

# Игра Уве Розенберга

# Caverna

## Пещера на пещеру

Для 1 или 2 игроков в возрасте от 12 лет.  
Время партии: 20 или 40 минут соответственно.

## Эра I. Первое богатство

Вы стоите перед расщелиной в горе. Скоро здесь будет новый дом для гномьего семейства. Пока вас только двое, но работы хватит и на пятерых. Ваши родичи уже в пути, однако не стоит их ждать! Начинайте трудиться прямо сейчас, ведь ваши соседи уже вырубают в скале первую комнату, а настоящий гном не уступит соседу ни в чём!

Хей-хо! Кирки в руки! Прокладывайте туннели, обустройте каверны, собирайте пшеницу и лён. Не пропустите драгоценный блеск золотой жилы во тьме шахты — она сделает вас самым богатым гномом на земле. И под землёй!

## Состав игры



1 планшет действий  
(двусторонний, складывающийся)



12 маркеров товаров и 12 запасных жетонов (по 2 деревянных фишки дерева, камня, эммера\* и льна, а также по 2 картонных жетона еды и золота; вместо фишек товаров можно использовать запасные жетоны)

\* Эммер — это древний сорт пшеницы.



12 жетонов действий



24 жетона помещений



1 жетон дополнительной каверны



4 маркера действий



7 стен



2 планшета пещер (складывающиеся)



Жетон первого игрока

Правила игры

1 ИГРОК

**Внимание!** Сначала мы опишем правила для двух игроков. Правила одиночной игры смотрите на с. 8.

# Подготовка к игре

## Планшет действий и жетоны действий

Разверните планшет действий и расположите его между двумя игроками той стороной вверх, на которой первая ячейка отмечена символом .

- Возьмите 4 жетона действий с **гномом** на обратной стороне. Разместите их **лицевой стороной вверх** на непрономерованных ячейках планшета действий (в любом порядке).



- Перемешайте остальные жетоны действий. Разместите их **лицевой стороной вниз** на пронумерованных ячейках планшета действий в соответствии с номерами на их обратной стороне.



## Планшет пещеры и маркеры товаров

Разверните планшет пещеры и расположите его перед собой. Возьмите по одному маркеру каждого товара (*дерева, камня, эммера, льна, еды и золота*) и разместите их **на делении 1 счётчика товаров**. Убедитесь, что жетон золота лежит стороной со значением «+10» **вниз**.

### Счётчик товаров и ограничения

На счётчике товаров отмечается получение и расход всех товаров. У вас может быть **не более 9 товаров каждого типа**, кроме золота. Если вы накапливаете больше 9 золота, переверните жетон золота на сторону «+10» и продолжайте отмечать им ваш запас. У вас не может быть больше 19 золота; если вы получаете больше, всё лишнее золото теряется.



## Помещения

Рассортируйте жетоны помещений по рубашкам.

- Переверните **лицевой стороной вверх** 6 жетонов помещений со **светло-серой** обратной стороной (на ней изображены камешки и нет кирки). Разместите их в центре стола рядом с планшетом действий.
- Переверните **лицевой стороной вниз** 18 жетонов помещений с **тёмно-серой** обратной стороной (на ней изображены скалы и кирка). Перемешайте эти жетоны и распределите их по пустым ячейкам каверн на планшетах пещер, кроме ячеек над «Входом в пещеру», они отмечены символом .

## Дополнительная каверна, маркеры действий, стены и жетон первого игрока

Разместите жетон дополнительной каверны, стёны и маркеры действий в пределах досягаемости обоих игроков. Определите случайным образом того, кто получит жетон первого игрока. (Можете предоставить право начать игру младшему игроку).



# Процесс игры

Игра длится 8 раундов. Каждый раунд разделён на три фазы.

## I. Новое действие

В начале каждого раунда переверните новый жетон действия. (Жетоны действий переворачиваются по порядку, начиная с того, что следует за начальными открытыми жетонами. Изображённые на планшете стены на появление новых действий не влияют.)



## II. Выполнение действий

Начиная с первого игрока, вы выбираете 1 жетон действия, выложенный лицевой стороной вверх на планшете действий, кладёте его рядом со своим планшетом пещеры и выполняете указанные на нём действия. Вы не можете взять жетон, который уже забрал соперник. Действия выбранного жетона выполняет только активный игрок. Вы и ваш соперник делаете ходы друг за другом: после вашего хода право хода передаётся сопернику (и наоборот).

В последнем раунде появляется жетон действия «Реновация», который может выбрать лишь тот, у кого больше золота. Если у игроков одинаковое количество золота, никто не может выбрать этот жетон, пока у одного из них не станет больше золота. (Золотые самородки на планшете действий под ячеей напоминают об этом правиле последнего раунда.)



## III. Конец раунда

Раунд заканчивается, после того как оба игрока делают определённое количество ходов. Оно определяется цифрой на ячейке перевернутого в этом раунде жетона действия. (Также под ячейками нарисовано соответствующее число гномов.) Таким образом, каждый игрок делает два хода в раундах с 1-го по 3-й, три хода в раундах с 4-го по 7-й и четыре хода в 8-м раунде.

Верните выбранные жетоны действий обратно на планшет действий и передайте жетон первого игрока сопернику. (Получается, новый первый игрок делает два хода подряд: последний ход в предыдущем раунде и первый — в следующем.)



Число гномов показывает, сколько ходов может сделать каждый игрок: 2 хода в каждом из 3 первых раундов.

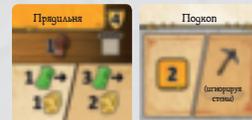
# Виды действий

На следующих страницах описаны девять видов действий, встречающихся на жетонах действий и помещений (*а также в верхней части планишета пещеры*).

На многих жетонах действий указано несколько действий, разделённых жёлтыми линиями. Вы можете выполнить **сколько угодно** действий жетона и **в любом порядке**, но каждое из них — только **1 раз за ход**. (*Вы можете выбрать жетон действия и не совершать никаких действий*.)

Если два действия разделены **диагональной линией** (*сплошной косой чертой*), вы можете выполнить либо одно из них, либо ни одного, **но не оба**. Те же правила применяются и к жетонам помещений (*подробнее о жетонах помещений смотрите на с. 7*).

Расходуя или получая товары, передвигайте соответствующие маркеры товаров по счётчику. Не забывайте об ограничениях на товары (*смотрите на с. 2*).



## Получение товаров

**+** означает, что вы получаете определённое количество товаров (*дерева, камня, эммера, льна, еды или золота*). Если товары разделены косой чертой, вам нужно выбрать один из указанных типов товаров.

Знак плюса встречается не только на жетонах действий, но и на многих жетонах помещений. Обратите внимание, что «Туннель» — особое помещение, приносящее 1 камень только тогда, когда у вас меньше 3 камней (*подробнее о жетонах помещений смотрите на с. 7*).



+1

**Пример:** вам нужно выбрать, что получить: 1 дерево или 1 камень.

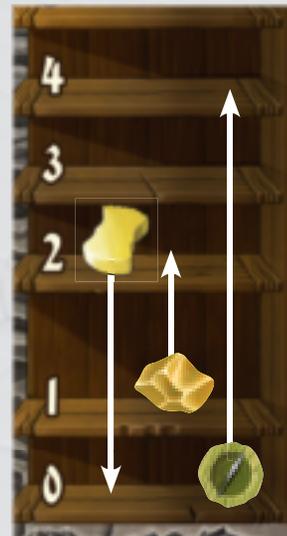
## Обмен товаров

**→** означает, что вы можете отдать одни товары и получить другие (*или что-то ещё*). Потратьте товары, указанные слева от стрелки, и получите товары, указанные справа. На пергаментных листах изображены наборы товаров. Косая черта позволяет выбрать вариант обмена.

Обычно символы чётко определяют, какие товары можно обменять. «Прииск» позволяет обменять 3 любых разных товара на 2 золота. (*Подробнее о жетонах помещений смотрите на с. 7*.)

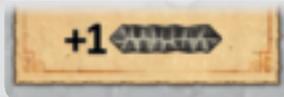


**Пример:** «Пекарня» позволяет потратить 2 или 3 эммера, а затем получить 4 еды и 1 или 2 золота соответственно. В этом примере вы тратите 2 эммера.



## Сооружение стены

**+1**  означает, что вы можете взять стену из общего запаса и разместить её между любыми соседними ячейками каверн на вашем планшете пещеры. (*Камешки и трещины подсказывают, где можно поставить стену.*) Стены необходимы для последующего обустройства каверн (*подробнее про обустройство каверны см. на с. 6*). Запас стен ограничен; если их не осталось, это действие не имеет эффекта. Стены можно вернуть в запас с помощью следующего действия.



## Слом стены

**1**   означает, что вы можете убрать построенную ранее стену с вашего планшета пещеры и вернуть её в общий запас. Сделав это, вы получаете указанные товары (*всё, что указано на пергаменте*). Слом стены не влияет на уже размещённые жетоны помещений. Внешние стены пещеры сломать нельзя.



## Создание каверны

 означает, что вы можете создать каверну. Уберите с планшета пещеры **доступный** (*см. ниже*) жетон помещения, лежащий **лицевой стороной вниз**. Поместите его в центре стола **лицевой стороной вверх**. Если вам открылся символ , вы тут же получаете 1 еду. Нельзя убирать жетоны помещений, лежащие лицевой стороной вверх. Если у вас не осталось жетонов помещений, лежащих лицевой стороной вниз, это действие не имеет эффекта.

Помещение считается **доступным**, если от «Входа в пещеру» к нему ведёт прямой путь (*по горизонтали и/или вертикали*), **не преграждаемый стенами и жетонами помещений, лежащими лицевой стороной вниз**. Правая часть жетона действия «Подкоп» позволяет создать каверну, игнорируя стены, однако жетоны помещений, лежащие лицевой стороной вниз, по-прежнему преграждают путь.



Жетон действия «Разработка» позволяет создать 1 или 2 каверны (если 2, то за 2 еды). Вне зависимости от выбора, вы получаете 1 камень.



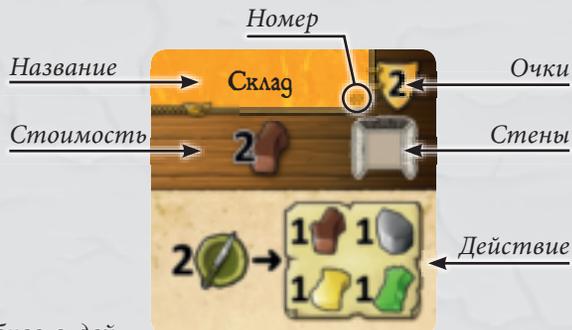
**Пример:** зелёными галочками отмечены доступные жетоны. Зелёным вопросительным знаком отмечен жетон за стеной. Убрать его из пещеры можно только с помощью «Подкопа». Красными крестиками отмечены недоступные жетоны.

## Обустройство каверны

 означает, что вы можете обустроить каверну. Потратьте столько товаров (*дерева, камня, золота*), сколько изображено на жетоне помещения, лежащем в центре стола, и разместите его в пустой ячейке каверны на вашем планшете пещеры, учитывая указанное **расположение стен** (см. ниже). Других требований на размещение жетонов помещений нет (*прямой путь от «Входа в пещеру» не обязателен*). Если у вас нет пустых каверн со стенами, расположенными нужным образом, это действие не имеет эффекта.

В игре два типа помещений — **оранжевые** и **синие** (*подробнее о действиях помещений смотрите на с. 7*). Изначально у вас уже есть одно оранжевое помещение — напечатанный на планшете пещеры «Вход в пещеру». В любой момент игры у вас должно быть **больше оранжевых помещений, чем синих**. Вы не можете построить синее помещение, если после этого количество синих и оранжевых помещений сравняется. (*Соответственно, первое построенное вами помещение должно быть оранжевым.*)

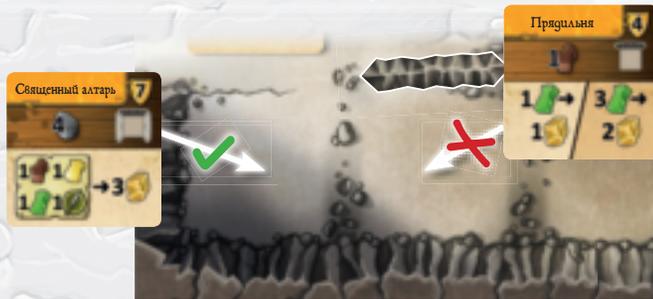
Некоторые действия обустройства каверны требуют дополнительных расходов еды или золота. Эти расходы прибавляются к стоимости жетона помещения. Количество еды может определяться числом ходов в текущем раунде (*смотрите пример справа*). Эту дополнительную цену вы уплачиваете, только если решаете выполнить действие обустройства.



за **Пример:** это действие стоит 2 еды в первых трёх раундах, 3 еды в следующих четырёх и 4 еды в последнем.

### Расположение стен

На каждом жетоне помещения, справа от стоимости, изображено необходимое для его размещения расположение стен. Тёмные части — обязательные стены, а светлые — желаемые (*не обязательные*). Если на рисунке нет стены, её не должно быть и в вашей каверне. Жетон можно поворачивать, чтобы добиться требуемого расположения стен (*а затем выложить жетон так, как вам удобнее*). **Естественные стены, окружающие вашу пещеру, тоже считаются стенами!** Жетоны помещений, даже если они лежат лицевой стороной вниз, **не считаются стенами**.



### Дополнительная каверна

Первый, кто заполняет пещеры жетонами помещений лицевой стороной вверх, получает жетон дополнительной каверны. Он кладёт его рядом с планшетом пещеры любой стороной вверх. Это уже созданная каверна; с одной стороны у неё 2 естественные стены, а с другой — 3. Вы можете добавлять в неё стены и обустраивать её по обычным правилам. В игре только один жетон дополнительной каверны.



### Действия помещений

Вы не можете использовать помещения сразу после их обустройства. Чтобы выполнить указанное действие помещения, вы должны выбрать жетон действия с символом **1**, **2** или **3**. Цифра определяет, сколько **различных оранжевых помещений** вы можете использовать в этот ход. (Вы можете использовать только жетоны, лежащие лицевой стороной вверх на вашем планшете пещеры. Можете класть на них маркеры действий, чтобы случайно не использовать помещение дважды.)

**Синие помещения** используются иначе. Они всегда активны, и их эффекты применяются всякий раз при возникновении указанных на них ситуаций.



Всякий раз, выбирая жетон действия «Заготовка дров», вы можете обменять 1 еду на 1 золото.



Всякий раз, получая 1—3 льна (любым способом), вы также получаете 1 еду.



Всякий раз, выполняя действие **2** или **3**, вы можете использовать ещё одно оранжевое помещение.



Всякий раз, выполняя действие с символом **1**, вы также получаете 1 дерево.



Всякий раз, сооружая стену, вы также получаете 2 золота.

### Пополнение товаров

 означает, что вы можете передвинуть маркеры изображённых на полке товаров на указанное деление. Косая черта означает, что вам нужно выбрать только один тип товара. Вы не можете потерять товары в результате этого действия. Если какого-либо товара у вас больше, чем указано, эффект не влияет на этот тип товара. Действие пополнения встречается только на жетонах помещений.

### Свободное действие

В любое время и сколько угодно раз вы можете менять эмер, лён или золото на еду по курсу 1:1. Это действие изображено на планшете пещеры.



**Пример:** «Чулан» даёт гарантию, что у вас будет как минимум 1 товар каждого типа. Выполняя действие этого помещения, перемещайте маркеры товаров, занимающие деление 0, на деление 1.

# Конец игры

Игра завершается после 8-го раунда. Сложите победные очки, указанные на щитах помещений, построенных на вашем планшете пещеры, и добавьте к этой сумме ваш запас золота. *(Дерево, камень, эммер, лён и еда не приносят победных очков.)* Игрок с наибольшим результатом побеждает.



В случае ничьей побеждает игрок, построивший помещение, приносящее больше всего победных очков. *(В игре по одному помещению, приносящему от 9 до 12 очков.)* Если по-прежнему ничья, значит, ничья.

# Одиночная игра

## Изменения в подготовке к игре

- Случайным образом уберите из игры 3 из 6 жетонов помещений со **светло-серой** обратной стороной.
- Перемешайте 18 жетонов помещений с **тёмно-серой** обратной стороной и разместите 9 из них на вашем планшете пещеры *(как обычно)*. Сложите оставшиеся жетоны одной **стопкой лицевой стороной вниз**.
- Выложите планшет действий стороной с символом  вверх. Уберите из игры жетон действия «Слом». Игра длится только 7 раундов.

## Изменения в правилах

Игра проходит по обычным правилам со следующими исключениями:

- Всякий раз, когда вы создаёте **ровно одну** каверну за ход, переворачивайте самый верхний жетон помещения из подготовленной стопки и кладите его в центре стола лицевой стороной вверх.
- Игнорируйте требование действия «Реновация» по наибольшему количеству золота. Вы можете использовать этот жетон, сколько бы золота у вас ни было.

Ваша цель — набрать по меньшей мере 50 победных очков. Если вы достигли результата в 60 очков и более — поздравляем, вы стали настоящим мастером!

# Создатели игры

Разработчик игры: Уве Розенберг  
Редактор: Гжегож Кобеля  
Художник: Клеменс Франц  
Верстальщик: Андреа Каттниг

# Русское издание игры

Издатель: «Crowd Games»  
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский  
Выпускающий редактор: Александр Петрунин Редактор: Павел Ильин  
Переводчик: Даниил Яковенко Верстальщик: Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games».  
Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru)  
или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).