

# THE CAVE

A detailed illustration of a spelunker in a red helmet and yellow gear, shining a flashlight into a dark cave. The cave walls are covered in various rock formations, including a large, prominent fossilized skeleton of a dinosaur or prehistoric creature. The scene is dimly lit, with the flashlight providing the main source of light.

AUFBRUCH INS DUNKEL

SPIELANLEITUNG

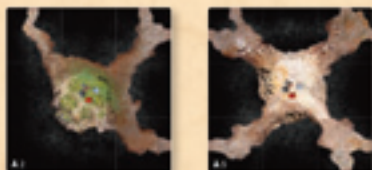
# SPIELIDEE

In *The Cave - Aufbruch ins Dunkel* stellt ihr euch als Höhlenforscher der Herausforderung, eine bisher unbekannte Höhle zu entdecken. Von einem gemeinsamen Basislager aus steigen eure Teams Stück für Stück in die Höhle hinab, um noch unentdeckte Geheimnisse zu finden. Ihr werdet auf tiefe Schluchten treffen, überflutete Kammern durchqueren, euch durch Engpässe schlängeln und dabei die Wunder der Unterwelt foto-

grafieren. Um tief in die Höhle vorzudringen, benötigt ihr spezielle Ausrüstungsgegenstände, mit denen ihr die Hindernisse während dieser Expedition bezwingt und unter der Erde überlebt.

Das Team mit den eindrucksvollsten Entdeckungen wird zu den erfolgreichsten Höhlenforschern ernannt und gewinnt den Respekt aller Kollegen.

# SPIELMATERIAL



2 große doppelseitige Startplättchen



80 Höhlenplättchen in 4 Gruppen  
(I, II, III, IV)



20 Steinschlagplättchen



**Ausrüstungsmarker:**

- 54 Proviant
- 45 Seile
- 21 Sauerstoffflaschen
- 6 Kameras (1 Ersatz)
- 6 Schlauchboote (1 Ersatz)



12 Bonusmarker



5 Spielertableaus



5 Höhlenforscherteams  
(in 5 Spielerfarben)



5 Zelte  
(in 5 Spielerfarben)



**Erkundungsmarker:**

- 25 Wassermarker
- 40 Seilverbindungsmarker
- 30 Fotomarker
- 27 Engpassmarker
- 40 Abstiegsmarker



42 Tiefenanzeigemarker

Mit Ausnahme der Kameras und Schlauchboote sind die Marker nicht auf die mitgelieferte Zahl begrenzt. Sollte euch einmal eine Sorte ausgehen, könnt ihr sie mit Münzen o. ä. ergänzen.

Unter dem Link [www.pegasus.de/the-cave](http://www.pegasus.de/the-cave) findet ihr einen Soundtrack für *The Cave - Aufbruch ins Dunkel*. Achtung: Die Datei ist 120 MB groß! Die Musik könnt ihr im Hintergrund laufen lassen, um das Spiel noch stimmungsvoller zu gestalten. Der Soundtrack besteht aus 4 Stücken, passend zu den 4 Abschnitten des Spiels.

# SPIELVORBEREITUNG



Abhängig von der Spielerzahl wählt ihr das große **Startplättchen**, das in der Ecke die passende Zahl zeigt **①** und legt es in die Tischmitte **②**. Das große mittlere Feld ist das **Basislager** **③** der Höhlenforscher. Von hier aus starten die Teams ihre Expeditionen, und hierher kehren sie zwischendurch zurück, um weitere Ausrüstung zu holen.

Legt die **Höhlenplättchen** in **4 Stapeln** verdeckt bereit **④**. Die Plättchen eines Stapels haben immer dieselbe römische Zahl auf der Rückseite. Die folgende Tabelle gibt für jede Spielerzahl an, aus wie vielen Plättchen jeder Stapel besteht. Mischt alle 20 Plättchen jedes Stapels verdeckt und legt die entfernten Plättchen unbesehen zurück in die Schachtel. Neben diese vier Stapel legt ihr den offenen Stapel mit **Steinschlagplättchen**.

|  | Entfernte Höhlenplättchen | Höhlenplättchen pro Stapel |
|---|---------------------------|----------------------------|
| 2   | 9                         | 11                         |
| 3   | 7                         | 13                         |
| 4   | 5                         | 15                         |
| 5   | 3                         | 17                         |

Legt die verschiedenen **Tiefenanzeigemarker** und **Erkundungsmarker** nach Sorten getrennt am Rand der Spielfläche bereit **⑤**, so dass in der Mitte noch genug Platz für die wachsende Höhle ist. Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** und nimmt sich **1 Höhlenforscherteam**, **1 Zelt** und **1 Spielertableau** seiner Farbe.

Auf dem **Spielertableau** **⑥** sind zwei Bereiche, in denen euer Team die **Ausrüstung** aufbewahrt:

- Der **Rucksack** **A** mit **8 Plätzen** für die Ausrüstung. Jedes Team hat immer einen Rucksack, und sein Inhalt steht ihm immer zur Verfügung.
- Das **Zelt** **B** mit **4 Plätzen** für die Ausrüstung. Während des Spiels kann jedes Team ein Zelt in der Höhle aufbauen und dann dessen Ausrüstung nutzen.

Ihr stellt eure **Höhlenforscherteams** und die **Zelte** auf das zentrale große Feld des **Basislagers** **③**.

Die **Ausrüstung** wird nach Sorten getrennt als allgemeiner Vorrat neben der Spielfläche bereitgelegt **⑦**. Seile, Proviant und Sauerstoffflaschen stehen euch unbegrenzt zur Verfügung. Aber es gibt für jeden Spieler nur **1 Kamera** und **1 Schlauchboot**. Überzählige Kameras und Schlauchboote legt ihr zurück in die Schachtel.

Ihr wählt alle gleichzeitig die Ausrüstung, die ihr für die erste Expedition in den Rucksack eures Teams packt. Ihr dürft eure Ausrüstung beliebig zusammenstellen. Für euer **erstes Spiel** empfehlen wir: **4 Proviant**, **1 Seil**, **1 Sauerstoffflasche**, die eigene **Kamera** und das eigene **Schlauchboot**. Das Zelt könnt ihr zu Spielbeginn im Basislager stehen lassen.

Wenn ihr eure Ausrüstung in den Rucksack gepackt habt, wird derjenige Startspieler, der zuletzt eine Taschenlampe benutzt hat. Könt ihr euch nicht einigen, bestimmt ihr auf zufällige Weise den Startspieler. Jetzt kann es losgehen.

# SPIELABLAUF

Empfehlung: Am besten lernt ihr *The Cave - Aufbruch ins Dunkel* in Partien mit 3 oder 4 Spielern kennen!

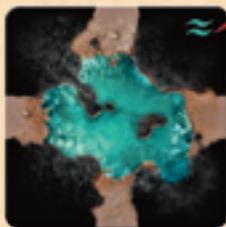
Die Spieler sind **nacheinander** im Uhrzeigersinn am Zug. Zu Beginn **jedes deiner Züge MUSST** du **1 Proviant** aus dem **Rucksack** zurück in den allgemeinen Vorrat legen, es sei denn, du bist zu diesem Zeitpunkt im Basislager. Anschließend stehen dir in deinem Zug **bis zu 5 AP (Aktionspunkte)** für die folgenden Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Das Spielertableau zeigt eine Übersicht aller Aktionsmöglichkeiten und der dazugehörigen Aktionspunkte.

## NEUE HÖHLENPLÄTTCHEN ENTDECKEN

Für **1 AP** kannst du **1 neues Höhlenplättchen** aufdecken. Dein Team muss dazu auf einem Plättchen stehen, von dem mindestens ein **unerforschter Gang** abgeht (an dem also kein anderes Plättchen anliegt). Du ziehst das oberste Plättchen des aktuellen Stapels (zuerst vom Stapel I; wenn der leer ist, vom Stapel II, usw.) und legst es an einen unerforschten Gang des Plättchens an, auf dem dein Team steht. Das neue Plättchen muss so angelegt werden, dass alle aneinander angrenzenden Kanten zueinander passen (Gang an Gang, Stein an Stein). An ein Steinschlagplättchen kann das neue Plättchen mit einer beliebigen Kante angrenzen. Abgesehen von diesen Einschränkungen kannst du das neue Plättchen beliebig ausrichten.

Wenn du das neue Plättchen nicht regelgerecht anlegen kannst, musst du es in die Schachtel zurücklegen und stattdessen **1 Steinschlagplättchen** neben das Plättchen mit deinem Team legen. Du kannst wählen, an welchen unerforschten Gang deines Plättchens du das Steinschlagplättchen anlegst. Steinschlagplättchen passen immer an alle angrenzenden Kanten. Wenn die Steinschlagplättchen einmal ausgehen sollten, legst du das gezogene Plättchen mit der Rückseite nach oben an, so dass es als Steinschlagplättchen gilt. Dein Team darf zwar Steinschlagplättchen betreten (siehe unten), aber es kann von dort aus keine neuen Höhlenplättchen entdecken!

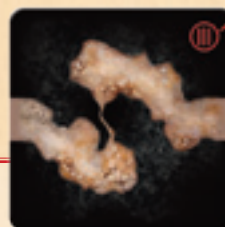
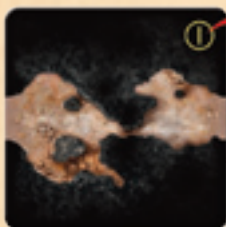
Nachdem du das neue Plättchen angelegt hast, legst du, falls gefordert, **1 Erkundungsmarker** der entsprechenden Sorte darauf:



**Höhlenseeplättchen:**  
1 Wassermarker



**Fotomotivplättchen:**  
1 Fotomarker



**Engpassplättchen:** 1 Engpassmarker I, II oder III, entsprechend der Zahl des Engpassplättchens.



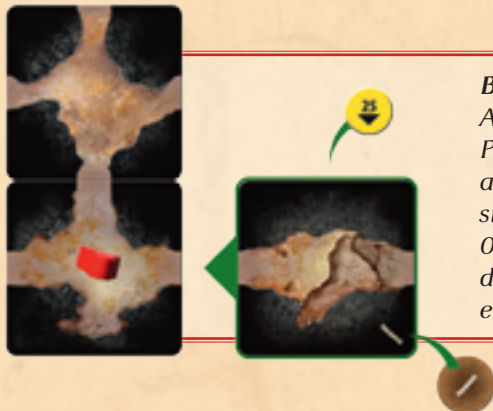
**Abstiegsplättchen:** Auf Abstiegsplättchen werden **2 Plättchen** gelegt. Neben 1 Seilverbindungsmarker legst du auch **1 Tiefenanzeigemarker**.



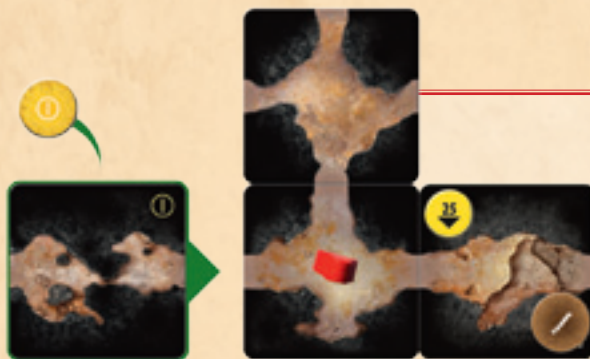
Auf das **Abstiegspättchen** legst du zusätzlich zum Seilverbindungsmarker auch 1 Tiefenanzeigemarker, um anzuzeigen, in welcher Tiefe dieses Plättchen liegt. Jedes Abstiegspättchen liegt 25 m tiefer als das Plättchen (oder der Bereich), von dem aus es entdeckt wurde. Alle von einem Abstiegspättchen aus entdeckten **Nicht-Abstiegspättchen** liegen in **derselben Tiefe** (auf derselben Ebene).

Wenn du im Laufe des Spiels die Gänge von zwei unterschiedlich tiefen Höhlenbereichen mit einem Nicht-Abstiegspättchen verbindest, legst du auch auf dieses Plättchen 1 Seilverbindungsmarker und 1 Tiefenanzeigemarker entsprechend der Tiefe dieses Höhlenbereichs. Die Tiefenanzeigemarker bleiben immer auf den Plättchen liegen, um die verschiedenen Ebenen der Höhle besser zu veranschaulichen.

Das **Basislager** und alle daran angrenzenden Nicht-Abstiegspättchen liegen auf **Tiefe 0** und erhalten keinen Tiefenanzeigemarker. Die Tiefe ändert sich nur, wenn ein Abstiegspättchen entdeckt wird.



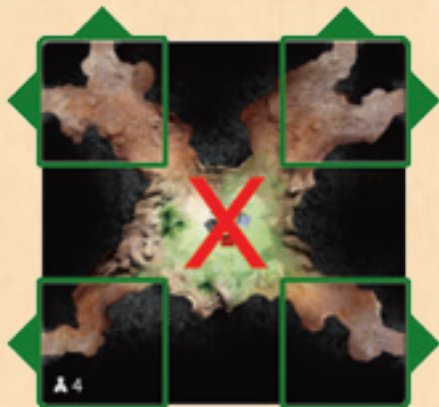
**Beispiel 1:** Michael ist der rote Spieler und hat gerade für 1 AP ein Abstiegspättchen entdeckt. Er kann es rechts oder links neben das Plättchen mit seinem Team legen (solange das neue Plättchen mit allen Kanten an schon ausliegende Plättchen passt). Er entscheidet sich, es rechts anzulegen. Da das Plättchen mit Michaels Team Tiefe 0 hat, nimmt er einen 25er-Tiefenanzeigemarker und legt ihn auf das gerade angelegte Abstiegspättchen. Zusätzlich legt er auch einen Seilverbindungsmarker darauf.



**Beispiel 2:** Michael entdeckt anschließend für 1 AP ein weiteres Plättchen. Diesmal ist es ein Engpassplättchen der Schwierigkeit 1. Michael legt das Plättchen an und legt einen Engpassmarker 1 darauf.



**Beispiel 3:** In einem späteren Zug ist Michael bereits weiter abgestiegen und entdeckt für 1 AP ein neues Plättchen. Er kann das Fotomotivplättchen nicht regelgerecht anlegen und muss es zurück in die Schachtel legen. Stattdessen platziert er ein Steinschlagplättchen neben das Plättchen mit seinem Team.

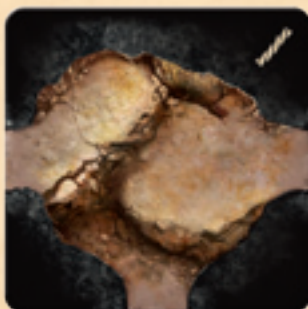
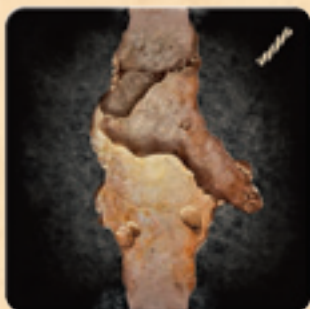


Vom **Basislager** aus kannst du **keine** neuen Höhlenplättchen entdecken. Du musst dein Team erst auf eines der angrenzenden **Höhlenfelder** mit einem unerforschten Gang **bewegen** (siehe nächster Abschnitt).

## BEWEGEN UND ERKUNDEN

Du kannst dein Team in der Höhle **bewegen**. Es können beliebig viele Teams auf demselben Plättchen stehen. Während der Bewegung kannst du evtl. **Erkundungsmarker** einsammeln; gesammelte Erkundungsmarker bleiben immer sichtbar vor dir liegen. Normalerweise kostet es **1 AP**, dein Team auf ein angrenzendes Plättchen zu bewegen (auch aus dem Basislager zu einem der direkt angrenzenden Höhlenfelder). Es gibt jedoch Ausnahmen, die mehr AP kosten.

### Tiefenunterschied



Du kannst ein Plättchen (egal ob Abstiegsplättchen oder nicht), das auf **einer anderen Ebene** (höher oder tiefer) liegt, nur über eine **Seilverbindung** zwischen diesen beiden Plättchen betreten.

Um einen **Tiefenunterschied von 25 m** zu überqueren, musst du **1 Seil** für **1 AP** aus deinem **Rucksack** über die Kante zwischen den beiden Plättchen legen, und **zusätzlich** für **1 AP** dein Team über das Seil auf das andere Plättchen **bewegen**.

Wenn der Tiefenunterschied **größer als 25 m** ist (mehr als 1 Ebene Unterschied), musst du für jede Ebene (d. h. pro 25 m Tiefenunterschied) **jeweils 1 Seil** für **je 1 AP** aus deinem Rucksack legen, und **zusätzlich** für **1 AP** dein Team über das Seil auf das andere Plättchen **bewegen**.



**Pro Seil**, das du legst, bekommst du **1 Seilverbindungsmarker**. Den ersten Marker sammelst du direkt vom Höhlenplättchen ein. Für jedes weitere gelegte Seil bekommst du 1 zusätzlichen Seilverbindungsmarker aus dem Vorrat. Du legst alle Marker neben dein Spielertableau.

Die ganze Aktion muss **im selben Zug** passieren: Du musst genügend AP und Seile im Rucksack zur Verfügung haben, um die Seile zu legen und dein Team zu bewegen. So musst du z. B. bei einem Tiefenunterschied von 50 m für insgesamt **3 AP** 2 Seile aus deinem Rucksack verwenden und dein Team bewegen. Du darfst nicht in einem Zug ein Seil und im nächsten Zug ein zweites Seil legen, und auch nicht in einem Zug die Seile legen und im nächsten Zug dein Team bewegen.

Wenn es zwischen den beiden Plättchen bereits eine **Seilverbindung** gibt, darfst du **keine weiteren Seile** dorthin legen; du erhältst auch keine Seilverbindungsmarker. Die Bewegung auf ein benachbartes Plättchen, zu dem eine Seilverbindung von deinem Plättchen aus besteht, kostet immer nur **1 AP**, unabhängig vom überbrückten Tiefenunterschied.



**Beispiel 1:** Frauke möchte ihr Team auf ein angrenzendes Abstiegsplättchen bewegen, zu dem es noch keine Seilverbindung gibt. Der Tiefenunterschied beträgt nur 25 m. Für insgesamt 2 AP legt Frauke 1 Seil aus ihrem Rucksack über die Kante zwischen den beiden Plättchen und bewegt ihr Team auf das Abstiegsplättchen. Sie nimmt sich den Seilverbindungsmarker vom Höhlenplättchen und legt ihn neben ihr Spielertableau.

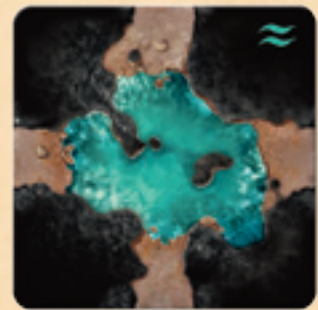
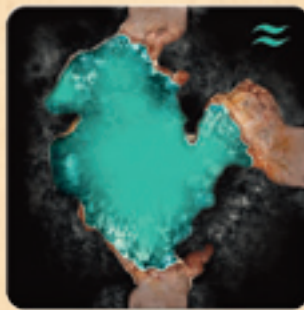


**Beispiel 2:** Frauke möchte ihr Team auf ein deutlich tiefer liegendes Plättchen bewegen, zu dem es von ihrem Plättchen aus noch keine Seilverbindung gibt. Fraukes Team steht auf Tiefe 0, so dass der Tiefenunterschied 75 m (3 Ebenen) beträgt. Frauke ist gut vorbereitet. Sie hat 3 Seile in ihrem Rucksack. Für insgesamt 4 AP legt sie die 3 Seile über die Kante zwischen den beiden Plättchen und bewegt ihr Team auf das tiefer gelegene Plättchen. Sie nimmt sich 3 Seilverbindungsmarker (sie nimmt den Marker vom Höhlenplättchen und 2 weitere aus dem Vorrat) und legt sie neben ihr Spielertableau.

Wenn du zum ersten Mal eine neue Ebene (von oben oder von unten) über eine **gerade selbst gelegte Seilverbindung** erreichst, bekommst du **1 Abstiegsmarker** für diese Ebene. Du kannst **nur 1 Abstiegsmarker pro Ebene** besitzen; also nur einen 25er-Marker, einen 50er-Marker etc. Du erhältst **keinen Abstiegsmarker**, wenn du die neue Ebene über eine schon **vorhandene Seilverbindung** erreichst.



## Höhlenseeplättchen



Du kannst ein **Höhlenseeplättchen** auf 2 verschiedene Arten betreten.



volle  
Sauerstoffflasche

- **Mit Sauerstoff**

Für 2 AP musst du **1 Sauerstoff** verbrauchen. Sauerstoffflaschen zeigen auf der einen Seite 2 volle blaue Flaschen und auf der anderen 1 volle blaue und 1 leere rote Flasche. Wenn du 1 Sauerstoff verbrauchst, kannst du entweder eine Sauerstoffflasche von der vollen auf die halbvolle Seite drehen oder eine halbvolle Sauerstoffflasche in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Wenn du auf diese Weise ein Höhlenseeplättchen betrittst, auf dem noch **1 Wassermarker** liegt, sammelst du ihn ein und legst ihn neben dein Spielertableau.



halbvolle  
Sauerstoffflasche



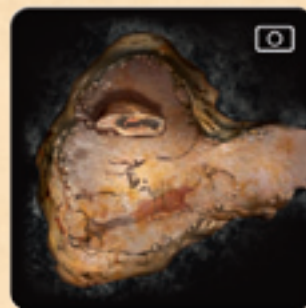
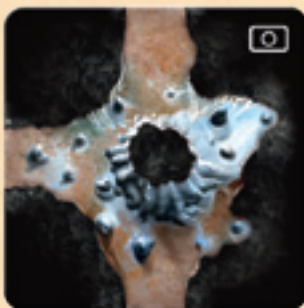
- **Mit einem Schlauchboot**

Für 1 AP kannst du **dein Schlauchboot aus deinem Rucksack** nutzen. Wenn du ein Höhlenseeplättchen mit dem Schlauchboot betrittst, bekommst du **keinen Wassermarker!** Das Schlauchboot bleibt in deinem Rucksack, so dass du es immer wieder benutzen kannst.

Wenn du ein Höhlenseeplättchen mit dem Schlauchboot betrittst und dort stehen bleibst, kannst du auf diesem Plättchen in der folgenden Runde für 1 AP noch 1 Sauerstoff verbrauchen, um den Wassermarker zu erhalten (wenn er dann noch da ist). Das ist manchmal sinnvoll, wenn du vor Betreten des Höhlenseeplättchens nur noch 1 AP übrig hast.

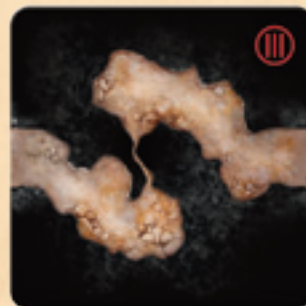
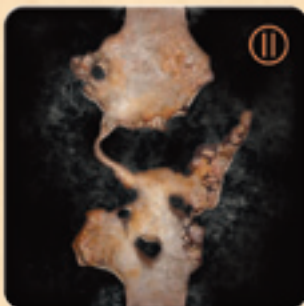


## Fotomotivplättchen

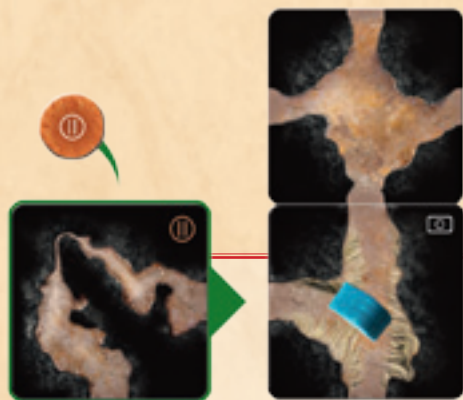


Für **1 AP** kannst du ein **Fotomotivplättchen** betreten. Wenn dein Team auf einem Fotomotivplättchen steht, auf dem noch **1 Fotomarker** liegt, und du deine Kamera im Rucksack hast, kannst du für **1 AP** ein Foto machen, den Fotomarker einsammeln und ihn neben dein Tableau legen. Die Kamera bleibt in deinem Rucksack, so dass du sie immer wieder benutzen kannst.

## Engpassplättchen



Ein **Engpassplättchen** betrittst du für **1 AP plus so viele AP**, wie die **Schwierigkeit des Engpasses** angibt. Die Schwierigkeit des Engpasses (I, II oder III) ist auf dem Plättchen angegeben. Wenn du ein Engpassplättchen als Erster betrittst, sammelst du den **Engpassmarker** des Plättchens ein und legst ihn neben dein Spielertableau.



**Beispiel:** Georg entdeckt für **1 AP** ein Engpassplättchen der Schwierigkeit II. Er legt es an einen unerforschten Gang neben sein Team an und legt einen Engpassmarker II darauf. Wenn er das Plättchen betreten und den Engpassmarker nehmen will, kostet das **3 AP** (1 AP + 2 AP für Schwierigkeit II).

## Leere Plättchen/ Steinschlagplättchen

---



Für **1 AP** kannst du ein **leeres Plättchen** betreten.



Für **2 AP** kannst du ein **Steinschlagplättchen** betreten, um von dort aus einen anderen bereits entdeckten, angrenzenden Höhlenbereich zu erreichen.

## Weitere Bewegungsregeln

---

Du musst die **AP zum Betreten** eines Plättchens **immer** voll zahlen, egal ob noch ein Erkundungsmarker darauf liegt oder nicht.

Du **darfst** immer **1 Proviant** abgeben und **deinen ganzen Zug** (5 AP) dazu verwenden, dein Team **1 angrenzendes Plättchen** weiter zu bewegen (solange beide durch einen Gang miteinander verbunden sind), wenn du Ausrüstung sparen möchtest oder wenn du nicht die eigentlich nötige Ausrüstung für dieses Plättchen im Rucksack dabei hast. Wenn du zu Beginn deines Zuges **keinen Proviant** in deinem Rucksack hast, **musst** du **deinen ganzen Zug** (5 AP) dafür verwenden, dein Team **1 angrenzendes Plättchen** weiter zu bewegen, bis du das Basislager oder dein eigenes Zelt (sofern es Proviant hat) erreichst. **In beiden Fällen** kannst du dabei **keine Erkundungsmarker** nehmen!

***Beispiel:** Du kannst ein Höhlenseeplättchen auch ohne Sauerstoff oder Schlauchboot betreten, wenn du dafür 5 AP verbrauchst. Du darfst den Wassermarker in diesem Fall nicht nehmen.*

Nicht verbrauchte AP können **nicht aufgespart** werden. Manchmal wirst du deinen Zug beenden, ohne alle 5 AP ausgegeben zu haben (weil du willst oder musst). Der optimale Einsatz der AP in jedem Zug ist ein wichtiges Element des Spiels.

## AUSRÜSTUNG IM BASISLAGER AUFFÜLLEN

---

Du wirst immer wieder ins **Basislager** zurückkehren müssen, um für **2 AP** deinen **Rucksack** mit neuer Ausrüstung zu füllen. Du kannst dabei beliebig Ausrüstung aus- und einpacken, bis die 8 Plätze des Rucksacks wieder nach deinem Wunsch gefüllt sind. Während des Spiels stehen dir **nur 1 Kamera** und **1 Schlauchboot** zur Verfügung. Du kannst sie bereits zu Spielbeginn in den Rucksack packen oder erst in einem späteren Zug, wenn du für 2 AP deinen Rucksack neu packst.

Du darfst die Kamera und das Schlauchboot beim Neupacken des Rucksacks auch wieder ins Basislager zurücklegen, um sie in einem späteren Zug wieder zu holen.

Beide Gegenstände gehen verloren, wenn du sie für **0 AP** aus dem Rucksack wirfst (siehe dazu auch den nächsten Abschnitt „Das eigene Zelt“). Du legst sie dann zurück in die Schachtel.

**Zur Erinnerung:** Das erste Packen deines Rucksacks während der Spielvorbereitung kostet **0 AP**.



## DAS EIGENE ZELT

Jeder Spieler besitzt ein eigenes **Zelt**. Das Zelt belegt im Rucksack 2 Plätze und hat selbst **4 Plätze für Ausrüstung**.

Du musst dein Zelt während der Spielvorbereitung nicht sofort in deinen Rucksack packen; es bleibt solange im Basislager stehen, bis du es während eines späteren Aufenthalts im Basislager das erste Mal einpackst und mit in die Höhle nimmst. Wenn du dein Zelt mitnehmen möchtest, befüllst du es mit bis zu 4 Ausrüstungsgegenständen und stellst das Zelt auf das Zeltsymbol zwischen den beiden untersten Plätzen deines Rucksacks, um anzuzeigen, dass diese Plätze belegt sind. Wenn du das Zelt **zum ersten Mal** in den Rucksack packst, kostet es **0 AP**. Jedes **weitere** Mal kostet es jedoch **1 AP**.

Solange dein **Zelt im Rucksack** ist, kannst du die 4 Ausrüstungsgegenstände darin **nicht** benutzen. Für **2 AP** kannst du dein Zelt auf einem beliebigen Höhlenplättchen aufbauen – auch im Basislager und den direkt daran angrenzenden Höhlenfeldern. Dazu stellst du das Zelt auf das Plättchen, auf dem dein Team gerade steht. Nun kannst du auf diesem Plättchen beliebig Ausrüstung zwischen Rucksack und Zelt austauschen, ohne AP ausgeben zu müssen.

Wenn du auf dem Plättchen mit deinem aufgebauten Zelt stehst, kannst du es samt seiner derzeitigen Ausrüstung für **1 AP** wieder **in den Rucksack** packen. Du darfst dafür Ausrüstung aus dem Rucksack für **0 AP** wegwerfen und zurück in den allgemeinen Vorrat legen, um im Rucksack Platz für dein Zelt zu schaffen. Wenn du das Zelt später erneut aufbauen möchtest, kostet es wieder **2 AP**.

Wenn du mit deinem Zelt im Rucksack zum Basislager zurückkehrst, kannst du:

- **das Zelt für 0 AP im Basislager zurücklassen.** Du legst es zurück in die Schachtel und kannst es für den Rest des Spiels nicht mehr benutzen. Du darfst in diesem Fall für **2 AP** alle 8 Plätze des Rucksacks neu bepacken.
- **neue Ausrüstung in dein Zelt und deinen Rucksack packen.** Dazu musst du zuerst das Zelt für **2 AP** aufbauen. Nun kannst du für **2 AP** das Zelt und den Rucksack mit Ausrüstung bepacken. Schließlich kannst du das Zelt für **1 AP** wieder in den Rucksack packen. Du musst diese Schritte nicht alle im selben Zug durchführen. Wenn du das Zelt für 2 AP aufbaust, darfst du es auch beliebig lange im Basislager stehen lassen; genau so, wie es auch innerhalb der Höhle stehen bleibt.
- **das Zelt im Rucksack genauso lassen**, wie es aktuell gepackt ist. Du darfst in diesem Fall für **2 AP** auch nur die restlichen 6 Plätze des Rucksacks neu bepacken.
- **nichts tun** und dein Team lediglich durch das Basislager bewegen, um einen anderen Höhlenabschnitt zu erreichen.

Du kannst dein Zelt während des Spiels beliebig oft aufbauen, wieder einpacken und neu bepacken.

Wenn deine **Kamera** und/oder dein **Schlauchboot** in deinem Zelt sind und du das Zelt in der Höhle aufgebaut hast, kannst du diese Gegenstände natürlich nicht nutzen oder in deinen Rucksack packen, wenn du nicht beim Zelt stehst. Kamera und/oder Schlauchboot gehen für den Rest des Spiels verloren, wenn sie in deinem Zelt sind und du dein Zelt im Basislager zurücklässt oder wenn du diese Gegenstände aus dem Rucksack wirfst, um für andere Ausrüstung oder dein Zelt Platz zu machen.

# SPIELLENDE UND PUNKTWERTUNG

Wer das letzte Plättchen vom Stapel IV (oder stattdessen 1 Steinschlagplättchen) anlegt, führt seinen Zug wie gewohnt zu Ende und läutet damit das Spielende ein. Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt. Sie endet mit dem Zug des rechten Nachbarn des Startspielers. Danach folgen **3 Schlussrunden**, die nach den normalen Regeln ablaufen. Wer es bis zum Ende der dritten Schlussrunde nicht schafft, zum Basislager zurückzukehren, **scheidet aus** und erhält 0 Siegpunkte. Die Erkundungsmarker unterschiedlicher Spieler werden bei der Vergabe der Bonuspunkte (siehe unten) nicht berücksichtigt.

Es werden nun **Bonuspunkte** für die gesammelten Erkundungsmarker vergeben: Jede **Kategorie** wird **separat** gewertet: Seil-, Wasser-, Foto- und Engpassmarker (egal welcher Schwierigkeit). Der Spieler mit den **meisten** Erkundungsmarkern einer Kategorie erhält **8 Bonuspunkte**, der Spieler mit den **zweitmeisten** erhält **4 Bonuspunkte**.

Wenn 2 Spieler die meisten Erkundungsmarker einer Kategorie gesammelt haben, erhalten beide 4 Bonuspunkte. Andere Spieler erhalten dann in dieser Kategorie keine Bonuspunkte. Wenn 3 oder mehr Spieler die meisten Marker einer Kategorie haben, erhält niemand die Bonuspunkte dieser Kategorie. Wenn 2 oder mehr Spieler die zweitmeisten Marker einer Kategorie haben, erhalten sie keine Bonuspunkte in dieser Kategorie.

## Beispiele:

- Michael und Frauke haben je 5 Seilverbindungsmarker gesammelt, Georg 3 und Mark 2. Michael und Frauke erhalten je 4 Bonuspunkte, Georg und Mark erhalten keine.
- Georg hat 6 Wassermarker gesammelt, Mark und Frauke 4 und Michael 2. Georg erhält 8 Bonuspunkte. Mark, Frauke und Michael erhalten keine.
- Mark, Georg und Michael haben je 5 Fotomarker gesammelt und Frauke 1. Niemand erhält Bonuspunkte für Fotos.

Nach der Vergabe der Bonuspunkte addiert jeder Spieler seine **gesamten Siegpunkte**.

Du erhältst **je 2 Siegpunkte** für:

- Fotomarker
- Engpassmarker der Schwierigkeit I
- Seilverbindungsmarker

Du erhältst **je 3 Siegpunkte** für:

- Wassermarker
- Engpassmarker der Schwierigkeit II
- 25er-Abstiegsmarker

Du erhältst **je 4 Siegpunkte** für:

- Engpassmarker der Schwierigkeit III
- 50er-Abstiegsmarker

Du erhältst **je 5 Siegpunkte** für:

- 75er-Abstiegsmarker (und tiefere)

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



# IMPRESSUM

Ein Spiel zu erschaffen ist nicht leicht. Ich möchte mich bei allen bedanken, die mir geholfen haben, The Cave zu dem zu machen, was es ist. Zuallererst meiner Frau Iza, die ich stets mit meinen Prototypen plage, dann meinen Freunden vom Wodziszawski-Spieleclub und schließlich Robert und Żaneta – die meist meine ersten Testspieler sind. Bei The Cave gebührt besonderer Dank Maciej Teległow, der das Spiel mit Mitarbeitern von Rebel.pl und anderen Menschen, die ich nicht kenne und vielleicht niemals kennen lernen werde, getestet hat. Danke!

-Adam Kaluża-

**Autor:** Adam Kaluża

**Illustration & Grafik:** Jarek Nocoń

**Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider

**Übersetzung:** Stephan Rothschuh

**Realisation:** Henning Kröpke

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Rebel Centrum Gier S.C.

Copyright © 2013 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele