



WOLFGANG KRAMER
MICHAEL KIBBLING

CAVUM

1 **English**
 10 **Deutsch**
 19 **Français**
 28 **Nederlands**

CAVUM

A strategy game for 2-4 players, 12 years and up, about 2 hours

CONTENTS

- 1 game board
- 4 scoring markers (in 4 colours)
- 44 stations (mine stations; little wooden cubes in 4 colours, 11 pieces per player)
- 62 tunnel tiles (17 six-exits, 19 four-exits, 14 three-exits, 12 two-exits)
- 12 dynamite tiles (tunnel tiles with a red circle); 3 six-exits, 3 four-exits, 3 three-exits, 3 two-exits
- 18 veins of precious stones
- 8 option tiles (2 per player)
- 4 prospect tiles (1 per player)
- 4 sequence cards (with the numbers 1-4)
- 54 precious stones (in 6 colours; 9 per colour)
- 15 order cards (6 with 2 precious stones, 6 with 3 precious stones, 3 with 4 precious stones)
- 12 2-chips
- 4 action boards with action summary (1 per player)

THE GAME BOARD

The game board shows a mountain with 91 mountain spaces. Around the mountain are cities that together make up 31 city spaces. Around the cities is the scoring track, and around this track there are 6 tracks for precious stones. On each of these tracks there are 9 spaces for precious stones. On one side of the board is the buy pool and on the other side are four spaces for the sequence cards.

GOAL

In the mountain there are veins of precious stones. The players build tunnels in the mountain, establish stations (mine stations) in the mountain and in the cities, discover veins of precious stones, prospect for precious stones and sell them. The players score points for stations in each city and for precious stones sold. The winner is the leading player on the scoring track at the end of the game.

CONTENTS



PREPARATION

- **The game board** shows five spaces with tunnels. Place the corresponding tunnel tiles on these spaces: 1 six-exit tile and 4 four-exit tiles. On the six-exit tile place **1 vein** and on the vein put all **9 yellow precious stones** in a pile.
- **The precious stones** (excluding the yellow ones) are laid on the spaces for precious stones with the same colour. Each colour forms a row from 1 to 9 (scale of precious stones).
- **Each player gets:**
1 scoring marker, which he puts on (or beside) the space with the number 20 of the scoring track.
1 action board, which he places on the table before himself.
- **On the buy pool** of the game board the following are placed: **5 veins, 4 six-exit, 3 four-exit, 2 three-exit tiles, and 2 stations for each player.** (for the present use no two-exit tiles and no dynamite tiles)
- **The 4 sequence cards** (with the numbers 1-4) are placed on the spaces (1-4) of the board.
- **The order cards** are shuffled and placed in a deck face down next to the board.
- **Five order cards** are drawn and placed face up next to the game board.
- **The 2-chips** are placed next to these cards.
- **The remaining game material** is arranged as a supply beside the game board (stations, tunnel tiles, veins, option tiles, dynamite tiles).

PLAYING THE GAME

The game has **3 phases**.

Each phase exists of **4 sections**:

- {1} Bid for sequence cards, take tiles, and take order cards**
- {2} Build tunnels and stations, discover veins and prospect for precious stones**
- {3} City scoring and explosion**
- {4} Sell precious stones**



sequence card

(1A) BID FOR SEQUENCE CARDS

The youngest player starts bidding with the value "0" (or higher). His left neighbour must now increase the bid or pass. The first bidding ends with the highest bid (when all others have passed). Note: The highest bid might be the "0". The player with the highest bid moves his scoring marker **back** the same number of spaces as the number he bid; he then takes one of the sequence cards. After that the left neighbour starts the second bidding. The other sequence cards are acquired as described above. When this is finished, the sequence of turns for the first phase has been decided. If there are fewer than 4 players in the game, the remaining sequence cards stay on the game board.

(1B) TAKE TILES

Each player takes 12 tiles from the supply and lays them face up on his action board:

4 tunnel tiles (1 six, 1 four, 1 three, 1 two exits), **1 vein**, **2 buy options**, **1 prospect card**, **3 stations** and **1 dynamite tile**. The sequence card shows which dynamite tile a player receives.

(1C) TAKE ORDER CARDS

An order card shows which precious stones a player has to prospect for in order to fulfil the order.

After **all players** have acquired a sequence card, players proceed in order of play (the player with the lowest card starts). Each player takes **one** face up order card or passes. After each player has taken a turn, more rounds follow if there are any order cards left. This continues until all order cards have been taken or until all players have passed. A player who takes an order card places this card face up in front of him. When the order card is fulfilled, the

player receives victory points as shown on the card. If a player fails to fulfil an order card by the end of the game, he must move his scoring marker back the number of points indicated on the bottom of the card.

Order cards that have not been chosen stay face up on the table: a "2-chip" is placed on each card. In the next phase 5 new order cards will be added. Whoever takes an order card with a 2-chip in the next phase may move his scoring marker two spaces ahead. The "2-chip" is then returned to the supply. When an order card has not been taken in the second phase a second 2-chip will be added to the card.

(2) BUILD

Each player has **12 tiles** for use during each phase. Each tile represents **1 action**, which means that each player has 12 actions per phase.



The pieces of player 1 (yellow)

Players proceed in order according to the sequence cards. The active player must execute 1 to 4 actions (a minimum of 1, maximum of 4 actions in a turn.)

It is the player's choice which actions he executes and in which sequence. But the act of **prospecting** is always the **last** one of his 12 actions. When a player cannot build a station or cannot discover a vein, he must place this station or vein into the buying pool. Doing so, however, counts as one action.

The first turn is always performed by the player with the **lowest** sequence card. After him follows the player with the second lowest sequence card. When each player has taken one turn, the first round is finished and the next round starts again with the player with the lowest sequence card and so on. Because the players can execute a different number of actions in a turn, it is normal that some players will finish all 12 actions before other players do; they will have to wait until the other players finish theirs.

(2A) LAY TUNNEL TILES

Tunnel tiles can only be placed on mountain spaces. A tunnel tile must be laid either:

- a) **next to** a tile already in play on the game board, or
- b) **on top of** a tunnel- or dynamite tile which is already on the game board

a1) Place next to tunnel or dynamite tiles

The new tunnel tile must be placed in such fashion that **at least one tunnel** is continued. It doesn't matter how many tunnels are continued or if there is any connection to a city.



Laying is **not** allowed, because **no** tunnel is continued.

Laying is allowed, because one tunnel is continued.



Laying is allowed, because one tunnel is continued.

a2) Place next to vein

A tunnel tile may be placed next to a vein only if at least one tunnel of a tunnel tile already leads to this vein on the board. As soon as a tunnel leads to a vein, a new tunnel tile may be placed on **any** side of that vein. This is because a vein has six exits, one on each side.



The tunnel tile may not be placed next to this vein because there is not yet a connection to the vein.



A tunnel tile may be placed here, if one tunnel is continued. Now the vein is connected and players can place tunnel tiles next to the vein.



Because one tunnel has already been connected to the vein, a tunnel tile may now be placed directly next to this same vein on any side. This tunnel has now been continued.

a3) Place next to a city space

Each city space contains exits to mountain spaces.

A tunnel tile can be placed next to a city space only if a tunnel on a tunnel tile leads to this city space on the board.

If a player has built a station on a city space, only he may place a tunnel tile next to this space.

City spaces are **not** connected to each other.



- mountains
- exits to mountain spaces
- city spaces



Only blue can place a tunnel tile and continue the tunnel.



Blue has correctly placed the tunnel tile.



Blue has not correctly placed the tunnel tile.

b) Place tunnel tiles on top of each other

Tunnel tiles may be placed on top of each other, but only if the upper tile contains more tunnel exits than the lower tile.



For example, on a 2-tunnel exit a 3, 4, or 6-exit tunnel may be placed; on a 3-tunnel exit a 4 or 6; and on a 4-tunnel exit a 6-exit may be laid. On a 6-tunnel exit no further 6-tunnels may be placed.

When placing tiles on other tiles, one must keep in mind that at least one tunnel must connect to another tile adjacent to it.

(2B) LAY DYNAMITE-TILES

(Tunnel tiles with a red circle)

For the tunnel tiles with a red **circle** all the same rules apply as with regular tunnel tiles. For example, a normal tile with more exits may be laid **on** a dynamite tile and a dynamite tile with more exits may be placed on a normal tile. But note: At the end of a phase all **visible** dynamite tiles explode! That means that all visible dynamite tiles and all tiles under exploding dynamite tiles and all tiles adjacent to exploding dynamite tiles (without stations or veins) are **removed** from the board and placed in the buy pool on the corresponding spaces (see Explosion).

(2C) BUILD STATIONS

You can build stations in the mountain or in a city.

Build stations in the mountain

A station in the mountain is established when a station is placed on top of a tunnel tile. It is not permitted to establish a station on a dynamite tile. Stations are used in order to protect tunnels from the other players and in order to prospect later for precious stones. A station interrupts a tunnel (way) for the other players! **A station can only be established on level 1 and only on a tunnel tile which has just been positioned on the game board.** Level 1: The tunnel tiles which lay directly on the game board are level 1.



A station is established on the most recently played tunnel tile.

A station cannot be established:

- on tunnel tiles which were laid on the board in earlier turns
- on tunnel tiles on level 2 and higher.

Build stations in a city

A station may be built on a city space only when there is a continuous pathway to one's own station in the mountain (i.e., no interrupted tunnels)

Note:

- Only **one** station may be built per city space.
- There must be an uninterrupted pathway to one's own station in the mountain.

Note: An opponent's station always interrupts connections between other players' stations.



Green first lays a tunnel tile (1). Now he possesses a connection from his station in the mountain to a city space. Now he can build a station on this city space (2). If the connection stays intact, Green will receive points when the cities are scored.

A player with stations in cities gets points at the "city scoring".

For each city station there are awarded as many points as there are free spaces in the city. City spaces with stations having no connection to a station in the mountain are handled as empty spaces! (This can happen by an explosion.)

(2D) DISCOVER VEINS

A player can discover a vein at any time. He takes his vein and lays it **on** any free tunnel tile - this can also be a dynamite tile! A vein belongs to no player!

Veins may not be laid:

- **Beside a city space**
- **Beside another vein on the board.**

The player who places a vein on a tunnel tile puts **4 precious stones** on the vein (for a game with 2 players use 3 stones)—all in **one colour**! If there are fewer precious stones remaining in that colour, the player may take fewer than 4 (or 3) stones. When a player chooses the colour, he should think of the precious stones on his order cards. The precious stones are taken from the spaces with the lowest worth on the scale.

Example: If the spaces 1-4 are empty, the precious stone must be taken from the spaces 5, 6, 7 and 8.



Example for discovering of a vein: In this example, 2 veins are discovered. A third vein (at the moment) is not possible, because of the following rules. No vein may go beside a city space. No vein may be placed beside another vein.

Note:

A vein never interrupts a connection. A vein always has six exits. In this example, the yellow player has a connection from his station in the mountain through the green vein to his station in the city. The green player has a way from one station to another station in his own colour through the blue vein. A vein can be passed through in any direction if there is a way to the vein and a way from the vein. It does not matter how the tunnels under a vein are configured!

If there are precious stones on a vein, the exits under the vein have no significance!

However, when the last precious stone on a vein is prospected, the vein is removed and placed in the buy pool. Now the tunnel tile under the vein is visible and is valid!

(2E) USE OPTION TILES

Each player has two option tiles available per phase. If he uses an option, he places the option tile back in the supply and takes any tile from the **buy pool**. This could be a tunnel tile, a vein, a dynamite tile, or a station. The acquired tile must be used immediately. The entire process (placing an option in the buy pool, taking any tile, and using it) counts as one single action.

You may also place an option in the buy pool and take nothing in return. In this case you receive 3 points and move your marker 3 spaces forward. This also counts as one action.

(2F) PROSPECT FOR PRECIOUS STONES

In a phase a player can prospect **only once**. This action must be the last and the 12th action. The player who prospects for precious stones returns his prospect tile to the supply and waits until the other players have also prospected and finished their last turns.

A player can prospect only if he has an uninterrupted connection from one of his stations to another one of his stations. Along this pathway may be other stations owned by this same player and many veins. Each player lays his prospected precious stones **face down** in front of him. He may look at his precious stones anytime but he should protect the stones from being viewed by other players.

Rules for prospecting:

- **The beginning and end** of the prospect is always at one's own—but different—stations.
- Players may pass through **each space** (e.g., a tunnel tile, vein, one's own station) only once.

- **Along the pathway** may be many of one's own stations and multiple veins, but the pathway may never be interrupted. For example: Station – vein – vein – station – station – vein – station
- Only **1 precious stone per vein may be prospected**. With a “perfect route” you may claim as many stones as there are veins in play—no more.
- Only the **pathways on the tiles** are valid, not those indicated on the game board.

Remove empty vein

If the last precious stone of a vein has been prospected, the vein is immediately removed and placed in the buy pool. The pathways showing on the tunnel tile beneath it are now valid!



Example for prospecting

Green starts at 1 and ends at 2 with prospecting. He prospects first a red, then a green, again a green, then a red, then a blue and at the end a green stone. His turn ends in his station in the city. **Blue** prospects 1 blue and 1 green stone. **Yellow** cannot prospect a stone.

(3A) CITY SCORING

After prospecting, each city is scored. Each player who owns a station in a city with a connection to at least one of his own stations in the mountain receives as many points as the city has empty spaces. City stations which have no connections to a station in the mountain (in one's own color) are handled as empty spaces.

See the example above. In the city below the mountain, Yellow, Blue, and Green each possess one station. **Two spaces** are empty. Yellow receives no points, because his city station has no connection. Blue and Green each receive **three** points: **two** points for each empty space, plus one more point each for the space with the Yellow station, because (having no connection) it counts as one empty city space.

On this way all five cities are scored.

(3B) EXPLOSION

(dynamite tiles)

After the city scoring, all visible dynamite tiles explode and are removed from the game board. The following tiles are also removed:

- all tiles **under** the dynamite tile,
- all tiles **adjacent** to the dynamite tile (i.e., remove the top tile from each adjacent space) – but only if there is no station and no precious stone on the adjacent space.

Example: Here all tiles with “A” are removed.



All removed tiles are placed in the **buy pool**.

When removing adjacent tiles, if another dynamite tile becomes visible, this tile produces the same reaction as a dynamite tile on top. This could lead to a chain reaction!

If two or more dynamite tiles lay beside each other, start the explosion with one dynamite tile and then continue one explosion after the other until all tiles are removed.

(4) SELLING PRECIOUS STONES

The “sale” starts when all players have prospected.

First, the colour sale starts, and after that **the sale with the order cards** follows.

A player who still retains some precious stones after both sales keeps them and sells them in the next phase or at the end at the **final sale**.

(4A) COLOUR SALE

First, the stones of one colour are sold, then the stones of the next colour, and so on. The player with the lowest sequence card declares his first bid or he

passes. Then the player with second lowest sequence card is the next to bid or pass and so on. The player who will sell must show **one** precious stone of the corresponding colour. The highest price for which a player can bid / sell, is the highest visible number on the price scale of the corresponding colour. In the example provided, the highest price of the yellow stones is “8”. Therefore the players start bidding at the highest visible number shown.

When a player has declared a bid, the next player can only declare a **lower** bid or pass.

Only one player can sell **per colour**. This is the player with the **lowest bid**. He can sell one or more stones in this colour.

Example 1: See the next picture.

The first player passes; player 2 shows 1 yellow stone and bids “8”. All other players pass. Player 2 shows two more yellow stones and sells **all three stones for “8” each**. He lays his 3 stones on the spaces 8, 7 and 6 and receives 24 points (3 x 8). He moves his marker 24 spaces forward.

Example 2: The first player bids “8”, player 2 bids “6”, player 3 passes, player 4 says “5”. Player 1 and player 2 pass. Player 4 has 3 yellow stones. He sells only one because he needs the two others for the “sale with order cards”.



Note: For each colour of stone, only one player is allowed to sell! When nobody bids in a colour, nobody can sell in this colour.

(4B) SALE WITH ORDER CARDS

After the colour sale the sale with order cards starts.

The player with the lowest sequence card is first to sell all the order cards which he can fulfil. (Selling is optional; the player is not required to sell if he does not wish to.)

After that the player with the second lowest sequence card goes.



A player who sells lays his required precious stones on the highest empty spaces of the price scales and moves his marker as many spaces forward as the card value indicates (in the picture, “22”) and takes the card out of the game.

Order cards which are not fulfilled stay in front of the players.

EXAMPLES

NEW PHASE

The **sequence cards** are placed on the game board. **Five new order cards** are drawn and placed face up beside the pile or beside remaining order cards from the last phase.

The next phase starts with the bidding for the **sequence cards**. The player who had the lowest sequence card in the previous phase begins the bidding.

After the bidding, players again take the 12 tiles and then the order cards.

All three phases follow the same procedures.

GAME END

After the 3rd phase there are three actions left to perform before the game ends:

- {1} City scoring** occurs once more. (The cities are scored a total of four times).
- {2} Order cards not fulfilled:** for each order card not fulfilled, the player must move his scoring marker back as many points as shown on the bottom of the card.
- {3} Final sale:** The final sale now begins for all players who still have precious stones.

The rules of the final sale are as follows:

- Each player shows all his precious stones.
- The player who is **last** on the scoring track may sell 1 precious stone. He chooses any stone, lays it on the highest empty space of its price scale and moves his marker accordingly.
- The player who is now the last one on the track repeats the same procedure. This could be the same player — and so on. If there is more than one player in the last position, the player with the lowest sequence card out of these players sells first.
- When the player in the last position has no more precious stones to sell, the player next to the last now sells his stones, and so on. The final sale ends when all precious stones are sold.

The game ends after the final sale. The winner is the player whose marker is in the first position. If there is a tie, the player with the lowest sequence card wins.

The moves of two players in the first phase, through city scoring and the explosion



The beginning



Blue Player performs 4 Actions total (here, Actions 1 and 2):

1. Action: He lays a tunnel tile on the board
2. Action: He lays a vein on the tunnel tile



Blue Player: Actions 3 and 4

3. Action: He lays a tunnel tile next to the vein
4. Action: He builds a station on the tunnel tile



Red Player performs only 2 Actions

1. Action: He lays a tunnel tile next to the vein
2. Action: He builds a station on the tunnel tile



Blue Player performs only one Action

1. He builds a station on a city space



Red Player performs 3 Actions

1. Action: He builds a station on a city field
2. Action: He lays a dynamite tile next to a tunnel tile.
3. Action: He lays a tunnel tile next to a tunnel tile.



Blue Player performs 3 Actions

1. Action: He uses an option, takes a vein, and lays it on a tunnel tile (he discovers a vein).
2. Action: He lays a dynamite tile next to a vein.
3. Action: He prospects and receives 3 gems: 1 yellow, 1 blue and 1 green.



Blue Player performs 4 Actions

1. Action: He lays a tunnel tile next to a tunnel tile.
2. Action: He lays a tunnel tile next to a tunnel tile.
3. Action: He uses an option tile, takes a supply, and lays it next to a vein
4. Action: He builds a station on the tunnel tile.

Center:
Belongs to the beginning



Red Player performs 4 Actions

1. Action: He lays a tunnel tile next to a vein.
2. Action: He uses an option, takes a tunnel tile, and lays it next to a vein.
3. Action: He builds a station on the most recently laid tunnel tile
4. Action: He lays a tunnel tile next to a tunnel tile.



Red Player performs 1 Action

He discovers a vein.

Playing the Game

Short Rules (four sections)

1. Bid for sequence cards -

Take 12 tiles:

4 tunnels, 1 dynamite, 1 vein, 3 stations,
2 options, 1 prospect

Take order cards

2. Build (according to sequence cards):

Altogether 12 actions; per movement

1 - 4 actions. An action is:

Place 1 tunnel- or dynamite-tile

(**adjacent** or **on** another tunnel-tile) -
continue at least 1 tunnel.

Establish 1 station on the most recently
laid tunnel-tile (level 1) or on a city space
(connected with a station in the mountain).

Discover 1 vein (on tunnel-tile), **not** beside a
city-space or another vein. On the vein, place
4 (or 3) precious stones.

Use an Option: Take a tile from the buy pool
and immediately execute this action or move
3 spaces on the scoring track.

Prospect: On all veins which are on a
pathway from one's own station to another
station of one's own - between them might
be many other stations of one's own and
many veins; prospect 1 precious stone per
vein. You may pass through a space (tunnel,
vein, station) only once! Stations owned by
other players are obstacles.

3. City scoring: Each "connected" station gets as
many points as there are free spaces in the city.

Explosion: Remove visible dynamite-tiles and
tiles under them and all adjacent tiles -> put
these tiles in the buy pool.

4. Sell precious stones: Colour-sale: Bid for each
colour separately. Only one player may sell
stones in each colour.

Order cards: Sell fulfilled order cards. Lay
precious stones on the price scale. Move on the
scoring track.

Phase: The above four sections are one phase.

End of game: After 3 phases perform: city scoring,
order cards not fulfilled and final sale.

Red Player performs 2 Actions

Red continues because
Blue has done all
12 actions.

1. Action: He uses
an option, takes a
vein, and lays it on
a tunnel tile.

2. Action: He prospects
and receives 4 gems:
1 yellow, 1 blue, 1 red,
1 green.



City Scoring and Explosion

City Scoring:
Blue and Red Players
receive 3 points each.

Explosion (e):
After the city scoring,
all dynamite tiles, all
tiles under a dynamite
tile and all tunnel tiles
(without a station)
adjacent to the dynamite
tile are removed. In our
example these are
4 tiles (2 dynamite and
2 tunnel tiles).



CAVUM

Ein strategisches Spiel für 2-4 Höhlenforscher ab 12 Jahren

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren (in 4 Farben; 1 pro Spieler)
- 44 Stationen (Holzwürfel in 4 Farben; 11 pro Spieler)
- 62 Höhlenteile (17 Sechser, 19 Vierer, 14 Dreier, 12 Zweier)
- 12 Dynamit-Teile (Höhlenteile mit rotem Kreis – 3 Sechser, 3 Vierer, 3 Dreier, 3 Zweier)
- 18 Edelsteinadern
- 8 Kaufoptionen (je 2 pro Spieler)
- 4 Schürfkarten (1 pro Spieler)
- 4 Reihenfolgekarten (mit den Zahlen 1-4)
- 54 Edelsteine (in 6 Farben; 9 pro Edelsteinfarbe)
- 15 Auftragskarten (je 6 mit 2 bzw. 3 Edelsteinen, 3 mit 4 Edelsteinen)
- 12 Zweierchips
- 4 Tafeln mit Kurzspielregeln (1 pro Spieler)

DER SPIELPLAN

Der **Spielplan** zeigt einen **Berg** mit 91 Bergfeldern und um den Berg **5 Städte** (mit zusammen 31 Stadtfeldern). Auf einer Seite gibt es den **Kaufpool**, auf der anderen die 4 Felder für die **Reihenfolgekarten**. Außen um die Städte verläuft die **Erfolgsleiste** (100 Felder) und daran anschließend die **6 Edelsteinskala** mit jeweils **9 Edelsteinfeldern**.

SPIELZIEL

In dem Berg gibt es Edelsteinadern. Die Spieler bauen Höhlen in den Berg, errichten Stationen im Berg (Minen) und in den Städten, entdecken Edelsteinadern, schürfen Edelsteine und verkaufen sie. Für geschürfte Edelsteine und für Stationen in Städten gibt es Erfolgspunkte, die auf der Erfolgsleiste dargestellt werden. Es gewinnt, wer auf der Erfolgsleiste bei Spielende vorne liegt.

SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNGEN

- **Auf den Spielplan** werden auf die 5 vorgezeichneten Felder gelegt: **1 Sechser** und **4 Vierer**. Auf den Sechser wird **1 Edelsteinader** und darauf ein Stapel mit allen **9 gelben Edelsteinen** gelegt.
- **Die Edelsteine** (außer den gelben) werden auf die Edelsteinfeldern gelegt. Jede Farbe bildet eine Reihe von 1-9 (Edelsteinskala).
- **Jeder Spieler** erhält **1 Spielfigur**, die er auf bzw. neben das Feld 20 (= Startfeld) der Erfolgsleiste stellt und **1 Tafel mit Kurzspielregel**, die er vor sich auf den Tisch legt.
- **In den Kaufpool** (auf Spielplan) werden gelegt: **- 4 Sechser, 3 Vierer, 2 Dreier, 5 Edelsteinadern** und von **jedem Spieler 2 Stationen**. (**Zweier** und **Dynamit-Teile** gibt es vorerst keine im Kaufpool.)
- **Die 4 Reihenfolgekarten** (mit den Zahlen 1-4) werden auf den Spielplan gelegt.
- **Auftragskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
- **5 Auftragskarten werden aufgedeckt** und zusammen mit den **Zweierchips** neben den Stapel gelegt.
- **Das restliche Spielmaterial** wird geordnet als **Vorrat neben** den Spielplan gelegt (Stationen, Höhlenteile, Edelsteinadern, Kaufoptionen, Dynamitteile).

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft in **3 Phasen** ab.
Jede Phase besteht aus **4 Abschnitten**:

- {1} Reihenfolge ersteigern, Teile und Aufträge nehmen**
- {2} Bauen (Höhlen, Stationen), Edelsteinader entdecken und Edelsteine schürfen**
- {3} Stadtwertung und Einsturz**
- {4} Edelsteine verkaufen**



Reihenfolgekarte

(1A) REIHENFOLGE ERSTEIGERN

Die Zugreihenfolge wird ersteigert. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Wert „0“ (oder höher). Sein linker Nachbar muss nun mindestens um „1“ erhöhen oder passen usw. Das Bieten geht solange reihum bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Wer die höchste Zahl genannt hat – dies kann auch die „0“ sein! – nimmt sich jetzt eine **beliebige Reihenfolgekarte seiner Wahl** und setzt seine Figur auf der Erfolgsleiste entsprechend seines Gebotes viele Felder zurück, aber nicht hinter die „0“.

Danach beginnt der linke Nachbar des Spielers, der eine Reihenfolgekarte erworben hat, mit dem Steigern. Die übrigen Reihenfolgekarten werden wie oben geschildert erworben, bis jeder Spieler eine Karte besitzt. Damit ist die Reihenfolge für alle Züge **einer Phase** festgelegt. Bei weniger als vier Spielern bleiben die nicht gewählten Reihenfolgekarten auf dem Spielplan liegen.

(1B) TEILE AUF TAFEL LEGEN

Jeder Spieler nimmt sich 12 Teile vom Vorrat und legt sie auf seine Tafel:

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.

(1C) AUFTRÄGE NEHMEN

Ein Auftrag gibt an, welche Edelsteine man besitzen muss, um den Auftrag zu erfüllen.

Nachdem **jeder** Spieler eine Reihenfolgekarte besitzt, nehmen sich die Spieler in der Reihenfolge ihrer Reihenfolgekarten (die niedrigste beginnt)

einen der offenen Aufträge oder passen. Nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war, gibt es weitere Runden, in denen man einen Auftrag nehmen kann. Dies geht so lange, bis alle 5 Aufträge erworben wurden oder bis alle Spieler gepasst haben. Wer einen Auftrag angenommen hat, legt ihn offen vor sich ab. Er erhält den auf der Auftragskarte angegebenen Wert als Erfolgspunkte, wenn er ihn erfüllt hat. Wer einen Auftrag bis zum Spielende nicht erfüllt, muss auf der Erfolgsleiste so viele Felder zurück, wie auf der Auftragskarte angegeben.

Nicht gewählte Aufträge bleiben offen liegen und erhalten einen Zweierchip. In der nächsten Phase werden zu diesen liegen gebliebenen Aufträgen 5 neue offene Aufträge hinzugefügt. Wer in der nächsten Phase einen Auftrag mit Zweierchip auswählt, rückt sofort 2 Felder vor und legt den Chip zum Vorrat zurück. Sollte ein Auftrag mit Zweierchip in der 2. Phase nicht genommen werden, erhält er für die 3. Phase nochmals einen Zweierchip.

(2) BAUEN

Jeder Spieler besitzt für eine Phase **12 Teile**. Jedes Teil stellt 1 Aktion dar, d.h. jedem Spieler stehen pro Phase 12 Aktionen zur Verfügung.



Spielmaterial von Gelb

Wer am Zug ist (Reihenfolge gemäß Reihenfolgekarten), **muss 1 Aktion** ausführen, er kann aber bis maximal 4 Aktionen ausführen. Welche Aktionen ein Spieler ausführt und in welcher Reihenfolge, ist ihm überlassen. Allerdings stellt das **Schürfen** immer die **letzte** der 12 Aktionen dar. Falls ein Spieler keine Station errichten möchte oder kann bzw. keine Edelsteinader finden möchte oder kann, muss er eine Station bzw. Ader in den Kaufpool legen. Dies kostet jeweils eine Aktion.

Den ersten Zug macht immer der Spieler mit der **niedrigsten Reihenfolgekarte**. Danach ist der Spieler mit der zweitniedrigsten Reihenfolgekarte an der Reihe usw. Wenn jeder einmal an der Reihe war, ist eine Runde beendet und die nächste Runde beginnt wieder mit dem Spieler mit der niedrigsten Reihenfolgekarte usw. Da die Spieler pro Zug unterschiedlich viele Aktionen ausführen, ist es üblich, dass ein Spieler bereits fertig ist und warten muss, bis die anderen Spieler auch ihre 12 Aktionen ausgeführt haben.

(2A) HÖHLENTEILE LEGEN

Höhleanteile können nur auf Bergfelder gelegt werden. Ein Höhleanteil kann immer nur **an** ein bereits auf dem Spielplan vorhandenes Teil angelegt oder **auf** ein auf dem Spielplan befindliches Höhlen- oder Dynamitteil gelegt werden.

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

Anlegen an vorhandene Höhlen- oder Dynamitteile

Das neue Höhleanteil muss so angelegt werden, dass ein Höhleengang fortgeführt wird. Auch dann, wenn an das neue Höhleanteil mehrere Teile angrenzen, muss nur ein Höhleengang weitergeführt werden. Dabei ist es gleichgültig, aus wie viel Teilen der Gang besteht und ob er eine Verbindung zu einer Stadt hat oder nicht.



Anlegen **nicht** erlaubt, weil **kein** Höhleengang fortgeführt wird.

Anlegen erlaubt, weil ein Höhleengang fortgeführt wird.



Anlegen erlaubt, weil ein Höhleengang fortgeführt wird.

Anlegen an eine vorhandene Edelsteinader

An eine vorhandene Edelsteinader kann nur dann ein neues Höhleanteil angelegt werden, wenn bereits ein Höhleengang zu der Edelsteinader hin führt. Dies bedeutet, dass an die Edelsteinader in der Spielplanmitte erst ein Höhleengang hin führen muss, bevor dort ein neues Höhleanteil angelegt werden kann.

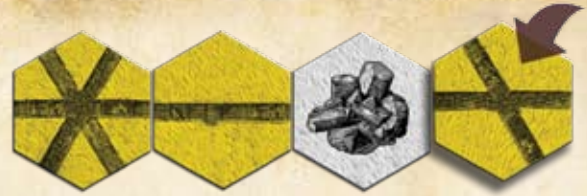
Sobald ein Höhleengang zu einer Edelsteinader hin führt, kann an jeder Seite der Ader ein Höhleanteil angelegt und der Höhleengang fortgeführt werden, d.h. eine Edelsteinader besitzt sechs Ausgänge.



Das Höhleanteil kann nicht an der Edelsteinader angelegt werden, weil noch kein „Weg“ zu der Ader hin führt.



Das Höhleanteil kann angelegt werden, weil ein Höhleengang fortgeführt wird. Gleichzeitig wird eine Verbindung zur Edelsteinader hergestellt.



Jetzt kann das Höhleanteil an der Edelsteinader angelegt werden, weil bereits ein Höhleengang zu der Ader hin führt und damit der Höhleengang fortgesetzt wird.

Anlegen an ein Stadtfeld

Jedes Stadtfeld besitzt Ausgänge zu den Bergfeldern.

Zu einem Stadtfeld kann jederzeit ein Höhleengang gebaut werden.

Von einem Stadtfeld weg kann aber nur dann ein neuer Höhleengang gebaut werden, wenn auf dem Stadtfeld eine eigene Station steht.

Stadtfelder haben untereinander **keine** Verbindung.



- Bergfeld
- Ausgang zum Bergfeld
- Stadtfeld



Nur Blau kann an diesem Stadtfeld ein Höhleanteil anlegen und den Höhleengang fortsetzen.



Blau hat das Höhleanteil korrekt angelegt und den Höhleengang fortgesetzt.



Blau hat das Höhleanteil nicht korrekt angelegt.

Höhlenteile aufeinander legen



Höhlenteile können **aufeinander** gelegt werden, wenn das **oben** liegende Teil **mehr** Höhlengänge als das darunter liegende besitzt. D.h. auf einen Zweier kann ein Dreier, Vierer oder Sechser gelegt werden; auf einen Dreier ein Vierer oder Sechser und auf einen Vierer kann nur ein Sechser gelegt werden. Auf einen Sechser kann kein weiterer Sechser gelegt werden.

Auch beim Aufeinanderlegen gilt: Mindestens ein Höhlengang muss fortgeführt werden.

(2B) DYNAMIT-TEILE LEGEN

(Höhlenteile mit einem roten Kreis)

Für Höhlenteile mit einem roten **Kreis** gelten die gleichen Regeln wie bei den normalen Höhlenteilen. Dies gilt auch beim Aufeinanderlegen, d.h. auf ein normales Höhlenteil kann ein höherwertiges Dynamit-Teil gelegt werden oder auf ein Dynamit-Teil kann ein höherwertiges normales Höhlenteil gelegt werden. Am Ende einer Phase wird das Dynamit gezündet, d.h. alle **sichtbaren** Dynamit-Teile stürzen ein und werden zusammen mit darunter liegenden und den angrenzenden Höhlenteilen vom Spielplan genommen und in den **Kaufpool** auf die entsprechenden Felder gelegt (siehe Abschnitt Einsturz).

(2C) STATIONEN BAUEN

Man kann Stationen im Berg oder in der Stadt bauen.

Station im Berg bauen (Mine errichten)

Wird eine Station auf ein Höhlenteil gestellt, so ist dies eine Station im Berg. Auf Dynamit-Teile dürfen keine Stationen errichtet werden. Stationen werden benötigt, um Höhlengänge für sich zu sichern und um später Edelsteine schürfen zu können. Eine Station **unterbricht** einen Höhlengang für alle anderen Spieler!

Eine Station kann vom aktiven Spieler nur in Ebene 1 und nur auf dem Höhlenteil errichtet werden, das er gerade auf den Spielplan gelegt hat.



Auf dem gerade gelegten Höhlenteil wird eine Station errichtet.

Ebene 1 sind die Höhlenteile, die direkt auf dem Spielplan aufliegen.

Eine Station kann nicht errichtet werden

- auf bereits früher auf den Spielplan gelegte Höhlenteile und
- auf Höhlenteilen, die auf mindestens einem Höhlenteil liegen (Ebene 2 und höher).

Station in einer Stadt bauen

Auf ein **Stadtfeld** kann nur dann eine Station gebaut werden, wenn es einen **durchgehenden** Weg zu einer eigenen Station im Berg gibt.

Auf ein Stadtfeld kann nur **eine** Station gebaut werden.

Beachte: Eine fremde Station unterbricht einen Weg.



Grün legt zuerst ein Höhlenteil (1) und besitzt jetzt eine Verbindung von einer Station im Berg zu einem Stadtfeld. Er kann jetzt als zweite Aktion eine Station auf diesem Stadtfeld errichten (2). Bei der Stadtwertung erhält Grün dafür Erfolgspunkte.

Bei der Stadtwertung erhält man für eine Station in der Stadt so viele Punkte, wie es in dieser Stadt noch freie Felder gibt, wobei Felder mit Stationen als freie Felder gelten, wenn die Station in einer Stadt keine Verbindung zu einer Station im Berg hat (dies kann durch eine Explosion passieren).

(2D) EDELSTEINADERN ENTDECKEN

Ein Spieler kann jederzeit eine Edelsteinader entdecken. Er nimmt seine Ader und legt sie **auf** ein beliebiges, bereits vorhandenes, **freies** Höhlenteil – dies kann auch ein Dynamit-Teil sein!

Edelsteinadern dürfen nicht gelegt werden:

- neben ein Stadtfeld,
- neben eine bereits bestehende Edelsteinader.

Wer eine Edelsteinader auf ein Höhlenteil gelegt hat, legt darauf **4 Edelsteine** (bei 2 Spielern 3 Edelsteine) **einer Farbe!** Sollten von einer Farbe keine 4 (bzw. 3) Edelsteine mehr vorhanden sein, werden nur die restlichen Edelsteine dieser Farbe auf die Ader gelegt. Die Farbe (Edelsteinskala) ist frei wählbar. Die Spieler sollten sich an ihren eigenen Auftragskarten orientieren und eine der Farben wählen, die auf ihren Karten abgebildet sind. Die Edelsteine werden von dem Feld mit dem niedrigsten Wert und dann aufsteigend genommen.

Beispiel: Sind die Felder 1-4 leer, müssen die Edelsteine der Felder 5, 6, 7 und 8 genommen werden.

(3A) STADTWERTUNG

Nachdem alle Spieler geschürft haben, wird jede Stadt gewertet. Wer in einer Stadt eine Station besitzt, die eine Verbindung zu einer beliebigen eigenen Station im Berg hat, erhält dafür so viele Erfolgspunkte, wie in der Stadt noch Felder frei sind. Dabei werden Stationen, die **keine** Verbindung zu einer eigenen Station im Berg haben, als **freie** Felder gewertet.

Beispiel: In der obigen Abbildung in der Stadt unten besitzen Gelb, Blau und Grün je eine Station, 2 Felder sind noch frei. Da die gelbe Station keine Verbindung hat, erhält Gelb keine Erfolgspunkte und das Feld wird als „frei“ gewertet. Blau und Grün erhalten je 3 Erfolgspunkte.

Auf diese Weise werden alle 5 Städte gewertet und die Spielfiguren auf der Erfolgsleiste vorgerückt.

(3B) EINSTURZ (EXPLOSION)

(Dynamit-Teile)

Nach der Stadtwertung stürzen alle Dynamit-Teile ein, die sichtbar sind. Außerdem stürzen ein:

- alle Teile, die **unter** den Dynamit-Teilen liegen,
- alle Teile, die an Dynamit-Teile **angrenzen** und auf denen keine Station steht und keine Edelsteine liegen. Bei nebeneinander liegenden Dynamitteilen, wird zuerst der Einsturz des einen und danach des anderen Dynamitteils abgewickelt.

Beispiel: In der Abbildung stürzen die drei mit „A“ gekennzeichneten Teile ein.



Alle eingestürzten Teile werden in den **Kaufpool** gelegt.

Sollte **unter** einem Nachbarteil ein Dynamit-Teil sichtbar werden, so wirkt dieses Teil wie ein oben liegendes Dynamit-Teil und löst eine Kettenreaktion

aus. Sollte unter einem Nachbarteil ein Höhlenteil liegen, so stürzt nur das obere Höhlenteil ein.

(4) EDELSTEINE VERKAUFEN

Wenn alle Spieler geschürft haben, beginnt der Abschnitt Verkaufen.

Zuerst werden die Edelsteine nach **Farben** (Art der Edelsteine) verkauft und danach die **Auftrags-karten** erfüllt. Wer danach Edelsteine übrig hat, kann sie in der nächsten Phase oder ganz am Ende beim **Schlußverkauf** verkaufen.

(4A) VERKAUF NACH FARBE

Der Reihe nach werden alle 6 Farben durchgefragt, ob jemand verkaufen will. Begonnen wird mit der Farbe gelb, danach folgen die übrigen Farben im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan. Der Spieler mit der niedrigsten Reihenfolgekarte macht pro Farbe immer das erste Gebot oder er passt. Danach kommt der Spieler mit der zweitniedrigsten Reihenfolgekarte an die Reihe usw. Wer zum Verkauf bereit ist, muss **einen** Edelstein in der entsprechenden Farbe offen auslegen. Das Gebot, zu dem ein Spieler verkaufen will, kann maximal den Wert besitzen, der in der entsprechenden Farbe sichtbar ist (im untenstehenden Beispiel ist dies der Wert „8“) oder beliebig **niedriger** sein (Mindestwert „1“).



Wenn ein Spieler das erste Gebot abgegeben hat, kann der nächste Spieler ein **niedrigeres** Gebot nennen oder passen. Auf diese Weise geht das Bieten reihum – unter Umständen auch mehrmals – bis alle Spieler bis auf einen gepaßt haben.

Pro Farbe kann immer nur **ein** Spieler verkaufen. Dieser kann 1 Edelstein oder auch mehrere (wenn er sie besitzt) zu dem ersteigerten Wert verkaufen. Danach folgt der Verkauf in der nächsten Farbe.

Beispiel 1: Siehe obige Skizze. Wer will gelbe Edelsteine verkaufen? Startspieler paßt, Spieler 2 legt 1 gelben Edelstein raus und bietet „8“. Alle anderen Spieler passen. Spieler 2 legt 2 weitere gelbe Edelsteine raus und verkauft **alle drei für 8**. Er legt seine 3 Edelsteine auf die Felder 8, 7 und 6 und erhält 24 Erfolgspunkte (alle drei für 8!), d.h. er rückt seine Figur auf der Erfolgsleiste 24 Felder vor.

Beispiel 2: Der Startspieler bietet „8“, Spieler 2 bietet „6“, Spieler 3 paßt (er darf dann nicht mehr mitbieten), Spieler 4 sagt „5“, Spieler 1 paßt, Spieler 2 sagt „4“. Jetzt paßt auch Spieler 4. Spieler 2 hat das niedrigste Gebot abgegeben und verkauft

SPIELEND

1 Edelstein zum Wert „4“. Er besitzt 3 gelbe Edelsteine, verkauft aber nur einen und legt ihn auf Feld 8. Er kann seine Figur aber nur 4 Felder vorrücken. Er hat nur einen Edelstein verkauft, weil er hofft, die anderen beiden teurer zu verkaufen.

Auf diese Weise kann bei allen 6 Edelsteinarten immer nur **ein** Spieler verkaufen.

Wenn in einer Farbe niemand bietet, werden in dieser Farbe keine Edelsteine verkauft.

(4B) VERKAUF NACH AUFTRAGSKARTE

Nach dem Verkauf nach Farbe werden die Auftragskarten erfüllt.



Auftragskarte

Zuerst erfüllt der Spieler mit der niedrigsten Reihenfolgekarte alle seine Auftragskarten, die er erfüllen kann und auch erfüllen möchte. Danach erfüllt der Spieler mit der zweitniedrigsten Reihenfolgekarte seine Aufträge usw. Wer erfüllt, legt die geforderten Edelsteine offen zu seiner Auftragskarte, so dass man sieht, dass der Auftrag erfüllt wurde und danach auf die höchsten noch offenen Felder der entsprechenden Edelsteinskalen. Anschließend rückt er seine Figur auf der Erfolgsleiste so viele Felder vor, wie der Wert auf der Karte angibt (auf der nebenstehenden Abbildung sind es 22) und nimmt die Auftragskarte aus dem Spiel.

Nicht erfüllte Auftragskarten bleiben offen vor den Spielern liegen. Den auf der Auftragskarte angegebenen Minuswert muss man erst bei Spielende zurückgehen, wenn der Auftrag nicht erfüllt wurde.

NEUE PHASE

Die **Reihenfolgekarten** werden auf den Spielplan zurückgelegt.

Es werden wieder **5 neue Auftragskarten** aufgedeckt. Sollten von der vorhergehenden Phase noch Auftragskarten vorhanden sein, werden die fünf neuen Karten dazugelegt.

Danach beginnt die nächste Phase wieder mit dem Versteigern der Reihenfolgekarten, dem Nehmen der 12 Teile und dem Nehmen der Aufträge. Mit dem Bieten um die Reihenfolge beginnt der Spieler, der in der Phase davor die **Einer-Reihenfolgekarte** besaß. Nachfolgende Gebote werden reihum im Uhrzeigersinn abgegeben.

Alle 3 Phasen laufen gleich ab.

Nach der 3. Phase erfolgen noch 3 Aktionen bevor das Spiel endet.

- {1} Stadtwertung:** Es findet nochmals eine Stadtwertung statt. Die Städte werden demnach viermal gewertet.
- {2} Nicht erfüllte Aufträge:** Für jeden nicht erfüllten Auftrag muss man so viele Felder zurück, wie auf der Auftragskarte angegeben ist.
- {3} Schlussverkauf:** Jetzt können alle Spieler noch ihre restlichen Edelsteine verkaufen, die sie noch besitzen. Der Schlußverkauf läuft wie folgt ab:

- Jeder Spieler nimmt alle seine noch nicht verkauften Edelsteine und legt sie offen vor sich auf den Tisch.
- Wer auf der Erfolgsleiste den letzten Platz einnimmt, verkauft zuerst 1 Edelstein. Er wählt einen beliebigen seiner Edelsteine aus, legt ihn auf das gleichfarbige Edelsteinfeld mit dem höchsten noch offenen Wert und rückt seine Figur auf der Erfolgsleiste entsprechend weit vor. Danach verfährt der Spieler, der jetzt den letzten Platz einnimmt (dies kann auch derselbe Spieler sein) genauso usw.
- Liegen mehrere Spieler auf dem letzten Platz verkauft derjenige Spieler zuerst, der die niedrigere Reihenfolgekarte besitzt.
- Wenn der Spieler auf dem letzten Platz keinen Edelstein mehr besitzt, ist der Spieler auf dem vorletzten Platz an der Reihe usw. Der Verkauf wird solange fortgesetzt, bis alle Spieler ihre Edelsteine verkauft haben.

Nach dem Schlußverkauf endet das Spiel.

Wer jetzt auf der Erfolgsleiste vorne liegt, hat das Spiel gewonnen.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die niedrigere Reihenfolgekarte besitzt.

HINWEIS

Cavum entfaltet seinen vollen Spielreiz erst dann, wenn man drei Phasen spielt.

Um aber Cavum zu erlernen, sollte man beim ersten Spiel nur zwei Phasen spielen und dann das Spiel mit den 3 Aktionen am Spielende abschließen. Erst dann, wenn man Cavum gut beherrscht, sollte man 3 Phasen spielen.

BEISPIELE

Die Spielzüge der ersten Phase bis zur Explosion (2 Spieler)



Startaufstellung bei Spielbeginn



Spieler Blau führt 4 Aktionen aus:

1. Aktion: Ein Höhlenteil anlegen.
2. Aktion: Eine Ader auf dieses Höhlenteil legen



Spieler Blau: 3. und 4. Aktion

3. Aktion: Ein Höhlenteil an die Ader anlegen.
4. Aktion: Eine Station auf das Höhlenteil bauen



Spieler Rot führt nur 2 Aktionen aus:

1. Aktion: Ein Höhlenteil an die Ader anlegen.
2. Aktion: Eine Station auf das Höhlenteil bauen



Spieler Blau führt nur 1 Aktion aus:

Er baut eine Station in der Stadt und beendet seinen Zug.



Spieler Rot führt 3 Aktionen aus:

1. Aktion: Er baut eine Station in der Stadt.
2. Aktion: Er legt ein Dynamit-Teil an ein Höhlenteil an. Das Dynamit-Teil muss keine Verbindung zur Ader haben, da es an ein Höhlenteil angelegt wurde.
3. Aktion: Höhlenteil an Höhlenteil legen.



Spieler Blau führt 4 Aktionen aus:

1. Aktion: Höhlenteil an Höhlenteil legen.
2. Aktion: Höhlenteil an Höhlenteil legen.
3. Aktion: Höhlenteil (Kauf) an Ader (Zentrum) legen.
4. Aktion: Station auf zuletzt gelegtes Höhlenteil bauen.

Zentrum:
Gehört zur Startaufstellung



Spieler Rot führt 1 Aktion aus:

1. Aktion: Edelsteinader entdecken



Spieler Blau führt 3 Aktionen aus:

1. Aktion: Entdecken einer Edelsteinader (Kauf).
2. Aktion: Dynamitteil an Edelsteinader legen.
3. Aktion: Schürfen (Linie): Blau erhält 1 gelben, 1 blauen und 1 grünen Edelstein.



Spieler Rot führt 2 Aktionen aus:

Da Blau bereits alle seine Züge durchgeführt hat, ist Rot weiterhin an der Reihe.

1. Aktion: Edelsteinader entdecken (Kauf)
2. Aktion: Schürfen (Linie): Rot erhält 1 gelben, 1 blauen, 1 roten und 1 grünen Edelstein.



Spieler Rot führt 4 Aktionen aus:

1. Aktion: Höhlenteil an Edelsteinader legen.
2. Aktion: Höhlenteil (Kauf) an Edelsteinader legen.
3. Aktion: Station bauen
4. Aktion: Höhlenteil an Höhlenteil legen.



Stadtwertung und Explosion

Nachdem alle Spieler geschürft haben, wird die Stadt gewertet. Blau und Rot erhalten je 3 Erfolgspunkte.

Nach der Stadtwertung stürzen alle Dynamit-Teile ein, die sichtbar sind, die unter den Dynamit-Teilen liegen und alle Teile, die an Dynamit-Teile angrenzen und auf denen keine Station und keine Ader liegen.

Kurzspielregel

Spielablauf

(eine Phase besteht aus vier Abschnitten)

1. Reihenfolgekarten ersteigern -

12 Teile nehmen:

4 Höhlen, 1 Dynamit, 1 Ader, 3 Stationen,
2 Optionen, 1 Schürfen

Auftragskarte reihum nehmen oder passen

(5 Karten liegen aus) – solange bis alle Spieler passen.

2. Bauen (gemäß Reihenfolgekarten):

Insgesamt 12 Aktionen, pro Zug 1 - 4 Aktionen, dieselbe Aktion mehrfach.

1 Höhlen- oder Dynamit-Teil legen (**an** oder **auf** anderes Höhlenteil) – mindestens 1 Höhlengang weiterführen.

1 Station errichten auf zuletzt gelegtem Höhlenteil (Ebene 1) oder auf Stadtfeld (Verbindung zu einer Station).

Edelsteinader entdecken (auf Höhlenteil), **nicht** neben Stadtfeld und anderer Edelsteinader. 4 bzw. 3 Edelsteine legen.

Kaufoption ausführen: 3 Punkte erhalten **oder** aus Kaufpool 1 Teil nehmen und diese Aktion sofort ausführen.

Schürfen: Auf allen Adern, die auf einem durchgehenden Weg von einer eigenen Station – über mehrere Adern und mehrere eigene Stationen hinweg – zu einer anderen eigenen Station führen, 1 Edelstein pro Ader. Dabei darf ein Feld (Höhle, Ader, Station) nur einmal betreten werden. Fremde Stationen sind Hindernisse.

3. Stadtwertung: Jede Stadt einzeln. Jede „angebundene“ Station erhält so viele Punkte, wie es freie Felder gibt.

Explosion: Sichtbare Dynamit-Teile und alle darunter liegende und angrenzende Teile entfernen -> in den Kaufpool.

4. Edelsteine verkaufen: Farbverkauf:

Ersteigern, wer in einer Farbe verkaufen darf – auch mehrere Edelsteine.

Auftragskarten: Erfüllte Aufträge abgeben, Edelsteine auf Preisskalen legen, auf Erfolgsleiste vorrücken.

Spielende: Nach der 3. Phase folgen: Stadtwertung, Nichterfüllung von Aufträgen und Schlussverkauf.

CAVUM

Un jeu de stratégie de 2 à 4 joueurs, 12 ans et plus,
durée : 2 heures.

CONTENTS

- 1 Plateau de jeu
- 4 Marqueurs de Score (de 4 couleurs)
- 44 Exploitations (Exploitations minières :
Petits cubes en bois de 4 couleurs différentes,
11 cubes par joueur)
- 62 Tuiles Tunnel (17 avec 6 sorties, 19 avec
4 sorties, 14 avec trois sorties, 12 avec deux
sorties)
- 12 Tuiles Dynamite (Tuiles Tunnel marquées
d'un point rouge) : 3 avec six sorties, 3 avec
quatre sorties, 3 avec trois sorties, 3 avec
deux sorties.
- 18 Filons de pierres précieuses
- 8 Tuiles Option d'achat (2 par joueur)
- 4 Tuiles Prospection (1 par joueur)
- 4 Cartes Sequence (numérotées de 1 à 4)
- 54 Pierres précieuses (de 6 couleurs;
9 par couleur)
- 15 Cartes Commande (6 avec 2 pierres
précieuses, 6 avec 3 pierres précieuses, 3 avec
4 pierres précieuses)
- 12 Jetons +2
- 4 Plateaux d'action avec un résumé des actions
(1 par joueur)

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente une montagne constituée de 91 emplacements libres. Autour de cette montagne, 5 cités constituées de 31 espaces. Autour des cités, la piste de score et, autour de celle-ci, 6 pistes pour déterminer la valeur des pierres précieuses. Sur chacune de ces pistes, 9 emplacements permettent de placer et d'évaluer les pierres précieuses. D'un côté du plateau, l'espace de négoce et de l'autre un emplacement pour placer les **cartes Séquence**.

BUT DU JEU

La montagne est remplie de filons de pierres précieuses. Les joueurs creusent la montagne, établissent des exploitations minières et prospectent à la recherche de ces fameux filons. Ils vendent les pierres précieuses récoltées pour engranger le plus de richesse. Les joueurs gagnent des points de victoire pour les exploitations qu'ils possèdent en ville mais aussi pour la vente des pierres précieuses qu'ils auront récoltées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points de victoire à la fin de la partie.

CONTENU

Les Tuiles Tunnel



Deux-sorties Trois-sorties Quatre-sorties Six sorties



Filon Option d'achat Prospection Dynamite avec point rouge



Tuile deux

Carte Commande

Carte Sequence

Exploitations

Pierres Précieuses

Marqueurs de Score

PREPARATION

- Sur les espaces correspondant du **plateau de jeu**, on place 5 tunnels : une tuile tunnel avec 6 sorties et 4 tuiles tunnel avec 4 sorties. Sur la tuile avec six sorties, on place **un filon** et sur ce filon, **9 pierres précieuses jaunes**.
- **Les pierres précieuses** (à l'exception des pierres jaunes) sont disposées sur les emplacements de même couleur du plateau de jeu. Chaque couleur forme ainsi une ligne dont la valeur va de 1 à 9.
- **Chaque joueur reçoit** **1 Marqueur de score** qu'il place sur l'espace 20 de la piste score **1 Plateau Action** qu'il place devant lui.
- **Sur l'espace de négoce** du plateau de jeu on place : **5 filons, 4 tunnels avec 6 sorties, 3 tunnels avec quatre sorties, 2 Tunnels avec trois sorties et 2 Exploitations** (par joueur en jeu. (pour le moment pas de Tunnel deux sorties ni de Tuiles Dynamites)
- **Les 4 Cartes Séquence** (numérotées de 1 à 4) sont placées sur les emplacements appropriés du plateau (marqués de 1 à 4)
- **Les Cartes Commande** sont mélangées et placées pour former une pioche face cachée à côté du plateau.
- **Tirer 5 cartes Commande** et les placer face visible à côté du plateau de jeu.
- **Les jetons +2** sont placés près de ces cartes.

--- **Le restant du matériel** est arrangé pour former une réserve accessible à tous (Exploitations, tuiles tunnel, filons, tuiles option d'achat, tuiles dynamite)

LE JEU

Le jeu se joue en **trois manches**.
Chaque manche se déroule **en 4 tours** :

- {1} **Enchères pour les cartes Séquence, Sélection des tuiles, Sélection des cartes commande**
- {2} **Construction des tunnels et des exploitations, Découverte des filons, Prospection des pierres précieuses**
- {3} **Décompte des Cités et Explosions**
- {4} **Vente des pierres précieuses**



Carte Sequence

(1A) ENCHERES POUR LES CARTES SEQUENCES

Le plus jeune joueur commence l'enchère avec une **valeur de "0"** ou plus. Son voisin de gauche peut surenchérir ou passer. Le tour d'enchères se termine quand tous les joueurs ont passé sauf celui qui a fait la plus haute offre. Note : la plus haute enchère peut être "0". Le joueur avec la plus haute enchère **recule** son marqueur sur l'échelle de score de la valeur de son offre et prend une carte Séquence de son choix. Ensuite, le joueur à sa gauche commence la seconde enchère. Toutes les cartes de Séquence sont mises aux enchères de cette façon. Après cette phase, l'ordre du tour à venir est fixé. S'il y a moins de 4 joueurs en jeu, la ou les cartes Séquence restantes restent sur le plateau de jeu.

(1B) SELECTION DES TUILES

Chaque joueur prend 12 tuiles de la réserve et les pose face visible sur son plateau d'action : **4 tuiles tunnel** (1 de six, 1 de 4, 1 de 3 et 1 avec 2 sorties), **un filon, 2 options d'achat, un tuile prospection, 3 exploitations et une tuile dynamite**.

(1C) SELECTION DES CARTES COMMANDE

Une carte Commande montre le type et le nombre de pierres précieuses qu'un joueur doit récolter pour remplir la commande. Après que **tous les joueurs** aient acquis une carte Séquence, on joue en suivant

l'ordre de jeu fixé par ces cartes. Le joueur avec la plus petite carte Séquence commence. Il peut choisir **une** des carte commande face visible ou passer. Chaque joueur a l'opportunité de choisir une carte ou de passer. S'il reste des cartes, on refait un tour de table jusqu'à ce que toutes les cartes aient été sélectionnées ou que tous les joueurs aient passé. Un joueur qui sélectionne une carte Commande la prend et la pose face visible devant lui. Quand une carte Commande est remplie, le joueur touche le nombre de points de victoire indiqué au dessus de cette carte. Si un joueur ne parvient pas à remplir la commande avant la fin de partie, il perd le nombre de points de victoire indiqué au dessous de cette carte.

Les cartes Commande qui n'ont pas été sélectionnées restent sur la table pour la manche suivante. On pose des jetons +2 sur ces cartes pour en accroître la valeur. Dans les manches suivantes, un joueur qui s'empare d'une de ces cartes avance son marqueur de score de deux emplacements vers l'avant. Le jeton +2 est alors remis dans la réserve. Eventuellement un second jeton +2 peut être mis sur une carte qui n'aurait à nouveau pas été sélectionnée durant cette manche.

(2) CONSTRUCTION

Chaque joueur a **12 tuiles** à utiliser lors de chaque manche. Chaque tuile représente **une action**, cela signifie que chaque joueur a 12 actions par manche.



Les tuiles du joueur 1 (jaune)

L'ordre du tour s'effectue en fonction des cartes Séquence. **Le joueur dont c'est le tour doit exécuter de 1 à 4 actions.** Il peut exécuter une, deux, trois ou quatre actions lors de son tour. Le joueur est libre de choisir quelles actions il exécute et dans quel ordre. La seule contrainte concerne l'action de **prospéction** qui doit obligatoirement être la **dernière** des 12 actions. Si un joueur décide de ne pas construire une exploitation ou de ne pas découvrir de nouveau filon lorsqu'il joue ces actions particulières, il doit alors retourner les exploitations ou les filons correspondants sur l'espace de négoce. En faisant cela, il compte toutefois une action dans son tour d'actions.

Le premier tour de jeu est toujours exécuté par le joueur qui possède **la plus petite** carte Séquence. Ensuite c'est au tour du joueur avec la deuxième plus petite carte. Lorsque chaque joueur a exécuté un tour d'actions, c'est de nouveau au tour du joueur

avec la plus petite carte et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait joué ses douze actions. Comme les joueurs peuvent faire un nombre différent d'actions sur un tour, il est donc possible que certains joueurs doivent attendre que les autres aient terminé leurs douze actions avant de passer aux décomptes de cette manche.

(2A) POSER DES TUILES TUNNEL

Les tunnels ne peuvent être posés que sur des espaces de montagne. Une tuile tunnel peut être posée soit :

- a) **à côté** d'une tuile déjà posée sur le plateau, soit
- b) **sur** un tunnel ou une tuile dynamite déjà posée sur le plateau.

a1) placer à côté d'une tuile tunnel ou d'une tuile dynamite

Le nouveau tunnel doit être placé de sorte **qu'au moins un tunnel** puisse être continué. Le nombre de tunnels connectés n'a pas d'importance, pas plus que le fait que la tuile soit connectée ou non à une cité.



La pose **n'est pas autorisée** car aucun tunnel n'est continué.



La pose est autorisée car un tunnel est continué.



Le pose est autorisée car un tunnel est continué.

a2) placer à côté d'un filon.

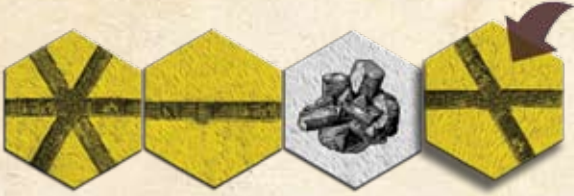
Un tunnel peut être posé à côté d'un filon si au moins un tunnel a déjà atteint ce filon sur le plateau. Dès qu'un tunnel a atteint un filon, un autre tunnel peut-être posé sur n'importe quel côté du filon. Les filons sont considérés comme ayant 6 sorties, une sur chaque côté.



Ce tunnel ne peut être pose à côté ce filon car il n'y a pas encore de tunnel connecté à ce filon.



Cette tuile peut être posée car elle continue un tunnel existant. A partir de maintenant, le filon est considéré comme connecté au réseau de tunnels et les joueurs peuvent donc poser des tunnels autour de ce filon.



Comme le filon est maintenant connecté au reste du réseau, on peut maintenant poser un tunnel de n'importe quel côté du filon. Ce tunnel posé est considéré comme continué.

a3) placer à côté d'une cité

Chaque espace de cité possède des sorties vers les montagnes.

Une tuile peut être posée à côté d'un espace de cité seulement si un tunnel de cette tuile mène directement vers la cité.

Si un joueur possède une exploitation sur cet espace de cité, il est le seul à avoir le droit de poser une tuile à côté de cet espace.

Les espaces de cité ne sont pas connectés les uns aux autres.



- Montagne
- Sorties vers les montagnes
- Espace cité



Seul bleu peut poser un tunnel ici.



Bleu a correctement posé sa tuile tunnel.



Bleu ne peut connecter sa tuile de cette façon.

b) placer une tuile tunnel sur une autre tuile tunnel

Les tuiles tunnels peuvent être placées **l'une sur l'autre**, mais seulement si la tuile **supérieure** possède plus de sorties que la tuile inférieure.



Sur une Tuile avec deux sorties, on peut poser une tuile avec trois, quatre ou six sorties. Sur une tuile avec trois sorties, on peut poser une tuile avec quatre ou six sorties. Sur une Tuile avec quatre sorties, une tuile avec six sorties. Sur une tuile avec six sorties, on ne peut pas poser d'autre tuile.

Quand on place une tuile tunnel de cette façon, il faut toujours garder à l'esprit qu'au moins un chemin doit rester connecté.

(2B) POSER DES TUILES DYNAMITES

(Tuiles tunnel avec un point rouge)

Pour les Tuiles dynamites, les règles de pose sont identiques à celles des tunnels normaux. Cela signifie que l'on peut poser une tuile normale sur une tuile dynamite (si elle possède plus de sorties), et qu'à l'inverse, les tuiles dynamites peuvent être posées sur des tuiles normales. Cependant, à la fin de la manche, les tuiles Dynamites **visibles** explosent ! Toutes les tuiles qui pourraient se trouver en dessous ainsi que toutes les tuiles adjacentes (à l'exception des tuiles avec des exploitations et des filons) sont **retirées** du plateau et remises sur l'espace de négoce (Voir section Explosion)

(2C) CONSTRUIRE DES EXPLOITATIONS

Vous pouvez construire des exploitations dans la montagne ou dans la ville.

Construire une exploitation dans la montagne

Les exploitations en montagne sont posées directement sur les tuiles tunnel. On ne peut pas poser d'exploitation sur une tuile Dynamite.

(2D) DECOUVRIR DES FILONS

Les exploitations sont utilisées pour protéger les tunnels de l'action des autres joueurs ou pour collecter des pierres précieuses plus tard dans la partie. Une exploitation interrompt le chemin des autres joueurs. **Une exploitation ne peut être posée que sur le premier niveau et seulement sur une tuile qui vient d'être posée à l'instant.** Niveau 1: Les tunnels qui sont directement posés sur le plateau de jeu.



Une exploitation est installée sur la tuile tunnel fraîchement posée.

Une exploitation ne peut être posée :

- Sur les tunnels qui ont été posés plus tôt dans la partie
- Sur les tunnels de niveau 2 ou plus.

Construire une exploitation dans une cité.

Sur un espace de ville, on ne peut construire d'exploitation que s'il existe un chemin qui conduit à l'une de ses propres exploitations dans la montagne.

Note:

- Il ne peut y avoir **qu'une** exploitation par espace de cité.
- Il doit un avoir un chemin non-interrompu vers une exploitation de sa couleur dans la montagne.

Note: Une exploitation d'un autre joueur interrompt le chemin



Vert pose une tuile tunnel au niveau 1. Il possède maintenant une connexion depuis son exploitation dans la montagne jusqu'à la cité. Il peut désormais poser une exploitation dans cette cité. Si la connexion reste intacte, le joueur vert recevra des points lors du décompte des cités.

Un joueur qui a des exploitations dans les villes reçoit des points lors du décompte des Cités.

Pour chaque cité, il y a autant de points à gagner que d'espaces libres. Les exploitations en cité qui n'ont pas de connexion avec des exploitations dans les montagnes sont considérées comme des espaces libres lors du décompte. Cela peut éventuellement arriver suite à une explosion.

Un joueur peut découvrir un filon à tout moment. Il prend le filon et le pose sur n'importe quel tunnel **libre**. Ce tunnel peut également être une tuile dynamite. Un filon n'appartient à aucun joueur.

Les filons ne peuvent être posés :

- Adjacents à un espace de cité.
- Adjacents à un autre filon sur le plateau.

Celui qui place le filon place également **4 pierres précieuses** (3 pierres dans une partie à deux joueurs) **d'une unique couleur**. S'il reste moins de 4 pierres (3 à deux joueurs) d'une couleur, un joueur peut choisir de poser moins de pierres. Evidemment, le joueur fera son choix en fonction des cartes commande qu'il possède. Les pierres précieuses sont prises sur les espaces avec le moins de valeur sur l'échelle de prix.

Exemple : Si les espaces 1-4 sont vides, les pierres précieuses doivent être prises sur les espaces 5, 6, 7 et 8.



Exemple de découverte d'un filon : Sur l'image ci-contre, deux filons ont été découverts. Un troisième filon ne peut être posé à cause des points suivants :

- Pas de filon adjacent à une cité
- Pas de filon adjacent à un autre filon

Note

Un filon n'interrompt pas la connexion de tunnels. Un filon est toujours considéré comme ayant 6 sorties. Sur l'illustration, le joueur jaune possède un chemin valide qui démarre de sa station dans la montagne et traverse le filon vert jusqu'à l'exploitation dans la cité. Le joueur vert a également une connexion qui va de son exploitation jusqu'à son autre exploitation et traverse le filon bleu. Les tunnels posés sous les filons n'ont donc pas d'importance. Tant qu'il y a des pierres sur le filon, on ne prend pas en compte les tunnels qui se trouvent sous le filon. Quand la dernière pierre est enlevée, le filon est enlevé. Le Tunnel sous le filon est maintenant visible mais reste valide.

(2E) UTILISER UNE OPTION

Chaque joueur possède deux tuiles options par manche. Un joueur qui décide de jouer une option retourne la tuile option à la réserve et prend n'importe quelle tuile de l'**espace de négoce** à la place. Ce peut être une tuile tunnel, un filon, une tuile dynamite ou une exploitation. La tuile prise de cette façon doit être jouée immédiatement. Tout ce processus (Retourner l'option, prendre une tuile et l'utiliser) est considéré comme une seule action. Si un joueur tourne une option et ne prend rien sur l'espace de négoce, il reçoit trois points de victoire en échange. C'est également considéré comme une action.

(2F) COLLECTER LES PIERRES PRÉCIEUSES

Durant sa phase de jeu, un joueur ne peut collecter **qu'une seule fois**. Cette action doit être la dernière de ses 12 actions. Celui qui fait une récolte retourne sa tuile de prospection et attend que les autres joueurs aient fini toutes leurs actions. Un joueur peut récolter uniquement sur un chemin valide et non interrompu entre deux de ses exploitations. Sur ce chemin, il peut y avoir d'autres de ses exploitations et autant de filons qu'il le désire. Chaque joueur pose les pierres précieuses récoltées **faces cachées** devant lui. Il peut regarder ses pierres autant qu'il le désire mais doit éviter de les montrer aux autres joueurs.

Règles pour la collecte des pierres:

- **Le début et la fin** de la récolte doivent partir d'une exploitation du joueur et doivent se terminer à une autre exploitation de ce même joueur
- Un joueur peut passer par un même espace (tuile tunnel, filon, exploitation lui appartenant) seulement **une fois**.
- **Sur le chemin** de sa récolte, il peut y avoir autant d'exploitations et autant de filons que possible mais le chemin ne doit pas être interrompu. Exemple : Exploitation – Filon – Filon – Exploitation – Exploitation – Filon – Exploitation.
- **Par filon**, on ne peut récolter **qu'une seule pierre précieuse** mais en tout, pour le tour de récolte, autant de pierres que l'on veut.
- Seul les **chemins des tuiles** sont valides, pas les chemins imprimés sur le plateau de jeu.

Enlever les filons vides

Si la dernière pierre d'un filon est récoltée, on enlève immédiatement le filon et on le remet dans l'espace de négoce. Le chemin du tunnel visible sous le filon est maintenant à nouveau valide.



Exemple de Récolte

Vert commence dans son exploitation sur la cité de droite. Il récolte d'abord une pierre rouge, puis une verte, puis encore une verte, puis une rouge, puis une bleue et termine par une pierre verte. (1) Son tour se termine dans la ville du dessous. (2) **Bleu** récolte une pierre bleue et une pierre verte. **Jaune** ne peut pas récolter de pierre.

(3A) DECOMPTE DES VILLES

Après la phase collecte, les villes sont décomptées. Le joueur qui possède une exploitation dans une cité avec un chemin qui conduit à une de ses exploitations dans la montagne gagne des points. Il reçoit autant de points que d'emplacements libres dans la cité. Les exploitations qui n'ont pas de chemins valides vers une exploitation en montagne sont considérées comme des espaces libres.

Selon l'exemple ci-dessus. Jaune, Bleu et Vert possèdent une exploitation dans cette cité. Deux espaces sont libres. Jaune ne reçoit pas de point car il n'a pas de connexion vers la montagne. Bleu et vert reçoivent trois points.

On fait le décompte des cinq cités en suivant ces règles.

(3B) EXPLOSION

(tuiles dynamites)

Après le décompte des villes, toutes les tuiles dynamites visibles explosent et sont retirées du plateau de jeu. Les tuiles suivantes sont également enlevées :

- Toutes les tuiles **sous** la tuile dynamite,
- Toutes les tuiles **adjacentes** à la tuile dynamite (enlever la tuile supérieure). Notez que ces tuiles n'explosent que si elles ne possèdent pas d'exploitation ni de pierre précieuse.

Exemple: sur l'illustration ci-contre, les tuiles dynamites et les tuiles grises sont enlevées. (A)



Les tuiles enlevées sont remises **sur l'espace de de négoce**.

Si sous une tuile voisine enlevée, il y a une dynamite, cette dynamite explose également et produit une réaction identique. Ce qui peut donc conduire à de nombreuses réactions en chaîne.

(4) VENTE DES PIERRES PRÉCIEUSES

Le tour de vente commence quand tous les joueurs ont prospecté.

D'abord, on organise **une vente des couleurs** puis une **vente des cartes commande**.

Si un joueur a encore des pierres précieuses après ces tours de vente, il peut les garder pour les vendre à la manche suivante ou pour les vendre à la fin lors de la **vente finale**.

(4A) VENTE DES COULEURS

D'abord on vend les pierres précieuses d'une couleur, puis les pierres d'une autre couleur et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les couleurs aient pu être vendues. Le joueur avec la carte Séquence la plus petite commence. Il peut enchérir ou passer. Ensuite c'est au joueur avec la seconde plus petite carte Séquence de jouer. Il peut également enchérir ou passer, etc. Celui qui gagne l'enchère peut vendre et **doit montrer une pierre** de la couleur correspondante. Le plus haut prix de vente/d'enchère est celui indiqué par le plus haut prix visible sur l'échelle de prix de la couleur correspondante. Sur l'exemple ci-contre, le plus haut prix visible est « 8 ». En général, les joueurs commencent avec le plus haut prix. Si un joueur définit un prix, le suivant peut seulement proposer un prix **plus bas ou passer**. Un seul joueur pourra vendre par couleur. C'est le joueur avec l'enchère la moins élevée. Il pourra vendre une ou plusieurs pierres de cette couleur au prix qu'il a proposé.

Exemple 1: Voir illustration.

Le premier joueur passe. Le joueur 2 montre une pierre jaune et propose « 8 ». Tous les autres joueurs passent. Le joueur 2 montre deux pierres jaunes supplémentaires qu'il peut également vendre à « 8 ». Il pose **ces trois pierres** sur les espaces 8, 7 et 6 de l'échelle de prix. En échange, il reçoit 24 points et bouge son marqueur de score du nombre d'espaces correspondant.

Exemple 2: Le premier joueur propose « 8 », le joueur 2 propose « 6 », le joueur 3 passe et le joueur 4 propose « 5 ». Les joueurs 1 et 2 passent. Le joueur 4 a trois pierres jaunes. Il n'en vend qu'une pour « 5 » car il veut garder les autres pour vendre des cartes commande.



N'oubliez pas qu'un seul joueur peut vendre des pierres pour chaque couleur. Quand personne ne propose d'enchères pour une couleur, personne ne vend de pierres de cette couleur pour ce tour.

(4B) VENTE DES CARTES COMMANDE

Le joueur qui possède la carte de séquence la plus petite commence. Il vend les cartes commande qu'il est capable de remplir. Cette vente est optionnelle, les joueurs ne sont pas obligés de remplir leurs contrats de commande. Ensuite c'est au tour du joueur avec la deuxième plus petite carte séquence et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu la possibilité de vendre.



Le joueur qui vend une carte de commande pose ses pierres précieuses sur le plus haut niveau libre de l'échelle de prix et gagne autant de points de victoire qu'indiqué sur la carte (sur l'image ci-contre « 22 »). La carte est retirée du jeu. Les commandes qui ne sont pas remplies restent sur la table devant les joueurs.

NOUVELLE MANCHE

Les cartes séquence sont redéposées sur le Plateau de jeu. **Cinq nouvelles cartes commande** sont piochées et placées face visible à côté de la pioche.

La prochaine manche recommence avec **l'enchère pour les cartes séquence**. Le joueur qui avait la plus petite carte séquence à la manche précédente commence.

Après l'enchère, les joueurs reprennent les 12 tuiles d'action puis choisissent leurs cartes de commande.

Les trois manches du jeu suivent la même mise en place.

FIN DE LA PARTIE

A la fin de la troisième manche, on effectue les trois actions suivantes avant de mettre un terme à la partie :

- {1} Le décompte des cités** est effectué une fois de plus (les cités seront donc décomptées 4 fois)
- {2} Les commandes non remplies** sont décomptées. Les joueurs perdent autant de points qu'indiqué au bas de la carte.
- {3} La vente finale** : tous les joueurs vendent les pierres précieuses encore en leur possession.

Les règles pour cette vente finale sont les suivantes :

- Chaque joueur montre toutes les pierres précieuses qu'il lui reste.
- Celui qui est en **dernière position** sur la piste de score peut vendre l'une de ses pierres. Il choisit la pierre et la pose sur le plus haut emplacement disponible sur l'échelle de prix. Il déplace son marqueur de la valeur gagnée. Le joueur qui est maintenant en dernière position fait de même. Ce peut-être le même joueur. Si plusieurs joueurs sont à égalité en dernière position, c'est le joueur avec la carte Séquence la plus basse qui commence.
- Quand le joueur en dernière position n'a plus de pierre précieuse à vendre, c'est le prochain joueur sur l'échelle de score qui continue. La vente finale se termine quand tous les joueurs ont vendu toutes leurs pierres précieuses.

Le jeu se termine après la vente finale. Le joueur qui est le plus loin sur la piste de score l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec la plus petite carte séquence l'emporte.

EXEMPLES

Les coups de deux joueurs pour la première manche, puis le décompte des cités et une explosion.



Début de partie



Le joueur bleu réalise 4 actions au total. (Ici, les actions 1 et 2):

1. Action: Il pose un tunnel sur le plateau de jeu

2. Action: Il pose un filon sur le tunnel précédemment posé



Joueur Bleu : Actions 3 et 4

3. Action: il pose un tunnel à côté du filon

4. Action: il construit une exploitation sur le tunnel posé à l'instant.



Le joueur rouge ne réalise que deux actions

1. Action: il pose un tunnel à côté du filon

2. Action: il construit une exploitation sur ce tunnel.



Bleu ne réalise qu'une action

1. il construit une exploitation sur un espace de cité.



Le joueur rouge accomplit trois actions

1. Action: il construit une exploitation sur un espace de la cité.

2. Action: il pose une dynamite au dessus d'une tuile tunnel.

3. Action: il pose un tunnel à côté d'une autre tuile tunnel.



Le joueur bleu réalise 4 actions

1. Action: Il pose un tunnel à côté d'un autre tunnel.
2. Action: Il pose un tunnel à côté d'un autre tunnel
3. Action: il utilise une tuile d'option, prend une tuile tunnel de la réserve et le pose à côté du filon.
4. Action: il construit une exploitation sur un tunnel

Centre :
Filon déjà présent au départ.



Le joueur Rouge réalise 4 actions:

1. Action: il pose un tunnel à côté du filon
2. Action: il utilise une option, prend un tunnel et le pose à côté du filon jaune.
3. Action: il consruit une exploitation sur le tunnel qu'il vient juste de poser.
4. Action: il pose un autre tunnel.



Le joueur Rouge réalise une action

Il découvre un filon



Le joueur rouge réalise 2 actions

Il continue car bleu a déjà fait ses douze actions.

1. Action: il utilise une option, prend un filon et le pose sur un tunnel.
2. Action: Il collecte et reçoit 4 pierres précieuses : 1 jaune, 1 bleue, 1 rouge et une verte



Le joueur bleu réalise 3 actions Le joueur Rouge réalise 4 actions:

1. Action: il utilise une option, prend un filon et la pose sur un tunnel.
2. Action: il pose une tuile dynamite sur le filon
3. Action: Il collecte et reçoit trois pierres précieuses : 1 jaune, 1 bleue et une verte.



Décompte des Cités et explosion

Décompte des cités : Bleu et rouge reçoivent trois points

Explosion : Après le décompte, les tuiles dynamites explosent : c'est-à-dire, toutes les tuiles sous la dynamite et toutes les tuiles tunnel adjacentes (sans exploitation). Dans notre exemple, il y a 4 tuiles (deux dynamites et deux tunnels)

DESCRIPTION D'UNE MANCHE

1. Enchère pour les cartes séquence –

Prendre 12 tuiles d'action:

4 tunnels, 1 dynamite, 1 filon, 3 exploitations, 2 options, 1 tuile de collecte.

Selection des cartes de commande

2. Construction (selon l'ordre des cartes sequence): En tout 12 actions, 1 à 4 actions par phase. Une action est :

Poser 1 tunnel- ou une tuile dynamite (**adjacente** à une autre tuile ou directement sur une autre tuile tunnel) – connexion obligatoire avec un autre tunnel.

Etablir 1 exploitation sur le dernier tunnel posé (au niveau 1) ou sur un espace de cité (connecté à une exploitation déjà présente dans la montagne)

Découvrir 1 filon (sur une tuile tunnel), ne doit pas être à côté d'un espace de cité ni à côté d'un autre filon. Sur le filon, placer 4 (ou 3) pierres précieuses.

Utiliser une option: Prendre une tuile dans l'espace de négoce et jouer immédiatement l'action choisie **ou** gagner trois points de victoire.

Prospecter: Collecte sur tous les filons entre deux de ses exploitations personnelles– entre ces deux exploitations, il peut y avoir un nombre quelconque de ses propres exploitations et de filons. On collecte 1 pierre précieuse par filon. On ne peut passer par un même espace (tunnel, filon ou exploitation) qu'une seule fois ! Les exploitations des autres joueurs font obstacle.

3. Décompte des cités:

Chaque exploitation connectée rapporte autant de points qu'il y a d'espaces libres dans la cité.

Explosion: Enlever les tuiles dynamites visibles, les tuiles qui se trouvent sous la dynamite ainsi que les tuiles adjacentes. Poser toutes ces tuiles sur l'espace de négoce.

4. Vente des pierres précieuses:

Vente des couleurs : Enchère pour chaque couleur séparément. Un seul joueur peut vendre des pierres pour chaque couleur.

5. Cartes de commande :

Vente des cartes de commande. Les pierres précieuses sont posées sur l'échelle de prix. Bouger son pion de victoire en fonction des points gagnés.

Manche : Les 4 sections ci-dessus constituent une manche.

Fin du jeu: Après 3 manches, **décompte des cités, commandes non remplies et vente finale.**

CAVUM

Een strategisch spel van
Wolfgang Kramer en Michael Kiesling
voor 2 tot 4 spelers van 12 jaar en ouder

INHOUD

- 1 spelbord
- 4 spelerborden met daarop een korte regelsamenvatting
- 4 telstenen in vier kleuren
- 54 edelstenen in zes kleuren
- 44 kubusvormige (mijn)stations in vier kleuren
- 62 tunneltegels (17 met zes uitgangen, 19 met vier uitgangen, 14 met drie uitgangen en 12 met twee uitgangen)
- 12 dynamiettegels (tunneltegels met een rode cirkel: 3 met zes uitgangen, 3 met vier uitgangen, 3 met drie uitgangen en 3 met twee uitgangen)
- 18 adertegels
- 8 koopopties (2 per speler)
- 4 delftegels (1 per speler)
- 4 volgordekaarten (genummerd van 1 tot en met 4)
- 15 opdrachtkaarten (6 met twee edelstenen, 6 met drie edelstenen en 3 met vier edelstenen)
- 12 puntenschijfjes

HET SPELBORD

Het spelbord toont een berg met 91 **bergvelden**. Daaromheen liggen 5 **steden** met in totaal 31 oranjegekleurde **stadsvelden**. Aan de ene zijde van het bord is ruimte voor de **koophoop** en aan de andere zijde zijn vier velden voor de **volgordekaarten**. Rondom de berg liggen het **scorespoor** en 6 reeksen voor de edelstenen: elke reeks bestaat uit 9 **edelsteenvelden**.

DOEL

In een berg zijn aders met waardevolle edelstenen ontdekt, en de spelers gaan de zaak ontginnen om de stenenpracht naar de oppervlakte te krijgen! Ze graven schachten en tunnels, ontdekken nieuwe aders, en bouwen stations in de mijn en in omliggende steden om zo de gedolven juwelen te kunnen transporteren en verkopen. Voor dat laatste krijgen de spelers punten; ook stations in steden leveren wat op. De winnaar is diegene die aan het einde van het spel de meeste punten heeft vergaard.

INHOUD

HET SPEL SPELEN

De tunneltegels



2 uitgangen 3 uitgangen 4 uitgangen 6 uitgangen



adertegel koopoptie delftegel dynamiettegelt



puntenschijfje (mijn)stations

edelstenen opdrachtkaart volgordekaart telstenen

HET SPEL OPZETTEN

- Leg **het spelbord** open op tafel, en plaats op de vijf van opdruk voorziene bergvelden de overeenkomstige tunneltegels. Leg vervolgens op de tegel met zes uitgangen **een ader** en dáárop alle **negen gele edelstenen**.
- De **andere edelstenen** worden op de edelsteen-velden gelegd: elke kleur vormt zo een rij van 1 tot en met 9.
- Elke speler kiest **een kleur** en ontvangt **een telsteen** die op de '20' van het scorespoor wordt neergezet en **een spelerbord** dat hij voor zich neerlegt.
- Op **de koophoop** van het spelbord worden klaargelegd:
 - **5 adertegels;**
 - **4 tunneltegels met zes uitgangen, 3 met vier uitgangen, en 2 met drie uitgangen** (nog geen tegels met twee uitgangen!); en
 - **2 stations per speler** (in hun eigen kleur).
- De **vier volgordekaarten** (genummerd van 1 tot en met 4) komen op de overeenkomstige velden van het spelbord.
- De **opdrachtkaarten** worden geschud en als dichte stapel naast het bord gelegd. Trek 5 kaarten van deze stapel en leg ze open neer.
- De **puntenschijfjes** (met het cijfer "2") worden naast de opdrachtkaarten gelegd.
- **Het resterende speelmateriaal**—tunnels, dynamiet, stations, aders en koopopties—wordt gesorteerd en als voorraad naast het spelbord neergelegd.

Cavum wordt gespeeld in rondes. Elke ronde bestaat uit **vier fasen**:

- {1} **Speelvolgorde vaststellen, actieonderdelen en opdrachtkaarten nemen**
- {2} **Bouwen (tunnels, stations, ...), edelstenen delven**
- {3} **Steden waarderen, dynamiet laten exploderen**
- {4} **Verkoop van edelstenen, opdrachten vervullen**

Na het beëindigen van een ronde wordt het geheel gereedgemaakt voor een nieuwe ronde. Na de **derde ronde** vindt nog een slottelling van de steden plaats en worden de resterende in bezit zijnde edelstenen verkocht; hierna is het spel afgelopen. De winnaar is degene met het hoogste aantal punten.

(1A) SPEELVOLGORDE VASTSTELLEN

De spelers bieden met punten op het recht om als eerste een volgordekaart te mogen kiezen. Zo'n kaart geeft niet alleen aan wanneer een speler gedurende deze ronde aan de beurt is (waarbij de speler met het laagste cijfer begint), maar ook welke dynamiettegelt hij deze ronde ter beschikking krijgt.



een volgordekaart

De jongste speler doet een openingsbod van **0 of meer**. Z'n linkerbuur moet nu het bod verhogen of passen. Het is niet toegestaan meer punten te bieden dan men bezit. De veiling eindigt wanneer alle spelers op één na hebben gepast. Deze 'betaalt' het uitgebrachte bod in punten (dit mag ook 0 zijn!) door met zijn telsteen het juiste aantal velden terug te gaan op het scorespoor, waarna hij een volgordekaart uitkiest en voor zich neerlegt. De linkerbuur van de veilingwinnaar begint een nieuwe veiling die op de hierboven beschreven manier verloopt. Dit gaat zo door tot alle spelers **één** volgordekaart hebben; resterende kaarten blijven op het spelbord liggen.

(1B) AANVULLEN VAN ACTIEONDERDELEN

Elke speler neemt 12 onderdelen uit de voorraad naast het bord en legt ze open op de overeenkomstige plek van zijn eigen spelerbord:

- **4 tunneltegels** (telkens 1 van elk van de vier soorten);
- **1 adertegel;**
- **3 stations;**
- **2 koopopties;**

- 1 **delftegel**; en
- 1 **dynamiettegel** die bij zijn volgordekaart hoort.

(1C) OPDRACHTKAARTEN NEMEN

Een opdrachtkaart toont welke edelstenen een speler moet delven én afgeven om de opdracht te vervullen. Wie daarin slaagt, krijgt net zoveel punten als aangegeven op de kaart. Maar let op, want niet-gevulde opdrachtkaarten leveren in de loop van het spel strafpunten op!

De speler met de volgordekaart met het laagste nummer neemt een opdrachtkaart uit de rij of past. Indien hij past, doet hij voor het oppakken van de opdrachtkaarten in deze fase niet meer mee. Daarna is de speler met de volgordekaart met het op één na laagste nummer aan de beurt: ook hij neemt een open opdrachtkaart of past. Nadat de speler met het hoogste volgordenummer zijn beslissing heeft gemaakt, is de speler met het laagste nummer weer aan de beurt, vooropgesteld dat hij niet heeft gepast. Dit gaat zo door tot alle spelers hebben gepast, of dat alle kaarten zijn weggenomen. Spelers zijn nooit verplicht een opdrachtkaart te nemen. Opdrachtkaarten worden open voor de spelers neergelegd en blijven daar liggen tot ze zijn gevuld, of tot het spel is afgelopen.

Hebben alle spelers gepast maar liggen er nog opdrachtkaarten open, dan worden die voorzien van een puntenschijfje. Dit geeft aan dat als in de volgende ronde een speler zo'n kaart oppakt, hij meteen 2 punten ontvangt die op het scorespoor worden bijgeteld. Blijft een kaart met schijfje opnieuw liggen, komt er nog een schijfje bij, zodat het oppakken van die kaart in de laatste ronde in totaal 4 punten oplevert. Puntenschijfjes gaan na gebruik terug naar de voorraad.

(2) BOUWEN EN EDELSTENEN DELVEN

Elke speler heeft aan het begin van deze fase de beschikking over in totaal 9 tegels en 3 stations. Het uitspelen van één van deze onderdelen telt als **1 actie**, waarmee iedere speler in totaal dus **12 acties** ter beschikking staan. Alle acties moeten in deze fase worden uitgevoerd; er vrijwillig afstand van doen of ze opsparen tot een volgende ronde is niet mogelijk.



De speelstukken van de gele speler

Degene die aan de beurt is (hetgeen wordt bepaald door de volgordekaarten), **moet minimaal 1 en maximaal 4 acties uitvoeren**. De speler mag zelf beslissen welke acties hij kiest en in welke volgorde hij ze uitvoert, met één enkele uitzondering: **het uitspelen van de delftegel is altijd de twaalfde en dus laatste actie**.

Het uitspelen van tegels en stations gebeurt in op-eenvolgende beurten. Degene met de laagst genummerde volgordekaart begint met zijn acties, waarna degene met de op één na laagst genummerde kaart volgt, enzovoort. Omdat de spelers in hun beurt een verschillend aantal acties kunnen uitvoeren, is het normaal dat een speler die klaar is met zijn acties—ze alle twaalf heeft uitgevoerd—zijn beurt voorbij moet laten gaan totdat de andere spelers ook klaar zijn.

(2A) EEN TUNNELTEGEL UITSPELEN

Een speler die een van zijn tunneltegels uitspeelt, kan kiezen uit een aantal mogelijkheden die hieronder worden toegelicht. Bij al deze mogelijkheden geldt de volgende basisregel: **tenminste één tunnel moet doorlopen**, overige tunnels mogen worden geblokkeerd of onderbroken. Uit hoeveel tegels de doorgevoerde tunnel bestaat doet niet ter zake; het is ook niet belangrijk of die tunnel in verbinding staat met een stad.

Tunneltegels kunnen worden gelegd:

- naast een tegel die zich al op het spelbord bevindt; of
- op een tunnel- of dynamiettegel die zich al op het spelbord bevindt.

a1} De nieuwe tegel wordt naast een andere tunnel- of dynamiettegel gelegd.



Deze tegel mag zo **niet** worden aangelegd omdat geen enkele tunnel doorloopt.

Deze tegel mag zo worden aangelegd omdat tenminste één tunnel doorloopt.



Deze tegel mag zo worden aangelegd omdat tenminste één tunnel doorloopt.

a2} De nieuwe tegel wordt naast een ader gelegd.

Aders gedragen zich als tunneltegels met zes uitgangen en volgen de normale plaatsingsregels met één uitzondering: loopt

de doorgevoerde tunnel uitsluitend en alleen via de ader, kan de nieuwe tegel alleen worden aangelegd als er een andere tunnel naar de ader voert. Met andere woorden, anders moeten vanuit een tunnel bereikbaar zijn voor er tunnels vandaan kunnen gaan.



De tunnel-tegel mag zo niet worden aangelegd omdat er nog geen tunnel naar de ader toeloopt.



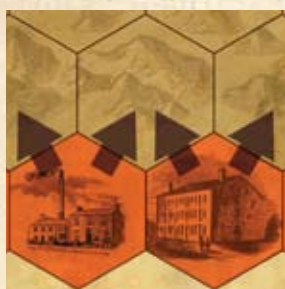
De tunneltegel mag zo worden aangelegd omdat tenminste één tunnel doorloopt. Tegelijkertijd ontstaat er een verbinding met de ader.



Nu mag de tunneltegel zo worden aangelegd: de doorgevoerde tunnel loopt alleen via de ader, maar deze is bereikbaar via een andere tunnel.

a3) De nieuwe tegel wordt naast een stadsveld gelegd.

Een stadsveld beschikt over net zoveel uitgangen als bergvelden waar het aan grenst; er zijn geen verbindingen tussen stadsvelden onderling. Een tunneltegel mag altijd naast een stadsveld worden gelegd, maar als de doorgevoerde tunnel uitsluitend en alleen via een stadsveld loopt, **moet** op de laatste een **eigen** station staan.



- bergveld
- uitgang naar een bergveld
- stadsveld



Alleen Blauw kan **vanuit** dit stadsveld een tunnel laten doorlopen.



Blauw heeft de nieuwe tegel juist aangelegd.



Blauw heeft de nieuwe tegel niet juist aangelegd: er is geen tunnel die vanuit 'zijn' stadsveld doorloopt.

b) De nieuwe tegel wordt op een andere tunnel- of dynamiettegel gelegd.

Dit kan alleen als de nieuwe tegel willekeurig meer uitgangen heeft dan het oude exemplaar; een gelijk aantal is niet voldoende. Op een tegel met 6 uitgangen kan dus geen andere tegel worden gelegd. Tegels met stations of aders kunnen niet worden bedekt. Ook in deze situatie geldt dat tenminste één tunnel moet doorlopen; dit hoeft echter niet een reeds bestaande tunnel te zijn.



Meerdere tunneltegels mogen op elkaar liggen, maar de spelers mogen niet naar de bedekte tegels kijken.

(2B) EEN DYNAMIETTEGEL UITSPIELLEN

Dynamiettegels, herkenbaar aan de **rode** cirkel, gedragen zich gelijk aan de hierboven beschreven tunneltegels: tenminste één tunnel moet doorlopen, bij stapelen moet het aantal uitgangen toenemen, enzovoort. Dynamiettegels mogen op andere dynamiettegels worden gelegd.

Maar pas op! Dynamiettegels die aan het einde van deze fase zichtbaar zijn, zullen ontploffen. Dat betekent dat de dynamiettegel, alle tegels die daaronder liggen en alle zichtbare aangrenzende tegels met uitzondering van die met stations of aders van het bord zullen worden verwijderd en op de overeenkomstige plekken van de kooploop zullen worden gelegd. (Zie verder onder het kopje 'Dynamiet laten exploderen'.)

(2C) STATIONS BOUWEN

Een speler die een station uitspeelt, kan kiezen uit een aantal mogelijkheden. Hij kan het station in de berg of in de steden neerzetten, maar kan het indien hij niet wil of niet kan bouwen ook in de kooploop leggen. Ongeacht de keuze die hij maakt, telt het uitspelen van een enkel station als 1 actie.

Een mijnstation bouwen

Mijnstations worden gebruikt om tunnels te beschermen tegen andere spelers: een geplaatst station onderbreekt voor de andere spelers een tunnelroute door de berg. Ook zijn mijnstations nodig om later in deze fase edelstenen te kunnen delven.

Om een station in de berg te bouwen wordt een stationsblokje op een bestaande en **in de voorlaatste actie geplaatste** tunneltegel gelegd. Stations kunnen niet worden neergezet op tegels die in nóg eerdere acties of zelfs speelronden op het bord kwamen. **De tunneltegel moet bovendien direct op het spelbord liggen**, een station bouwen op de bovenste van meerdere op elkaar gestapelde tegels is niet mogelijk. Verder kan een station ook niet op een dynamiettegel worden neergezet.



Een station wordt op een zojuist neergelegde tunneltegel neergezet.

Een station in een stad bouwen

Stations in steden zijn belangrijk voor het transporteren van gedolven edelstenen naar de oppervlakte. Ze leveren later in de speelronde ook punten op: net zoveel als er lege velden in een stad zijn. Een stadsveld met een station dat nog niet of niet meer (door een explosie, zie hieronder) met een mijnstation is verbonden telt als leeg veld!



Groen legt eerst een tunneltegel aan (1) en bezit nu een ononderbroken verbinding tussen zijn mijnstation en een stadsveld. Hij kan nu als vervolgactie een station op dit veld neerzetten (2). Als deze verbinding nog bestaat op het moment dat de steden worden gewaardeerd, zal Groen voor het stadstation punten ontvangen.

Op een stadsveld kan **alleen dan** een station worden neergezet als er op dat moment een ononderbroken route tussen dit station en een mijnstation van dezelfde speler bestaat. **Stations van andere spelers onderbreken een route, anders niet.** Op elk stadsveld kan slechts één station worden neergezet.

(2D) EEN NIEUWE ADER ONTDEKKEN

Een speler kan op elk moment een nieuwe ader met edelstenen ontdekken. Hij neemt een adertegel en legt die op een willekeurige vrije tunnel- of dynamiettegel, maar **niet direct naast** een stadsveld

of een andere ader. Eenmaal in het spel gebracht behoren aders aan niemand toe.

Degene die een nieuwe ader 'ontdekt', legt ook meteen **vier edelstenen** (in een spel met 2 spelers **drie** exemplaren) van één kleur op de adertegel. De kleur van de edelstenen is vrij, maar het wordt aangeraden om de edelsteenkleuren op de opdrachtkaarten als leidraad te gebruiken. De edelstenen worden van de edelsteenvelden met de laagste nummers in de overeenkomstige kleur genomen. Liggen daar minder dan vier (of drie) edelstenen, neemt de speler wat er nog resteert.

Voorbeeld Als in een spel met 4 spelers de velden 1 tot en met 4 leeg zijn, worden de edelstenen van de velden 5 tot en met 8 genomen.

Kan of wil een speler in deze fase geen nieuwe ader ontdekken, dan is hij verplicht zijn adertegel in de koophoop te leggen; deze handeling telt ook als 1 actie.



Voorbeeld In de afbeelding zijn 2 aders ontdekt. Een derde is op het moment niet mogelijk omdat a) een ader niet naast een stadsveld mag worden geplaatst en b) een ader niet naast een andere ader mag liggen.

Een ader waarop nog edelstenen liggen onderbreekt **nooit** een route door de tunnels, en heeft altijd 6 uitgangen ongeacht het aantal uitgangen van de tegels die **onder** de ader liggen. Een ader mag worden betreden als er een weg naartoe voert, en kan worden verlaten als er een weg vandaan gaat. Zo heeft Geel in de afbeelding bijvoorbeeld een ononderbroken route van zijn mijnstation naar zijn station in de stad omdat de groene ader die route niet blokkeert; Groen kan over de blauwe ader zijn twee stations met elkaar verbinden. Zodra echter de laatste edelsteen van de ader wordt gedolven, is die ader uitgeput en wordt ze **direct** van het speelveld genomen en in de koophoop gelegd. Op dat moment wordt de onderliggende tunnel- of dynamiettegel weer zichtbaar die dan ook meteen van kracht is!

(2E) EEN OPTIE UITOEFENEN

Elke speler heeft twee opties die hij in deze fase kan uitoefenen. Als een speler daarvoor kiest, legt hij de optietegel terug in de voorraad naast het bord en neemt een **willekeurig object** uit de koop hoop (tunneltegel, dynamiettegel, ader of een eigen station) en zet dat **meteen** volgens de geldende regels in. Dit hele proces van omdraaien, pakken en uitspelen is 1 actie.

Een optie kan ook worden uitgespeeld **zonder** een object uit de koop hoop te nemen. De speler krijgt hiervoor meteen 3 punten die hij bijtelt op het score spoor. Ook dit is 1 actie.

(2F) EDELSTENEN DELVEN

In deze fase kan een speler slechts **één keer** edelstenen delven, en zoals reeds aangegeven **moet** dit zijn twaalfde en dus laatste actie zijn. Wie edelstenen delft, legt zijn delftegel terug in de voorraad en slaat tot aan het einde van deze fase al zijn beurten over totdat alle spelers ook klaar zijn met hun acties.

Een speler mag **alleen dan** delven als er een ononderbroken route tussen minimaal twee van zijn eigen stations bestaat; daartussen mogen zich willekeurig veel eigen stations en aderen bevinden.

Het delven gebeurt aan de hand van de volgende regels:

- Het delven begint op een eigen station en eindigt op een eigen station, maar die twee **moeten** verschillend zijn; het type station (mijn of stad) doet hierbij niet terzake.
- Ongeacht het soort of de bebouwing mag elke tegel **hooguit één keer** worden aangedaan.
- De route door de berg mag **nergens** worden onderbroken door stations van andere spelers, velden zonder tegels en afgesloten tunnels.
- De route **moet** over neergelegde tegels lopen; indien zichtbaar worden de voorgedrukte afbeeldingen op het bord genegeerd.
- Is er een keus tussen meerdere volledig van elkaar gescheiden routes kan de speler maar via **één route** delven.
- Per gepasseerde ader wordt **1 edelsteen** gedolven, die de speler dicht voor zich neerlegt. Er is geen limiet aan het totale aantal edelstenen dat zo kan worden verzameld. Verzamelde edelstenen mogen altijd door de speler zelf worden bekeken, maar hij mag ze niet aan de andere spelers laten zien.
- **Als een ader is uitgeput, wordt de tegel direct van het speelveld genomen en in de koop hoop gelegd. Op dat punt geeft nu de onderliggende tegel de route(s) door de berg aan!**



Voorbeeld Groen begint bij zijn meest rechtse station (1) en delft dan achtereenvolgens een rode, een groene, nog een groene, een rode, een blauwe en tenslotte nog een groene edelsteen om te eindigen bij het station in de onderste stad (2). **Blauw** begint bij zijn enige mijnstation en delft achtereenvolgens een blauwe en een groene edelsteen om te eindigen bij zijn enige stadsstation. **Geel** kan niets delven omdat er geen ononderbroken route tussen zijn enige twee stations bestaat.

(3A) STEDEN WAARDEREN

Aansluitend aan het delven van edelstenen door de laatste speler worden nu de steden zelf een voor een gewaar-deerd. Hierbij is van belang of een station in de stad een ononderbroken verbinding met een **willekeurig mijnstation in dezelfde kleur** heeft. Is er sprake van zo'n verbinding, geldt dat veld in de stad als **bezet**, anders is het **leeg**, ook al staat er wellicht een blokje op. Een veld is vanzelfsprekend ook leeg als het écht leeg is. In een stad is elk station op een bezet veld evenveel punten waard als het aantal lege velden; de eigenaars van die stations verzetten hun telstenen overeenkomstig op het score spoor.

Voorbeeld Zie de bovenstaande afbeelding. In de stad onder de berg hebben Geel, Groen en Blauw elk 1 station. **Twee** velden in de stad zijn om te beginnen al leeg. Echter, Geels station heeft geen ononderbroken aansluiting met een mijnstation in die kleur, zodat dat veld ook als 'leeg' wordt beschouwd. Groen en Blauw krijgen zodoende elk **drie** punten: 2 punten voor de lege velden en 1 punt voor het veld van Geel.

(3B) DYNAMIET LATEN EXPLODEREN

Na het waarderen van de steden wordt **al het zichtbare dynamiet** tot ontploffing gebracht. Dat heeft tot gevolg dat de dynamiettegel zelf, alle tegels die eronder liggen, en alle **zichtbare** aangrenzende tegels van het bord worden verwijderd en op de koop hoop worden gelegd. Tegels met stations en edelstenen zijn bestand tegen de klap en blijven

dus op hun plek liggen. Naast elkaar liggende dynamiettegels vernietigen elkaar niet, maar komen wel ná elkaar tot ontploffing waardoor een veld dat aan meerdere dynamiettegels grenst ook meerdere keren wordt getroffen!



Voorbeeld Alleen de dynamiettegel (bovenste A), alles wat daaronder ligt, en de aangrenzende tunneltegels met een A, worden van het spelbord verwijderd. De aders en stations blijven op hun plek liggen. Let erop dat eventuele tegels onder de aangrenzende tunneltegels met een A blijven liggen!

Indien onder een verwijderde tegel een nieuwe dynamiettegel zichtbaar wordt, **komt die ook tot ontploffing!** Dit kan tot een kettingreactie van explosies leiden die pas ophoudt als er geen dynamiettegels meer zichtbaar zijn. Spelers mogen zoals reeds gezegd niet kijken naar bedekte tegels om zo bijvoorbeeld een ontploffing beter te kunnen voorbereiden.

(4) VERKOOP VAN EDELSTENEN

Nadat de stofwolken van de explosies een beetje zijn opgetrokken, worden de gedolven edelstenen verkocht alnaargelang hun kleur, en worden aansluitend de opdrachten vervuld. Spelers die nadien nog edelstenen overhebben bewaren die voor de volgende speelronde, of het einde van het spel als de **slotverkoop** plaatsvindt.

(4A) VERKOOP OP EDELSTEENKLEUR

De verkoop van edelstenen wordt kleur na kleur afgehandeld. Begonnen wordt met de gele edelstenen waarna de overige kleuren kloksgewijs volgens hun positie rond de berg volgen. De prijs waartegen de edelstenen in een bepaalde kleur worden verkocht wordt door middel van een 'veiling' vastgesteld. De speler die in deze veiling het **laagste bod** uitbrengt, mag **één of meerdere edelstenen** tegen die prijs

verkopen; hij ontvangt dan net zoveel punten als zijn edelstenen waard zijn. **Alleen deze speler** mag in deze kleur verkopen, de andere spelers krijgen niets en moeten wachten tot een volgende speelronde.

Een veiling wordt geopend door de speler met de laagste volgordekaart: hij brengt een bod uit of hij past. Het openingsbod is **altijd** het hoogste nog zichtbare getal van de edelsteenvelden in de overeenkomstige kleur. In de afbeelding hieronder zou het openingsbod dus 8 bedragen. Daarna mag de speler met de op één na laagste volgordekaart een bod uitbrengen of passen: dat bod moet **lager** zijn dan het huidige, met een minimum van **1**: het laagste getal van de edelsteenvelden. Dit gaat zo door tot er nog één speler over is: hij mag tegen de vastgestelde prijs verkopen. Bij verkoop worden de openliggende edelsteenvelden van hoog naar laag opgevuld. (**Let op:** verwar de nummers op die velden niet met de prijs van de edelstenen!)

Spelers mogen aan meerdere veilingen meedoen, maar zoals beschreven kan per veiling slechts één van hen daadwerkelijk verkopen. Passen alle spelers voor een bepaalde kleur, vindt er in die kleur deze ronde geen verkoop plaats.

Elke speler die een bod uitbrengt, **moet** eenmalig een edelsteen in de juiste kleur open voor zich neerleggen ten teken dat hij ook daadwerkelijk kán verkopen. Slaagt een speler er niet in om te verkopen, neemt hij deze steen vanzelfsprekend weer op handen.



Voorbeeld 1 Zie de afbeelding. De eerste speler past. Speler 2 biedt 8 en laat een gele edelsteen zien. Alle andere spelers passen. Speler 2 mag nu edelstenen verkopen tegen een prijs van 8 per steen: hij produceert nog eens twee gele exemplaren en legt ze op de velden 8, 7 en 6. Hij ontvangt $3 \times 8 =$ **24 punten** die hij bijtelt op het scorespoor.

Voorbeeld 2 Zie de afbeelding. De eerste speler biedt nu 8 (en laat een gele edelsteen zien). Speler 2 biedt 6. Speler 3 past, en speler 4 biedt 5. Nu passen achtereenvolgens speler 1 en 2. Alhoewel speler 4 drie gele edelstenen heeft, verkoopt hij er slechts één omdat hij nog edelstenen over moet houden voor zijn opdrachtkaarten. Hij legt die ene steen op veld 8 en telt $1 \times 5 =$ **5 punten** bij op het scorespoor.

(4B) VERVULLEN VAN DE OPDRACHTKAARTEN

De speler met de laagste volgordekaart vervult nu net zoveel opdrachten als hij wil of kan. Hij legt de op de opdrachtkaart aangegeven edelstenen terug op de hoogstgenummerde edelsteenvelden en ontvangt punten gelijk aan het getal op de opdrachtkaart (in de afbeelding zijn dat dus **22 punten**). Daarna wordt de opdrachtkaart uit het spel genomen. Nu is de speler met de op één na laagste volgordekaart aan de beurt, enzovoort.



Opdrachtkaarten die een speler om wat voor reden dan ook niet vervult, blijven voor hem liggen. Deze kaarten leveren pas aan het einde van het spel strafpunten op.

VOORBEREIDING VOOR EEN NIEUWE SPELRONDE

De volgordekaarten worden weer op hun plek op het spelbord gelegd.

Vijf nieuwe opdrachtkaarten worden van de stapel getrokken en open neergelegd naast eventueel resterende exemplaren uit een vorige ronde.

De eerste fase van de volgende ronde begint met de veiling van de volgordekaarten en het nemen van actieonderdelen en opdrachtkaarten. De startspeler voor de veiling is degene die in de vorige ronde de laagst genummerde volgordekaart had; het bieden gaat dan als gebruikelijk kloksgewijs verder.

Na drie rondes, die elk op dezelfde manier verlopen, begint de slotronde en is Cavum bijna ten einde.

EINDE VAN HET SPEL

Cavum eindigt na de derde ronde. Nu vinden achtereenvolgens nog een **extra waardering van de steden**, een **controle op niet-vervulde opdrachtkaarten** en een **slotverkoop** plaats.

{1} Extra waardering van de steden

De waardering van de steden verloopt op de manier zoals beschreven onder het kopje Steden waarderen. (Let op: het dynamiet kan voor veranderingen hebben gezorgd!)

{2} Controle op niet-vervulde opdrachtkaarten

Voor elke opdrachtkaart die niet is vervuld, moeten de spelers net zoveel punten betalen als het op de kaarten aangegeven aantal. De telstenen worden overeenkomstig verzet.

{3} Slotverkoop

Aan de slotverkoop doen alle spelers mee die nog edelstenen hebben. Zij draaien die allemaal om en vervolgens mag de speler die op het scorespoor **achteraan staat** één van zijn edelstenen uitkiezen en die tegen de waarde van het hoogstgenummerde open veld in die kleur verkopen. Hij legt de edelsteen op dat veld en telt een overeenkomstig aantal punten bij op het scorespoor. (Let op: de prijs van de edelstenen is nu wél gelijk aan het getal op de edelsteenvelden!) De speler die nú op het scorespoor achteraan staat—dat kan dezelfde speler zijn!—mag een edelsteen naar keus verkopen. Is er sprake van een gelijkstand op het scorespoor, gaat de speler met de lagere volgordekaart voor. Dit gaat net zolang door tot alle edelstenen zijn verkocht.

De winnaar van Cavum is degene die het hoogste aantal punten heeft behaald. Bij een gelijkstand wint degene met de laagste speelvolgordekaart!

AANWIJZING

Cavum komt pas tot z'n recht bij de volledige speelduur van drie rondes, maar om Cavum te leren is het raadzaam om het spel over slechts twee spelrondes te laten gaan voordat het einde wordt ingezet (zie hierboven). Beheerst men het verkorte spel naar tevredenheid, kan ook de derde ronde worden gespeeld.

UITGEBREID VOORBEELD

Het voorbeeld toont de zetten van de eerste ronde tot en met de explosiefase in een spel tussen twee spelers.



Startopstelling aan het begin van het spel.



Blauw is aan de beurt en voert 4 acties uit.

Actie 1: tunneltegel aanleggen

Actie 2: ader op deze tegel plaatsen—met twee spelers 3 edelstenen (en geen 4) daar weer op leggen



(vervolg)

Actie 3: tunneltegel aan de ader aanleggen — de ader is te bereiken via een andere tunnel, dus mag vanuit de ader verder worden getunneld

Actie 4: station op deze tunneltegel bouwen



Rood is aan de beurt en voert 2 acties uit.

Actie 1: tunneltegel aan de ader aanleggen

Actie 2: station op deze tunneltegel bouwen



Blauw is aan de beurt en voert 1 actie uit.

Actie 1: station op het stadsveld neerzetten



Rood is aan de beurt en voert 3 acties uit.

Actie 1: station op het stadsveld neerzetten

Actie 2: dynamietegel aanleggen—ook uitgangen van aders mogen worden geblokkeerd zolang een andere tunnel maar wordt doorgevoerd

Actie 3: tunneltegel aanleggen



Blauw is aan de beurt en voert 4 acties uit.

Actie 1: tunneltegel aanleggen

Actie 2: tunneltegel aanleggen

Actie 3: met koopoptie tunneltegel aanleggen aan de ader—Blauw had zijn vier tunneltegels gebruikt en moet een koopoptie inzetten om in deze fase nog tegels te kunnen neerleggen

Actie 4: station op deze tunneltegel bouwen

Midden van het speelveld, hoort bij startopstelling



Rood is aan de beurt en voert 1 actie uit.

Actie 1: adertegel op deze tegel plaatsen



Blauw is aan de beurt en voert 3 acties uit.

Actie 1: met een koopoptie een adertegel plaatsen

Actie 2: dynamietegel aanleggen

Actie 3: **delven** volgens de aangegeven lijn; Blauw krijgt achtereenvolgens 1 gele, 1 blauwe en 1 groene edelsteen



Rood is opnieuw (!) aan de beurt en voert 2 acties uit.

Actie 1: met een koopoptie een adertegel plaatsen

Actie 2: **delven** volgens de aangegeven lijn; Rood krijgt achtereenvolgens 1 gele, 1 blauwe, 1 rode en 1 groene edelsteen



Rood is aan de beurt en voert 4 acties uit.

Actie 1: tunneltegel aanleggen aan de ader

Actie 2: met een koopoptie een tunneltegel aanleggen aan de ader

Actie 3: station op deze tunneltegel bouwen

Actie 4: tunneltegel aanleggen



Stad waardereren en dynamiet laten ontploffen.

Nadat beide spelers hebben gedolven, is de actiefase ten einde en kunnen de steden worden gewaardeerd. Beide stadstations staan in ononderbroken verbinding met een mijnstation in dezelfde kleur, dus zijn de velden in de stad waar die stations op staan 'bezet'. Rood en Blauw krijgen beiden 3 punten.

Vervolgens komt het dynamiet tot ontploffing: alle dynamietegels en wat daar pal onder ligt wordt van het spelbord verwijderd, en van alle aangrenzende velden wordt de bovenste tegel verwijderd mits daar geen ader of station op rust (= alle tegels met e). Merk op dat door de explosie Blauws stadstation nu geen verbinding met een eigen mijnstation meer heeft en dat bij een waardering van dezelfde stad Rood nu 4 punten zou hebben gekregen tegen Blauw 0!

VERKORTE SPELREGELS

SPELVERLOOP

Het spel gaat over 3 ronden; elke ronde bestaat uit 4 fasen. Na afloop van de derde ronde vinden achtereenvolgens plaats: extra stedenwaardering, controle op niet-vervulde opdrachten, en slotverkoop. De winnaar is degene met de meeste punten; bij gelijkstand wint de laagste speelvolgordekaart.

1. Speelvolgordekaarten veilen

12 spelonderdelen nemen:

4 tunnel-, 1 dynamiet-, 1 ader- en 1 delftegel(s), 3 stations, 2 koopopties.

Opdrachtkaart nemen of passen.

2. Per beurt 1 tot 4 van onderstaande acties

uitvoeren tot het totaal van 12 is bereikt, volgorde is vrij:

1 tunnel- of dynamietegel óf neerleggen aan een andere tegel óf op een tunnel- of dynamietegel mits het aantal uitgangen toeneemt óf aan een eigen stadsveld. Altijd minimaal 1 tunnelgang voortzetten.

1 station bouwen op óf de voorafgaand geplaatste tunneltegel die op het spelbord (laagste niveau) ligt óf een stadsveld mits mits verbonden met een eigen mijnstation.

1 edelsteenader ontdekken op een tunneltegel, niet naast een stadsveld of een andere edelsteenader. 3 (2 spelers) of 4 edelstenen daarop leggen.

1 koopoptie inzetten: óf 3 punten krijgen, óf 1 onderdeel uit de koophoop nemen en meteen inzetten.

Edelstenen delven: altijd de 12e actie. Via een doorgaande weg tussen twee eigen maar verschillende stations van alle gepasseerde adertegels 1 edelsteen afnemen. Elke tegel mag maar één keer worden betreden; vreemde stations zijn hindernissen.

3. Elke stad afzonderlijk waarderen: elk station met een verbinding naar een eigen mijnstation is net zoveel punten waard als het aantal lege velden in de stad. Een onaangesloten station is een leeg veld.

Dynamiet tot ontploffing brengen: de dynamietegel, alle tegels daaronder, en alle zichtbare aangrenzende tegels mits geen station of ader van het bord verwijderen en in de koophoop leggen.

4. Edelstenen verkopen, te beginnen bij geel. Door middel van een veiling bepalen wie tegen welke prijs verkoopt.

Opdrachtkaarten uitvoeren door het afleggen van de aangegeven edelstenen en daarvoor punten verdienen. Niet vervulde opdrachten leveren in de laatste ronde het op de kaarten aangegeven aantal strafpunten op.

Authors: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Design: Mike Doyle

QWG Games: Arno Quispel

www.qwggames.nl

QWG wishes to thank: Maarten de Jong - Alf Seegert - Frank Quispel - Stephan Alomene.

The authors thank all playtesters, especially Uschi Kramer, Ina Kiesling, Michael Schramm and the persons of his game seminars, Steffen Klotz, the game club university Stuttgart, Reinhard and Regina Kramer and the game club Stuttgarter Kronisten.

Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Grafische Gestaltung: Mike Doyle

QWG Games: Arno Quispel

www.qwggames.nl

QWG dankt: Maarten de Jong - Alf Seegert - Frank Quispel - Stephan Alomene.

Die Autoren danken allen Testspielern, insbesondere Uschi Kramer, Ina Kiesling, Steffen Klotz, Reinhard und Regina Kramer, Michael Schramm und den Personen seiner Spielseminare, dem Spieleclub Uni Stuttgart, und dem Spieleclub Stuttgarter Kronisten.

Auteurs: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Design: Mike Doyle

QWG Games: Arno Quispel

www.qwggames.nl

Remerciements: Maarten de Jong - Alf Seegert - Frank Quispel - Stephan Alomene.

Les auteurs remercient tous les testeurs, plus particulièrement Uschi Kramer, Ina Kiesling, Michael Schramm mais aussi toutes les personnes du séminaire de jeu, Steffen Klotz, le club de jeu de l'Université de Stuttgart, Regina Kramer et également le club de jeu Stuttgarter Kronisten.

Auteurs: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Design: Mike Doyle

QWG Games: Arno Quispel

www.qwggames.nl

QWG bedankt: Maarten de Jong - Alf Seegert - Frank Quispel - Stephan Alomene.

De auteurs danken alle playtesters, speciaal Uschi Kramer, Ina Kiesling, Michael Schramm en de deelnemers aan zijn game seminars, Steffen Klotz, de spellenclub university Stuttgart, Reinhard en Regina Kramer en de spellenclub Stuttgarter Kronisten.

© Kramer-Kiesling, QWG Games, 2008

