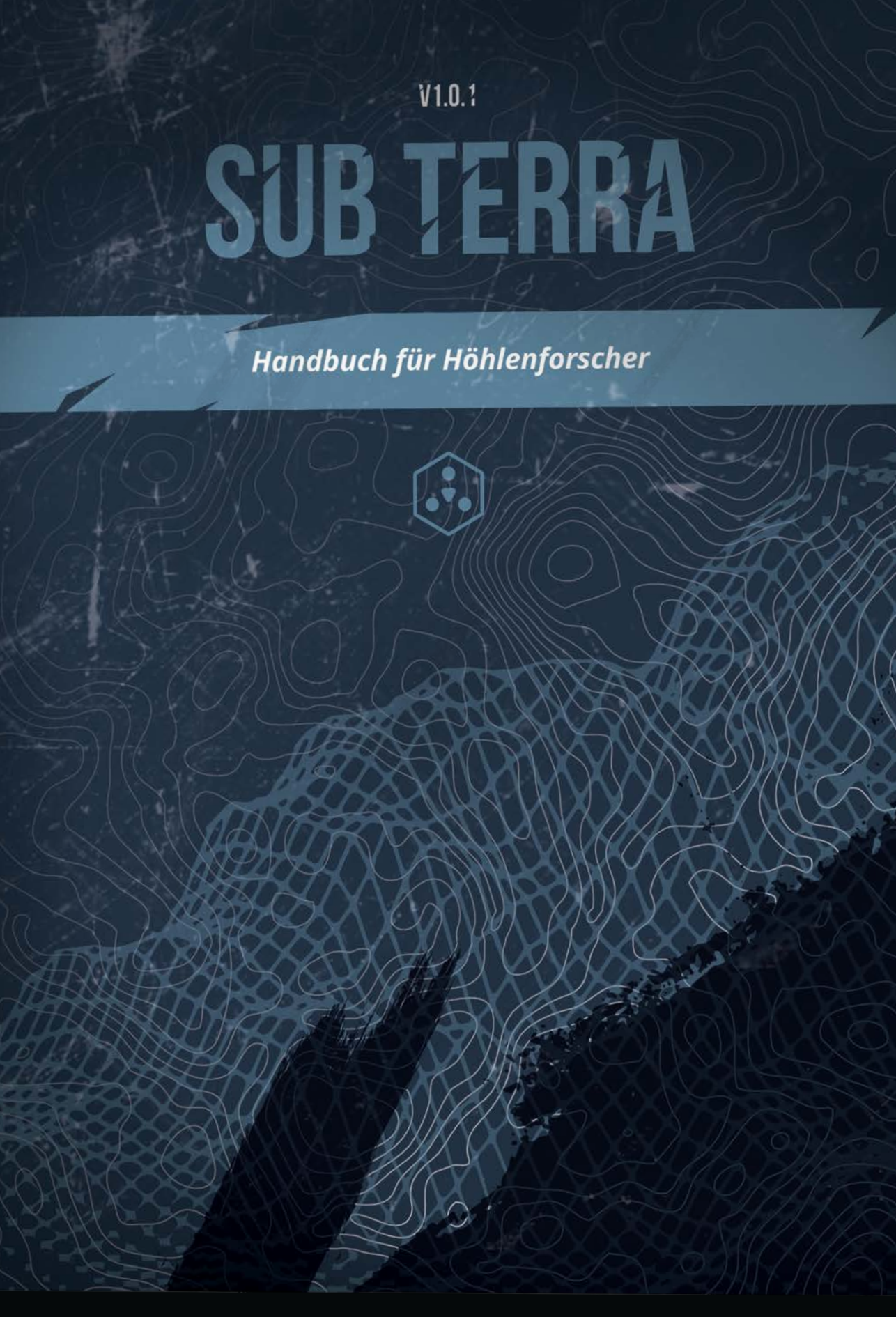
V1.0.1

SUB TERRA

Handbuch für Höhlenforscher



SUB TERRA

DAS SPIEL

Sub Terra ist ein kooperatives Spiel für ein bis sechs Spieler, bei dem es um das Überleben in einem Horrorszenario geht. Alle Spieler sind Forscher (genauer Höhlenforscher), die, während sie eine unbekannte Höhle erkundeten, in einen tiefen Schacht im Gestein gefallen und nun dort dort nun unten in der Tiefe gefangen sind.

Zusammen müsst Iihr einen Weg zurück nach oben finden, bevor das Licht eurerEurer Taschenlampe versagt, und ihr für immer in der Dunkelheit verloren seid. Ihr müsst also im Team zusammenarbeiten, um die Dunkelheit schnell zu erkunden und einer Vielzahl an tödlichen Gefahren zu entgehen. Und bei all dem ahnt Iihr, dass Iihr nicht allein seid...

KOMPONENTEN

- 64 Höhlenfelder
- 1 Startfeld
- 1 Höhlenausgang
- 30 Gefahrenkarten
- 1 'Zeit ist abgelaufen' Karte
- 8 Höhlenforschertableaus
- 1 Startspielermarker
- 12 Geröllmarker
- 8 Überflutungsmarker
- 1 Schreckensmarke
- 1 Gasmarker
- 6 Seilmarker
- 3 Sprengstoffmarker
- 1 Sechsseitiger Würfel (W6)
- 8 Höhlenforscherfiguren
- 3 Schreckensfiguren
- 20 Lebenspunktmarker

AUFBAU

1. Jeder Spieler wählt jeweils ein Höhlenforschertableau aus und nimmt sich die entsprechende Höhlenforscherfigur. Anschließend legt jeder die entsprechende Anzahl von Lebenspunkten, auf den vorgesehenen Bereich auf dem Tableau (für gewöhnlich sind es drei). Nicht verwendete Tableaus wandern zurück in den Karton.

2. Lege das Startfeld mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches und stellt alle ausgewählten Spielfiguren darauf.

3. Lege den Höhlenausgang zur Seite, dann mischt die übrigen 64 Höhlenfelder und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Mischt den Höhlenausgang in die letzten sechs Höhlenfelder des Stapels.

4. Wähle einen Schwierigkeitsgrad - Normal, Fortgeschritten oder Experte. Entfernt aus dem Gefahrenkartenstapel alle Karten, die nicht für den gewählten Schwierigkeitsgrad gedacht sind.

5. Mische die verbliebenen Gefahrenkarten und bildet einen verdeckten Gefahrenkartenstapel mit einer Kartenanzahl entsprechend der Tabelle:

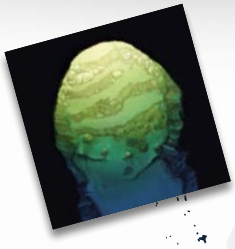
	NORMAL	FORTGESCHRITTEN	EXPERTE
4 Forscher	22 Karten	20 Karten	18 Karten
5 Forscher	19 Karten	17 Karten	15 Karten
6 Forscher	17 Karten	15 Karten	13 Karten

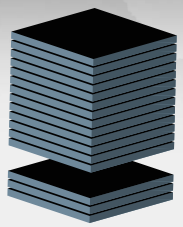
Lege die “Out of Time” Karte unter den Gefahrenkartenstapel und die verbliebenen und nicht genutzten Gefahrenkarten zurück in den Karton, ohne sie anzuschauen.

6. Gebt den Startspielermarker an den Spieler, der es als Letzter wagte, die Höhle zu betreten.

Solltet Ihr mit zwei oder drei Spielern spielen, wählt jeder Spieler zwei Tableaus und die Regeln für vier oder sechs Spieler müssen angewendet werden. Spielt nur ein einzelner Spieler, so wählt dieser vier Tableaus aus und nutzt auch die Regeln für vier Spieler.

3.





4.

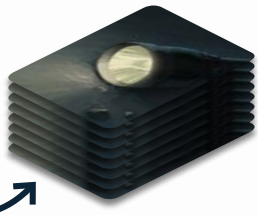
Entfernen für Normal

Entfernen für Fortgeschritten/Experte

Entfernen für Experte

Sollte dies euer erstes Spiel sein, empfehlen wir, mit Normal zu beginnen. Sollte euch das Spiel nach ein paar Runden immer noch als zu schwierig erscheinen, fügt dem Gefahrenkartenstapel noch drei weitere Karten zusätzlich hinzu.

5.



6.

Eine Gefahrenkarte wird aufgedeckt und jede Runde abgelegt, so dass die Anzahl der im Stapel verbliebenen Karten Euch anzeigen, wie viele Runden Euch verbleiben, um zu entkommen.

SPIELVERLAUF

ZIEL

Euer gemeinsames Ziel besteht darin, möglichst viele Höhlenforscher innerhalb der Zeit zum Ausgangs-Höhlenfeld zu bringen.

Das Spiel besteht dabei aus ca. 20 Runden, dessen Ablauf vom Gefahrenstapel bestimmt wird. Jede Runde besteht aus vier Phasen:

1. AKTIONPHASE

Die Höhlenforscher führen im Uhrzeigersinn ihre Aktionen durch.

2. SCHRECKENSPHASE

Alle Schrecken in der Höhle bewegen sich einen Schritt auf ein Opfer zu, welches dem jeweiligen Schrecken am nächsten steht.

3. GEFAHRENPHASE

Die oberste Karte des Gefahrenstapels wird aufgedeckt und schlimme Dinge werden passieren.

4. SCHLUSSPHASE

Der Startspielermarker wird an den nächsten Höhlenforscher im Uhrzeigersinn weitergegeben.

SPIELENDE

Diese Vorgehensweise (vier Phasen je Runde) wird solange beibehalten bis:

- Alle überlebenden Forscher sich auf dem Ausgangs-Höhlenfeld befinden,
- Oder: Kein Forscher in der Höhle mehr bei Bewusstsein ist.

Sollte eine der beiden oben genannten Bedingungen erreicht sein, endet das Spiel. Zählt nun alle Höhlenforscher, die nicht entkommen sind.

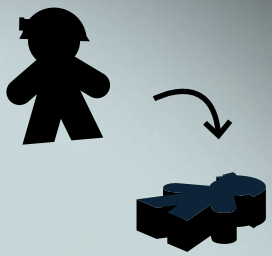
GOLD
Niemand wurde zurückgelassen.

SILBER
Ein Höhlenforscher wurde zurückgelassen.

BRONZE
Zwei Forscher wurden zurückgelassen.

NIEDERLAGE
Drei oder mehr wurden zurückgelassen.

BEWUSSTLOSE HÖHLENFORSCHER



Höhlenforscher ohne Lebenspunkte (✚) werden bewusstlos. Um dies zu markieren, legt die entsprechende Spielfigur auf die Seite.

Bewusstlose Forscher können keine Aktionen ausführen und auch ihre passiven Fähigkeiten können nicht mehr genutzt werden. Sollte ein Forscher während seiner Aktionsphase bewusstlos werden, kann er keine weiteren Aktionen ausführen und muss passen.

Wenn ein bewusstloser Höhlenforscher einen oder mehrere Lebenspunkte zurück erhält, ist er sofort wieder bei Bewusstsein. Die Figur wird wieder aufgestellt.

FERTIGKEITSPROBE

Manche Aktionen und Ereignisse erfordern von den Höhlenforschern eine Fertigkeitsprobe ( ). Das bedeutet: Würfele mit dem W6-Würfel! Wenn Du eine Vier oder höher gewürfelt hast, hast Du die Probe bestanden, ansonsten hast Du versagt.

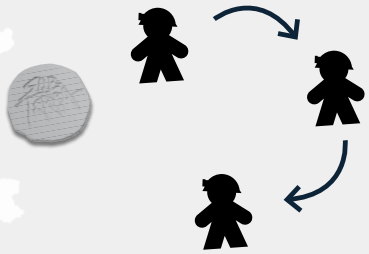
Die Auswirkungen bei Bestehen oder Versagen von Fertigkeitsproben sind in der Aktion oder dem Ereignis beschrieben.

1. AKTIONSPHASE

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn erhält jeder Höhlenforscher zwei Aktionspunkte ( ), um diese für eine oder mehrere Aktionen zu verwenden.

Einige Aktionen kosten einen Aktionspunkt ( ), während andere zwei kosten ( ) Die Grundaktionen, die alle Höhlenforscher nutzen können, werden nachfolgend beschrieben. Bestimmte Höhlenforscher können zusätzlich spezielle Aktionen ausführen. Diese sind auf ihren Höhlenforschertableaus erläutert.

Aktionen werden nacheinander ausgeführt und nach jeder durchgeführten Aktion kann der Höhlenforscher, basierend auf den neuen Erkenntnissen, entscheiden welche weitere Aktion er ausführen möchte. Gleiche Aktionen können - wenn nicht anders vorgeschrieben - mehrfach in einer Runde genutzt werden.



SICH VERAUSGABEN +

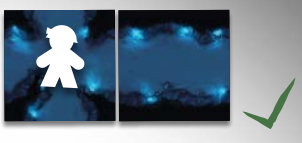
An beliebigen Punkten des Spiels können sich Höhlenforscher verausgaben, um einen dritten und abschließenden Aktionspunkt zu erhalten. Dieser zusätzliche Punkt kann für jede Aktion verwendet werden - einschließlich als ein Teil einer Aktion zusammen mit einem “normalen” Aktionspunkt.

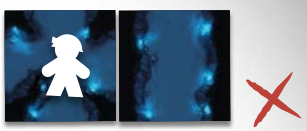
Wenn ein Höhlenforscher sich verausgaben will, muss er eine Fertigkeitsprobe ( ) am Ende seiner Runde durchführen. Wenn diese nicht bestanden wird, verliert der Höhlenforscher einen Lebenspunkt ( ).

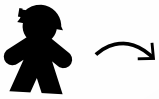
GRUNDAKTIONEN

Aufdecken

Wähle eine Seite des Höhlenfeldes, auf dem sich Deine Spielfigur befindet, welche noch offen ist und damit eine Verbindung ermöglicht. Drehe das oberste Kärtchen vom Stapel der Höhlenfelder um und lege es passend an die offene Verbindung an. (Du darfst selbst entscheiden, wie Du das Höhlenfeld anlegst - solange es passt.)

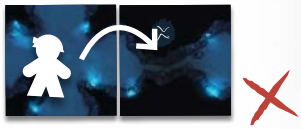






Bewegen

Geh mit Deiner Figur von Deiner aktuellen Position zu angrenzenden und verbundenen Höhlenfeldern. Einige Höhlenfelder (Engstellen, Höhlenfelder mit Überflutungs- oder Geröllmarker) können auf diese Weise nicht betreten werden. (siehe Höhlenfelder).



Erkunden (Aufdecken & Bewege)

Decke zunächst ein Höhlenfeld auf. Du musst Dich sofort auf das neue Höhlenfeld **bewegen**. (Erkunden ist eine kombinierte Aktion und verbraucht nur einen Aktionspunkt.) Diese Aktion ist eine viel schnellere Möglichkeit, Höhlenfelder aufzudecken und anzulegen. Aber es ist auch gefährlicher, wenn Du weit von Deinen Freunden entfernt bist. Wähle weise!

Rennen

Bewege Deine Figur bis zu drei Höhlenfelder weiter.

Heilen

Du oder ein Mitspieler Deiner Wahl, der sich auf Deinem Höhlenfeld befindet, erhält einen verlorenen ✚ zurück.

(Jede Spielfigur kann maximal die Anzahl ✚ zurückgewinnen, mit denen er gestartet ist)

GEFÄHRLICHE AKTIONEN

Interaktion mit speziellen Höhlenfeldern oder Gefahrensituationen

Schwimmen

Schwimme von Deiner aktuellen Position zu einem benachbarten Höhlenfeld, das mit einem Überflutungsmarker gekennzeichnet ist. Dies ist der einzige Weg, überflutete Höhlenfelder zu erreichen.

Engstelle passieren

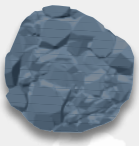
Bewege dich zu einem benachbarten Engstellen-Höhlenfeld. Dies ist der einzige Weg, Engstellen zu überwinden.

Graben

Entferne einen Geröllmarker von Deinem oder einem angrenzenden Höhlenfeld. Diese Aktion ermöglicht das Passieren und das Höhlenfeld kann wieder betreten werden.

Seil anbringen +

Führe eine Fertigkeitsprobe durch. Wenn sie gelingt, platziere einen Seilmarker, um ein Höhlenfeld mit einem Abgrund oder Abhang zu passieren. Sollte die Fertigkeitsprobe zweimal hintereinander bei Dir fehlgeschlagen sein, hast Du beim dritten Versuch automatisch Erfolg.



Verstecken +

Führe eine Fertigkeitsprobe durch. Wenn sie gelingt, wirst Du bei der Opferauswahl der Schrecken ignoriert. (siehe Schrecken).Sollte die Fertigkeitsprobe zweimal hintereinander bei Dir fehlgeschlagen sein, hast Du beim dritten Versuch automatisch Erfolg.

(Wenn ein Horror während der Versteckung dein Feld betritt, verlierst du immer noch die Lebenspunkte.)

2. SCHRECKENSPHASE

Sollten Schrecken in der Höhle vorhanden sein, dann bewegen sie sich in dieser Phase. Sie wählen als Opfer den Höhlenforscher aus, der ihrer Position am nächsten ist. Das ist der Höhlenforscher, der bei Bewusstsein ist und sich maximal innerhalb von sieben angrenzenden Höhlenfeldern befindet. Schrecken bewegen sich nicht durch Wände, aber sie werden nicht von Überflutungen, Geröll, Engstellen, Abgründen oder Abhängen aufgehalten.

Sollte es keinen Höhlenforscher als Opfer innerhalb von sieben angrenzenden Höhlenfeldern geben, verschwindet der Schrecken aus der Höhle.

Sollte jemals ein Schrecken das gleiche Höhlenfeld wie ein Höhlenforscher betreten, dann verliert dieser Höhlenforscher sofort alle ✚. Seid wachsam!

(Weitere Details siehe Kapitel Schrecken. Tipp: Befinden sich Schrecken in der Höhle, platziere den Schreckensindikator oben auf dem Gefahrenstapel. Dieser erinnert euch daran, dass die Schrecken jede Runde bewegt werden müssen.)

3. GEFAHRENPHASE

Decke die oberste Karte des Gefahrenstapels auf und befolge die darauf beschriebene Anweisung. Danach lege die Karte auf den Ablagestapel.

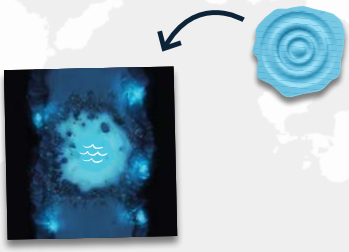
Es gibt folgende fünf Hauptarten der Gefahr:

Beben

Alle Höhlenforscher, die bei Bewusstsein sind, müssen eine Fertigkeitsprobe durchführen ( ). Sollte die Probe misslingen, verliert der jeweilige Spieler einen ✚.

Flut

Platziere einen Überflutungsmarker auf allen Wasser-Höhlenfeldern der Höhle, die noch nicht überflutet sind. Spieler, die sich auf überfluteten Höhlenfeldern befinden, verlieren einen ✚.



Überflutete Höhlenfelder sind nur über die Aktion Schwimmen zu erreichen ( ).

Gas

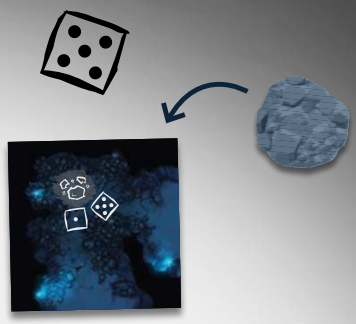
Alle Spieler, die sich auf Gas-Höhlenfeldern befinden, verlieren sofort ✚✚.

Weiterhin verliert bis zur nächsten Gefahrenphase jeder Höhlenforscher, der ein Gas-Höhlenfeld betritt, sofort ✚✚.

Dies gilt auch, wenn neue Höhlenfelder erkundet bzw. betreten werden. Seid vorsichtig! Tipp: Platziere den Gasindikator auf oder neben dem Höhlenfelderstapel, um euch an diesen Malus zu erinnern.

Einsturz

Würfele! Platziere einen Geröllmarker auf allen Einsturz-Höhlenfeldern, auf denen die gewürfelte Zahl abgebildet ist. Sollte dort bereits ein Marker liegen, wird kein zweiter hinzugefügt. Alle Höhlenforscher, die sich auf solchen Höhlenfeldern befinden, verlieren ✚✚✚.



Höhlenforscher können diese Höhlenfelder nicht mehr betreten. Diese Höhlenfelder müssen zunächst durch die Aktion **Grabe** (🕓🕓) freigeräumt werden.

Schrecken

Alle Schrecken auf Höhlenfeldern bewegen sich einen Schritt auf das nächste Opfer zu (siehe Schreckensphase).

Wenn es weniger als drei Schrecken in der Höhle gibt, dann erscheint ein weiterer Schrecken. Der Schrecken erscheint immer auf einem **Schreckens-Höhlenfeld**, auf dem sich kein anderer Schrecken befindet. Weiterhin wird das Höhlenfeld ausgewählt, welches am nächsten zu einem Höhlenforscher liegt, der bei Bewusstsein ist.

Sollte ein Höhlenforscher auf dem gleichen Höhlenfeld wie ein Schrecken stehen, verliert er **alle** ✚. Passt Auf!

Tipp: Befinden sich Schrecken in der Höhle, platziere den Schreckensindikator oben auf dem Gefahrenstapel. Dieser erinnert euch daran, dass Ihr die Schrecken jede Runde bewegen müsst.

On

Für die Schwierigkeitsgrade Fortgeschritten und Experte gibt es fünf “verschärfte” Versionen der oben beschriebenen Gefahrenkarten. Für alle anderen als der Schrecken 2x Karte gilt, die oben genannten Gefahren Anweisungen zweimal nacheinander auszuführen. Für die Schrecken 2x Karte bewegen sich alle bereits vorhandenen Schrecken zwei Schritte, danach lasst zwei Schrecken in der Höhle entstehen.

DIE ZEIT RENNT

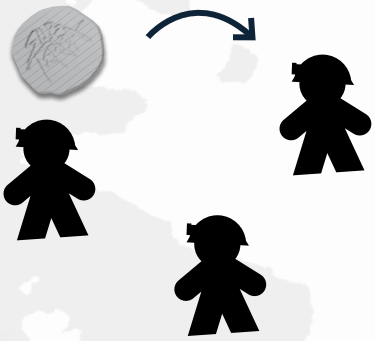
Die letzte Karte im Gefahrenstapel ist immer die “Die Zeit rennt” Karte. Sobald diese aufgedeckt wird, erlöschen eure Taschenlampen, da die Batterien verbraucht sind. Euch umhüllt die Dunkelheit und das Spiel ist fast vorbei.

Nun und während aller zukünftigen Gefahrenphasen müssen alle Höhlenforscher, die sich nicht auf dem Ausgangs-Höhlenfeld befinden (bewusstlos oder bei Bewusstsein), eine Fertigkeitsprobe ( ) durchführen. Sollte die Fertigkeitsprobe misslingen, wird der Spieler von den Schrecken verschlungen und die Spielfigur aus der Höhle entfernt.

Das Spiel endet, sobald alle Spieler auf dem Ausgangs-Höhlenfeld stehen oder kein aktiver Spieler mehr in der Höhle vorhanden ist.

4. ENDPHASE

Gebe den Startspielermarker an den nächsten Höhlenforscher im Uhrzeigersinn weiter.



ÜBERLEBENSTIPPS

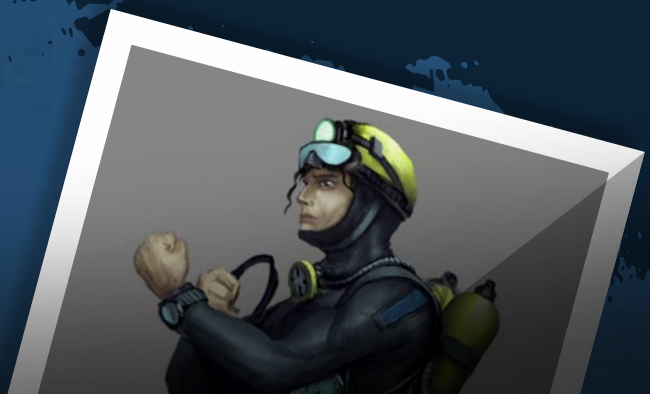
Bewusstlos werden, bedeutet nicht das Ende der Welt, aber es erfordert, dass ein anderer Höhlenforscher zu Dir kommt und heilt. Dies kostet die Gruppe viel Zeit, die bei der Erkundung der Höhle fehlen könnte. Seid vorsichtig!

- Verbleibe nicht auf gefährlichen Höhlenfelder
- Verausgabe dich nicht ohne guten Grund.
- Heile dich rechtzeitig und versuche nicht, mit nur einem Lebenspunkt zu überleben
- Entferne dich nicht von der Gruppe
- Sage Deiner Gruppe klar und deutlich, was Du tun möchtest - bleibe nicht alleine zurück. Sprecht eure Aktionen ab!

Es kann auch nicht schaden, darauf zu achten, wie viele Karten noch im Gefahrenstapel vorhanden sind. Weiterhin könnte es wichtig sein, darauf zu achten, wie nah man schon der letzten Karte des Höhlenfelderstapels gekommen ist. Dies gibt Rückschlüsse darauf, wie weit es noch bis zum Ausgang ist und wie viele Gefahren noch drohen. Behaltet immer euer Ziel im Auge, mit möglichst vielen Höhlenforschern zu entkommen.

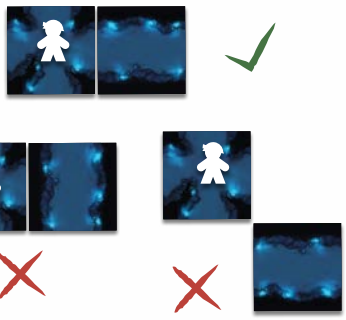
- Ihr könnt Einfluss darauf nehmen, wo sich der Ausgang befindet, da dieser sich immer unter den letzten sieben Karten im Höhlenfelderstapel befindet.
- Verpasst nicht den Moment, Euch als Gruppe wieder zu vereinen.
- Manchmal hilft es, sich selbst für das Wohl der Gruppe zu opfern.

Viel Glück!



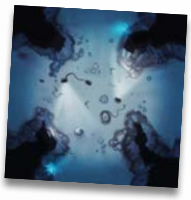
HÖHLENFELDER

Es gibt viele verschiedene Arten von Höhlenfeldern in Sub Terra. Manche sind harmlos, einige sind gefährlich und andere sind schwer zu passieren. Die Anordnung der Höhlenfelder ergibt sich aus den beiden Aktionsmöglichkeiten Aufdecken und Erkunden. Die Höhlenfelder müssen so gelegt werden, dass sie über die abgebildeten Gänge von dem aktuellen Spieler erreichbar sind.



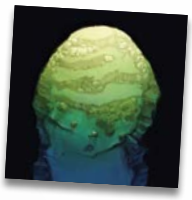
Felder sind dann verbunden, wenn ihre offenen Seiten zueinanderpassen (z.B. es ist keine Wand aufgedruckt, welche die Höhlenfelder trennt). Höhlenfelder können niemals diagonal verbunden werden.

START-HÖHLENFELD (1x)



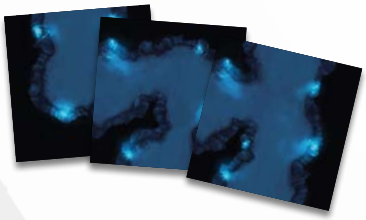
Auf diesem Höhlenfeld beginnen alle Höhlenforscher mit ihren Erkundungen.

AUSGANGS-HÖHLENFELD (1x)



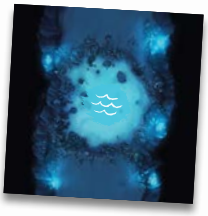
Alle Spieler, die dieses Höhlenfeld erreichen, entkommen der Höhle und gewinnen das Spiel. Höhlenforscher auf diesem Höhlenfeld können keine Lebenspunkte verlieren und werden von Schrecken nicht mehr als Opfer ausgewählt.

NORMALE / UNMARKIERTE HÖHLENFELDER (x16)



Diese Höhlenfelder wurden mit Absicht ohne besondere Eigenschaften ausgestattet.

WASSER-HÖHLENFELDER (x8)



Diese Höhlenfelder werden beim Aufdecken wie normale Höhlenfelder behandelt. Erst in der Gefahrenphase kann es passieren, dass sie durch die Aktion Flut überflutet und mit einem Überflutungsmarker gekennzeichnet werden. Dann verliert jeder Höhlenforscher einen ✚.

Überflutete Höhlenfelder sind nur über die Aktion Schwimmen zu erreichen ( )

Für den sehr unwahrscheinlichen Fall, dass das Anlegen eines neuen Höhlenfeldes darin resultiert, dass das gesamte Höhlensystem keine weiteren Entdeckungsmöglichkeiten mehr bietet, lege das Höhlenfeld ab und ziehe ein neues.

GAS-HÖHLENFELDER (x8)

Wenn eine Gas - Gefahrenkarte aufgedeckt wird, verlieren alle Höhlenforscher auf solchen Höhlenfeldern ✚✚.

Zusätzlich bedeutet dies, dass bis zur nächsten Gefahrenphase alle Höhlenforscher, die ein Gas-Höhlenfeld betreten, sofort ✚✚ verlieren. Dies gilt auch, wenn Höhlenforscher sich auf neu aufgedeckte Höhlenfeldern bewegen. Das macht die Aktion Erkunden gefährlicher!

Tipp: Platziere den Gasindikator auf oder neben dem Höhlenfelderstapel, um Euch an diese Gefahr zu erinnern.

EINSTURZ-HÖHLENFELDER (x12)

Wenn eine Einsturz Gefahrenkarte aufgedeckt wird, haben diese Höhlenfelder eine 33% Chance einzustürzen. Dann wird ein Geröllmarker auf dem Höhlenfeld platziert und alle Höhlenforscher, die sich auf solchen Höhlenfeldern befinden, verliere. ✚✚✚.

Höhlenforscher können Höhlenfelder mit einem Geröllmarker nicht mehr betreten, aber sie können diese verlassen, solange sie bei Bewusstsein sind. Geröllmarker können durch die Aktion Graben entfernt werden ( ).

SCHRECKEN (x8)

Wenn eine Schreckensgefahrenkarte aufgedeckt wird, erscheint ein Schrecken auf einem Schreckens-Höhlenfeld, welches sich am nächsten zu einem Höhlenforscher, der bei Bewusstsein ist, befindet. Haltet die Augen offen! Sollte jemals ein Schrecken das gleiche Höhlenfeld wie ein Höhlenforscher betreten, verliert dieser Höhlenforscher sofort **alle** ✚. Daher ist es für Forscher sehr gefährlich, den Zug auf einem solchen Höhlenfeld zu beenden.

ENGSTELLEN-HÖHLENFELDER (x3)

Höhlenforscher können diese Höhlenfelder nicht mit der Aktion Bewegen betreten. Stattdessen müssen sie die Aktion Engstelle passieren ausführen, um auf das Höhlenfeld zu gelangen ( ).

Wenn ein solches Höhlenfeld im Rahmen einer Aktion Erkunden gelegt wird, betritt der Höhlenforscher das Höhlenfeld trotzdem.

ABGRUND-HÖHLENFELDER (x3)

Abgrund-Höhlenfelder müssen so gelegt werden, dass der Pfeil darauf immer vom aufdeckenden Höhlenforscher weg zeigt. Forscher können dieses Höhlenfeld normal betreten, können aber den Abgrund nicht mittels der Aktionen Bewegen, Entdecken oder Aufdecken überwinden, es sei denn, ein Seilmarker ist auf dem Höhlenfeld platziert. (Dies erfolgt über die Aktion Seil anbringen.)

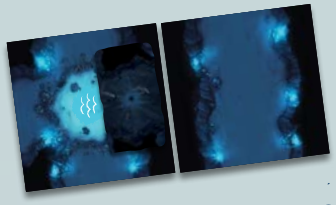
ABHANG-HÖHLENFELDER (x3)

Abhang-Höhlenfelder werden wie Abgrund-Höhlenfelder platziert (Pfeil zeigt vom Forscher weg). Auch diese Höhlenfelder können normal betreten werden, aber Höhlenforscher können nicht mehr über die Aktion Bewegen zurück, solange kein Seil angebracht wurde. (Dies erfolgt über die Aktion Seil anbringen.)

SCHWIERIGES GELÄNDE (x3)

Wenn Höhlenforscher solche Höhlenfelder betreten, müssen diese eine Fertigkeitsprob ( ). durchführen. Sollte diese Probe misslingen, verliert er sofort einen .

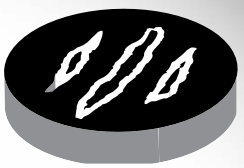
SPRENGSTOFFMARKER



Der Ingenieur hat eine Spezialaktion. Er kann Sprengstoffmarker auf den Höhlenfeldern platzieren, um bei benachbarten Höhlenfeldern Wände zu entfernen. Diese Marker werden zur Darstellung des Durchganges auf die beiden benachbarten Wände gelegt und verdeckten die Wand damit. Alternativ kann die Aktion auch dafür genutzt werden, eine neue Möglichkeit für die Aktion Erkunden bzw. Entdecken zu schaffen, indem man sie auf eine Wand ohne angrenzendes Höhlenfeld legt.

Einmal platziert verbleiben Sprengstoffmarker auf dieser Position für den gesamten weiteren Spielverlauf.

SCHRECKEN



Neue Schrecken erscheinen nur dann auf Schreckens-Höhlenfeldern ( ) wenn eine Schreckenskarte vom Gefahrenstapel gezogen wird. Wenn sie einmal in der Höhle sind, bewegen sie sich auf das Opfer zu, welches ihnen am nächsten steht. Dies geschieht in der Schreckensphase.

Sollte jemals ein Schrecken das gleiche Höhlenfeld wie ein Höhlenforscher betreten, dann verliert dieser Höhlenforscher sofort alle verbliebenen ✚ l] und wird bewusstlos.

Gleichzeitig können höchstens drei Schrecken in der Höhle aktiv sein.

AUSWAHL DES NÄCHSTEN OPFERS

Schrecken bewegen sich immer ein Höhlenfeld weiter, können sich aber nicht durch Wände bewegen. Sie werden aber nicht von Engstellen, Höhlenfeldern mit Überflutungen- oder Geröllmarkern, Abgründen oder Abhängen aufgehalten.

Das Opfer, auf welches sich der Schrecken zubewegt, ist der Höhlenforscher, welcher bei Bewusstsein ist und den der Schrecken mit den wenigsten Schritten erreichen kann.

Sollten zwei oder mehr Höhlenforscher gleich weit entfernt sein, wird der Schrecken den Höhlenforscher mit dem niedrigsten Rang auswählen (Siehe Rang auf Höhlenforschertableau).

Ein Höhlenforscher kann nicht als Opfer ausgewählt werden, wenn:

- Er bewusstlos ist,
- Er sich erfolgreich in dieser Runde versteckt hat,
- Er auf dem Ausgangs-Höhlenfeld steht.

EIN SCHRECKEN ERSCHEINT

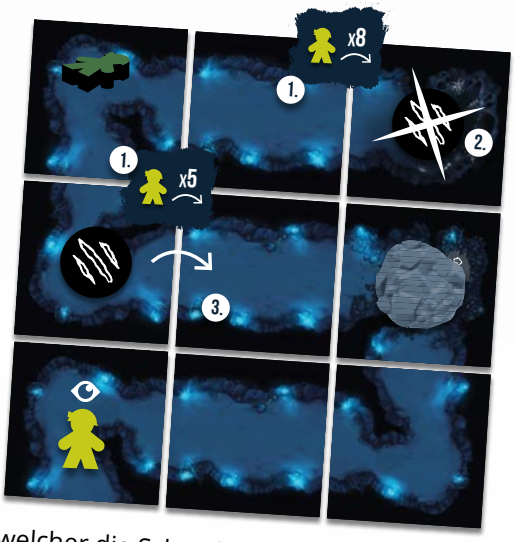
Wenn eine Gefahrenkarte mit einem Schrecken aufgedeckt wird und weniger als drei Schrecken in der Höhle sind, dann:

1. Wähle das Schreckens-Höhlenfeld aus:
   - Auf dem noch kein Schrecken steht
   - Das die wenigsten Schritte vom nächsten Opfer entfernt ist.
2. Wenn es kein Schreckens-Höhlenfeld gibt, das diese Bedingungen innerhalb von sieben Schritten erfüllt, platziere keinen Schrecken.

BEWEGUNGEN VON SCHRECKEN

Wenn eine Schreckenskarte während der Schreckensphase aufgedeckt wird, sind folgende Schritte für jeden Schrecken in der Höhle durchzuführen:

1. Finde das nächste Opfer für den Schrecken.
2. Sollte es kein Opfer innerhalb von sieben Schritten geben, entferne den Schrecken aus der Höhle.
3. Ansonsten bewege den Schrecken einen Schritt zum ausgewählten Opfer entlang des kürzesten Weges. (Sollte es zwei oder mehrere gleich kurze Wege geben, darf das Opfer entscheiden, welchen Pfad der Schrecken nimmt.)



Normalerweise spielt die Reihenfolge, in welcher die Schrecken sich bewegen, keine Rolle. Sollte dies dennoch der Fall sein, entscheidet der aktuelle Startspieler, welcher Schrecken sich zuerst bewegt.

INSIDE THE BOX ITB BOARD GAMES

itbboardgames.com/

INSIDE THE BOX BOARD GAMES LLP

Inside the Box Board Games LLP ist ein Unternehmen mit Sitz in London (GB), das Brettspiele veröffentlicht und entwickelt. Unser Ziel ist es, innovative und fesselnde Spiele mit spannenden Geschichten und Ideen aus verschiedenen Themengebieten anzubieten. Im letzten Jahr haben wir neue, unbekannte und unentdeckte Spieleentwickler gesucht, die gemeinsam mit uns ihre Spiele entwickeln.

Wir bieten verschiedene Möglichkeiten der Zusammenarbeit. Werden Sie unser Geschäftspartner z.B. als Spieledesigner, Illustrator, Grafikdesigner und Kameramann. Wollen Sie uns in Funktionen wie Rezensent, Spielehändler oder in sonstigen Formen unterstützen, dann nehmen Sie mit uns Kontakt über unsere Webseite auf.

Wir werden großartige Spiele entwickeln. Sind Sie dabei?

DANKSAGUNG

Spieldesigner
Tim Pinder

Illustrator
David Franco Campos

Grafikdesigner
Zak Eidsvoog

Projektmanager
Peter Blenkharn

Miniatur Sculpting
Nassos Apollonatos

Miniatur-Konzept
Juhana Hirvonen

Spieltester
Arun Advani, Rebecca Advani, Tom Ana, Caezar Al-Jassar, Greg Albiston, Anna Beck-Thomsen, Simon Bishop, Peter Blenkharn, Emily Brown, Vicky Buckley, Charlie Cole, Sophie Colverson, Rachel Furnish, Tim Furnish, Andy Grant, Colin Gulliver, John Harrison, Kieran Harvey, Anthony Howgego, Dunc Huxley, Ed Huxley, Nathan Miller, Jeppe Norsker, Ben Parbury, Jonathan Pinder, Joyce Pinder, Roger Pinder, Charlie Ringer, Marielle Reuser, Jake Savile-Tucker, Christoph Schlicht, Lewis Shaw, Bez Shahriari, Emily Silcock, Phil Stocks, Matthew Usher, Jenny Walker, Stephanie Wohlgemuth

HÖHLENBEWOHNERFÄHIGKEITEN

#1 TAUCHER ✚✚✚

TAUCHEN: ⏲⏲
Wenn Du Dich auf einem Wasser-Höhlenfeld 〰 befindest, nimm Deine Figur aus der Höhle. Bei Deinem nächsten Spielzug stelle Deine Figur auf ein beliebiges Wasser-Höhlenfeld. Dies ersetzt in diesem Zug Deine Aktion.

FROSCHMANN:
Passiv: Du verlierst kein + durch eine Flut in der Höhle. Zusätzlich kannst Du die Aktion Bewegen nutzen, um dich auf auf überflutete Höhlenfelder begeben

#2 KUNDSCHAFTERIN ✚✚✚

ERKUNDEN:
Passiv: Wenn Du ein neues Höhlenfeld aufdeckst, kannst Du entscheiden, diese Karte abzulegen. Ziehe direkt eine weitere Karte vom Stapel. (Dieses Höhlenfeld musst Du akzeptieren und anlegen!)
Benutze diese Fähigkeit maximal dreimal im gesamten Spiel.

SCHLEICHEN:
Passiv: Du kannst niemals als Opfer für ein Schrecken ausgewählt werden. Weiterhin verlierst Du kein +, wenn Du Dich auf einem Höhlenfeld mit einem Schrecken befindest.

#3 GEOLOGE ✚✚✚

AUSGRABEN: ⏲
Entferne einen Geröllmarker von Deinem oder einem angrenzenden Höhlenfeld.

INTUITION:
Passiv: Zu Spielbeginn lege das oberste Höhlenfeld vom Stapel aufgedeckt zur Seite.
Wann immer Du ein Höhlenfeld legen musst, drehe das oberste Höhlenfeld vom Stapel um und entscheide, welche der beiden Karten Du anlegen möchtest. Lege das nicht genutzte Höhlenfeld für Deine nächste Aktion zur Seite.

#4 INGENIEURIN ✚✚✚

ZERSTÖREN: ⏲⏲
Lege einen der Sprengstoffmarker über eine angrenzende Wand, um diese zu entfernen. Wenn Du diese Fähigkeit nutzt, löst Du sofort einen Einsturz aus. (Würfele und platziere Geröllmarker auf den betroffenen Höhlenfeldern - Höhlenforscher auf diesen Höhlenfeldern verlieren ✚✚✚)
Benutze diese Fähigkeit maximal dreimal im gesamten Spiel.

WACHSAMKEIT:
Passiv: Bei der Gefahr Einsturz verlierst Du nur einen ✚

#5 KLETTERIN +++

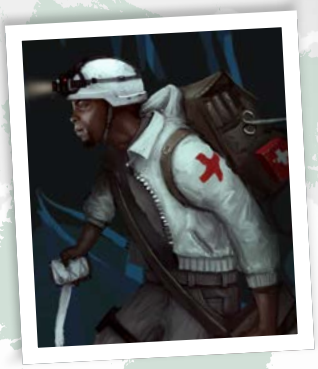
ANBRINGEN:
Bringe ein Seil auf Deinem aktuellen Abgrund- oder AbhangsHöhlenfeld an.

BEWEGLICHKEIT:
Passiv: Du kannst die Aktion Bewegen nutzen, um Höhlenfelder mit Engstellen oder Geröllmarkern zu betreten.

#6 SANITÄTER +++

VERBINDEN:
Wähle einen anderen Höhlenforscher auf Deinem Höhlenfeld aus. Dieser erhält einen + zurück.

RENNEN:
Führe zweimal die Aktion Bewegen durch.



#7 LEIBWÄCHTER +++++

ABWEHREN:
Entferne einen Schrecken von einem angrenzenden Höhlenfeld aus der Höhle.

BESCHÜTZEN:
Andere Höhlenforscher, die sich auf Deinem Höhlenfeld befinden, verlieren keinen + bei den Gefahren Flut, Gas, Einsturz oder Beben. (Hinweis: Dies gilt nicht für Dich!)

#8 ANFÜHRERIN +++

ANWEISEN:
Wähle einen anderen Höhlenforscher aus, der bei Bewusstsein ist. Dieser darf eine Aktion durchführen, die einen Aktionspunkt kostet.
Diese Fähigkeit steht Dir pro Runde einmal zur Verfügung.

ERFAHRUNG:
Passiv: Zu Deinem Würfelergebnis bei Fertigkeitsproben addiere einen Würfelpunkt.

© Inside the Box Board Games LLP, All Rights Reserved