

## REGELS UITBREIDING

Zie tabel 1 voor de aanbevolen speltypen en de startopstelling voor de uitbreidingen.

**Tabel 1:** Aanbevolen speltypen en de startopstelling voor uitbreidingen

	Type	Kort spel	Standaard spel	Lang spel
Competitief, team, solo & coöperatief		Ja	Ja	Ja
Rode grotkaarten	Uitbreiding	Zelf samenstellen	Zelf samenstellen	Standaard
Facties	Uitbreiding	-	Optioneel	Optioneel
Magnetische deeltjeswolken	Uitbreiding	Geel (1 kaart)	Geel-Oranje (1-3 kaarten)	Geel-Oranje-Rood (1-6 kaarten)
Mini uitbreidingen	Uitbreiding	-	Optioneel	Optioneel

### **Rode grotkaarten** [24 grotkaarten, 1 rode dobbelsteen]

Voeg de rode grotkaarten toe aan het spel zoals beschreven in de startopstelling van de handleiding.

### **Facties** [5 factiekaarten, 2 kaarten met speciale vaardigheden, 28 blokjes]

Factie vaardigheden zijn unieke vaardigheden die spelers kunnen verzamelen. Er zijn twee typen vaardigheden: 1) vaardigheden die maar 1 keer kunnen worden gebruikt (wit) en 2) vaardigheden die permanent kunnen worden gebruikt (zwart).

Factie vaardigheden kunnen worden geactiveerd op het moment dat een speler de benodigde upgrade symbolen verzameld die staan vermeld op de factiekaart (je kunt meerdere vaardigheden verzamelen met dezelfde upgrade kaart).

Als je een vaardigheid wilt activeren, kondig je dit aan bij de andere spelers en markeer je de vaardigheid met een blokje (rood = eenmalig gebruik; groen is permanent gebruik). Permanente vaardigheden kun je kwijtraken als je de benodigde upgrade symbolen verliest.

Een fiche kan worden gebruikt om een reservering te maken in de grotwinkel. Plaats het fiche op een specifieke upgrade kaart in de grotwinkel. Die upgrade kaart kan niet worden verwijderd tijdens het vernieuwen van de grotwinkel of worden gekocht door een andere speler, behalve de speler die de reservering heeft gemaakt.

Voor elke vaardigheid die je verzameld krijgt een speler 1 reputatie punt.

### **Magnetische deeltjeswolken** [6 grotkaarten]

Deeltjeswolken bevatten metalen stenen, afval en kleine andere deeltjes van constructies, die worden samengebonden door een magnetische kracht. Vliegtuigen kunnen door deze wolken vliegen, maar raken beschadigd door de deeltjes. Kaarten met magnetische deeltjeswolken kunnen worden gemixt door de stapel met grotkaarten met dezelfde kleur. Plaats een magnetische deeltjeswolk tussen twee grotkaarten op minimaal 2 grot kaarten vanaf de voorste speler in de grot (d.w.z., er moet in ieder geval 1 grot liggen tussen de voorste speler en een deeltjeswolk).

Door een raket op de deeltjeswolk te schieten verzwakt de speler de deeltjeswolk. Het schieten van een raket op de deeltjeswolk is gelijk aan het schieten van een raket op een grotkaart. Verwijder een deeltjeswolk uit het spel als de deeltjeswolk evenveel of meer schade krijgt dan zijn waarde.

**Mini uitbreidingen** [3 uitbreidingen met elk: 4 grotkaarten, 2 exploratie kaarten, 1 kleine- & 1 grote monsterkaart]

De 'Flying Nathus', 'Acid Ooze' of 'Flying Ice Skeleton' (= monsters) kunnen op twee manieren in het spel komen:

- 1) als de grot wordt gesloten of
- 2) als de kleine monsterkaart wordt getrokken.

Spelers overleggen bij het opzetten van het spel welke variant gespeeld wordt. Bij de tweede variant wordt de kleine monsterkaart tijdens het opzetten van het spel in de stapel met grotkaarten gemixt.

Als een monster in het spel komt dan wordt de grote monsterkaart bij de uitgang geplaatst, tussen de grotkaarten. De startspeler plaatst de bijbehorende kleine monsterkaart voor zich.

Om het monster te verplaatsen richting de ingang rolt de startspeler elke ronde (voor zijn beurt) een gele dobbelsteen. Als de gele dobbelsteen landt op een nul, twee, drie of vier, beweeg het monster zich 1 grotkaart richting de ingang. Als de gele dobbelsteen landt op een vijf, beweeg het monster zich 2 grotkaarten richting de ingang. Als het monster de ingang bereikt draait hij om en beweegt zich richting de uitgang, en zo voort.

Op het moment dat het monster zich door de grot beweegt wordt elke speler aan beide kanten van de grot binnen zijn bereik aangevallen. Spelers moeten eerst de aanval van het monster afslaan, voordat de spelers kunnen beginnen met hun beurt. Om het monster te verzwakken kunnen spelers tijdens hun beurt raketten afvuren op delen van het monster, zoals ze ook raketten kunnen vuren op grotkaarten. Als een speler op een grotkaart komt die zich binnen het bereik van een monster bevindt, moet de speler eerst een aanval van het monster afslaan voordat ze de uitdaging van de grot moeten afhandelen.

Elke keer dat een speler succesvol een aanval van het monster afslaat verdient hij reputatie punten op een vergelijkbare manier als bij grotkaarten.

Grotkaarten van mini uitbreidingen (of andere typen) kunnen in het dek met grotkaarten worden geschud. Grotkaarten met een groene of blauwe rand zijn van een vergelijkbare moeilijkheidsgraad als grotkaarten met een oranje rand.

