

ERWEITERUNGS-REGELN

Siehe Tabelle 1 für die empfohlenen Spielmodi und den jeweiligen Spielaufbau.

Tabelle 1: Empfohlene Spielmodi und Spielaufbau für die Erweiterungen

	Typus	Kurzes Spiel	Standardspiel	Ausführliches Spiel
Kompetitiv, Team, Solo & Kooperativ		Ja	Ja	Ja
Rote Höhlenkarte	Erweiterung	Individuell	Individuell	Standard
Fraktionsfähigkeiten	Erweiterung	-	Optional	Optional
Magnetische Partikelwolke	Erweiterung	Gelb (1 Karte)	Gelb-Orange (1-3 Karte)	Gelb-Orange-Rot (1-6 Karte)
Mini-Erweiterungen	Erweiterung	-	Optional	Optional

Rote Höhlenkarten [24 Höhlenkarten, 1 roter Würfel]

Das Deck der roten Höhlenkarten wird dem Spiel, wie im Regelheft beschrieben, hinzugefügt.

Fraktionsfähigkeiten [5 Fraktionskarten, 2 Spezialfähigkeiten-Karte, 28 Würfel]

Fraktionsfähigkeiten sind einzigartige Fähigkeiten, die die Spieler freischalten können. Es gibt zwei Arten von Fähigkeiten:

1. Fähigkeiten, die einmal eingesetzt werden können (weiß) und
2. Fähigkeiten, die permanent aktiv sind (schwarz).

Die Fraktionsfähigkeiten können in dem Moment aktiviert werden, in dem der Spieler alle auf der Karte angegebenen Upgrade-Symbole gesammelt hat (es können mehrere Fähigkeiten mit derselben Upgrade-Karte aktiviert werden). Um eine Fähigkeit zu aktivieren, markiere sie mit einem Würfel (rot = einmalige Fähigkeit, grün = permanente Fähigkeit) und teile den anderen Spielern mit, welche Fähigkeit Du nun nutzen möchtest. Permanente Fähigkeiten können auch wieder deaktiviert werden, wenn der Spieler nicht mehr über die erforderlichen Upgrade-Symbole verfügt. Für jede aktivierte Fähigkeit erhält der Spieler 1 Ruhmespunkt.

Magnetische Partikelwolke [6 Höhlenkarten]

Partikelwolken bestehen aus metallischem Gestein, Schrott und anderen kleinen Teilen, die durch in der Höhle vorhandene magnetische Kräfte zusammengehalten werden. Die Spieler können hindurchfliegen, erleiden dabei aber Schaden. Die Magnetische Partikelwolke-Karten können zu Spielbeginn in die Höhlenkarten-Stapel der entsprechenden Farbe eingemischt werden. Eine solche Karte wird mindestens 2 Karten vor dem am weitesten vorn liegenden Spieler platziert (es muss also mindestens eine Höhle zwischen ihm und der Wolke liegen), und zwar zwischen zwei Höhlenkarten. Wird eine Rakete auf die Partikelwolke abgefeuert, öffnet sich in ihr ein sicherer Durchgang. Das Abfeuern einer Rakete auf eine Partikelwolke läuft genauso wie das Feuern auf eine Höhlenkarte ab. Eine Partikelwolke wird zerstört und aus dem Spiel genommen, wenn sie Schaden erleidet, der gleich oder höher ihres Schadenswertes ist.

Mini-Erweiterungen [3 Erweiterungen, jede mit 4 Höhlenkarten, 2 Erkundungskarten, 1 kleinen & 1 großen Bestien-Karte]

Der Flying Nathus, Acid Ooze oder das Flying Ice Skeleton (=“Bestien“) kommen ins Spiel:

1. Gleich, nachdem die Höhle geschlossen wurde oder
 2. Indem die kleine Bestien-Karte in den Höhlenkarten-Stapel gemischt wird.
- Kommt eine Bestie ins Spiel, wird die große Bestien-Karte an den Höhlenausgang gelegt, während der Startspieler die jeweilige kleine Bestien-Karte vor sich auslegt. In jeder Runde, vor seinem eigenen Zug, wirft der Startspieler einen gelben Würfel, um die Bestie auf den Höhleneingang zuzubewegen. Zeigt das Wurfresultat alles außer einer 5, bewegt sich die Bestie 1 Höhlenkarte auf den Höhleneingang zu. Bei einer gewürfelten 5 bewegt sie sich über 2 Höhlenkarten. Bewegt sich die Bestie durch eine Höhle, greift sie alle Spieler, egal auf welcher Seite der Höhle sie sich befinden, in ihrer Reichweite an. Die Spieler müssen erst diesen Angriff abhandeln, bevor der Startspieler mit seinem Zug beginnen kann. Erreicht die Bestie den Eingang, wendet sie und bewegt sich wieder auf den Höhlenausgang zu, dies wiederholt sich immer wieder.
- Während ihres Zuges können die Spieler Raketen auf Teile der Bestie abfeuern, um sie zu schwächen – dies funktioniert genau wie das Feuern auf Höhlenkarten. Bewegt sich ein Spieler auf eine Höhlenkarte, die in Reichweite der Bestie liegt, muss er erst die Bestie abhandeln, bevor er die Höhle abhandelt. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Bestie erfolgreich abhandelt, erhält er Ruhmespunkte - genau, wie bei den Höhlenkarten.

