

Приложение

Приложение к буклету с правилами игры состоит из четырех частей.

- Часть 1 посвящена добываемым в вылазках трофеям и ячейкам действий, позволяющим совершать вылазки.
- Часть 2 описывает жетоны обустройства.
- Часть 3 рассказывает о ячейках действий.
- Часть 4 отдает дань уважения людям, около четырех лет работавшим над этой игрой.



Как вы уже могли заметить, в игре всего по одному жетону оружия с силой 1 и 2. Дело в том, что, выковав новое оружие, вы получаете возможность тут же совершить одну или две вылазки, а после этого сила вашего оружия, скорее всего, будет составлять по меньшей мере 3, даже если изначально была равна 1.



Часть 1. Трофеи

Доступные для выбора трофеи определяются силой оружия гнома, совершающего вылазку.

И вот вы обзавелись оружием. Самое время отправляться навстречу славе и приключениям! Куда бы ни лежал ваш путь — к неприступным ли горам, к темным ли лесам, — повсюду вас будут ожидать нештучные испытания, в которых вам понадобится весь ваш опыт и мастерство.



С оружием силой 1 и больше вы сможете выбрать трофей, увеличивающий на 1 силу оружия всех ваших вооруженных гномов, включая того, кто совершает вылазку. *(Безоружные гномы не получают прибавку к силе оружия, поскольку никакого оружия у них нет.)* В конце вылазки сила оружия совершающего вылазку гнома всегда увеличивается на 1 *(см. стр. 21 буклета с правилами)*, и, таким образом, с этим трофеем она увеличится сразу на 2.



Большинство трофеев, добываемых в вылазках, — это товары. С оружием силой 1 и больше вы можете получить 1 собаку.



С оружием силой 1 и больше вы можете получить 1 дерево.



С оружием силой 2 и больше вы можете получить 1 овцу.



С оружием силой 2 и больше вы можете получить 1 знак.



С оружием силой 3 и больше вы можете получить 1 осла.



С оружием силой 3 и больше вы можете получить 1 камень.



С оружием силой 4 и больше вы можете получить 1 овощ.



С оружием силой 4 и больше вы можете получить 2 руды. *(В данном случае 2 руды считаются одним трофеем.)*



С оружием силой 5 и больше вы можете получить 1 кабана.



С оружием силой 6 и больше вы можете получить 2 золотых.



С оружием силой 7 и больше вы можете выполнить действие обустройства каверны: при этом вы, как обычно, выплачиваете стоимость жетона обустройства. *(Вы можете купить любой доступный жетон обустройства, включая жилище.)*



С оружием силой 8 и больше вы можете бесплатно построить хлев *(соблюдая правила строительства хлевов, изложенные на стр. 19 буклета правил)*.



Ни одно приключение никогда не обходится без стычки, в которой вы скрещиваете с противником топоры, получая возможность улучшить свои боевые навыки. Вот почему иногда вы будете возвращаться домой раньше намеченного срока и заставлять остальных гномов усиленно готовиться к предстоящему сражению.

Вы никогда не возвращаетесь с пустыми руками и приносите домой то драгоценную вещицу, то диковинного зверя. Но для ваших детишек нет подарка ценнее, чем дружелюбный щенок. Им даже не важно, где вы его нашли — в придорожной канаве или в чужой будке.

Порой, в преддверии особо рискованных приключений, вы предпочтете сперва испытать остроту своего топора на древних испанских деревьях или на разросшемся кустарнике. Занятие, конечно, не самое героическое, но зато пользы от него уйма.

Впервые встретив это лохматое чудовище, вы так оторопели, что никак не могли сообразить, то ли хвататься за топор, то ли бежать со всех ног. Но потом приметили, что его шерсть точь-в-точь как ваша борода, и решили, что возьмете его с собой.

Ваши предки оставили после себя не только подробные описания своих героических подвигов, но и разбросанные по всей округе амбары. Часть хранящихся в них злаков уже начала гнить, но на вкусе пива, которое вы из них варите, это почти не отражается.

Еще от своих дедов вы слышали таинственные истории о серых существах, обитающих на рудниках. А вскоре и сами поняли, почему предки так симпатизировали ослам. И нет, не только из-за их упрямыства.

Не секрет, что там, где вы живете, камня навалом. Но каждый раз, когда вы бродите по округе, на глаза вам то и дело попадают такие ровные, такие аккуратные валунчики... Словом, камня много не бывает, верно?

Когда вы сказали жене, что нашли тыкву размером с тележное колесо, она рассмеялась вам в бороду. Пришлось катить эту тыкву к пещере в одиночку. Но, ей-богу, такой внушительный овощ стоил и порванной одежды, и исцарапанных рук, и маленькой семейной сцены.

Дареному коню в зубы не смотрят. То же самое и с дареной рудой. Поэтому скорее бегите с ней домой, куйте оружие, пока горячо, и возвращайтесь за добавкой.

Если овечья шерсть напоминает вам собственную бороду, то жесткая кабанья щетина походит на волосы на всем остальном теле. Было бы здорово научиться у этих мудрых животных чему-нибудь полезному. Например, принимать грязевые ванны.

Вы, наверное, думаете: неужели после всей этой тяжелой работы в душной кузнице, бесконечных тренировок и изнурительных походов вы не заслужили право на скромную награду? Конечно, заслужили! Вот вам золотой. Мало? Так и быть, вот еще.

Поскольку вы не горите желанием жить под мостом, словно какой-нибудь тролль, то время от времени приносите домой разномастные предметы обстановки. Лучше уж повесить на стену очередную дурацкую картинку, чем ругаться с женой.

Вот вы все удивлялись во время вылазок: и почему вокруг столько пустых хлевов, куда делись обитавшие в них животные? Но потом, когда вы внимательно изучили следы на земле, вас внезапно осенило — они ж теперь все у вас живут!



С оружием силой 9 и больше вы можете продолжить пещеру одиночным жетоном с туннелем, не тратя на это 1 рубин (обычная стоимость).



С оружием силой 9 и больше вы можете потратить 1 дерево и обнести изгородью ячейку с лугом, превратив ее в маленькое пастбище (перевернув одиночный или двойной жетон с лугом на обратную сторону). (Если на лугу стоял хлев, перенесите его на пастбище после того, как перевернете жетон.)



С оружием силой 10 и больше вы можете получить 1 корову.



С оружием силой 10 и больше вы можете потратить 2 дерева и обнести изгородью 2 граничащие друг с другом ячейки с лугом, превратив их в большое пастбище (положите на эти ячейки двойной жетон с большим пастбищем). (Если на лугах стояли хлева, перенесите их на пастбище после того, как выложите двойной жетон.)



С оружием силой 11 и больше вы можете выложить одиночный жетон с лугом на планшет хозяйства, не тратя на это 1 рубин (обычная стоимость). Новый луг кладется на лесную ячейку, на которой может стоять хлев (в нем может жить кабан); новый луг должен примыкать либо ко входу в пещеру, либо к уже имеющемуся лугу, пастбищу или полю.



С оружием силой 11 и больше вы можете выполнить действие обустройства каверны жетоном «Жилище» за 2 дерева и 2 камня (вместо обычной стоимости в 4 дерева и 3 камня). (Жетоны обустройства «Плотник» и «Каменотес» могут снизить и эту цену.) Этот трофей позволяет построить исключительно «Жилище» и более ничего.



С оружием силой 12 и больше вы можете выложить одиночный жетон с полем на планшет хозяйства, не тратя на это 1 рубин (обычная стоимость). Новое поле кладется на незанятую лесную ячейку, примыкающую либо ко входу в пещеру, либо к уже выложенному полю, лугу или пастбищу.



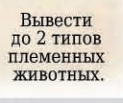
С оружием силой 12 и больше вы можете выполнить действие посева. Подобно ячейкам действий «Подсечное земледелие», «Семейная жизнь» и «Прокат инвентаря», действие посева позволяет засеять не более 2 полей овощами и не более 2 полей знаками (независимо от числа засеянных ранее полей).



С оружием силой 14 и больше вы можете продолжить пещеру одиночным жетоном с каверной, не тратя на это 2 рубина (обычная стоимость).



С оружием силой 14 и больше вы можете вывести до 2 племенных животных разного типа на планшете хозяйства. (Собаки к племенным животным не относятся).



Вам много чего наплели о заброшенных подземных туннелях. А сказали ли вам, что они пролегают рядом с вашей пещерой? Конечно же, нет. Вы узнали об этом, когда исследовали один из них и, стукнув киркой по стенке, оказались в собственной спальне.

В окрестностях всегда хватало хищников. Но пусть они только сунутся к вашим животным — вмиг отведают гномьего топора. Впрочем, не будет лишним перегнать скотину на пастбище с надежной изгородью.

Вы слышали немало легенд о звере с огромными ноздрями, длинными рогами и шершавым языком. Если б не большие грустные глаза и здоровенное вымя, вы б решили, что перед вами дракон!

Чем дальше от родной пещеры, тем диковинней природа и обитатели окрестностей. Хорошо еще, что они такие трусы — теперь вы можете не обустраивать новое пастбище, а просто взять себе это.

Зачем ходить далеко, если все хорошее так близко? Кто знает, быть может, за ближайшим поворотом вы наткнетесь на старый драконий клад. Или на знаменитый боевой топор своего прадедушки. Или просто на живописный луг — такой, как этот.

Вылазки — это хорошо, но и о доме забывать не след. Семейный очаг разгорится еще жарче, если в следующий раз вы притащите домой не очередную каменюку, а новую кровать.

Заброшенные дома, заросшие луга, пустые хлева и поля под паром. Повсюду валяется разный инвентарь. И нигде не видно ни бороды, ни шлема... Ну как тут не прибрать все это хозяйство к рукам?!

Большой топор и крепкие мускулы нужны, не только чтобы разить чудовищ и без единого стога выносить тяготы странствий, но и чтобы быстро делать любую другую работу, выкраивая время на посев полей... и новые странствия.

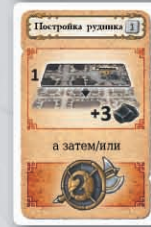
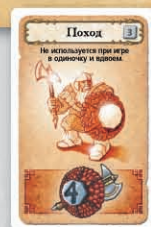
Когда вы были маленьким, родители неоднократно призывали вас перестать долбить топором по камням. Если бы вы росли послушным гномом, то никогда не прорубились бы в эту заброшенную пещеру.

В мире есть лишь несколько вещей, при виде которых вы совершенно теряете волю: большие топоры, длинные бороды и мешки золота. Ах да, еще маленькие зверята. И что за изверг бросил этих милашек в глухой чашобе?!

Ячейки действий для вылазок

С вылазками связано несколько ячеек действий.

- Вылазка 4-го уровня доступна при игре с 3—7 участниками на карте действия «Поход» (появляется на этапе 3).
- Вылазка 3-го уровня доступна на карте действия «Кузнечное дело» (появляется на этапе 1, на ней же есть действиековки оружия).
- Вылазка 2-го уровня доступна при игре с 5—7 участниками на ячейке действия «Прокат инвентаря» (доступна с самого начала игры).
- Еще одна вылазка 2-го уровня доступна на карте действия «Постройка рудника».
- На карте действия «Приключение» можно совершить 2 вылазки 1-го уровня, одну за другой; там же доступно действиековки оружия. Эта ячейка действия появляется на этапе 4. (Разница между одной вылазкой 2-го уровня и двумя вылазками 1-го уровня в том, что во втором случае вы можете дважды выбирать один и тот же трофей; кроме того, вторую из двух вылазок вы будете совершать с оружием, улучшившимся после первой вылазки.)
- Вылазка 1-го уровня доступна на ячейке действия «Заготовка бревен».



Вылазки можно совершать на 6 ячейках действий.

Часть 2. Жетоны обустройства

Некоторые жетоны обустройства присутствуют как в полной, так и во вводной игре, а некоторые — только в полной. В таблицах ниже описание таких жетонов приводится на белом фоне.

Всего в игре 4 группы жетонов обустройства, в каждой группе по 12 жетонов, а они, в свою очередь, делятся на 2 тематических подгруппы из 6 жетонов.

Как правило, жетоны обустройства покупаются за дерево и камень, но для некоторых из них может вдобавок потребоваться руда, золотые, злаки, овощи или еда. На отдельных жетонах может быть изображена корзина с определенными товарами: она означает, что для активации указанного на жетоне свойства вы должны использовать полный набор товаров из корзины. Нельзя активировать свойство жетона лишь какими-то отдельными товарами из корзины.



В первой корзине лежит набор из 1 злака и 1 овоща, во второй — набор из 1 дерева, 1 камня и 1 руды.

Первая группа. Жетоны обустройства с жилищами и особыми улучшениями

Жетоны жилищ необходимы для увеличения семьи

Жилища (определяются по оранжевому цвету надписи с названием) дают вам место для новых гномов. (На всех этих жетонах нарисована кровать.) Увеличить семью можно соответствующим действием **увеличения семьи** (см. стр. 15 буклета с правилами). Число дополнительных гномов ограничено числом дисков гномов в вашем личном запасе.



<p>«Жилище» (Стоимость постройки: 4 дерева, 3 камня; приносит 3 победных очка.) Количество жетонов «Жилище» считается бесконечным (если они закончились, замените их чем-нибудь еще). «Жилище» — это место ровно для 1 гнома. Добыв в ходе вылазки трофей, позволяющий обустроить каверну жетоном «Жилище» за 2 дерева и 2 камня (минимально необходимая сила оружия 11), вы можете построить исключительно «Жилище»*.</p>	<p>«Скромное жилище» (Стоимость постройки: 4 дерева, 2 камня; приносит 0 победных очков.) На постройку «Скромного жилища» тратится на 1 какой-то строительный материал (в данном случае — 1 камень) меньше, чем на обычное «Жилище», и оно не приносит победные очки. Оно добавляет в пещеру место для 1 гнома.</p>	<p>«Скромное жилище» (Стоимость постройки: 3 дерева, 3 камня; приносит 0 победных очков.) На постройку «Скромного жилища» тратится на 1 какой-то строительный материал (в данном случае на 1 дерево) меньше, чем на обычное «Жилище», и оно не приносит победные очки. Оно добавляет в пещеру место для 1 гнома.</p>
<p>«Смешанное жилище» (Стоимость постройки: 5 дерева, 4 камня; приносит 4 победных очка.) «Смешанное жилище» добавляет в пещеру место для 1 гнома и 2 животных одного типа.</p>	<p>«Семейное жилище» (Стоимость постройки: 8 дерева, 6 камня; приносит 5 победных очков.) «Семейное жилище» добавляет в пещеру место для 2 гномов. Одним действием увеличения семьи можно получить только одного гнома. (Даже если вы построили этот тип жилища благодаря ячейке действия «Настойчивые разговоры о детях», вы все равно увеличиваете семью только на 1 гнома.)</p>	<p>«Дополнительное жилище» (Стоимость постройки: 4 дерева, 3 камня; приносит 5 победных очков.) «Дополнительное жилище» добавляет в пещеру место исключительно для 6-го гнома. Пока у вас не окажется 6 гномов, вы не имеете права заселять одного из них в это жилище, однако вы можете построить его в любой момент игры. После появления в пещере 5-го гнома вы можете выполнить действие увеличения семьи и получить 6-го гнома (см. также описание «Комнаты для инвентаря»).</p>



*Кроме того, «Жилища» строятся при помощи **действия обустройства каверны**, **действия обустройства жилища** и использования **трофея обустройства каверны** (необходимая сила оружия — 7 и больше).

В качестве 6-го гнома можно взять специальный жетон дополнительного гнома или диск неиспользуемого цвета.





Жетоны особых улучшений

<p>«Питомник» (Стоимость постройки: 1 дерево; приносит 2 победных очка.) «Питомник» добавляет в пещеру место для столько овец, сколько гномов живет в пещере. (Новорожденные гномы тоже считаются.) Запрещается держать в «Питомнике» других племенных животных.</p>	<p>«Столовая» (Стоимость постройки: 1 дерево; приносит 0 победных очков.) «Столовая» добавляет в пещеру место для не более чем 3 коров, держать в ней других племенных животных нельзя.</p>	<p>«Сеновал» (Стоимость постройки: 1 дерево, 1 руда; приносит 1 победное очко.) Вы можете держать не более 1 племенного животного на каждом пустом поле (то есть на поле, не засеянном овощами или злаками).</p>
<p>«Мастерская» (Стоимость постройки: 1 камень; приносит 2 победных очка.) Вместо того чтобы превращать туннели и глубокие туннели в рудники и шахты, вы можете выкладывать на них жетоны обустройства, для чего вам, как обычно, нужно выбрать действие обустройства каверны или обустройства жилища. (Не забывайте, что жетон с туннелем можно купить за 1 рубин. Вы не можете построить «Мастерскую» на жетоне с туннелем.)</p>	<p>«Гостевая» (Стоимость постройки: 1 дерево, 1 камень; приносит 0 победных очков.) После постройки «Гостевой» вы можете воспринимать все «либо... либо», встречающиеся на ячейках действий, как «и/или». В игре несколько таких ячеек: — «Настойчивые разговоры о детях»; — «Постройка рубиновой шахты»; — «Пополнение» (в игре с 4 и более участниками). При игре всемером, выполняя действие «Расширение», вы можете воспользоваться «Гостевой», чтобы получить оба двойных жетона (и товары), но только 1 раз за игру.</p>	<p>«Кабинет» (Стоимость постройки: 1 камень; приносит 0 победных очков.) Выкладывая двойные жетоны, вы можете помещать на планшет хозяйства только какую-либо одну их половину, вторая может выходить за пределы игровой области планшета. Всякий раз, когда вы это делаете, вы получаете 2 золотых из общего запаса.</p>



На примере выше вы получили бы 2 + 2 = 4 золотых. Выступающие за планшет половины жетонов используются по обычным правилам.






Вторая группа. Жетоны обустройства для стройматериалов

<p>«Плотник» (Стоимость постройки: 1 камень; приносит 0 победных очков.) Всякий раз, когда вы выполняете действия обустройства каверны и постройки изгороди, вы можете тратить на 1 дерево меньше.</p>  <p>Выполняем действия постройки изгороди считается каждый случай, когда вы превращаете жетон с дугом в жетон с пастбищем.</p>	<p>«Каменотес» (Стоимость постройки: 1 дерево; приносит 1 победное очко.) Построив «Каменотеса», вы тут же (но только один раз) получаете 2 камня из общего запаса. Всякий раз при обустройстве каверны или постройке хлева вы можете тратить на 1 камень меньше. (Следовательно, хлева можно строить бесплатно.)</p>  <p>Получите +2 камня обустройства каверны и постройки хлева уменьшится на 1.</p>	<p>«Кузнец» (Стоимость постройки: 1 дерево, 2 камня; приносит 3 победных очка.) Построив «Кузнеца», вы тут же (но только один раз) получаете 2 руды из общего запаса. Всякий раз при ковке оружия вы можете тратить на 2 руды меньше. То есть вы сможете выковать оружие силой 2, даже если в вашем личном запаса вообще нет руды. По-прежнему запрещается ковать оружие силой больше 8 (см. стр. 20 буклета с правилами). (Применять свойство «Кузнеца» к действию «Продажа руды» нельзя.)</p> 
<p>«Рудокоп» (Стоимость постройки: 1 дерево, 1 камень; приносит 3 победных очка.) В начале каждого раунда вы получаете по 1 руде из общего запаса за каждый свой рудник с находящимся на нем ослом. (Рубиновые шахты с ослими не учитываются.)</p> 	<p>«Строитель» (Стоимость постройки: 1 камень; приносит 2 победных очка.) Выплавив стоимость постройки жетона обустройства, вы можете заменить 1 дерево 1 рудой и/или 1 камень 1 рудой. (Например, вы можете построить «Кузнеца» за 2 руды и 1 камень.)</p>	<p>«Торговец» (Стоимость постройки: 1 дерево; приносит 2 победных очка.) В любое время до подсчета очков вы можете покупать в общем запаса наборы из 1 дерева, 1 камня и 1 руды за 2 золотых. (Купить можно только полный набор товаров.) Если у вас есть «Склад стройматериалов» и вы решаете построить еще и «Торговца», выкладываете его поверх жетона «Склад стройматериалов». (Не возвращайте «Склад стройматериалов» на планшет припасов.) Отныне свойство «Склада стройматериалов» не действует. Та же ситуация, если у вас уже есть «Торговец», а вы решаете построить «Склад стройматериалов». (В общем случае вы не можете выкладывать одни жетоны обустройства поверх других.)</p>
<p>«Поставщик дерева» (Стоимость постройки: 1 камень; приносит 2 победных очка.) Построив «Поставщика дерева», возьмите из общего запаса 7 дерева и выложите по 1 фишке на каждую последующую ячейку раунда. В начале этих раундов вы будете забирать с их ячеек 1 дерево.</p>	<p>«Поставщик камня» (Стоимость постройки: 1 дерево; приносит 1 победное очко.) Построив «Поставщика камня», возьмите из общего запаса 5 камня и выложите по 1 фишке на каждую последующую ячейку раунда. В начале этих раундов вы будете забирать с их ячеек 1 камень.</p>	<p>«Поставщик рубинов» (Стоимость постройки: 2 дерева, 2 камня; приносит 2 победных очка.) Построив «Поставщика рубинов», возьмите из общего запаса 4 рубина и выложите по 1 фишке на каждую последующую ячейку раунда. В начале этих раундов вы будете получать 1 рубин.</p>
<p>«Дрессировочная площадка» (Стоимость постройки: нет; приносит 0 победных очков.) Построив «Дрессировочную площадку», вы будете получать 1 дерево за каждую новую собаку на своем планшете хозяйства.</p>	<p>«Каменоломня» (Стоимость постройки: 1 дерево; приносит 2 победных очка.) Построив «Каменоломню», вы будете получать 1 камень за каждого новорожденного осли. («Каменоломня» не действует на тех ослов, которые добавляются с игровых планшетов, покупаются за рубины и добываются в вылазках (за исключением трофея разведения животных).)</p>	<p>«Рудоносный пласт» (Стоимость постройки: 2 дерева; приносит 1 победное очко.) После постройки «Рудоносного пласта» вы будете сразу же получать 1 руду в дополнение к каждому получаемому камню (независимо от того, как вы получаете этот камень).</p>

Третья группа. Жетоны обустройства для еды

Жетоны обустройства для еды

Свойствами «Пещеры повара» и «Пещеры миротворца» можно пользоваться в любой момент игры. Большинство же других жетонов обустройства можно использовать в любой момент до подсчета очков. Такое правило введено неспроста: эти жетоны позволяют менять товары на золотые (например, «Комната для корма»), и без подобного ограничения вы могли бы сначала получить очки за товары, а затем, поменяв товары на золотые (например, благодаря «Охотничьему помещению»), получить очки еще раз, что было бы не совсем честно.

<p>«Пещера мясника» (Стоимость постройки: 2 дерева, 2 камня; приносит 2 победных очка.) Каждое превращение племенного животного в еду приносит вам на 1 еду больше. (Запрещается превращать в еду собак. Если вы одновременно превращаете в еду 2 животных (к примеру, осли), то получаете на 2 еды больше и так далее. Комбинировать свойства «Пещеры мясника» и «Охотничьего помещения» нельзя.)</p>	<p>«Пещера повара» (Стоимость постройки: 2 камня; приносит 2 победных очка.) Всякий раз, превращая в еду набор из 1 овоща и 1 злака, вы получаете 5 еды из общего запаса (вместо 3).</p>  <p>Так выглядят наборы товаров.</p>	<p>«Пещера батрака» (Стоимость постройки: 1 дерево, 1 камень; приносит 2 победных очка.) Всякий раз, когда вам в конце раунда приходится кормить своих гномов (включая «сокращенные» фазы сбора урожая), за одного из них вы можете отдать вместо еды 1 дерево, 1 камень или 2 руды.</p>  <p>Вы можете давать в качестве еды не более чем 1 гному: 1 дерево / 1 камень / 2 руды.</p>
<p>«Пещера горянка» (Стоимость постройки: 3 дерева, 2 камня; приносит 2 победных очка.) Всякий раз, когда вам в конце раунда приходится кормить своих гномов (включая «сокращенные» фазы сбора урожая), вы можете уменьшить общее число отдаваемой еды на 1 за каждого осли на руднике или на рубиновой шахте.</p>  <p>Стоимость пропитания гномов уменьшается на: 1 за на руднике или на шахте.</p>	<p>«Пещера скотовода» (Стоимость постройки: 1 злак, 1 камень; приносит 2 победных очка.) Всякий раз, когда вы разводите племенных животных (на шаге разведения или добыч соответствующий трофей в вылазке), вы получаете по 1 еде за каждого новорожденного животного. Если у вас рождается по 1 племенному животному каждого из 4 типов, то вы получаете еще 1 еду (итого 5 еды). Вся эта еда берется из общего запаса.</p>  <p>Не более 2 типов пород со злаком и 2 новых пород с овощами.</p> <p>Вывести до 2 типов племенных животных.</p>	<p>«Пещера миротворца» (Стоимость постройки: 2 дерева, 2 камня; приносит 2 победных очка.) В любое время вы можете обменивать оружие своих гномов на еду. Число получаемой еды равно силе обмениваемого оружия. (К примеру, в обмен на оружие силой 14 вы получаете 14 еды из общего запаса.) За один раз вы можете поменять несколько жетонов оружия. Менять оружие можно неоднократно. (Свойство «Пещеры миротворца» отлично комбинируется со свойством «Моленной комнаты».)</p>  <p>Вы можете менять оружие на еду: количество еды равно силе оружия.</p>

Жетоны обустройства для еды и дополнительных очков

На некоторых из этих жетонов указано определенное количество победных очков, на других — условие, которое нужно выполнить к концу игры, чтобы их получить. Эти жетоны обустройства легко отличить по желтой надписи с названием, а на блокноте для подсчета очков они представлены в отдельной категории.






<p>«Ткацкое помещение» (Стоимость постройки: 2 дерева, 1 камень.) Построив «Ткацкое помещение», вы тут же (но только один раз) получаете по 1 еде из общего запаса за каждую овцу на своем планшете хозяйства. При подсчете очков вы получите по 1 дополнительному очку за каждые 2 овцы на планшете хозяйства. (То есть вы получите 1, 2, 3 и далее победных очка за, соответственно, 3, 4—5, 6—7 и далее овец. Помимо этого, вы, как обычно, получите очки по категории племенных животных и собак.)</p> 	<p>«Доильное помещение» (Стоимость постройки: 2 дерева, 2 камня.) Построив «Доильное помещение», вы тут же (но только один раз) получаете по 1 еде из общего запаса за каждую корову на своем планшете хозяйства. При подсчете очков вы получите по 1 дополнительному очку за каждую корову на планшете хозяйства. (Помимо этого, вы, как обычно, получите очки по категории племенных животных и собак.)</p> 	<p>«Хозяйственное помещение» (Стоимость постройки: 5 золотых, 3 камня.) Построив «Хозяйственное помещение», вы тут же (но только один раз) получаете по 2 еды из общего запаса за каждое жилище, выложенное рядом с «Хозяйственным помещением» (по горизонтали или вертикали). При подсчете очков вы получите по 4 дополнительных очка за каждое жилище, выложенное рядом (по горизонтали или вертикали) с этим жетоном (то есть максимум 16 очков). («Приходовое жилище» пещеры тоже считается жилищем.)</p>
<p>«Охотничье помещение» (Стоимость постройки: 2 дерева; приносит 1 победное очко.) В любое время до подсчета очков вы можете обменивать 2 кабанов на 2 золотых и 2 еды (вместо обычных 4 еды). (Воспользоваться свойством «Охотничьего помещения», имея лишь 1 кабана, нельзя. Не запрещается использовать «Охотничье помещение» сразу после последнего сбора урожая, но запрещается комбинировать его свойство со свойством «Пещеры мясника».)</p>	<p>«Пивоваренное помещение» (Стоимость постройки: 2 дерева; приносит 3 победных очка.) В любое время до подсчета очков вы можете обменивать 2 злака из личного запаса на 3 золотых или 4 еды. (Таким образом, 2 злака принесут вам на 2 еды больше. Воспользоваться свойством «Пивоваренного помещения», имея лишь 1 знак, нельзя. Не запрещается использовать «Пивоваренное помещение» сразу после последнего сбора урожая.)</p>	<p>«Кузнечное помещение» (Стоимость постройки: 3 руды; приносит 2 победных очка.) В любое время до подсчета очков вы можете обменивать наборы из 1 рубина и 1 руды на 2 золотых и 1 еду. (Не запрещается использовать «Кузнечное помещение» сразу после последнего сбора урожая.)</p> 

Четвертая группа. Жетоны обустройства для дополнительных очков

В конце игры эти жетоны обустройства приносят дополнительные победные очки

На складах и комнатах не указано конкретное количество победных очков, но на них приводится условие, которое нужно выполнить к концу игры, чтобы получить дополнительные очки. Очки за эти жетоны подсчитываются по категории «Дополнительные очки за помещения, склады и комнаты» (исключения: «Склад стройматериалов», «Писательская комната»).

<p>«Склад камня» (Стоимость постройки: 3 дерева, 1 руда.) При подсчете очков «Склад камня» принесет по 1 дополнительному очку за каждый имеющийся у вас камень.</p> 	<p>«Склад руды» (Стоимость постройки: 1 дерево, 2 камня.) При подсчете очков «Склад руды» принесет по 1 дополнительному очку за каждые имеющиеся у вас 2 руды. (То есть вы получаете 1, 2, 3 и далее победных очка за, соответственно, 2—3, 4—5, 6—7 и далее руды.)</p> 	<p>«Склад стройматериалов» (Стоимость постройки: 2 дерева; приносит 0 победных очков.) В любое время до подсчета очков вы можете обменивать наборы из 1 дерева, 1 камня и 1 руды на 2 золотых. (Не запрещается использовать «Склад стройматериалов» сразу после последнего сбора урожая.) Если у вас есть «Торговец» и вы решаете построить еще и «Склад стройматериалов», выкладываете его поверх «Торговца». (Не возвращайте «Торговца» на планшет припасов.) Отныне свойство «Торговца» не действует, и он не приносит вам победные очки в конце игры. Та же ситуация, если у вас уже есть «Склад стройматериалов», а вы решаете построить «Торговца». (В общем случае вы не можете выкладывать одни жетоны обустройства поверх других.)</p>
<p>«Главный склад» (Стоимость постройки: 2 дерева, 1 камень.) При подсчете очков «Главный склад» принесет по 2 дополнительных очка за каждый имеющийся у вас жетон обустройства с желтой надписью с названием, включая и сам «Главный склад». (У всех помещений, складов и комнат желтая надпись.)</p> 	<p>«Склад оружия» (Стоимость постройки: 3 дерева, 2 камня.) При подсчете очков «Склад оружия» принесет по 3 дополнительных очка за каждого имеющегося у вас вооруженного гнома. (Сила оружия гномов значения не имеет.)</p>	<p>«Склад провианта» (Стоимость постройки: 3 еды, 1 дерево.) При подсчете очков «Склад провианта» принесет 8 дополнительных очков, если все гномы в вашем хозяйстве вооружены. (Сила оружия гномов значения не имеет. Чем меньше у вас гномов, тем проще выполнить условие этого жетона. Свойства «Склада провианта» и «Склада оружия» можно комбинировать.)</p>

<p>«Комната для инвентаря» (Стоимость постройки: 1 дерево.) При подсчете очков «Комната для инвентаря» принесет 5 дополнительных очков, если в вашем хозяйстве 5 гномов, и 10 очков — если 6 гномов. (Не имеет значения, сколько гномов у вас было на момент постройки «Комнаты для инвентаря».)</p>	<p>«Комната сокровищ» (Стоимость постройки: 1 дерево, 1 камень.) При подсчете очков «Комната сокровищ» принесет по 1 дополнительному очку за каждый ваш рубин. (Таким образом, очки за рубины вы получите дважды: по категории «1 очко за каждый рубин» и по категории «Дополнительные очки за помещения, склады и комнаты».)</p>	<p>«Продуктовая комната» (Стоимость постройки: 2 дерева, 2 овоща.) При подсчете очков «Продуктовая комната» принесет по 2 дополнительных очка за каждый имеющийся у вас (в личном запасе и/или на полях) набор из 1 злака и 1 овоща. (Помимо этого, вы, как обычно, получите по 1 очку за овощи и по 1/2 очка за злак.)</p>
<p>«Моленная комната» (Стоимость постройки: 2 дерева.) При подсчете очков «Моленная комната» принесет 8 дополнительных очков, если все гномы в вашем хозяйстве безоружны. (Если у вас построены и «Моленная комната», и «Пещера миротворца», вы можете сначала поменять все оружие гномов на еду, а затем получить 8 победных очков.)</p>	<p>«Писательская комната» (Стоимость постройки: 2 камня; приносит 0 победных очков.) При подсчете очков «Писательская комната» компенсирует потерю не более чем 7 победных очков. Очки вычитаются за жетоны попушайничества, неиспользованные ячейки планшета хозяйства и отсутствующие типы племенных животных. Уменьшайте количество отрицательных очков в соответствующих категориях блокнота для подсчета очков.</p>	<p>«Комната для корма» (Стоимость постройки: 2 злака, 1 камень.) При подсчете очков «Комната для корма» принесет по 1 дополнительному очку за каждые 3 племенных животных в вашем хозяйстве (тип животных значения не имеет). (То есть вы получаете 1, 2, 3 и далее победных очка за, соответственно, 3—5, 6—8, 9—11 и далее племенных животных. Помимо этого, вы, как обычно, получите очки по категории племенных животных и собак.)</p>

Часть 3. Ячейки действий

Разделим ячейки действий на три группы.

- Ячейки действий, доступные с самого начала игры при любом числе участников. С них мы и начнем разговор.
- Ячейки действий, доступные только при определенном количестве игроков. Их мы обсудим во вторую очередь.
- Ячейки действий, появляющиеся в игре на картах действий. О них мы поговорим под конец.

Общее правило. Вы можете пользоваться ячейкой действия, только если выполняете хотя бы одно из указанных на ней действий. На ячейке действия может быть указано несколько действий, разделенных словами:

а затем/или	Вы можете выполнить либо оба действия в заданном порядке, либо только одно из них. (Как правило, второе действие ячеек с такой пометкой связано с результатом первого, поэтому порядок их выполнения четко определен.)
и/или	Вы можете выполнить либо оба действия в произвольном порядке, либо только одно из них. (На результат действий ячеек с такой пометкой не влияет порядок выполнения этих действий.)
а затем	Вы обязаны выполнить первое действие и только после этого можете (но не обязаны) выполнить второе. Запрещается выполнять второе действие, не выполнив первого. Мы используем словосочетание «а затем», а не союз «и», чтобы показать, что действия выполняются по очереди, не одновременно.
либо... либо	Вы можете выполнить только одно из двух действий.

Ячейки действий, доступные с самого начала при любом количестве участников

Двусторонний базовый планшет

Ячейки действий двустороннего планшета будут рассмотрены сверху вниз и слева направо.

- **«Подземная добыча».** Возьмите весь произведенный на этой ячейке действия камень. (В партиях с 1—3 игроками на ячейку каждый раунд добавляется по 1 камню, а в партиях с 4—7 игроками — по 2 камня. В партиях с 6—7 участниками в игре появляется дополнительная «Подземная добыча», производящая по 1 камню за раунд.) Кроме того, ячейка действия позволяет выложить **двойной жетон с каверной / туннелем** на 2 граничащие друг с другом незанятые горные ячейки планшета хозяйства. Выкладывая жетон на родник, вы тут же получаете 1 или 2 еды из общего запаса. Вы обязаны выкладывать двойной жетон рядом с уже занятой горной ячейкой — иными словами, должны продолжать пещеру.
- **«Разработка».** Возьмите весь произведенный на этой ячейке действия камень. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 камню. В партиях с 4—7 игроками, если она пустует, на нее добавляется сразу 2 камня.) Кроме того, ячейка действия позволяет выложить **двойной жетон с каверной / туннелем** или **с каверной / каверной** на 2 граничащие друг с другом незанятые горные ячейки планшета хозяйства. Вы сами решаете, какой стороной выложить жетон. Накрыв двойным жетоном подземный родник, вы тут же получаете 1 или 2 еды из общего запаса. Вы обязаны выкладывать двойной жетон рядом с уже занятой горной ячейкой — иными словами, должны продолжать пещеру.
- **«Первый игрок».** Возьмите фишку первого игрока и всю произведенную на этой ячейке действия еду. Вдобавок возьмите 2 руды (в партиях с 1—3 игроками) или 1 рубин (в партиях с 4—7 игроками) из общего запаса. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 еде.)
- **«Подражание»** (за 2 еды). Появление этой ячейки зависит от количества игроков, и мы обсудим ее на стр. А7.
- **«Заготовка бревен».** Возьмите все произведенное на этой ячейке действия дерево. (Если ячейка не пустует, то в партиях с 1—3 игроками на нее каждый раунд добавляется еще по 1 дереву, в противном случае — 3 дерева. В партиях с 4—7 игроками на ячейку добавляется по 3 дерева вне зависимости от того, пустует она или нет.) После этого, если ваш гном вооружен, вы можете совершить **вылазку 1-го уровня**.
- **«Запасы» и «Пополнение».** Появление этих ячеек зависит от числа игроков, и мы обсудим их на стр. А7.
- **«Добыча руды».** Возьмите всю произведенную на этой ячейке действия руду. (Если ячейка не пустует, то в партиях с 1—3 игроками на нее каждый раунд добавляется еще по 1 руде, в противном случае — 2 руды. В партиях с 4—7 игроками на ячейку добавляется по 2 руды, если она не пустует, в противном случае — 3 руды.) Помимо этого, вы можете взять из общего запаса по 2 руды за каждый имеющийся в вашем хозяйстве рудник.
- **«Калка дров» и «Прогулка по лесу».** Появление этих ячеек зависит от количества игроков, и мы обсудим их на стр. А7.
- **«Вырубка леса».** Возьмите все произведенное на этой ячейке действия дерево. (В партиях с 1—3 игроками на ячейку каждый раунд добавляется по 1 дереву, а в партиях с 4—7 игроками — по 2 дерева.) Кроме того, ячейка действия позволяет выложить **двойной жетон с лугом / полем** на 2 граничащие друг с другом лесные ячейки планшета хозяйства, не накрытые жетонами. (Не забывайте о специфике размещения хлебов, см. стр. 19 буклета с правилами.) Выкладывая жетон на родник, вы тут же получаете 1 еду из общего запаса. Выкладывая жетон на изображение кабана, вы тут же получаете 1 кабана из общего запаса. Первый жетон, помещаемый на лесную часть планшета хозяйства, необходимо класть рядом со входом в пещеру. Все последующие жетоны выкладываются рядом с уже имеющимися полями, лугами и пастбищами.
- **«Снабжение».** Возьмите всю произведенную на этой ячейке действия еду. (В партиях с 1—3 игроками на ячейку каждый раунд добавляется по 1 еде. В партиях с 4—7 игроками на нее добавляется по 1 овощу, если она не пустует, в противном случае — 1 знак.) В партиях с 1—3 игроками вы получаете вдобавок 1 знак из общего запаса. Помимо этого, ячейка действия позволяет выложить **двойной жетон с лугом / полем** на 2 граничащие друг с другом лесные ячейки планшета хозяйства, не накрытые жетонами. (Подробнее см. в разъяснении действия «Вырубка леса».)



Маленький базовый планшет

На маленьком базовом планшете всего три ячейки действий.

- **«Добыча рубинов».** Возьмите все произведенные на этой ячейке действия рубины. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 рубину.) Если у вас есть хотя бы 1 рубиновая шахта, возьмите из общего запаса 1 дополнительный рубин. (В первые 2 раунда игры с 2 участниками рубины на этой ячейке действия не производятся.)
- **«Работа по дому».** Возьмите 1 собаку из общего запаса. Вместо этого (или после этого) можете выбрать жетон обустройства, выплатить его стоимость и выложить на незанятую каверну своей пещеры. Вы можете выбирать любые жетоны обустройства (включая жилища). Вы не можете брать жетон обустройства, если не в состоянии разместить его на планшете хозяйства. (Действия этой ячейки разделены пометкой «и/или», а значит, вы можете выполнять их в произвольном порядке — например, сначала построить «Дрессировочную площадку», а потом взять собаку.)
- **«Подсечное земледелие».** Выложите **двойной жетон с лугом / полем** на 2 граничащие друг с другом лесные ячейки планшета хозяйства, не накрытые жетонами. (Подробнее см. в разъяснении действия «Вырубка леса».) После этого вы можете выполнить действие **посева** и (как обычно) засеять до 2 пустых полей овощами и/или злаками.



Ячейки действий, доступные при определенном количестве игроков

Ячейки действий, добавляющиеся в игру только при наличии определенного количества участников, — это в основном ячейки дополнительных планшетов. Сгруппируем их по соответствующему количеству игроков. (Сколько игроков необходимо для добавления в игру каждой из этих ячеек действия — указано в скобках.)

До 3 игроков

Первые две нижеописанные ячейки действий могут появиться на двустороннем базовом планшете, третья — на маленьком дополнительном планшете.

- **«Колка дров»** (1—3 игрока). Возьмите все произведенное на этой ячейке действия дерево. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 дереву.)
- **«Запасы»** (1—3 игрока). Возьмите 1 дерево, 1 камень, 1 руду, 1 еду и 2 золотых из общего запаса.
- **«Открытая добыча»** (3 игрока). Доступна только в игре на троих. Возьмите все произведенные на этой ячейке действия товары. (Каждый раунд, если ячейка не пустует, на нее добавляется по 1 камню, в противном случае добавляется 1 руда.) Вдобавок возьмите 2 дерева из общего запаса.

От 3 игроков

- **«Прогулка по лесу»** (3—7 игроков). Возьмите все произведенное на этой ячейке действия дерево. (В партиях с 3 игроками ячейка появляется на дополнительном планшете: каждый раунд на нее добавляется по 1 дереву. В партиях с 4—7 игроками ячейка появляется на двустороннем базовом планшете: если она не пустует, то каждый раунд на нее добавляется по 1 дереву, в противном случае — 2 дерева.) В партиях с 3 игроками вы вдобавок получаете 1 овощ, а в партиях с 4—7 игроками — 2 еды.
- **«Подражание»** (3—7 игроков). Воспользуйтесь ячейкой действия, занятой гномом другого игрока (см. стр. 22 буклета с правилами). Как правило, за выбор действия «Подражание» необходимо платить едой, а ее количество зависит от числа игроков (см. таблицу ниже). В партиях с 5—7 участниками в игре будет несколько ячеек действия «Подражание», каждая со своей «стоимостью». (Ячейка действия «Подражание» имеется на нескольких планшетах.) Особый случай: **запрещается** подражать занятой другим игроком ячейке действия «Подражание», подражающей **занятой вами** ячейке.

Число игроков	3	4	5	6	7
Затрачиваемая еда	4	2	2 и 4	1 и 2	0, 1 и 2

От 4 игроков

- **«Пополнение»** (4—7 игрока). Возьмите 1 дерево, 1 камень, 1 руду, 1 еду и 2 золотых из общего запаса. Либо выполните действие **увеличения семьи**.

От 5 игроков

Ячейки действий двустороннего планшета будут рассмотрены сверху вниз.

- **«Хранилище»** (5—7 игроков). Возьмите все произведенные на этой ячейке действия товары. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 дереву и 1 руде.)
- **«Локальная добыча»** (5 игроков). Это действие становится доступно только в игре на пятерых. Выложите **двойной жетон с каверной / туннелем** (именно этой стороной вверх) на 2 граничащие друг с другом незанятые горные ячейки планшета хозяйства. (См. описание действия «Подземная добыча» на стр. А6.) Сделав это, вы можете вдобавок взять 1 камень из общего запаса.
- **«Ярмарка»** (5—7 игроков). Возьмите 4 золотых из общего запаса. После этого вы можете (но не обязаны) купить товары на золотые. Вы вправе покупать любые товары, но не больше 1 фишки каждого типа. Не запрещается расходовать больше 4 золотых. Все золотые тратятся из личного запаса. Цена каждого товара указана на ячейке действия. Любой строительный материал, овца и осел стоят по 1 золотому, кабан и собака — по 2 золотых, корова — 3 золотых. Злак оценивается в 1 золотой, овощ — в 2 золотых.



- **«Прокат инвентаря»** (5—7 игроков). В партиях с 6—7 игроками берите 2 дерева. В партиях с 5—7 игроками эта ячейка действия позволяет вооруженному гному совершить **вылазку 2-го уровня**. После этого вы можете выполнить **действие посева** и (как обычно) засеять до 2 пустых полей овощами и/или злаками. (При желании вы могли бы добыть злаки и овощи на посев в вылазке.)



- **«Возведение изгороди»** (5—7 игроков). Возьмите все произведенное на этой ячейке действия дерево. (В партиях с 5 игроками на ячейку каждый раунд добавляется по 1 дереву. В партиях с 6—7 игроками на ячейку добавляется по 1 дереву, если она не пустует, в противном случае — 2 дерева.) После этого вы можете построить маленькое пастбище за 2 дерева и/или большое пастбище за 4 дерева. За одно действие нельзя построить больше 1 маленькое и 1 большого пастбища. (С помощью действия «Возведение изгороди» нельзя строить хлев.)

7 игроков

Две описываемые ниже ячейки действий присутствуют на маленьком дополнительном планшете.

- **«Большое хранилище»** (7 игроков). Возьмите все произведенные на этой ячейке действия товары. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 дереву, 1 камню и 1 руде. Если она пустует, на нее добавится еще 1 дерево.)
- **«Расширение»** (7 игроков). Можете либо выложить **двойной жетон с лугом / полем** на 2 граничащие друг с другом лесные ячейки (см. разъяснение действия «Вырубка леса») и взять 1 дерево из общего запаса, либо выложить **двойной жетон с каверной / туннелем** на 2 граничащие друг с другом горные ячейки (см. разъяснение действия «Подземная добыча») и взять 1 камень из общего запаса.

Ячейки действий, появляющиеся на картах действий

Этап 1. В раундах 1—3 в игру добавляются следующие карты действий.

- **«Кузнечное дело»**. Выбрав это действие безоружным гномом, вы получаете возможность выковать для него оружие (силой не больше 8), а затем совершить **вылазку 3-го уровня** (см. стр. 21 буклета с правилами). Либо вы можете выбрать это действие вооруженным гномом и просто совершить вылазку. (Надписи «1—8» на карте напоминают о том, что, потратив 1—8 руды, вы получите оружие соответствующей силы.)
- **«Овцеводство»**. Прежде чем забрать всех произведенных на этой ячейке действия овец, вы можете построить маленькое пастбище, большое пастбище и хлев. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 овце.) Как обычно, маленькое пастбище стоит 2 дерева, большое — 4 дерева, хлев — 1 камень. Вы можете возвести сразу все 3 постройки или только 1—2 из них (либо вообще ничего не строить), но за одно действие нельзя построить больше, чем 1 маленькое пастбище, 1 большое пастбище и 1 хлев.
- **«Постройка рудника»**. Если в пещере есть 2 граничащие друг с другом (по горизонтали или вертикали) ячейки с туннелями, вы можете выложить на них **двойной жетон с рудником / глубоким туннелем** и взять 3 руды из общего запаса. (Вы не получаете руду, если не выкладываете жетон.) Двойной жетон выкладывается исключительно на простые туннели, не на глубокие. Вместо этого (или после этого), если ваш гном вооружен, вы можете совершить **вылазку 2-го уровня**.

Этап 2. В 4-м раунде в игру добавляется строго определенная ячейка действия. (4-й раунд относится к этапу 2 лишь формально.) Это двусторонняя карта, которая переворачивается на обратную сторону при появлении на этапе 3 карты действия «Семейная жизнь».

- **«Разговоры о детях».** Если в вашей пещере больше места для гномов, чем самих гномов, вы можете выполнить действие **увеличения семьи**. Возьмите диск гнома из личного запаса и положите его на гнома, выполняющего это действие. У вас не может быть больше 5 гномов (если только вы не построили «Дополнительное жилище», см. стр. А3). Вместо этого вы можете построить жилище на незанятой каверне, как обычно, выплатив стоимость жетона.
- **«Настойчивые разговоры о детях».** Вы можете либо построить жилище на незанятой каверне, выплатив стоимость жетона, либо взять 3 золотых из общего запаса. Выбрав первое, вы можете заодно выполнить действие **увеличения семьи**. (Вы не имеете права увеличить семью, не выполнив предшествующее действие обустройства жилища.)

В раундах 5 и 6 в игре появляются следующие карты действий.

- **«Ословодство».** Прежде чем забрать всех произведенных на этой ячейке действия ослов, вы можете построить маленькое пастбище, большое пастбище и хлев. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 ослу.) Как обычно, маленькое пастбище стоит 2 дерева, большое — 4 дерева, хлев — 1 камень. Вы можете возвести сразу все 3 постройки или только 1—2 из них (либо вообще ничего не строить), но за одно действие нельзя построить больше, чем 1 маленькое пастбище, 1 большое пастбище и 1 хлев.
- **«Постройка рубиновой шахты».** Жетон с рубиновой шахтой выкладывается на незанятую ячейку с туннелем или с глубоким туннелем. Если (и только в этом случае) вы выкладываете рубиновую шахту на глубокий туннель, вы можете взять из общего запаса 1 рубин. (Глубокие туннели присутствуют только на двойных жетонах с рудником / глубоким туннелем, поэтому на карте действия нарисован еще и рудник.)

Этап 3. В раундах 7—9 в игре появляются следующие карты действий.

- **«Семейная жизнь».** Если в вашей пещере больше места для гномов, чем самих гномов, вы можете выполнить действие **увеличения семьи**. Возьмите диск гнома из личного запаса и положите его на гнома, выполняющего это действие. У вас не может быть больше 5 гномов (если только вы не построили «Дополнительное жилище», см. стр. А3). Вместо этого (или после этого) вы можете выполнить действие **посева** и (как обычно) засеять до 2 пустых полей овощами и/или злаками.
- **«Поход».** Это действие можно выбрать только вооруженным гномом. Вы совершаете **вылазку 4-го уровня** и выбираете до 4 разных трофеев с минимально необходимой силой оружия меньше или равной силе оружия вашего гнома (см. стр. 21 буклета с правилами). (В игре на обеих этой карты действия нет, поэтому этап 3 длится всего 2 раунда.)
- **«Доставка руды».** Возьмите все произведенные на этой ячейке действия товары. (Каждый раунд на ячейку добавляется по 1 руде и 1 камню.) Кроме того, возьмите из общего запаса по 2 руды за каждый имеющийся у вас рудник.

Этап 4. В раундах 10—12 в игре появляются следующие карты действий.

- **«Приключение».** Выбрав это действие безоружным гномом, вы получаете возможность выковать для него оружие (силой не больше 8), а затем совершить **2 вылазки 1-го уровня**, одну за другой (см. стр. 21 буклета с правилами). Либо вы можете выбрать это действие вооруженным гномом и просто совершить 2 вылазки 1-го уровня.
- **«Продажа руды».** Вы можете поменять 2 руды на 2 золотых и 1 еду из общего запаса. За одно действие подобный обмен можно совершить не более 3 раз.
- **«Доставка рубинов».** Возьмите все произведенные на этой ячейке действия рубины. (Если ячейка не пуста, каждый раунд на нее добавляется по 1 рубину, в противном случае — 2 рубина.). Возьмите еще 1 рубин из общего запаса, если у вас по меньшей мере 2 рубиновые шахты.



Часть 4. Создатели игры

Настольная игра «Каверна. Пещерные фермеры» была придумана в период между октябрём и декабрём 2009 года. В переводе с латыни «caverna» означает «пещера».

Разработчик игры: Уве Розенберг

Редакторы: Уве Розенберг и Гжегож Кобеля

Автор правил игры: Уве Розенберг

Общее руководство: Клеменс Франц и Ханно Гирке

Иллюстрации и графический дизайн: Клеменс Франц

Автор описаний вылазок: Юлиан Штайндорфер

Издание игры на русском языке

Генеральный директор ООО «Геменот»: Сергей Голубкин

Руководство проектом: Алексей Кошелев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Анна Полянская

Верстка: Ирина Солдатова

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Кирковед-любитель: Бразза Дали



Уве Розенберг в 2009 году



Уве четыре года спустя



© 2013 Lookout
Girke GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne



Gemenot

АВТОР ИГРЫ: УВЕ РОЗЕНБЕРГ
Caverna
ПЕЩЕРНЫЕ ФЕРМЕРЫ