

Caverna

Автор гри: Уве Розенберг

Печерні Фермери

«Каверна» — це стратегічна гра для 1–7 гравців віком від 12 років і старше. Тривалість партії оцінюється від 30 хвилин до кількох годин, залежно від кількості гравців.

Порада від автора:

Незважаючи на те, що в «Каверну» можуть одночасно грати сім гравців, з метою економії часу ми рекомендуємо для першої партії грати не більше ніж у п'ятьох.



КОРОТКО ПРО ГРУ

Ви та ваші друзі граєте за кілька сімей працьовитих гномів, що оселилися в усамітнених гірських печерах. Ви будете добувати руду й рубіни й поступово перетворювати кам'яні зали в житлові і робочі приміщення. З руди ви будете кувати зброю, необхідну для походів – джерела пригод та корисних трофеїв. Рубіни ж — це цінний і універсальний товар, який можна буде в будь-який час обміняти на інші товари або плитки місцевості. Щоб прогодувати сім'ї, ви будете досліджувати навколишні землі, валити дерева, займатися землеробством і скотарством.

В кінці гри перемагає найуспішніший гном.

КОМПОНЕНТИ ГРИ

Дерев'яні та акрилові компоненти

- 20 світло-коричневих фішок собак
- 35 білих фішок овець
- 30 сірих фішок віслюків
- 30 чорних фішок диких кабанів
- 30 коричневих фішок корів
- 45 коричневих фішок дерева
- 25 сірих фішок каменів



- 45 чорних (акрилових) фішок руди
- 20 червоних (акрилових) фішок рубінів
- 40 жовтих фішок злаків
- 35 помаранчевих фішок овочів
- 1 жовта фішка першого гравця
- По 3 стайні семи кольорів
- По 5 дисків гномів семи кольорів



16 планшетів

- 7 великих планшетів господарства (ліс ліворуч, гора праворуч)
- 1 маленьке базове поле з трьома початковими комірками дій та комірками раундів від 1 до 3
- 1 велике базове поле з комірками раундів від 4 до 12



- 1 двостороннє базове поле з початковими комірками дій: для 1-3 гравців з однієї сторони та для 4-7 гравців з іншої
- 1 велике додаткове поле (з додатковими комірками дій для 5 гравців з однієї сторони і для 6-7 гравців з іншої)
- 1 невелике додаткове поле (з додатковими комірками дій для 3 гравців з однієї сторони та для 7 гравців з іншої)
- 4 довгі планшети облаштування (для викладання плиток облаштування каверн)

Картонні компоненти

- 20 золотих номіналів «1»
- 24 золотих номіналів «2»
- 5 золотих номіналів «10»
- 1 жетон додаткового гнома
- 88 жетонів їжі
- 7 жетонів врожаю



- 52 жетони зброї (1 силою «1», 1 силою «2», по 4 силою від «3» до «13» і 6 силою «14»)
- 8 жетонів множення на 4 (з іншої сторони: жетони жебрацтва «-3 золоті»)
- 8 жетонів товарів (8 овець, 8 віслюків, 8 диких кабанів, 8 корів, 10 дерева, 10 каменів, 10 руди, 5 рубінів)
- 2 жетони множення кількості тварин на 8»



Плитки облаштування і плитки місцевості

- 17 однакових плиток «Житло»
- 47 інших унікальних плиток облаштування
- 8 одиночних плиток тунелів (з іншої сторони каверна)
- 16 одиночних плиток рубінової шахти (з іншої сторони поле)
- 16 одиночних плиток луків (з іншої сторони маленьке пасовище)

- 24 подвійні плити з рудною шахтою/глибоким тунелем (з іншої сторони: велике пасовище)
- 40 подвійних плиток з каверною/тунелем (з іншої сторони: каверна/каверна)
- 40 подвійних плиток з лугом/полем (з іншої сторони: мале пасовище/поле)



29 карт

- 1 карта умов збору врожаю
- 12 карт дій з комірками дій для раундів 1–12
- 7 пам'яток про рубіни і збір врожаю



- 7 пам'яток про здобич з походів (з силою зброї «1 – 8» з однієї сторони та «9 – 14» з іншої)
- 2 карти гнома для одиночної гри та гри вдвох

Додатково

- Блокнот для підрахунку балів
- Пакетики для зберігання компонентів

- Буклет з правилами гри на 24 сторінки
- Додаток до правил на 8 сторінок з детальною інформацією про походи, плити облаштування та комірці дій

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Спочатку розглянемо правила гри для 2 – 7 гравців.

Про правила одиночної гри розповімо на останній сторінці буклету.

Особиста ігрова зона

Кожен гравець отримує планшет господарства, обирає для себе колір і бере 3 стайні і 5 гномів цього кольору.

2 з 5 гномів помістіть у «Передпокої» планшета господарства. 3 гноми, що залишилися і 3 стайні покладіть поруч з планшетом господарства в особистий запас гравця.

(Зайві планшети та фішки стаєнь і гномів покладіть в коробку для гри, вони не знадобляться.)

Кожен гравець отримує по пам'ятці кожного виду.

Випадковим чином визначте хто почне гру і вручіть цій людині **фішку першого гравця**.

Перший гравець і його сусід ліворуч отримують по 1 їжі, третій гравець отримує 2 їжі, а кожен наступний по 3 їжі.



Перші 2 представники вашої родини гномів селяться у «Передпокої» їхньої печери.

← Стайні

У вашому особистому запасі знаходяться стайні і диски гномів. Радимо ставити стайні на гномів, щоб випадково не взяти їх завчасно.



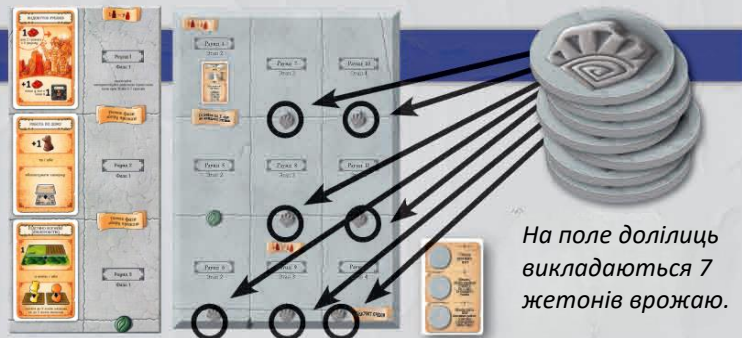
За годинниковою стрілкою

Перший гравець 2-й гравець 3-й гравець 4-й гравець 5-й гравець 6-й гравець 7-й гравець

Гравці отримують різну кількість їжі залежно від черговості ходу.

Поля з комірками дій

Покладіть поруч 2 односторонніх базових поля з комірками раундів 1 – 3 та 4 – 12. Перемішайте 7 жетонів врожаю і розкладіть їх по комірках раундів 6 – 12 (по одному жетону в кожен комір) долілиць (сірою руною доверху). Покладіть поруч з полями карту умов збирання врожаю.



На поле долілиць викладаються 7 жетонів врожаю.

2
ГРАВЦІ

Якщо ви граєте вдвох, приберіть один із жетонів врожаю із зеленим листком. Потім розкладіть решту 6 жетонів по комірках раундів 6 - 12, але пропустіть комірку 9-го раунду.

Покладіть третє базове поле ліворуч від двох перших потрібною стороною догори. Вибір сторони залежить від кількості гравців (одна сторона використовується в партіях на 1 – 3 гравці, інша – в партіях на 4 – 7 гравців).

В грі передбачені також додаткові поля.

- В партії на 5 – 7 учасників потрібне ще велике додаткове поле. Покладіть його потрібною стороною догори (одна сторона для 5 гравців, інша – для 6 та 7).
- В партії на 3 або 7 учасників потрібне ще маленьке додаткове поле.

Додаткові поля розміщуються ліворуч від базових.





Покладіть планшети облаштування поруч з полями дій.

Праворуч - приклад розкладки для гри втрьох. При такій кількості учасників вам потрібне маленьке додаткове поле дій. Планшети облаштування розміщуються в довільному порядку.



Планшети та плитки облаштування

Планшети облаштування двосторонні: одна сторона використовується у пробній партії, інша - у повній партії. У повній партії задіюється більше плиток облаштування. (Якщо ви граєте пробну партію, покладіть всі невикористані плитки облаштування назад до коробки.)

Розкладіть плитки облаштування по відповідних комірках планшетів облаштування. В грі 17 плиток «Житло», але для зручності ви можете викласти лише декілька таких плиток і помістити решту поруч з планшетом. Ви зможете викладати їх на планшет за необхідністю.

В грі є декілька однотипних плиток «Житло» (вартістю 4 дерева і 3 каменя). Краще не кладіть на планшет облаштування всі ці плитки одночасно: частину відкладіть в сторону і додавайте за необхідністю.



Не радимо грати пробну партію складом більше 5 учасників, інакше вам може не вистачити плиток облаштування.



Кarti дій

Перемішайте 12 карт дій долілиць.

2
ГРАВЦІ

Якщо ви граєте вдвох, використовуйте лише 11 карт дій і приберіть з гри карту «Розвідка» з 4-м рівнем походу. (Викладіть на комірку 9-го раунду карту гнома. Цей раунд буде пропущений.)

Розсортуйте перемішані карти дій та складіть їх в один стос долілиць, як показано на малюнку праворуч. Не дивіться ці карти.

Перемішані та сортовані 12 карт дій. Їх можна зібрати в стос або викласти в ряд.



- 3 карти з цифрою «4» на сорочці (4-й етап гри) кладуться до низу стосу карт раундів, поверх них викладаються 3 (або 2) карти з цифрою «3» (3-й етап), а на них кладуться 2 карти з цифрою «2» (2-й етап)
- Зверху кладеться карта 4-го раунду. (Це двостороння карта «Завести дитину/Терміново завести дитину», але на даному етапі не важливо, якою стороною ви покладете її на стос.)
- І нарешті, поверх стосу кладуться карти з цифрою «1».

Плитки місцевості

Розсортуйте плитки місцевості за типом і розкладіть їх по окремих стосах. В грі по 3 типи одиночних та подвійних плиток.

Ресурси, тварини та жетони зброї

Розсортуйте решту компонентів і складіть їх окремими стосами поруч з полями дій. При бажанні, можете скласти в два окремі стоси всі фішки тварин і всі ресурси. Сортувати жетони зброї за силою не обов'язково.



В процесі гри на планшети господарства будуть викладатися одиночні та подвійні плитки. Поля та луги (пізніше поліпшуються до пасовищ) розміщуються на комірках із зображенням лісу, а каверни і тунелі (поліпшуються до шахт) викладаються на комірки із зображенням гори.

МЕТА ГРИ

Планшет господарства складається з двох частин (див. малюнок нижче): ліворуч розташований ліс, який буде вирубатися в процесі гри, праворуч - гора зі входом в печеру ваших гномів, яка на початку гри містить дві каверни. Перша з них – «Передпокій», слугує притулком для 2 гномів та 1 пари тварин. Друга поки що не зайнята, але готова до облаштування.

Перші два представники вашої сім'ї гномів мешкають у передпокої. Якщо ви забажаєте збільшити сім'ю, потрібно облаштувати додаткове житло. В цьому допоможуть плитки облаштування, про які вже йшла мова під час приготування до гри.

Один раз за раунд кожен з ваших гномів може виконати одну дію. Всі доступні комірки дій розташовані на полях. Гравці по черзі виставляють **по одному** гному на комірку одного з полів дій, поки не виставлять усіх гномів, які живуть у печерах.

Завдяки виваженому порядку дій ви зможете прогудувати сім'ю і перетворити маленьке господарство на квітучий мальовничий маєток, який принесе в кінці гри безліч переможних балів. Давайте поглянемо на планшет господарства і дізнаємось, за що нараховуються ці бали.

Каверни можуть бути облаштованими (як нижня каверна на малюнку), або незайнятими (як верхня). Каверну можна перетворити на житло (особливий тип плиток облаштування), або облаштувати в інший спосіб.



Виставляючи гнома на комірку дії, ви позбавляєте інших гравців можливості обрати цю дію, оскільки на комірці може знаходитись лише один гном. В свої печери гноми повертаються лише після того, як всі гравці розмістять всіх гномів, які живуть у печерах. У наступному раунді гноми знову займуть комірки дій.

Під час ознайомлення з правилами ви можете переглядати наступні розділи буклету, щоб краще зрозуміти загальну картину, оскільки цей розділ не призначений для пояснення правил. Все, про що тут розповідається, детально пояснено на інших сторінках буклету.



Коротко про те, чим ви займаєтесь на планшеті господарства

У процесі гри ви будете вирубувати ліс, отримуючи дерево, і прорубуватися вглиб печери, добуваючи каміння. Ці будівельні матеріали підуть на облаштування каверн, що утворилися. Звільнені від лісу «зовнішні» ділянки теж не пропадуть дарма: щоб прогудувати сім'ю, ви перетворите їх на поля та пасовища для тварин.

Рубайте ліс, щоб звільнити місце під луки та поля.

Оточуйте луки огорожею, перетворивши їх на пасовища: просто поверніть подвійну плитку з лугом/полем на зворотний бік. На огороженому лузі може знаходитися одна пара тварин.

Накопичуйте рубіни: на них можна купити одиночні плитки з полем або з лугом (ціна: 1 рубін).



Це рубіни.



Розширюйте печеру, викладаючи на гірській ділянці подвійні плитки з каверною/тунелем і з каверною/каверною.

Також печеру можна розширити купленими за рубіни одиночними плитками з тунелем (ціна: 1 рубін) і каверною (ціна: 2 рубіни). (Як ви незабаром побачите, рубіни можна витратити багато на що.)

Найперша «зовнішня» плитка кладеться на найближчу до входу в печеру лісову ділянку.

«Передпокій» – житло для перших двох гномів. Крім того, тут можна тримати одну пару тварин.

Щоб розмістити більше тварин, можна викласти на два суміжних луги плитку великого пасовища. Якщо поставити на ньому стайню, його місткість збільшиться вдвічі. Таким чином, на великому пасовищі з 1 стайнею можна тримати до 8 тварин одного виду.

Стайню можна поставити і на незайнятій (тобто не накритій плиткою) лісовій ділянці: на неї можна помістити 1 кабана.

На кавернах можна розміщувати плитку облаштування, які дають вам певні переваги в процесі або наприкінці гри.

На два суміжні тунелі можна викласти рудну шахту.

У грі 2 типи тунелів: прості та глибокі (на плитках з рудними шахтами). Рубінову шахту можна викласти на будь-який тунель, однак якщо ви викладете її на глибокий тунель, то відразу отримаєте 1 рубін.

Стайню можна побудувати і на лузі. На такій ділянці можна тримати 1 будь-яку племінну тварину.

Поля засіваються злаками та овочами, і за деякий час ви зможете зібрати врожай.

У цій таблиці показано, чим годувати сім'ю.

Зброя та походи

Досвідчені гравці в «Агріколу» можуть здивуватися появою в «Каверні» зброї. Ви куєте цю зброю з добутої гномами руди, і кількість витраченої під час кування руди визначає силу готового виробу. Надалі сила зброї буде збільшуватися на 1 після кожного нового походу. Залежно від свого рівня ваші походи приносять від 1 до 4 трофеїв. Типи трофеїв, у свою чергу, залежать від сили вашої зброї (див. пам'ятку «Здобич з походів»). Сила щойно викученої зброї не може перевищувати «8», але в результаті походів її можна збільшити до 14.



Цей гном кує найкращу зброю з можливого.



Трофеї, які можна здобути за допомогою зброї силою «1–8».

Здобич з походів	
1	після походу вся зброя +1
2	1 рудна шахта / 1 кабан
3	1 рудна шахта / 1 кабан
4	1 рудна шахта / 2 кабани
5	1 рудна шахта / 2 кабани
6	1 рудна шахта / 2 кабани
7	1 рудна шахта / 2 кабани
8	1 рудна шахта / 2 кабани

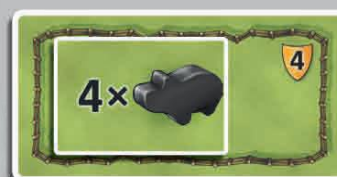
У партії з великою кількістю учасників гравці неминуче розділяться на два табори: одні зроблять ставку на силу зброї, інші оберуть мирний шлях розвитку. Звісно, «однодумці» з одного табору будуть боротися один з одним за одні й ті ж ресурси. Будьте пильними, передбачаючи дії «однодумців», і ви не програєте представникам протилежного табору.



Кількість компонентів

Єдині компоненти, кількість яких у грі обмежена (не враховуючи унікальних плиток облаштування), — це 5 гномів і 3 стайні кожного кольору. Будь-які інші компоненти вважаються нескінченними. Якщо у вас закінчився один із компонентів, використовуйте жетони множення або щось інше. 4 однакові фішки будь-якого товару можна замінити 1 фішкою, викладеною на жетон множення.

Ще в грі є жетони з 8 певними тваринами, ви можете викладати їх замість фішок на великі пасовища зі стайнями. Крім того, передбачені жетони з 10 різними будівельними матеріалами та 5 рубінами.



Тварин також можна «помножувати». На цьому пасовищі пасуться 4 кабани.

Учасник, який набрав до кінця гри найбільше переможних балів, виграє. На малюнку нижче ви побачите, за що нараховуються бали. Числа в дужках — це розрахунок балів у розглянутому прикладі.

Кожна тварина приносить 1 переможний бал. У господарстві гравця є собаки та племінні тварини: вівці, віслюки, кабани й корови. (2 + 4 + 2 + 3 + 10 = 21)

Плитки облаштування приносять стільки балів, скільки на них вказано. (2 + 2 + 2 = 6 та 3 + 3 = 6 за плитки житла, розміщені в процесі гри.)

Гравець втрачає по 2 бали за кожний вид племінної тварини, відсутній у його господарстві. (У гравця із прикладу є тварини всіх видів.)

Пасовища приносять стільки балів, скільки на них вказано.

(2 + 4 = 6)

6

Гравець витрачає по 1 балу за кожну невикористану ділянку планшета господарства. 📄

Рудні та рубінові шахти приносять стільки балів, скільки на них вказано.
(4 + 3 + 4 = 11)

Кожен овоч, рубін і золотий приносять по 1 переможному балу.

Загальна кількість злаків ді-
литься навпіл (з округленням
у більшу сторону)
незалежно від того, 
зібрані вони з полів чи ні.

Кожен гном
приносить 1
переможний бал.

Деякі плиткі облаштування приносять додаткові бали. (У гравця побудовано «Склад фуражу», який приносить 6 балів за 19 племінних тварин.) 

У розглянутому прикладі гравець набирає 80 переможних балів.

80 переможних балів —
цілком реальний результат.
Досвідчені гравці без зусиль
набирають 100 балів і більше.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Ігровий раунд

2 У грі на двох буде лише 11 раундів.

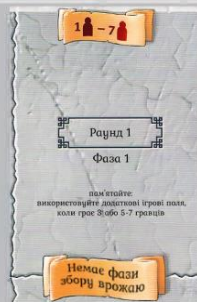
Гравцям, знайомим з «Агріколою», достатньо прочитати коричневий текст. Всі інші правила справедливі і для «Каверни», і для «Агріколи».

Коротко про структуру раунду

1. Додавання дій

На початку кожного раунду **перевертайте верхню карту дії** горілиць і кладіть її на відповідну ділянку поля дій.

Сюди ви додаєте нову дію в 1-му раунді.



2. Поповнення виробничих комірок

Кладіть **товари** із загального запасу на комірки дій, позначені символом стрілки, — такі комірки називаються виробничими.

Виробнича стрілка.



3. Робота

В порядку черги, за годинниковою стрілкою, виставляйте по **1 гному** за раз на одну з комірок дій одного з полів і відразу ж виконуйте обрану дію. Кожну ділянку дії може зайняти лише 1 гном.

Цей гном відправився кувати зброю.



4. Повернення додому

Виставивши всіх доступних гномів на комірки дій, **поверніть** гномів у їхні житла.

5. Збір врожаю



В деяких раундах цієї фази немає. Під час неї ви збираєте з полів овочі та злаки, годуєте сім'ю та розводите тварин.



1. Додавання дій

Переверніть верхню карту в стопі карт дій горілиць і покладіть її на порожню комірку раунду з найменшою доступною цифрою (*комірки раундів відмічені цифрами від «1» до «12»*).

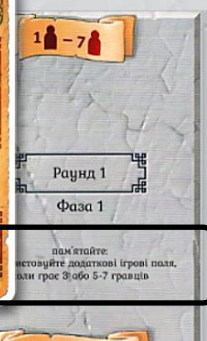
До вже наявних комірок дій додається нова. Можна поставити на неї гнома вже у фазу роботи поточного раунду.

Починаючи з 6-го раунду, окрім карти дії, ви відкриваєте ще й жетон врожаю тієї комірки раунду, на яку виклали нову дію. Відкритий жетон залишається на комірці з сірою руною.

На зворотному боці будь-якого жетона врожаю намальована сіра руна. На лицьовій стороні може бути зображений або зелений лист, або червоний знак питання.



На комірці 1-го раунду є нагадування: перевірити, чи не забули ви про додаткові поля дій.



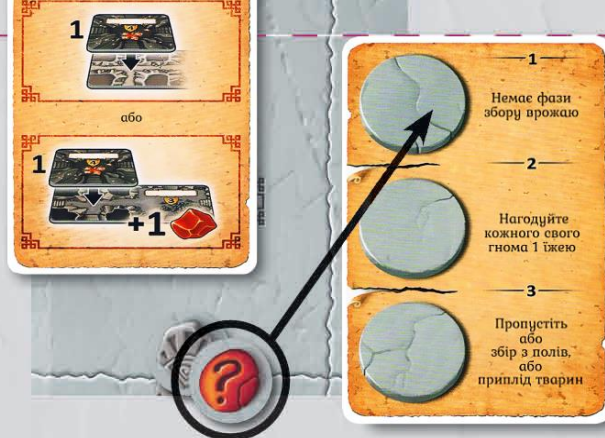
Зелений лист означає, що раунд закінчиться звичайною фазою збору врожаю (див. стор. 9).

Знак питання означає, що збір врожаю буде проходити за певних умов (див. главу «Коли раунд закінчується збором врожаю?» на стор. 10).

Приклад: Відкривається червоний знак питання. Як саме пройде збір врожаю, ви визначаєте по карті умов збору врожаю. На прикладі праворуч виконується верхня умова.



Якщо ви любите сюрпризи, радимо відкривати жетон врожаю лише в кінці раунду.



Особливі випадки додавання нової дії

У 4-му раунді в грі завжди з'являється чітко визначена карта дії — «Завести дитину». Спочатку вона кладеться стороною з «Завести дитину» горілиць, але перевертається на сторону «Терміново завести дитину», коли на 3-му етапі на планшет додається карта дії «Сімейне життя».



2 ГРАВЦІ

Якщо ви **граєте вдвох**, останній раунд 3-го етапу (9-й раунд) пропускається, оскільки карта дії «Розвідка» прибирається в коробку ще під час підготовки до гри (див. стор. 3).

У маленьких сім'ях завжди так: з часом розмови про дітей стають все наполегливішими.

2. Поповнення виробничих комірок

На багатьох комірках дій є особлива стрілка та ілюстрація, що показують, що на цих комірках щораунду з'являються та накопичуються певні товари. Такі комірки дій називаються виробничими.

Виробничі комірки поповнюються новими товарами, навіть якщо на них залишилися товари з минулих раундів. Ліворуч від стрілки вказано, які товари і в якій кількості потрібно класти на комірку щораунду (наприклад, «3 дерева»).

Виняток. Вказівка «3 (1) дерева» зі стрілкою означає, що, якщо комірка порожня, ви кладете на неї 3 дерева, а якщо на ній вже щось є, то 1 дерево. Вказівки інших комірок дій читаються аналогічним чином: «1 знак (1 овоч)» на комірці дії «Забезпечення їжею» означає, що ви викладаєте на неї 1 знак, якщо на ній нічого немає, і 1 овоч, якщо є.



Це виробнича комірка

Детальніше про поповнення виробничих комірок

- Поповнюючи виробничі комірки, ви берете вказані товари із загального запасу.
- Кількість товарів, що накопичуються на виробничій комірці, необмежена.
- Якщо у вас закінчилися якісь товари, використовуйте жетони множення або щось інше (див. стор. 5).

3. Робота



Починаючи з першого гравця і далі **за годинниковою стрілкою**, гравці роблять хід: беруть 1 гнома з печери, ставлять його на вільну комірку дії і **відразу** виконують відповідну дію. Фаза закінчується, коли **всі гноми всіх гравців** будуть розміщені на комірках дій.

У ваших гномів є пріоритет ходу: ви зобов'язані ставити їх на комірки дій у порядку збільшення сили їхньої зброї. Першими завжди виставляються беззбройні гноми (без жетона зброї на диску), за ними йдуть озброєні (з жетоном зброї).

У кожному раунді кожен комірку дії може зайняти **лише один гном**.



Будівельні матеріали — це дерево, камінь і руда.

Щоразу, отримуючи будівельні матеріали, злаки, овочі, їжу та рубіни, складайте їх у свій особистий запас, який має бути добре видно всім гравцям. Тварини, однак, не кладуться в особистий запас, а відразу виставляються на планшет господарства (докладні правила розміщення тварин наведені на стор. 20, але коротко ми вже говорили про них на стор. 5).



Детальніше про фазу роботи

- Тварин, яких ви отримуєте у фазу роботи і яких не можете або не хочете розмістити на планшеті господарства, можна одразу ж перетворити на їжу (за таблицею перетворення на планшеті господарства та на стор. 11).
- Гноми, що виставляються на комірці дій, беруться з вашої печери. Ви не можете використовувати гномів з особистого запасу (фактично вони ще не народилися, але цілком можуть — див. опис дії збільшення сім'ї на стор. 15).
- За один хід ви завжди виставляєте одного гнома.
- Ви не можете поставити гнома на комірку дії і не виконати хоча б одну із зазначених на ній дій.
- Завдяки діям збільшення сім'ї (див. стор. 15) у деяких гравців може бути більше гномів, ніж у інших. Той, у кого закінчилися гноми, пропускає всі свої наступні ходи фази роботи — ходять тільки гравці з гномами в печерах, виставляючи по одному гному за хід, як описано вище.
- Деякі комірки дій пропонують на вибір один із зазначених варіантів («або... або...»)
- А інші комірки дій дозволяють вибрати кілька варіантів («і/або», «а потім/або»).
- На двох комірках дій («Терміново завести дитину» та «Пригода») вказані первинна обов'язкова дія і вторинна необов'язкова («а потім»): щоб виконати другу дію, ви зобов'язані спочатку виконати першу.



4. Повернення додому

Заберіть своїх гномів з планшетів дій і розкладіть їхні диски на доступне житло планшета господарства.

Детальніше про повернення додому

- Не має значення, яке житло у печері займають ваші гноми.
- Кількість ваших гномів не повинна перевищувати кількість доступних житлових місць у вашій печері. У кожного втомленого гнома повинен бути свій куток для відпочинку.
- Не ставте диски гномів, що живуть у печері, один на одного, наявність у них зброї і сила цієї зброї повинні бути добре видні кожному гравцю.

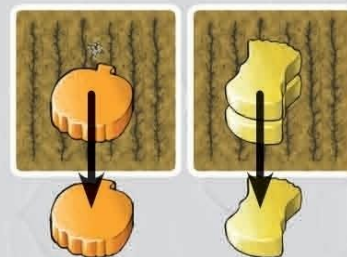


5. Збір врожаю

У фазу збору врожаю гравці годують свої сім'ї. Збір врожаю відбувається не в усіх раундах (див. «Коли раунд закінчується збором врожаю?» на стор. 10). Фаза збору врожаю складається з трьох послідовних кроків (див. пам'ятку «Збір врожаю»).

■ Крок 1. Збір з полів

Перемістіть у особистий запас по 1 овочу або 1 злаку з кожного засіяного поля планшета господарства. (На стор. 14 докладно описано процес землеробства).



■ Крок 2. Годування гномів

На цьому кроці ви годуєте своїх гномів, скидаючи по 2 їжі за кожного гнома в печері. Натомість, щоб нагодувати новонародженого гнома, що з'явився в поточному раунді завдяки дії збільшення сім'ї, потрібна всього 1 їжа. Однак, починаючи з наступного раунду, він буде з'їдати по 2 їжі. (Докладніше про збільшення сім'ї написано на стор. 15.)

Якщо у вас не вистачає їжі, ви або перетворюєте в їжу товари (по таблиці перетворення на стор. 11), або отримуєте жетони жебрацтва.

Жетони жебрацтва

Якщо ви не хочете або не можете скинути необхідну кількість їжі, щоб нагодувати всіх гномів, ви зобов'язані взяти по 1 жетону жебрацтва **за кожну недостатню їжу**. Ви не можете відмовитися від гнома, щоб не годувати його. *(Від жетонів жебрацтва не можна позбутися; в кінці гри кожен такий жетон відніме у вас 3 переможних бали.)*



■ Крок 3. Приплід тварин

Якщо у вас є **щонайменше 2 племінних тварини одного виду**, то у вашому господарстві народжується 1 нова тварина цього виду — але тільки якщо її можна розмістити на планшеті господарства. *(Ви не можете перетворювати тварин в їжу безпосередньо після народження нових тварин. Спочатку ви зобов'язані помістити новонароджену тварину на планшет господарства.)*



Детальніше про приплід тварин

- Всі новонароджені тварини з'являються в господарстві одночасно, а не по черзі.
- За один збір врожаю ви можете отримати не більше 1 нової тварини кожного виду.
- Собаки не вважаються племінними тваринами, і на кроці приплоду нові собаки не з'являються.
- Нові тварини народжуються незалежно від того, де знаходяться їхні «батьки» (вони можуть знаходитися в абсолютно різних частинах планшета господарства).

У господарстві гравця 2 кабани: один в печері та ще один зовні — у лісовій стайні. В «Передпокої» є місце ще для одного кабана. *(Докладніше про розміщення тварин див. на стор. 20.)* Таким чином, на кроці приплоду тварин у гравця з'являється порося (хоча, здавалося б, його батьки були далеко ватод один від одного...).

Коли раунд закінчується збором врожаю?

■ Раунди 1–4

У перших чотирьох раундах врожай збирається **лише один раз** — в кінці 3-го раунду. У перших двох раундах збору врожаю немає. В кінці 4-го раунду теж, але менше з тим ви зобов'язані скинути **по 1 їжі за кожного** гнома в своїй печері (включаючи новонародженого). Кроки зі збором з полів та приплодом тварин пропускаються.

■ Раунди 5–12

В загальному випадку врожай збирається в кінці кожного з цих раундів.

Однак якщо на жетоні врожаю відкривається червоний знак питання, то збір врожаю відбувається з виконанням певної умови. *(Жетони врожаю розкладаються по комірках раундів 6–12 при підготовці до гри, див. стор. 7.)* Діюча умова визначається кількістю вже відкритих знаків питання.

- Як вказано на карті умов збору врожаю, якщо в поточному раунді відкрився **перший** червоний знак питання, врожай не збирається взагалі (як в кінці 1-го та 2-го раундів).
- Якщо в поточному раунді відкрився **другий** червоний знак питання, збір врожаю обмежується скиданням **1 їжі за кожного гнома в печері**, включаючи новонароджених (як в кінці 4-го раунду).
- Якщо в поточному раунді відкрився **третій** червоний знак питання, то ви обираєте, який крок збору врожаю пропустити: збір з полів або приплід тварин (кожен гравець вирішує для себе сам, який із цих двох кроків він робити не буде; крок годування гномів не пропускається).

Щоб не забути, скільки червоних знаків питання ви вже відкрили, розміщуйте їх на карту умов збору врожаю (див. малюнок) після того, як повністю виконаєте пов'язану з ними вимогу.



Збирати врожай доведеться часто, і вашим вічно голодним гномам знадобиться багато їжі. З іншого боку, у вас буде більше овочів, злаків і тварин. Якщо ви подбаєте про забезпечення прожитку сім'ї ще на ранніх етапах, то переживати збори врожаю буде не так вже й важко.

На малюнку праворуч гравці вже відкрили один червоний знак питання. Тепер вони відкривають другий, а значить, у поточному раунді їм доведеться скинути по 1 їжі за кожного гнома.



Правила перетворення товарів в їжу

Щоб не залишати гномів голодувати, ви в будь-який момент можете перетворити товари в їжу (без обмежень). У нижньому правому кутку планшета господарства зображена таблиця перетворення, яка показує, скільки їжі ви отримаєте в обмін на кожен вид товару.

- Їжу можна купувати за золоті: просто заплатити на 1 золотий більше, ніж вам потрібно їжі. (Наприклад, 1, 2, 3 і більше їжі обійдуться вам, відповідно, в 2, 3, 4 і більше золотих. Золоті мають різний номінал: «1», «2» і «10». Ви можете розмінювати золоті в будь-який час. Кожен золотий — це 1 переможний бал в кінці гри, але ви не можете купувати їжу за переможні бали — наприклад, за бали, зазначені на рубіновій шахті або лузі.)

Так виглядають золоті.



А так виглядають переможні бали.

У їжу можна перетворювати племінних тварин, овочі і злаки.

- Кожна вівця приносить 1 їжу, кабан — 2 їжі, корова — 3 їжі. Один віслюк приносить 1 їжу, але пара віслюків — 3 їжі.
- Кожен злак приносить 1 їжу, овоч — 2 їжі.
- За 1 рубін можна купити 1 кабана або 1 овоч і негайно перетворити їх в 2 їжі (докладніше про рубіни див. на стор. 17). Таким чином, можна сказати, що 1 рубін приносить 2 їжі.
- Собаки і будівельні матеріали (дерево, камінь, руда) в їжу не перетворюються. (Так само, як і гноми, якщо у когось були сумніви.)



Таблиця перетворення на планшеті господарства показує, скільки їжі приносить кожен вид товару.

Тепер ви знаєте, як проходить раунд. Якщо повернутися на сторінки 4–6, можна помітити, що нам залишилося обговорити тільки одне: як стати найуспішнішим гномом. Давайте поговоримо про комірки дій і супутньо розберемо всі правила, що залишилися.



З цього моменту знайомі з «Агріколою» гравці можуть не шукати коричневий текст, його більше не буде. Майже все, про що буде йти мова далі, — новий матеріал.

Дії

Одні комірки дій доступні гравцям із самого початку партії, інші додаються в процесі (див. главу «Додавання дій» на стор. 7). Деякі комірки дій з'являються в грі лише за наявності певної кількості учасників (див. «Приготування до гри» на стор. 2).

Давайте докладно обговоримо комірки дій, згрупувавши їх за видом.

Тип комірки дії

Питання, які освітлюються

Сторінки

1. Комірки дій для **подвійних плиток** (тут же: пояснення дії засівання)

Як на планшеті господарства з'являються подвійні плитки?



12–14

2. Комірки дій для **збільшення сім'ї** (тут же: пояснення дії облаштування каверни)

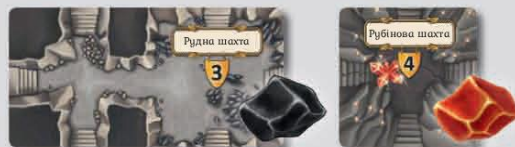
Як збільшити кількість гномів у печері?



14–16

Для чого потрібні рубінові та рудні шахти?
Як на планшеті господарства з'являються одиночні плитки?

3. Комірки дій для **товарів і шахт** (тут же: пояснення використання рубінів).



16–18

4. Комірки дій для **тварин** (тут же: пояснення дій будівництва огорож і побудови стайні, а також правила розміщення тварин).

Як розміщувати тварин на планшеті господарства?



18–20

5. Комірки дій для **зброї** (тут же: пояснення дії походів).

Навіщо потрібна зброя?



20–22

6. Перший гравець

Хто буде першим гравцем у наступному раунді?



22

7. Повторювання

Що робити, якщо потрібна комірка дії вже зайнята?



22

1. Комірки дій для подвійних плиток

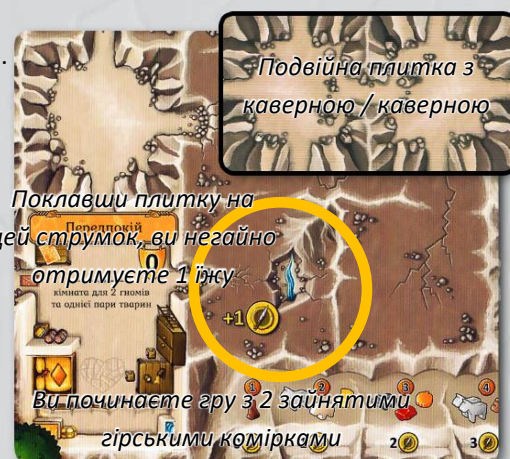
В кінці гри ви втрачаєте по 1 балу за кожну невикористану комірку планшета господарства. Невикористаною вважається комірка без плитки (або без стайні). Нижче ми поговоримо про те, як закрити плитками гору і ліс.



Комірки дій «Викопати штольню» і «Підземні роботи»

На комірках дій «Викопати штольню» та «Підземні роботи» добувається каміння. Вибравши одну з цих дій, ви забираєте всі фішки каміння з її комірки.

Крім цього, ви можете викласти подвійну плитку з каверною/тунелем на 2 суміжних незайнятих гірських комірки планшета господарства. Каверна або тунель з нової плитки зобов'язані продовжувати систему тунелів і каверн вашої печери, іншими словами, ця плитка повинна бути викладена поруч (по горизонталі або по вертикалі) з уже зайнятою гірською коміркою.



Викладаючи плитку на один із підземних струмків, ви негайно отримуєте вказану кількість їжі (1 або 2) із загального запасу.

Різниця між «Викопати штольню» та «Підземними роботами» в тому, що, виконуючи «Підземні роботи», ви самі обираєте, якою стороною викласти подвійну плитку, а здійснюючи «Викопати штольню», завжди викладаєте її стороною з каверною/тунелем догори. Сторона з каверною/каверною доступна тільки в рамках дій «Підземні роботи».

У партіях із 4–7 гравцями обмеженість застосування «Викопати штольню» компенсується швидшим видобутком каміння, ніж при «Підземних роботах».



Детальніше про дії «Викопати штольню» і «Підземні роботи»

- Якщо у вас не залишилось незайнятих гірських комірок, які межують одна з одною, ви більше не можете викладати на гору подвійні плитку. Не можна використовувати дії «Викопати штольню» і «Підземні роботи», щоб викладати одиночні плитку замість подвійних (докладніше про одиночні плитку див. у главі «Рубіни» на стор. 17 та в розділі «Здобич з походів» у додатку).
- У партіях із 5–7 учасниками в грі з'являється комірка дій «Викопати малу штольню», яка приносить 1 камінь та подвійну плитку із печерою/тунелем.
- У партії з 7 учасниками в грі з'являється комірка дій «Розширення», яка або приносить 1 камінь і подвійну плитку із печерою/тунелем, або дозволяє отримати 1 дерево і викласти подвійну плитку з лугом/полем на лісову частину планшета господарства.



Подвійна плитку з лугом і полем.

Далі ми обговоримо подвійні плитку з лугом/полем.



Комірки дій «Розчищення ділянки», «Забезпечення їжею» та «Підсічно-вогневе землеробство»



Окрім товарів, зазначених на комірках дій «Забезпечення їжею» та «Розчищення ділянки», ви отримуєте право викласти подвійну плитку з лугом/полем. Аналогічну можливість дає дія «Підсічно-вогневе землеробство».



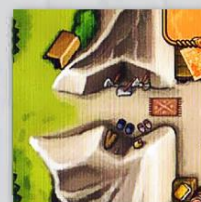
Завдяки цим коміркам дій ліс перетворюється на луки та поля.

Подвійна плитку з лугом/полем викладається на дві суміжні лісові комірки планшета господарства. Найперша плитку, що розміщується на лісовій частині планшета, завжди кладеться поруч із входом до печери (див. малюнок). Всі наступні плитку викладаються по сусідству з вже існуючими полями, луками та пасовищами (докладніше про пасовища див. в описі дії «Будівництво огорожі» на стор. 19).

Викладаючи плитку на лісову комірку із зображенням кабана, ви негайно отримуєте 1 кабана із загального запасу. Ви зобов'язані або розташувати його на планшеті господарства, або перетворити в 2 одиниці їжі (див. таблицю перетворення планшета господарства).



Викладаючи плитку на лісовий струмок, відразу ж візьміть із загального запасу 1 їжу.



Це вхід до вашої печери.

Найперша плитку з лугом і/або полем завжди кладеться біля входу в печеру. Не має значення, подвійна це плитку чи одиночна.

Детальніше про дії «Розчищення ділянки», «Забезпечення їжею» та «Підсічно-вогневе землеробство»

- На одній із двох суміжних лісових комірок, на яких ще немає плиток і на які ви збираєтеся викласти подвійну плитку з лугом/полем, може знаходитися стайня. У цьому випадку подвійна плитку підкладається під стайню так, щоб стайня опинилася на лузі (докладніше про це див. на стор. 20).
- Якщо у вас не залишилось суміжних незайнятих плитками лісових комірок, ви більше не можете викладати подвійну плитку з лугом/полем. Забороняється використовувати дії «Розчищення ділянки», «Забезпечення їжею» та «Підсічно-вогневе землеробство», щоб викладати одиночні плитку замість подвійних.
- Не обов'язково розміщувати нові поля тільки поруч із уже наявними полями, а луки — тільки поруч з луками. (Проте самі плитку все одно викладаються поруч один з одним.)

Окрім подвійних плиток, комірка дій «Розчищення ділянки» приносить дерево, «Забезпечення їжею» — їжу, злаки й овочі, а «Підсічно-вогневе землеробство» дає можливість негайно засіяти поля.



На етапі збору з полів фази збору врожаю засіяні поля приносять злаки й овочі. Поле — це можливість забезпечити сім'ю їжею на довгий час.



Так відбувається засівання полів.

Дія засівання

Дія засівання дозволяє вирощувати на ваших полях злаки та овочі. Щоб посадити злаки, візьміть 1 злак із особистого запасу і викладіть його на порожнє поле. Після цього візьміть 2 злаки із загального запасу і покладіть поверх свого посіяного злаку.

Аналогічним чином сіються й овочі. Візьміть 1 овоч із особистого запасу і викладіть його на порожнє поле, потім візьміть 1 овоч із загального запасу і покладіть його поверх свого посіяного овоча.

За одну дію можна засіяти **не більше 2 полів злаками** і **не більше 2 полів овочами**.

Детальніше про дію засівання

- Ви не можете посіяти злак або овоч, якщо у вашому особистому запасі немає хоча б однієї його фішки (можливе рішення — витратити рубіни, див. стор. 17).
- Поля, з яких зібрали весь врожай цілком, можна засіяти знову — новою дією засівання.



На полі, яке щойно засіяне злаками, лежать 3 фішки злаків, а на полі, що засіяне овочами, — 2 фішки овочів.



Дія засівання доступна на комірках дій «Підсічно-вогневе землеробство» та «Сімейне життя» (з'являється на етапі 3). Про сімейне життя гномів буде розказано в наступній главі.

2. Комірки дій для збільшення сім'ї

Дія облаштування каверни

Дія облаштування каверни доступна на комірці дії «Робота по дому».

Щоб виконати дію облаштування каверни, оберіть одну з плиток облаштування, що лежать на планшетах облаштування.

Заплатіть вартість будівництва (зазвичай це дерево і/або камінь), вказану в лівому верхньому куті вибраної плитки (одразу під назвою), і викладіть її на **незайняту** каверну своєї печери.

У кожної плитки облаштування є особлива властивість.

(Властивості всіх плиток докладно роз'яснені на стор. А3 додатка.)

Житло — особливий вид плиток облаштування: воно додає у печеру місце для нових гномів.



Житло легко відрізнити по помаранчевому фону напису з назвою.

Детальніше про дію облаштування каверни

- Можливість облаштування каверни можна отримати в результаті походу (див. «Докладний приклад кування зброї та проведення походу» на стор. 22).
- Ви не можете скористатися дією облаштування каверни, якщо у вас немає незайнятої каверни. (Каверни можна купувати за рубіни, див. стор. 17).
- Ви не можете викласти плитку облаштування на тунель, рудну і рубінову шахти або гірську комірку, на якій немає плитки каверни. (Однак ви можете викласти її на незайнятій каверній планшета господарства, з якої починаєте гру).
- Викладену плитку облаштування не можна прибрати, перемістити та накрити новою плиткою.
- Якщо не враховувати плитки «Житла» (див. малюнок на стор. 14), то кожна плитка облаштування присутня в грі в єдиному екземплярі. Кількість плиток «Житла» вважається нескінченною (якщо вони закінчаться, замініть їх будь-чим).



Дія облаштування житла

Дія облаштування житла доступна на двосторонній карті дії 4-го раунду «Завести дитину»/«Терміново завести дитину».

Щоб виконати дію облаштування житла, виберіть одну з плиток з житлом, заплатіть вказану на ній вартість будівництва і викладіть плитку на незайнятій каверні. У грі 6 різних видів житла, кожне з яких додає в печеру місце для 1 або 2 гномів.



Детальніше про дію облаштування житла

- Можливість облаштування житла можна отримати в результаті походу (див. стор. А2 додатка).
- Всі види житла докладно описані на стор. А3 додатка.



Дію облаштування житла корисно виконувати перед дією збільшення сім'ї, про яку ми зараз і поговоримо.

Дія збільшення сім'ї

Дія збільшення сім'ї доступна на картах дій «Сімейне життя» і «Завести дитину»/«Терміново завести дитину», а також на комірці дії «Приріст» (у грі з 4 учасниками і більше).

Ви не можете вибрати дію збільшення сім'ї, якщо у вашій печері немає місця для додаткового гнома (навіть новонародженому гному потрібен особистий простір).

Щоб виконати дію збільшення сім'ї, помістіть диск гнома з особистого запасу на диск гнома, яким ви обрали цю дію.



Новонароджений гном не зможе виконувати дії в поточному раунді (спочатку він повинен вирости). У фазу повернення додому він, разом з іншими гномами, переміститься в печеру, де займе доступне житло.

Лише погляньте на цього чарівного новонародженого гномика!



У печері гравця достатньо місця для чотирьох гномів, але поки в ній живуть троє.

Детальніше про дію збільшення сім'ї

- Дія збільшення сім'ї приносить гравцеві одного додаткового гнома, якого можна використовувати, починаючи з наступного раунду (коли той подорослішає). (Однак новий гном — це ще один голодний рот, див. «Збір врожаю» на стор. 9.)
- У сім'ї **не може бути більше 5 гномів**. Ви не можете обирати дію збільшення сім'ї, якщо у вас вже 5 гномів (виключення: у вас є «Додаткове житло», див. стор. АЗ додатка).
- На одній комірці дії можна виконати тільки одну дію збільшення сім'ї. Однак не забороняється вибирати кілька подібних комірок у ході одного раунду, щоб отримати відразу кілька гномів.



Дія збільшення сім'ї є на комірці дії «Приріст», що з'являється в грі з 4–7 учасниками.

«Приріст» — комірка дії, що приносить гравцеві кілька різних товарів. Давайте поговоримо про подібні комірки більш докладно.



3. Комірки дій для товарів і шахт

Комірки дій «Запаси» та «Приріст»

Комірки дій «Запаси» та «Приріст» доступні гравцям із самого початку.

Вони приносять 1 дерево, 1 камінь, 1 руду, 1 їжу та 2 золоті. Комірка дії «Приріст», що з'являється в партіях з 4–7 учасниками, дозволяє виконати дію збільшення сім'ї (див. минулу главу).

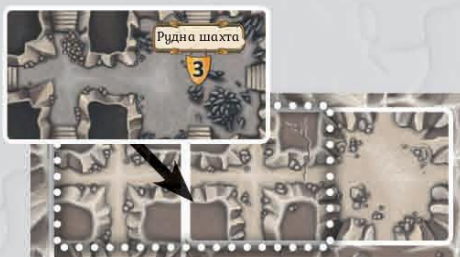


Комірка дій «Будівництво рудної шахти»

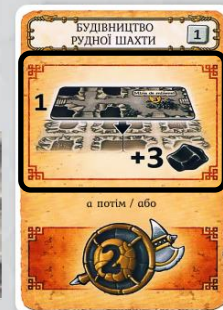
Комірка дії «Будівництво рудної шахти» стає доступною на етапі 1.

Якщо у вашій печері є 2 суміжних (по вертикалі або горизонталі) простих тунелів, ви можете скористатися коміркою дії «Будівництво рудної шахти» та викласти на них подвійні плити з рудною шахтою/глибоким тунелем. Зробивши це, негайно візьміть 3 руди із загального запасу.

Замість цього (або після цього) дія «Будівництво рудної шахти» дозволяє здійснити похід 2-го рівня (див. стор. 21).



На два простих тунелі кладеться плитка з рудною шахтою.



Детальніше про дію «Будівництво рудної шахти»

- Окрім простих тунелів у грі є глибокі тунелі — їх можна відрізнити по більш темному малюнку та наявності сходів.
- Подвійні плити з рудною шахтою/глибоким тунелем можна викладати тільки на прості тунелі. **Забороняється** викладати їх поверх глибоких тунелів.
- Ви отримуєте 3 руди, тільки якщо викладаєте подвійну плитку.
- В кінці гри рудні шахти приносять по 3 переможні бали.
- На рудній шахті можна тримати 1 віслюка (докладніше про розміщення тварин див. на стор. 20).

Сходи, що ведуть у глибокий тунель



Порада щодо дії «Будівництво рудної шахти»

- У будь-який момент гри можна витратити 1 рубін і отримати 1 одиночну плитку з тунелем (див. стор. 17). Отже, вибравши дію «Будівництво рудної шахти», ви можете купити тунель, викласти його поруч з іншим простим тунелем, а потім накрити їх подвійною плиткою з рудною шахтою/глибоким тунелем. (Цю плитку можна викладати й поверх двох одиночних тунелів).

Рубіни добуваються в рубінових шахтах. Про них ми зараз і поговоримо.

Комірка дії «Будівництво рубінової шахти»

Комірка дії «Будівництво рубінової шахти» стає доступною на етапі 2 (у 5-му або 6-му раундах).

Якщо у вашій печері є хоча б 1 незайнятий тунель, ви можете викласти на нього плитку з рубіновою шахтою. Якщо ви викладаєте рубінову шахту поверх глибокого тунелю, то негайно отримуєте 1 рубін із загального запасу (але тільки в цьому випадку!). (Глибокі тунелі зустрічаються виключно на подвійних плитках з рудною шахтою/глибоким тунелем, тому на карті дії намальована ще й рудна шахта.)



Детальніше про дію «Будівництво рубінової шахти»

- У кінці гри рубінові шахти приносять по 4 переможні бали.
- На рубіновій шахті (як і на рудній шахті) можна тримати 1 віслюка (докладніше про розміщення тварин див. на стор. 20).



Гравець викладає рубінову шахту поверх простого тунелю. Він не отримує 1 рубін.

Пов'язані з гірничою розробкою комірки дій «Видобуток руди», «Постачання руди», «Видобуток рубінів» та «Постачання рубінів»

Комірка дії «Видобуток руди» доступна гравцям із самого початку. Комірки дій «Видобуток рубінів», «Постачання руди» та «Постачання рубінів» з'являються на етапах 2, 3 і 4 відповідно.

Обравши одну з цих комірок дій, ви забираєте всі фішки руди або рубінів, які знаходяться на ній.

Виконуючи дії «Видобуток руди» та «Постачання руди», ви на додачу отримуєте по 2 руди із загального запасу за кожну наявну у вас рудну шахту.



Якщо у вас є хоча б 1 рубінова шахта, то, виконуючи дію «Видобуток рубінів», ви отримуєте ще 1 рубін (але лише один рубін!).

2 ГРАВЦІ Якщо ви граєте удвох, то перші два раунди рубіни на цій комірці дії не виробляються.

Якщо у вас є хоча б 2 рубінові шахти, то, виконуючи дію «Постачання рубінів», ви отримуєте ще 1 рубін (але лише один рубін!).

Рубіни

За допомогою рубінів можна зробити дуже і дуже багато (див. пам'ятку на малюнку праворуч).

- Рубіни — це свого роду **джокери**, їх у будь-який момент гри можна обміняти за курсом 1:1 на тварин, будівельні матеріали, овочі, злаки і золоті. Виняток: за 1 корову потрібно віддати 1 рубін та 1 їжу (див. нижній лівий кут пам'ятки).



- За 1 рубін можна отримати 1 **одиначну** плитку з полем або з лугом. Ви зобов'язані негайно викласти її на незайняту іншою плиткою лісову комірку по сусідству з уже наявним полем, лугом або пасовищем. (Ми вже говорили про поля і луги на стор. 13.) Якщо у вас ще немає полів, луків і пасовищ, кладіть **одиначну** плитку перед входом до печери. (Див. стор. 20 для отримання докладної інформації про луки і пасовища.)
- За 1 рубін можна отримати 1 **одиначну** плитку з тунелем, а за 2 рубіни — **одиначну** плитку з каверною (див. нижній правий кут пам'ятки). Ви зобов'язані негайно викласти плитку на гірську комірку (так, щоб тунель або каверна продовжували систему тунелів і каверн вашої печери). (Каверни і тунелі докладно обговорювалися на стор. 14 та 16–17.)
- Нарешті, ви можете витратити рубіни на те, щоб позачергово виставляти на комірки дій своїх озброєних гномів: заплатіть 1 рубін і проігноруйте **пріоритет ходу** одним із них (докладніше про пріоритет ходу гномів на стор. 8).



Поради щодо використання рубінів

- Зміна пріоритету ходу гномів може сприятливо позначитися на результаті походу (див. стор. 21).



- Під час виконання дії засівання (див. стор. 14) ви можете скинути 1 рубін, взяти одиночну плитку з полем і негайно це поле засіяти (можливо, навіть овочем або злаком, купленим за інший рубін).
- Під час виконання дії «Будівництво рубінової шахти» ви можете скинути 1 рубін, взяти одиночну плитку з тунелем і негайно викласти на нього рубінову шахту (див. стор. 17).

Комірка дії «Продаж руди»

Комірка дії «Продаж руди» стає доступною на етапі 4.

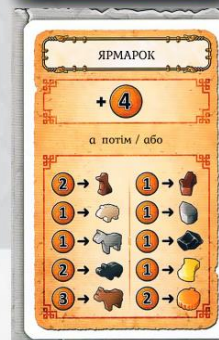
Вибравши цю комірку дії, ви можете поміняти 2 руди з особистого запасу на 2 золоті і 1 їжу із загального запасу. За одну дію можна здійснити не більше 3 таких обмінів (тобто продати не більше 6 руди, отримавши максимум 6 золотих і 3 їжі).



Комірка дії «Ярмарок»

Комірка дії «Ярмарок» доступна з самого початку в партіях із 5–7 гравцями.

Вибравши цю комірку дії, ви отримуєте **4 золотих** із загального запасу, на які можете негайно купити різні товари. Всі ціни вказані на самій комірці: злак, будь-який будівельний матеріал, овоч або віслук коштують 1 золотий, овоч, кабан або собака — 2 золоті, корова — 3.



Детальніше про дію «Ярмарок»

- За одну дію можна купити **не більше 1 товару кожного типу**.
- Ви вправі витратити більше 4 отриманих золотих, купуючи стільки різних товарів, скільки хочете і можете.
- Ви вправі витратити менше 4 отриманих золотих. (Можете навіть взагалі нічого не витратити.)
- Ви вправі купувати тварин і негайно перетворювати їх на їжу.
- Оплачуючи покупки золотими більшого номіналу, ніж потрібно, ви отримуєте решту.

4. Комірки дій для тварин

Комірки дій «Розведення овець» та «Розведення віслуків»

Комірки дій «Розведення овець» та «Розведення віслуків» стають доступними на етапах 1 та 2 відповідно.

Це виробничі комірки овець та віслуків. Перед тим як отримати тварин, ви можете перетворити луки на пасовища і/або побудувати 1 стайню (щоб створити додаткове місце для тварин). Докладніше про це ми поговоримо пізніше.

Отриманих овець або віслуків необхідно негайно розмістити на планшеті господарства або перетворити в їжу (ви не можете прибрати їх у особистий запас). (Правила розміщення тварин будуть розглянуті в кінці цієї глави на стор. 20.)



У грі немає виробничих комірок кабанів і корів, аналогічних «Розведенню овець» та «Розведенню віслуків». Додаткових кабанів можна отримати, заклавши плитками лісові комірки із зображенням кабана. Крім того, корів і кабанів можна купувати за рубіни (див. стор. 17) та добувати в походах (див. стор. 21).



Дія будівництва огорожі

Ви можете перетворювати луги на пасовища, оточуючи їх огорожею. Дія будівництва огорожі доступна на комірках дій «Розведення овець», «Розведення віслуків» та «Будівництво огорожі».

Обираючи одну з цих комірок, ви можете перетворити **1 луг в 1 маленьке пасовище** або **2 суміжні луки, в 1 велике пасовище**. (Пасовище — це луг з огорожею.) На пасовищах можна тримати тварин (див. стор. 20).

Будуючи огорожу на одиночній плитці з лугом, ви платите 2 дерева і перевертаєте її зворотною стороною вгору: тим самим луг перетворюється на пасовище.



За будівництво огорожі на 2 межуючих комірках з лугом ви платите **4 дерева**. Ці комірки стають великим пасовищем: викладіть на них подвійну плитку з великим пасовищем. (Великі пасовища намальовані на зворотній стороні плиток з рудними шахтами.)

Подвійна плитка пасовища викладається поверх двох межуючих один з одним (по вертикалі або горизонталі) лугів.



Будуючи огорожу, перевертайте плитку з лугом.

Детальніше про дію будівництва огорожі

- Ви не можете оточувати огорожею поля, лісові та гірські комірки.
- Тільки луг може стати пасовищем. Ви не можете перетворити на пасовище ліс, минаючи стадію лугу.
- Створені пасовища не можна прибирати, розділяти або об'єднувати.
- Завдяки походам огорожі можуть обходитися вам дешевше (див. стор. А2 додатка).
- За одну дію ви можете побудувати тільки 1 маленьке і/або 1 велике пасовище.

Порада щодо дії будівництва огорожі

- Перед виконанням дії будівництва огорожі ви можете витратити 1 рубін, взяти 1 одиночну плитку з лугом, а потім перетворити її в маленьке пасовище.



Дія будівництва стайні

Дія будівництва стайні доступна на комірках дій «Розведення овець» та «Розведення віслуків».

На будівництво стайні необхідно витратити **1 камінь**. Стайню можна побудувати на комірці з лісом, лугом або пасовищем. Побудовану стайню не можна прибирати або перемістити. За одну дію можна побудувати тільки 1 стайню. Як і пасовища, стайні дозволяють розміщувати більше тварин.

Детальніше про дію будівництва стайні

- **Забороняється** будувати стайні на полях і в гірській частині планшета господарства.
- Якщо ви будете стайню на комірці з лісом, вона **не зобов'язана** дотикатися до якоїсь плитки місцевості вашого планшета господарства.
- На будь-якій комірці лісової частини планшета господарства може розташовуватися лише 1 стайня. (Великі пасовища складаються з 2 комірок, відповідно, на 1 великому пасовищі можуть знаходитися 2 стайні.)
- У грі всього 3 стайні (вашого кольору). Ви не можете побудувати більше 3 стаєнь.
- Комірка з лісом, на якій побудована стайня, ніколи не стане полем, але ви зможете перетворити її в луг, підклавши плитку з лугом під фішку стайні.
- Луг зі стайнею згодом може стати маленьким пасовищем або частиною великого пасовища; стайня при цьому збережеться.
- Побудувавши стайню на лісовій комірці зі струмком або з кабаном, ви **не** отримуєте зазначену нагороду (див. стор. 13), для цього вам доведеться викласти плитку.
- Походи дозволяють будувати стайні безкоштовно (див. стор. А1 додатка).



Правила розміщення тварин

Розміщувати тварин на планшеті господарства можна в будь-який момент гри і настільки часто, наскільки потрібно, але при цьому необхідно дотримуватися наступних правил:

На пасовищах пасуться племінні тварини. На кожній плитці з пасовищем можуть знаходитися не більше 2 племінних тварин одного виду. (Тобто на маленькому пасовищі можна тримати до 2 племінних тварин, а на великому — до 4.)

Побудована на пасовищі стайня **подвоює** максимальну кількість розміщуваних тварин. (Тобто на маленькому пасовищі з 1 стайнею можна тримати до 4 племінних тварин, на великому — до 8, а на великому пасовищі з двома стайнями — до 16.)

Стайня, яка побудована **на комірці з лугом**, вміщує **1 племінну тварину**. У стайню, яка побудована на **лісовій комірці**, не накритій плиткою, можна поселити виключно **1 кабана**.

За допомогою собак на луках і пасовищах (зі *стойнями чи без*) можна утримувати ще більше овець. Кожна собака, що знаходиться на луку або пасовищі, збільшує максимально чисельність овець там на 1 (*тобто 1, 2, 3 і більше собак зможуть охороняти, відповідно, 2, 3, 4 і більше овець*). Якщо собаки охороняють овець на комірці зі *стойнею*, *стойня* не діє.

Детальніше про розміщення тварин

- Ви можете обнести огорожо луг зі стайнею і отримати пасовище з подвоєною вмістимістю.
- Собаки охороняють виключно овець — не віслуків, не корів і не кабанів. Якщо ви вирішите використовувати собак для охорони овець на пасовищі, то огорожі діяти не будуть (*див. приклад розміщення собак на малюнку вище*).
- Собаки не охороняють овець на комірках з лісом і полем.

Собаки бродять по всій території, тому їх можна розміщувати на будь-яких комірках планшета господарства.

На рубіновій шахті або рудній шахті можна тримати **1 віслюка**.

На плитці облаштування «Ідальня» можна тримати до 3 корів.

У «Передпокої» вашої печери можна тримати **2 племінних тварин одного виду.**

Порівняно з «Агріколою», в «Каверні» куди більше можливостей по розміщенню тварин. Собаки вільно бродять навколо і охороняють овець, в лісі можна побудувати стайню і тримати в ній кабана, в шахту можна загнати віслюка. *(Тільки правила розміщення корів залишилися незмінними, і то якщо не враховувати «їдальню».)* Тому тут ви куди частіше будете переганяти тварин з місця на місце, намагаючись розташувати їх у оптимальний спосіб.



5. Комірки дій для зброї

Дії кування зброї та походу

Комірка дії «Ковальська справа» з дією кування зброї та походу 3-го рівня стає доступною на етапі 1.
Комірка дії «Пригода» з дією кування зброї та двома походами 1-го рівня додається на етапі 4.

Накопичуйте руду, щоб один із ваших гномів, вибравши відповідну дію, зміг викувати з неї гідну зброю. Кувати зброю можуть тільки беззбройні гноми. Скориставшись дією кування зброї, скиньте **не більше 8 фішок руди** та візьміть жетон зброї із силою, що дорівнює кількості скинутої руди. Жетон зброї кладеться на диск гнома, що викував цю зброю.

Ваш гном може негайно випробувати нову зброю в поході.



*Ви можете викувати зброю,
навіть якщо у вас всього 1 руда.*



Походи

Походи приносять вам певні трофеї (див. пам'ятку про здобич з походів). У грі немало комірок дій, що дозволяють здійснювати походи озброєним гномом. У поході є рівень (від 1 до 4), що визначає, скільки різних трофеїв ви можете здобути. (Трофеї обираються по відповідній пам'ятці: один за одним і в будь-якому порядку.)

Кожному трофею відповідає своя мінімально необхідна сила зброї. Ви можете вибрати і отримати той чи інший трофей, тільки якщо сила зброї гнома, що здійснює похід, більша або рівна зазначеній в пам'ятці.



Гном із силою зброї «1» здійснює похід 3-го рівня і здобуває 3 трофеї: +1 до сили всієї зброї, 1 собаку та 1 дерево. На початку походу він був недостатньо сильний, щоб отримати можливість вибрати інші трофеї.



Завдяки отримуваному досвіду в кінці кожного походу сила зброї гнома, що здійснив похід, збільшується на 1 (незалежно від рівня походу). Сила зброї не може перевищувати «8» тільки під час кування, на походи це обмеження не діє.



Оскільки гном, що закінчив похід, вирішив отримати в якості трофею +1 до сили всієї зброї, сила його зброї збільшується негайно на 2 і становить рівню 3.

Нагадування. Пріоритет ходу гнома.

Як уже було сказано на стор. 8, черговість виконання дій гномами залежить від сили їхньої зброї. Першими на комірки дій виставляються беззбройні гноми, а потім — озброєні гноми в порядку збільшення сили їхньої зброї.

Ви можете скинути 1 рубін і проігнорувати пріоритет ходу одним із гномів (див. главу «Рубіни» на стор. 17).



Лише після вас...

У печері залишилось два гноми. Своїм наступним кроком гравець хотів здійснити похід. Згідно з правилами визначення пріоритету ходу, першим він зобов'язаний виставити гнома з силою зброї 3, проте очевидно, що похід гнома з силою зброї 14 пройшла б куди продуктивніше.

У цій ситуації гравець міг би витратити 1 рубін і дозволити більш сильному гному знехтувати пріоритетом ходу.

Детальніше про силу зброї

- У гнома може бути лише один жетон зброї.
- Озброєний гном не може скористатися дією кування зброї. Забороняється скидати руду, щоб покращити наявну зброю або замінити її новою.
- Зброя — особиста власність гномів. Ви **не зможете** викувати зброю одним гномом і передати її іншому. Озброєний гном не може позбутися своєї зброї. (Усім відомо, наскільки дбайливо ставляться до неї гноми.)
- Беззбройний гном **не може** здійснювати похід.
- Не можна використовувати зброю для нападу на інших гравців.
- Максимально можлива сила зброї дорівнює 14. Зброю ніяк не можна зробити сильнішою.
- Гравець може заплатити 1 рубін, щоб самостійно вибрати гнома, який займе комірку дії у поточному ході, незалежно від сили його зброї. Наприклад, якщо в печері 4 беззбройних гноми і 1 гном із силою зброї «14», можна скинути 1 рубін і виставити озброєного гнома раніше.





Вибір потрібних трофеїв завжди важливий, тому гравцям рекомендується не поспішати з вибором, а продовжувати виконувати дії. Після походу цей гравець отримає новий жетон зброї (зі збільшеною на 1 силою), тому інші гравці можуть покласти цей жетон **поруч із гномом, що здійснив похід**, щоб показати, що той із нього ще не повернувся. Закінчивши обирати трофеї, гравець змінить поточний жетон зброї свого гнома на жетон, викладений поруч з його гномом іншими гравцями (якщо тільки не вирішить отримати в якості трофею +1 до сили всієї зброї). Проілюструємо цю рекомендацію наступним прикладом.



Докладний приклад кування зброї та проведення походу

У вашому особистому запасі 10 руди, але в печері — 1 беззбройний гном. Ви виставляєте його на комірку дій «Ковальська справа», скидаєте 7 руди та куєте зброю з силою 7. Озброєний гном здійснює похід 3-го рівня. Щоб показати це, ви кладете поруч з гномом жетон зброї з силою 8. В якості трофеїв ви обираєте 1 собаку, 2 золоті і дію облаштування каверни. Мінімально необхідна сила зброї для отримання цих трофеїв дорівнює 1, 6 і 7 відповідно, тобто ваш гном цілком здатний добути всі ці трофеї (сила його зброї більша або дорівнює зазначеній). Закінчивши похід, ви міняєте жетон зброї з силою 7 на жетон зброї з силою 8.



Не варто недооцінювати — як і переоцінювати — значення походів. Гра розроблена таким чином, щоб гравець міг перемогти і мирним шляхом, і шляхом сили. Але ось що майте на увазі: якщо в грі з 4–7 учасниками ви дозволите обрати **бойовий шлях комусь одному**, то, швидше за все, саме йому і дістанеться перемога. Рівно як і в тому випадку, якщо він виявиться **єдиним, хто віддасть перевагу мирному шляху**.

6. Комірка дій «Перший гравець»

Фішка першого гравця передається наступному гравцеві в кінці раунду.

Щоб стати першим гравцем, потрібно виконати дію «Перший гравець». (Якщо ніхто не обирає цю дію, перший гравець не змінюється.) Комірка дії «Перший гравець» приносить не тільки фішку першого гравця, але і всі вироблені на ній жетони їжі, а також 2 руди (в партіях з 1–3 гравцями) або 1 рубін (в партіях з 4–7 гравцями).



Окрім фішки першого гравця та їжі ви отримуєте 2 руди або 1 рубін (залежно від кількості гравців).

7. Комірки дії «Повторювання»

Комірки дії «Повторювання» додаються в партіях з щонайменше 3 гравцями. Вартість повторювання обирається конкретною коміркою дії і становить 0, 1, 2 або 4 їжі.

Виставивши гнома на комірку дії «Повторювання», скиньте вказану кількість їжі в загальний запас, оберіть комірку дії, зайняту чужим гномом, і виконайте дію цієї комірки, так як би ви самі виставили на неї свого гнома. Єдина дія, яку не можна повторити, — «Перший гравець».



Детальніше про дію «Повторювання»

- Не переміщайте свого гнома на комірку дії, яку повторюєте, — він залишається на «Повторюванні».
- Повторюючи виробничу комірку дії, ви не отримуєте вироблені на ній товари, оскільки їх уже забрав інший гравець.
- **Забороняється** повторювати дію, на якій вже розміщено одного із ваших власних гномів.
- У партіях з 5–7 учасниками в грі буде кілька комірок дії «Повторювання» (див. стор. А7 додатка). Їх можна використовувати для повторювання однієї і тієї самої дії або для повторювання різних дій.

КІНЕЦЬ ГРИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра закінчується після 12-го раунду. Щоб визначити підсумковий результат, використовуйте блокнот для підрахунку балів. Усе, що приносить і віднімає переможні бали, розділено на кілька категорій. Гравець, який набрав найбільше переможних балів, стає переможцем. *(У разі рівності балів у грі може бути кілька переможців.)*

- **1 бал за кожну племінну тварину і собаку.** В кінці гри всі тварини — як племінні, так і собаки — приносять по 1 переможному балу.
- **Мінус 2 бали за кожен відсутній вид племінної тварини.** До кінця гри на вашому планшеті господарства може виявитися менше 1 вівці, віслюка, кабана або корови. За кожен відсутній вид цих тварин ви втрачаєте по 2 бали. *(Собаки не вважаються племінними тваринами, тому не враховуються.)*
- **½ бала за кожен злак (з округленням у більшу сторону).** Підрахуйте кількість злаків у вашому врожаї *(на полях і в особистому запасі)*, поділіть цю суму на 2 і при необхідності округліть — стільки переможних балів ви отримуєте.
- **1 бал за кожен овоч.** Підрахуйте кількість овочів у вашому господарстві *(на полях і в особистому запасі)*, саме стільки переможних балів ви отримуєте.
- **1 бал за кожен рубін.** В кінці гри кожний рубін приносить 1 переможний бал.
- **1 бал за кожного гнома.** В кінці гри кожний гном у печері приносить 1 переможний бал.
- **Мінус 1 бал за кожну невикористану комірку.** Підрахуйте, на скількох комірках вашого планшета господарства немає ні плитки, ні стайні, — таку кількість переможних балів ви втрачаєте. Дві доступні вам з самого початку комірочки в каверні вважаються використаними. *(Незайняті каверни також вважаються використаними.)*
- **Бали за плитки облаштування, пасовища, рудні і рубінові шахти.** Складіть усі переможні бали, вказані на плитках, які викладені у вашому господарстві. Маленьке пасовище приносить по 2 бали, велике — по 4 *(незалежно від того, скільки на них тварин і якого виду)*. Рудні шахти приносять по 3 бали, рубінові шахти — по 4 *(незалежно від того, є на них віслюки чи ні)*. Кожна плитка облаштування приносить стільки балів, скільки вказано в її правому верхньому куті *(під назвою)*.
- **Додаткові бали за кімнати, склади, палати і зали.** У назвах деяких плиток облаштування можна зустріти слова «зала», «склад», «палата», тощо *(плитки з жовтим фоном напису назви)*. Такі плитки приносять додаткові бали, якщо гравець виконає зазначені на них умови. Для таких плиток в блокноті для підрахунку балів передбачено кілька рядків. Використовуйте окремі рядки для кожної плитки. *(Докладніше про плитки облаштування можна прочитати на стор. АЗ додатка.)*

ІМ'Я				
за кожну племінну тварину і собаку	1			
за кожний відсутній вид племінної тварини	-2			
за кожен злак (з округленням у більшу сторону)	½			
за кожен овоч	1			
за кожен рубін	1			
за кожного гнома	1			
за кожну невикористану комірочку	-1			
плитки облаштування, пасовища, рудні і рубінові шахти				
за кімнати, склади, зали	*			
монети та жетони жебрацтва				
РАЗОМ				

Детальніше про додаткові бали

- Хоча бали за «Ткацьку залу», «Головний склад», «Склад фуражу», «Бенкетну палату» та «Скарбницю» можна віднести і до інших категорій, ви отримуєте їх по категорії додаткових балів. Від'ємні бали, які компенсуються завдяки ефекту «Кабінету писаря», відносяться до відповідних категорій, що вираховують бали.
- Як і у випадку з «Кабінетом писаря», бали за «Мисливську залу», «Броварню», «Ковальську залу» і «Склад будматеріалів» не записуються до блокнота. Ці плитки дозволяють продати товари перед підрахунком балів. *(Якщо ви згадали про них лише в кінці гри, то все одно можете застосувати їх властивості, головне — встигнути зробити це до початку підрахунку балів.)*



«Ткацька зала» дозволяє двічі отримати бали за овець: по категорії «1 бал за племінну тварину» і по категорії «Додаткові бали за приміщення».



«Кабінет писаря» дозволяє зменшити кількість від'ємних балів, які приносять категорії «-2 бали за відсутній вид племінної тварини», «-1 бал за невикористану комірочку» і «жетони жебрацтва».

- **Золоті та жетони жебрацтва.** Складіть усі цифри на своїх золотих і відніміть стільки разів по три, скільки жетонів жебрацтва лежить у вашому особистому запасі. Підсумкове число дорівнює кількості переможних балів, які ви отримуєте.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЇ ГРИ

Одиночна партія проходить за правилами гри для 2–7 учасників, але з наступними змінами. В фазу роботи виставляйте гномів одного за одним — у грі немає супротивників, на яких треба чекати.

Мета одиночної партії — набрати якомога більше переможних балів. *(Спробуйте подолати круглу відмітку в 100 балів.)*

На початку гри ви отримуєте 2 їжі.

Візьміть поля, призначені для 2 гравців. Накрийте частину комірок дій пам'ятками, як показано на малюнку.



Розкладіть карти дій долілиць на комірках раундів так, як показано в таблиці:

1. «Ковальська справа»	4. «Завести дитину»	7. «Постачання руди»	10. «Продаж руди»
2. «Розведення овець»	5. «Розведення віслуків»	8. «Сімейне життя» («Завести дитину» → «Терміново завести дитину»)	11. «Пригода»
3. «Будівництво рудної шахти»	6. «Будівництво рубінової шахти»	9. ---	12. «Постачання рубінів»

Накрийте картою гнома карту дії «Завести дитину». Приберіть карту гнома з гри на початку 4-го раунду, переконавшись, що комірка, яка знаходилася під нею, лежить горілиць стороною з «Завести дитину».

В одиночній грі **немає умов збору врожаю**. Починаючи з 5-го раунду, збір врожаю відбувається наприкінці **кожного раунду**.

У порівнянні з грою на двох

Як і в партії з 2 учасниками, з гри прибирається карта дії «Розвідка», а 9-й раунд пропускається. Щоб не забути про це, покладіть на комірку 9-го раунду карту гнома. На відміну від гри на двох, в одиночній партії рубіни на комірці дії «Видобуток рубінів» починають вироблятися вже в першому раунді.

Поповнення виробничих комірок

Перед поповненням виробничих комірок подивіться, чи немає на яких-небудь із них 6 або більше товарів. Якщо є, приберіть всі товари з таких комірок в загальний запас. Витративши один рубін, ви можете відмінити скидання товарів з однієї з цих комірок дій, тоді товари залишаться лежати на ній до початку наступного раунду. *(Саме так на комірках дій може накопичуватися більше 6 товарів.)*

Алфавітний вказівник

Будівельні матеріали 8, 11
Виробнича комірка 7, 8, 24
Вівці 11, 18, 20
Від'ємні бали 6, 12, 23
Віслюки 11, 18, 20
Годування 9, 11
Гра вдвох 2, 3, 6, 8, 17
Жетони врожаю 2, 7, 8, 10
Жетони жебрацтва 10, 23
Житло 2, 9, 14
Завести дитину 3, 8, 9, 11, 15, 16
(і після гри)

Збільшення сім'ї 11, 15, 16
Збір врожаю, умови збору врожаю 2, 9, 10, 24
Зброя, сила зброї 5, 12, 20 - 22
Землеробство 5, 14, 18
Злаки, овочі 11, 14, 23
Їжа 2, 9, 11
Кабани 10, 13, 20
Каверни 4, 11, 13, 14, 17
Карта дії 3, 7, 24
Корови 11, 17, 20
Кування зброї 5, 20, 22

Новонароджені тварини 10
Огороді 4, 19
Одиночні плити 5, 17
Передпокій 2, 4, 10, 15, 20
Переможні бали, монети 11, 23
Перший гравець 2, 8, 12, 22
Підрахунок балів 6, 23
Племінні тварини 10, 12, 20, 23, 24
Плити місцевості 3
Повторювання 12, 22
Подвійні плити 11 - 13
Похід 21 - 22

Приплід тварин 10
Пріоритет ходу гномів 8, 17, 21
Розміщення тварин 4, 5, 20
Рубіни 4, 5, 11, 12, 17 - 19, 22 - 24
Руда 5, 12, 16, 18
Рудні та рубінові шахти 5, 12, 16, 17, 23
Собаки 10 - 12, 20
Стайні 2, 5, 10, 19, 20
Струмок 12, 13
Тунелі, глибокі тунелі 16