

CAVERNA

АВТОР ИГРЫ: УВЕ РОЗЕНБЕРГ

ПЕЩЕРНЫЕ ФЕРМЕРЫ

«Каверна» — это строительная стратегия для 1—7 игроков в возрасте от 12 лет и старше. Длительность партии определяется из расчета примерно по 30 минут на каждого игрока.
Совет от автора:

Несмотря на то, что в «Каверну» могут одновременно играть семь участников, в целях экономии времени рекомендуем играть самую первую партию не более чем в пятером.



Вкратце об игре

Вы и ваши друзья играете за несколько семейств предприимчивых гномов, поселившихся в уединенных горных пещерах. Вы будете добывать руду и рубины и постепенно превращать каменные залы в жилые и рабочие помещения. Из руды вы будете ковать оружие, необходимое для осуществления вылазок — источников приключений и полезных трофеев. Рубины же — это ценный и универсальный товар, который можно будет в любое время поменять на другие товары, а также жетоны местности. Чтобы прокормить семьи, вы будете осваивать окрестные земли, валить деревья, заниматься земледелием и скотоводством.

В конце игры побеждает самый успешный гном.

СОСТАВ ИГРЫ

Деревянные и акриловые компоненты

- 20 светло-коричневых фишек собак
- 35 белых фишек овец
- 30 серых фишек ослов
- 30 черных фишек кабанов
- 30 коричневых фишек коров
- 45 коричневых фишек дерева
- 25 серых фишек камня

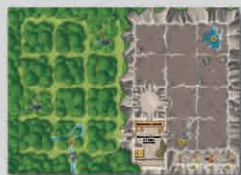


- 45 черных (акриловых) фишек руды
- 20 красных (акриловых) фишек рубинов
- 30 желтых фишек злаков
- 35 оранжевых фишек овощей
- 1 желтая фишка первого игрока
- По 3 хлеба семи цветов
- По 5 дисков гномов семи цветов



16 планшетов

- 7 больших планшетов хозяйства (слева лес, справа гора)
- 1 маленький базовый планшет с тремя изначальными ячейками действий и ячейками раундов 1—3
- 1 большой базовый планшет с ячейками раундов 4—12



- 1 двусторонний базовый планшет с изначальными ячейками действий: на одной стороне для 1—3 игроков, на другой для 4—7 игроков
- 1 большой дополнительный планшет (с дополнительными ячейками действий, на одной стороне — для 5 игроков, на другой для 6—7 игроков)
- 1 маленький дополнительный планшет (с дополнительными ячейками действий, на одной стороне — для 3 игроков, на другой — для 7 игроков)
- 4 длинных планшета припасов для хранения жетонов обустройства

Картонные компоненты

- 20 золотых достоинством 1
- 24 золотых достоинством 2
- 5 золотых достоинством 10
- 1 жетон дополнительного гнома
- 88 жетонов еды
- 7 жетонов урожая



- 52 жетона оружия (по 1 с силой оружия 1 и 2, по 4 с силой оружия от 3 до 13 и 6 с силой оружия 14).
- 8 жетонов умножения на 4 (на другой стороне: жетон попрошайничества «-3 золотых»)
- 8 жетонов товаров (8 овец, 8 ослов, 8 кабанов, 8 коров, 10 дерева, 10 камня, 10 руды, 5 рубинов)
- 2 жетона умножения числа животных на 8



Жетоны обустройства и жетоны местности

- 17 однотипных жетонов обустройства «Жилище»
- 47 прочих уникальных жетонов обустройства
- 8 одиночных жетонов с туннелем (на другой стороне: каверна)
- 16 одиночных жетонов с рубиновой шахтой (на другой стороне: поле)
- 16 одиночных жетонов с лугом (на другой стороне: маленькое пастбище)

- 24 двойных жетона с рудником / глубоким туннелем (на другой стороне: большое пастбище)
- 40 двойных жетонов с каверной / туннелем (на другой стороне: каверна / каверна)
- 40 двойных жетонов с лугом / полем (на другой стороне: маленькое пастбище / поле)



29 карт

- 1 карта условий сбора урожая
- 12 карт действий с ячейками действий для раундов 1—12
- 7 памяток о рубинах и сборе урожая



- 7 памяток о добываемых трофеях (с силой оружия 1—8 на одной стороне и 9—14 на другой)
- 2 карты гнома для одиночной игры и игры вдвоем

Дополнительно

- Блокнот для подсчета очков
- Пакетики для хранения компонентов

- 24-страничный буклет с правилами игры
- 8-страничное приложение к правилам с подробной информацией о вылазках, жетонах обустройства и ячейках действий

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сначала рассмотрим правила игры для 2—7 человек. О правилах одиночной игры будет рассказано на последней странице буклета.

Личная игровая область

Каждый игрок получает планшет хозяйства, выбирает для себя цвет и берет 5 гномов и 3 хлеба этого цвета.

2 из 5 гномов помещаются рядом друг с другом в области «Привходовое жилище» планшета хозяйства. 3 оставшихся гнома и 3 хлеба кладутся рядом с планшетом хозяйства в личный запас игрока.

(Лишние планшеты хозяйства, хлеба и гномов положите обратно в коробку.)

Каждый игрок получает по 1 памятке каждого вида.

Бросьте жребий, чтобы определить, кто начнет игру, и вручите этому человеку **фишку первого игрока**. Первый игрок и его сосед слева получают по 1 еде, третий игрок получает 2 еды, а каждый последующий — по 3 еды.



Первые два представителя вашей гномьей семьи селятся на привходовом участке пещеры.



← Хлеба

В вашем личном запасе имеются фишки хлебов и диски гномов. Советуем ставить хлеба на гномов, чтобы случайно не взять их раньше времени.



По часовой стрелке

Первый игрок

2-й игрок

3-й игрок

4-й игрок

5-й игрок

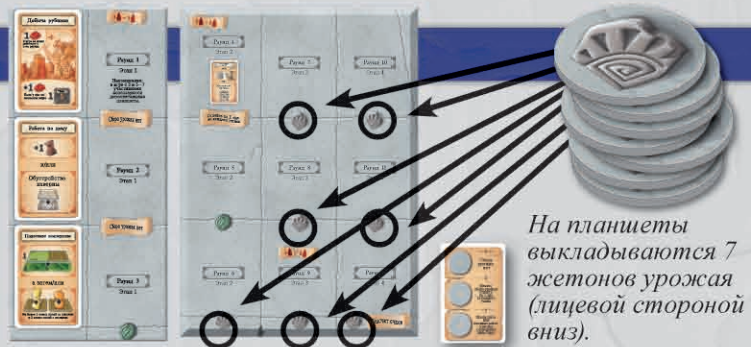
6-й игрок

7-й игрок

Игроки получают разное количество еды в зависимости от очередности хода.

Планшеты с ячейками действий

Положите рядом 2 односторонних базовых планшета с ячейками раундов 1—3 и 4—12. Перемешайте 7 жетонов урожая и разложите их по ячейкам раундов 6—12 (по 1 жетону на каждую ячейку) лицевой стороной вниз (серой рунной вверх). Положите рядом с планшетами карту условий сбора урожая.



На планшеты выкладываются 7 жетонов урожая (лицевой стороной вниз).

2
игрока

Если вы **играете вдвоем**, уберите из игры один из жетонов урожая с зеленым листком. Затем разложите 6 оставшихся жетонов по ячейкам раундов 6—12, пропуская ячейку 9-го раунда.

Положите третий базовый планшет слева от первых двух, нужной стороной вверх. Выбор стороны зависит от числа игроков (*одна сторона используется в партиях на 1—3 игрока, другая — в партиях на 4—7 игроков*).

В игре предусмотрены и дополнительные планшеты.

- В партии на 5—7 участников потребуются еще и большой дополнительный планшет. Положите его нужной стороной вверх (*одна сторона для 5 игроков, другая — для 6 и 7*).
- В партии на 3 или 7 участников потребуются еще и маленький дополнительный планшет.

Дополнительные планшеты кладутся слева от базовых.





Планшеты припасов

Положите планшеты припасов, предназначенные для жетонов обустройства, рядом с остальными планшетами.

Справа показан пример расклада для игры на троих. При таком числе участников вам потребуется маленький дополнительный планшет.



Дополнительный планшет

Базовые планшеты

Карта условий сбора урожая

Планшеты припасов и жетоны обустройства

Планшеты припасов двусторонние: одна сторона используется во **вводной партии**, другая — в **полной партии**. В полной партии задействуется больше жетонов обустройства. (Если вы играете вводную партию, положите все неиспользуемые жетоны обустройства обратно в коробку.)

Разложите жетоны обустройства по соответствующим ячейкам планшетов припасов. В игре 17 жетонов «Жилище», но для удобства вы можете выложить на планшет припасов лишь пару «Жилищ» и поместить остальные рядом с планшетом — вы сможете класть их на планшет по мере необходимости.

Советуем не разыгрывать пробную партию с 6 и 7 участниками, иначе вам может не хватить жетонов обустройства.



В игре есть несколько однотипных жетонов «Жилище» (стоимостью 4 дерева и 3 камня). Лучше не кладите на планшет припасов все эти жетоны сразу: отложите часть в сторону и добавляйте по мере надобности.



Карты действий

Перемешайте 12 карт действий лицевой стороной вниз.

2 игрока

Если вы играете вдвоем, используйте только 11 карт действий и уберите из игры карту «Поход» с 4-м уровнем вылазки. (Выложите на ячейку 9-го раунда карту гнома. Этот раунд будет пропущен.)

Рассортируйте перемешанные карты действий и сложите их в одну стопку лицевой стороной вниз, как показано на рисунке. Не смотрите эти карты.

Перемешанные и рассортированные 12 карт действий. Их можно собрать в стопку или выложить в ряд.



- 3 карты с цифрой 4 на рубашке (4-й этап игры) кладутся в самый низ стопки карт раундов, поверх них выкладываются 3 (или 2) карты с цифрой 3 (3-й этап), а на них кладутся 2 карты с цифрой 2 (2-й этап).
- Сверху кладется карта 4-го раунда. (Это двусторонняя карта «Разговоры о детях» / «Настойчивые разговоры о детях», но на данном этапе неважно, какой стороной вы положите ее на стопку.)
- И наконец, поверх стопки кладутся карты с цифрой 1 (1-й этап игры).

Жетоны местности

Рассортируйте жетоны местности по типу и разложите их по отдельным стопкам. В игре по 3 типа одиночных и двойных жетонов.



Ресурсы, животные и жетоны оружия

Рассортируйте оставшиеся компоненты и сложите их отдельными стопками рядом с планшетами. При желании можете сложить в две отдельные стопки все фишки животных и все фишки ресурсов. Рассортировывать жетоны оружия по величине силы необязательно.

В процессе игры на планшеты хозяйства будут выкладываться одиночные и двойные жетоны. Поля и луга (впоследствии улучшаются до пастбищ) размещаются на ячейках с изображением леса, а каверны и туннели (улучшаются до шахт и рудников) кладутся на ячейки с изображением горы.

Цель игры

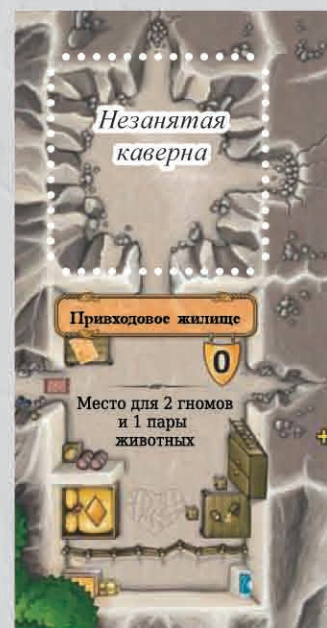
Планшет хозяйства состоит из двух частей (см. рисунок ниже): слева расположен лес, который будет вырубаться в процессе игры, справа — гора со входом в вашу пещеру, на начало игры включающую 2 каверны. Первая из них, «Привходовое жилище», служит пристанищем для 2 гномов и 1 пары животных. Вторая пока не занята, но готова к обустройству.

Первые два представителя вашей гномьей семьи обитают на привходовом участке пещеры. Если вы захотите увеличить семью, нужно будет обустроить дополнительные жилища, в чем, как вы уже могли заметить во время подготовки к игре, помогут жетоны обустройства.

Каверны могут быть обустроенными (как нижняя каверна на рисунке) или незанятыми (как верхняя). Каверну можно преобразовать в жилище (особый вид жетонов обустройства) или обустроить другим способом.

Один раз за раунд каждый из ваших гномов может совершить одно действие. Все доступные ячейки действий расположены на планшетах. Игроки по очереди ставят **по одному** гному на **ячейку действия** одного из планшетов, пока не выставят всех живущих в их пещерах гномов.

Благодаря продуманному порядку действий вы сможете прокормить семью и превратить свое маленькое хозяйство в процветающее предприятие, которое принесет в конце игры множество победных очков. Давайте взглянем на планшет хозяйства и узнаем, за что даются эти очки.



Ставя гнома на ячейку действия, вы лишаете других игроков возможности выбрать это действие, поскольку на одной ячейке может находиться только один гном. В свои пещеры гномы возвращаются лишь после того, как все игроки расставят всех живущих в их пещерах гномов. В следующем раунде гномы вновь займут ячейки действий.

По мере прочтения правил вы можете просматривать последующие главы буклета, чтобы лучше понять общую картину, потому что этот раздел не предназначен для объяснения правил. Все, о чем здесь рассказывается, подробно объяснено на других страницах буклета.

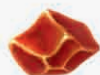
Вкратце о том, чем вы занимаетесь на планшете хозяйства

В процессе игры вы будете рубить лес, получая дерево, и прорубаться вглубь пещеры, добывая камень. Эти стройматериалы пойдут на обустройство получившихся каверн. Освобожденные от леса «наружные» ячейки тоже не пропадут даром: чтобы прокормить семью, вы превратите их в пашни и выпасы для животных.

Рубите лес, чтобы освободить место под луга и поля.

Обнесите луга изгородью, превращая их в пастбища: просто поверните двойной жетон с лугом / полем обратной стороной. На обнесенном изгородью лугу может находиться одна пара животных.

Копите рубины: на них можно покупать одиночные жетоны с лугом или с полем (цена: 1 рубин).



Это рубины.



Расширьте пещеру, выкладывая на горные ячейки двойные жетоны с каверной / туннелем и с каверной / каверной.

Также пещеру можно расширить купленными за рубины одиночными жетонами с туннелем (цена: 1 рубин) и каверной (цена: 2 рубина). (Как вы вскоре увидите, рубины еще много на что можно потратить.)

Самый первый «наружный» жетон кладется на ближайшую ко входу в пещеру лесную ячейку.

«Привходовое жилище» — жилье для первых двух гномов. Кроме того, здесь можно держать одну пару животных.

Существует множество других способов размещения животных.

Чтобы разместить больше животных, можно выложить на два граничащих друг с другом луга жетон с большим пастбищем. Если поставить на нем хлев, его вместимость увеличится еще в два раза. Таким образом, на большом пастбище с 1 хлемом можно держать до 8 одинаковых животных.

Хлев можно поставить и на незанятой (то есть не накрытой жетоном) лесной ячейке; на нее можно поместить 1 кабана.

На каверны кладутся жетоны обустройства, дающие вам определенные преимущества в процессе или в конце игры.

На два граничащих друг с другом туннеля можно выложить рудник.

В игре 2 типа туннелей: простые и глубокие (на жетонах с рудниками). Рубиновую шахту можно выложить на любой туннель, однако если вы выложите ее на глубокий туннель, то сразу получите 1 рубин.

Хлев можно построить и на лугу. На такой ячейке можно держать 1 любое племенное животное.

Поля засеиваются злаками и овощами, а через некоторое время вы сможете собрать урожай.

В этой таблице показано, чем кормить семью.

Оружие и вылазки

Опытные игроки в «Агриколу» могут озадачиться появлением в «Каверне» оружия. Вы куете это оружие из добываемой гномами руды, и количество потраченной во времяковки руды определяет силу готового изделия. Впоследствии сила оружия будет увеличиваться на 1 после каждой новой вылазки. В зависимости от своего уровня ваши вылазки приносят от 1 до 4 трофеев. Типы трофеев, в свою очередь, зависят от силы вашего оружия (см. памятку о добываемых трофеях). Сила только что выкованного оружия не может превышать 8, но в ходе вылазок ее можно увеличить до 14.



Этот гном кует лучшее оружие из возможного.

Добываемые трофеи	
1	+1 в силе всего оружия после вылазки
2	Животное
3	Животное
4	2 Животных
5	Животное
6	2 Животных
7	Обустройство каверны
8	Животное

Трофеи, которые можно добыть с помощью оружия силой 1—8.

В партии с большим числом участников игроки неизбежно разделятся на два лагеря: одни сделают ставку на силу оружия, другие же изберут мирный путь развития. Естественно, «единомышленники» из одного лагеря будут бороться друг с другом за одни и те же ресурсы. Будьте бдительны, предугадывайте действия «единомышленников», и вы не проиграете представителям противоположного лагеря.



Число компонентов

Единственные компоненты, число которых в игре ограничено (не считая уникальных жетонов обустройства), — это 5 гномов и 3 хлева каждого цвета. Любые другие компоненты считаются бесконечными. Если у вас закончился один из компонентов, используйте жетоны умножения или что-нибудь еще. 4 одинаковые фишки любого товара можно заменить 1 фишкой, выложенной на жетон умножения.

Еще в игре имеются жетоны с 8 определенными животными, вы можете выкладывать их вместо фишек на большие пастбища с хлевами. Кроме того, предусмотрены жетоны с 10 различными строительными материалами и 5 рубинами.



Животных тоже можно «умножать». На этом пастбище пасутся 4 кабана.

Вкратце о подсчете очков

Участник, набравший к концу игры больше всего победных очков, выигрывает. На рисунке ниже вы увидите, за что даются очки. Числа в скобках — расчет очков в рассматриваемом примере.

Каждое животное приносит 1 победное очко. В хозяйстве игрока есть собаки и племенные животные: овцы, ослы, кабаны и коровы. (2 + 4 + 2 + 3 + 10 = 21)

21

Жетоны обустройства приносят столько очков, сколько на них указано. (2 + 2 + 2 = 6 и 3 + 3 = 6 за жилища, построенные в процессе игры.)

12

Игрок теряет по 2 очка за каждый тип племенного животного, отсутствующий в его хозяйстве. (У игрока из примера есть животные каждого типа.)

Пастбища приносят столько очков, сколько на них указано. (2 + 4 = 6)

6



Каждый овощ, рубин и золотой приносит 1 победное очко.

18

Общее число знаков делится пополам (с округлением в большую сторону) независимо от того, собраны ли они с полей или нет.

5

Каждый гном приносит 1 победное очко.

4

Игрок теряет по 1 очку за каждую неиспользованную ячейку планшета хозяйства.

-3

Рудники и рубиновые шахты приносят столько очков, сколько на них указано. (4 + 3 + 4 = 11)

11

Некоторые жетоны обустройства приносят дополнительные очки. (У игрока построена «Комната для корма», приносящая 6 очков за 19 племенных животных.)

6

В рассматриваемом примере игрок набирает 80 победных очков.

80

80 победных очков — вполне реальный результат. Опытные игроки без труда набирают 100 очков и больше.



Процесс игры

Этот раздел состоит из двух глав. В первой мы рассмотрим структуру раунда, а во второй изучим действия.

Игровой раунд

Игра длится 12 раундов и делится на 4 этапа, а каждый раунд состоит из 5 фаз, последовательно играющихся в описанном ниже порядке.

2 игрока

В игре на двоих будет только 11 раундов.

Игрокам, знакомым с «Агриколой», достаточно прочесть коричневый текст. Все остальные правила справедливы и для «Каверны», и для «Агриколы».



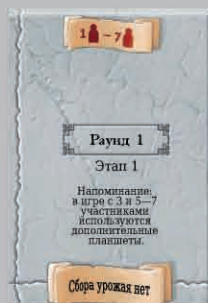
Вкратце о структуре раунда

Пять фаз раунда:

1. Добавление действия

В начале каждого раунда **переворачивайте верхнюю карту действия** лицевой стороной вверх и кладите ее на соответствующую ячейку базового планшета.

Сюда вы добавите новое действие в 1-м раунде.



2. Пополнение производственных ячеек

Положите **товары** из общего запаса на ячейки действий, отмеченные символом стрелки, — такие ячейки называются производственными.

Производственная стрелка.



3. Работа

В порядке очереди, по часовой стрелке, выставляйте по **1 гному** за раз на одну из ячеек действия одного из планшетов и сразу же выполняйте выбранное действие. Каждую ячейку действия может занять только 1 гном.

Этот гном отправился ковать оружие.



4. Возвращение домой

Выставив всех доступных гномов на ячейки действий, **верните гномов в их жилища.**

5. Сбор урожая



В некоторых раундах этой фазы нет. В ходе нее вы собираете с полей овощи и злаки, кормите семью и разводите животных.



1. Добавление действия

Переверните верхнюю карту в стопке карт действий лицевой стороной вверх и положите ее на пустую ячейку раунда с наименьшей доступной цифрой (*ячейки раундов отмечены цифрами от 1 до 12*).

К уже имеющимся ячейкам действий добавляется новая. Можно поставить на нее гнома уже в фазу работы текущего раунда.

Начиная с 6-го раунда, помимо карты действия, вы открываете еще и жетон урожая той ячейки раунда, на которую выложили новое действие. Открытый жетон остается на ячейке с серой руной.

На ячейке 1-го раунда есть напоминание: проверить, не забыли ли вы про дополнительные планшеты.



На обратной стороне любого жетона урожая нарисована серая руна. На лицевой же стороне изображен либо зеленый лист, либо красный вопросительный знак.



Зеленый лист означает, что раунд закончится обычной фазой сбора урожая (см. стр. 9).

Вопросительный знак означает, что сбор урожая будет проходить при определенных условиях (см. главу «Когда раунд заканчивается сбором урожая?» на стр. 10).

Пример: Открывается красный вопросительный знак. Как именно пройдет сбор урожая, вы определяете по карте условий сбора урожая. На примере справа выполняется самое верхнее условие.



Если вы любите сюрпризы, советуем открывать жетон урожая только в конце раунда.



Особые случаи добавления нового действия

В 4-м раунде в игре всегда появляется строго определенная карта действия — «Разговоры о детях». Изначально она кладется стороной с «Разговорами о детях» вверх, но переворачивается на сторону «Настойчивые разговоры о детях», когда на 3-м этапе на планшет добавляется карта действия «Семейная жизнь».



В маленьких семьях всегда так: со временем разговоры о детях становятся все настойчивее.

2
игрока

Если вы **играете вдвоем**, последний раунд 3-го этапа (9-й раунд) пропускается, поскольку карта действия «Поход» убирается в коробку еще во время подготовки к игре (см. стр. 3).

2. Пополнение производственных ячеек

На многих ячейках действий есть особая стрелка и иллюстрация, показывающие, что на этих ячейках каждый раунд появляются и копятся определенные товары. Такие ячейки действий называются производственными.

Производственные ячейки пополняются новыми товарами, даже если на них остались товары с прошлых раундов. Слева от стрелки указано, какие товары и в каких количествах нужно класть на ячейку каждый раунд (например, «3 дерева»).

Исключение. Указание «3 (1) дерева» со стрелкой означает, что, если ячейка пуста, вы кладете на нее 3 дерева, а если на ней уже что-то есть, то 1 дерево. Указания других ячеек действий читаются аналогичным образом: «1 знак (1 овощ)» на ячейке действия «Снабжение» означает, что вы выкладываете на нее 1 знак, если на ней ничего нет, и 1 овощ, если есть.



Подробнее о пополнении производственных ячеек

- Пополняя производственные ячейки, вы берете указанные товары из общего запаса.
- Число накапливающихся на производственной ячейке товаров неограничено.
- Если у вас закончились какие-то товары, используйте жетоны умножения или что-то иное (см. стр. 5).

3. Работа

Начиная с первого игрока и далее **по часовой стрелке**, игроки делают ход: берут 1 гнома из пещеры, ставят его на свободную ячейку действия и **сразу же** выполняют соответствующее действие. Фаза закончится, когда **все гномы всех игроков** будут расставлены по ячейкам действий.

У ваших гномов есть приоритет хода: вы обязаны ставить их на ячейки действий в порядке увеличения силы их оружия. Первыми всегда выставляются безоружные гномы (без жетона оружия на диске), за ними следуют вооруженные (с жетоном оружия).

В каждом раунде каждую ячейку действия может занять **только один гном**.



Приоритет хода гномов.



Стройматериалы — это дерево, камень и руда.

Каждый раз, получая стройматериалы, злаки, овощи, еду **и рубины**, складывайте их в личный запас, который должен быть хорошо виден всем игрокам. Животные, однако, не кладутся в личный запас, а сразу выставляются на планшет хозяйства (подробные правила размещения животных приведены на стр. 20, но кратко мы уже говорили о них на стр. 5).

Подробнее о фазе работы

- Животных, которых вы получаете в фазу работы и которых не можете или не хотите разместить на планшете хозяйства, можно сразу же превратить в еду (по таблице превращения на планшете хозяйства и на стр. 11).
- Выставляемые на ячейки действий гномы берутся из вашей пещеры. Вы не можете использовать гномов из личного запаса (фактически они еще не родились, но вполне могут — см. описание действия увеличения семьи на стр. 15).
- За один ход вы всегда выставляете одного гнома.
- Вы не можете поставить гнома на ячейку действия и не выполнить хотя бы одно из указанных на ней действий.
- Благодаря действию увеличения семьи (см. стр. 15) у некоторых игроков может быть больше гномов, чем у других. Тот, у кого закончились гномы, пропускает все свои последующие ходы фазы работы — ходят только игроки с гномами в пещерах, выставляя по одному гному за ход, как описано выше.
- Некоторые ячейки действий предлагают на выбор один из указанных вариантов («либо... либо»).
- А другие ячейки действий позволяют выбрать несколько вариантов («и/или», «а затем/или»).
- На двух ячейках действий («Настойчивые разговоры о детях» и «Приключение») указано первичное обязательное действие и вторичное необязательное («а затем»); чтобы выполнить второе действие, вы обязаны сначала выполнить первое.



4. Возвращение домой

Заберите своих гномов с планшетов и разложите их диски по жилищам планшета хозяйства.

Подробнее о возвращении домой

- Не имеет значения, какие жилища пещеры занимают ваши гномы.
- Количество ваших гномов не должно превышать число доступных жилых мест в вашей пещере. У каждого уставшего гнома должен быть свой угол для отдыха.
- Не ставьте диски живущих в пещере гномов друг на друга, наличие у них оружия и сила этого оружия должны быть хорошо видны каждому игроку.



Жилища легко отличить по оранжевой надписи с названием.

5. Сбор урожая

В фазу сбора урожая игроки кормят свои семьи. Сбор урожая происходит не во всех раундах (см. «Когда раунд заканчивается сбором урожая?» на стр. 10). Фаза сбора урожая состоит из трех последовательных шагов (см. памятку о сборе урожая).

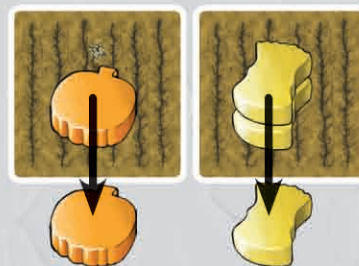
Шаг 1. Полевые работы

Переместите в личный запас по 1 овощу или 1 злаку с каждого засеянного поля планшета хозяйства. (На стр. 14 подробно описан процесс земледелия.)

Шаг 2. Кормежка

На этом шаге вы кормите своих гномов, сбрасывая по 2 еды за каждого гнома в пещере. На то, чтобы накормить новорожденного гнома, появившегося в текущем раунде благодаря действию увеличения семьи, нужна всего 1 еда. Но, начиная со следующего раунда, он будет съедать по 2 еды. (Подробнее об увеличении семьи рассказано на стр. 15.)

Если у вас не хватает еды, вы либо превращаете в еду товары (по таблице превращения на стр. 11), либо получаете жетоны попрошайничества.



Время собирать урожай!

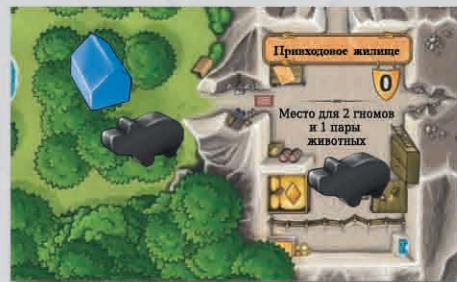
Жетоны попрошайничества

Если вы не хотите или не можете сбросить необходимое количество еды, чтобы накормить всех гномов, вы обязаны взять по 1 жетону попрошайничества за каждую недостающую еду. Вы не можете отказаться от гнома, чтобы не кормить его. (От жетонов попрошайничества нельзя избавиться; в конце игры каждый такой жетон отнимет у вас 3 победных очка.)



■ Шаг 3. Разведение животных

Если у вас есть по меньшей мере 2 племенных животных одного типа, то в вашем хозяйстве рождается 1 новое животное этого типа — но только если его можно разместить на планшете хозяйства. (Вы не можете превращать животных в еду во время рождения новых животных. Сначала вы обязаны поместить новорожденное животное на планшет хозяйства.)



Подробнее о разведении животных

- Все новорожденные животные появляются в хозяйстве одновременно, а не по очереди.
- За один сбор урожая вы можете получить не более 1 нового животного каждого типа.
- Собаки не считаются племенными животными, и на шаге разведения животных новые собаки не появляются.
- Новые животные рождаются независимо от того, где находятся их «родители» (они могут находиться в совершенно разных частях планшета хозяйства).

В хозяйстве игрока 2 кабана: один в пещере и еще один снаружи — в лесном хлеву. В «Привходном жилище» есть место еще для одного кабана. (Подробнее о размещении животных см. на стр. 20.) Таким образом, на шаге разведения животных у игрока появляется поросенок (хотя, казалось бы, его родители были далеко вато друг от друга...).

Когда раунд заканчивается сбором урожая?

■ Раунды 1—4

В первых четырех раундах урожай собирается только один раз — в конце 3-го раунда. В первых двух раундах сбора урожая нет. В конце 4-го раунда тоже, но тем не менее вы обязаны сбросить по 1 еде за каждого гнома в своей пещере (включая новорожденного). Шаги с полевыми работами и разведением животных пропускаются.

■ Раунды 5—12

В общем случае урожай собирается в конце каждого из этих раундов.

Однако если на жетоне урожая открывается красный вопросительный знак, то сбор урожая происходит с выполнением определенного условия. (Жетоны урожая раскладываются по ячейкам раундов 6—12 при подготовке к игре, см. стр. 7.) Действующее условие определяется количеством уже открытых вопросительных знаков.

- Как указано на карте условий сбора урожая, если в текущем раунде открылся **первый** красный вопросительный знак, урожай не собирается вообще (как в конце 1-го и 2-го раундов).
- Если в текущем раунде открылся **второй** красный вопросительный знак, сбор урожая ограничивается сбросом **1 еды за каждого гнома в пещере**, включая новорожденных (как в конце 4-го раунда).
- Если в текущем раунде открылся **третий** красный вопросительный знак, то вы выбираете, какой шаг сбора урожая пропустить: полевые работы или разведение животных (каждый игрок решает для себя сам, какой из этих двух шагов он делать не будет; шаг с кормежкой семьи не пропускается).

Чтобы не забыть, сколько красных вопросительных знаков вы уже открыли, перемещайте их на карту условий сбора урожая (см. рисунок) после того, как полностью выполните связанное с ними требование.



Собирать урожай придется часто, и вашим вечно голодным гномам понадобится много еды. С другой стороны, у вас будет больше овощей, злаков и животных. Если вы озаботитесь обеспечением пропитания семьи еще на ранних этапах, то переживать сборы урожая будет не так уж и трудно.

На рисунке справа игроки уже открыли один красный вопросительный знак. Теперь они открывают второй, а значит, в текущем раунде им придется сбросить по 1 еде за каждого гнома.



Правила превращения товаров в еду

Чтобы не заставлять гномов голодать, вы в любой момент можете превратить товары в еду (*без ограничений*). В нижнем правом углу планшета хозяйства изображена таблица превращения, показывающая, сколько еды вы получите в обмен на каждый вид товара.

- Еду можно покупать за золотые: просто заплатите на 1 золотой больше, чем вам требуется еды. (Например, 1, 2, 3 и более еды обойдутся вам, соответственно, в 2, 3, 4 и более золотых. Золотые представлены монетами разного достоинства: 1, 2 и 10. Вы можете разменивать монеты в любое время. Каждый золотой — это 1 победное очко в конце игры, но вы не можете покупать еду за победные очки — к примеру, за очки, указанные на рубиновой шахте или луге.)

Так выглядят золотые.



В еду можно превращать племенных животных, овощи и злаки.

- Каждая овца приносит 1 еду, кабан — 2 еды, корова — 3 еды. Один осел приносит 1 еду, но пара ослов — 3 еды.
- Каждый злак приносит 1 еду, овощ — 2 еды.
- За 1 рубин можно купить 1 кабана или 1 овощ и тут же превратить его в 2 еды (*подробнее о рубинах см. на стр. 17*). Таким образом, можно сказать, что 1 рубин приносит 2 еды.
- Собаки и стройматериалы (дерево, камень, руда) в еду не превращаются. (Равно как и гномы, если у кого-то были сомнения.)

А так выглядят победные очки.



Таблица превращения на планшете хозяйства показывает, сколько еды приносит каждый вид товара.

Теперь вы знаете, как проходит раунд. Если вернуться на страницы 4—6, можно заметить, что нам осталось обсудить только одно: как стать самым успешным гномом. Давайте поговорим о ячейках действий и попутно разберем все оставшиеся правила.



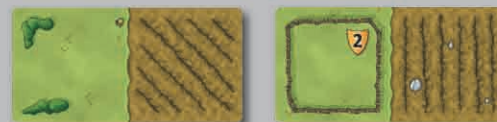
С этого момента знакомые с «Агриколой» игроки могут не искать коричневый текст, его больше не будет. Почти всё, о чем будет говориться дальше, — новый материал.

Действия

Одни ячейки действий доступны игрокам с самого начала партии, другие прибавляются в процессе (*см. главу «Добавление действия» на стр. 7*). Некоторые ячейки действий появляются в игре только при наличии определенного количества участников (*см. подготовку к игре на стр. 2*).

Давайте подробно обсудим ячейки действий, сгруппировав их по типу.

Тип ячейки действия	Освещаемые вопросы	Страницы
1. Ячейки действий для двойных жетонов (здесь же: объяснение действия посева).	Как на планшете хозяйства появляются двойные жетоны?	12—14
2. Ячейки действий для увеличения семьи (здесь же: объяснение действия обустройства каверны).	Как увеличить число гномов в пещере?	14—16



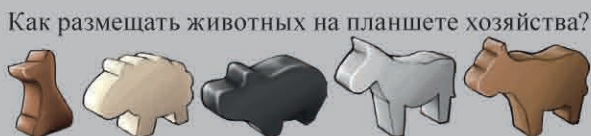
Для чего нужны рубиновые шахты и рудники?
Как на планшете хозяйства появляются одиночные жетоны?

3. Ячейки действий для **товаров, шахт и рудников** (здесь же: объяснение использования рубинов).



16—18

4. Ячейки действий для **животных** (здесь же: объяснение действий постройки изгороди и постройки хлева, а также правила размещения животных).



18—20

Зачем нужно оружие?

5. Ячейки действий для **оружия** (здесь же: объяснение действия вылазки).



20—22

6. Первый игрок

Кто будет первым игроком в следующем раунде?



22

7. Подражание

Что делать, если нужная ячейка действия уже занята?



22

1. Ячейки действий для двойных жетонов

В конце игры вы теряете по 1 очку за каждую неиспользованную ячейку планшета хозяйства. Неиспользованной считается ячейка без жетона (или без хлева). Ниже мы поговорим о том, как закрыть жетонами гору и лес.



Ячейки действий «Разработка» и «Подземная добыча»

На ячейках действий «Разработка» и «Подземная добыча» добывается камень. Выбрав одно из этих действий, вы забираете все фишки камня с его ячейки.

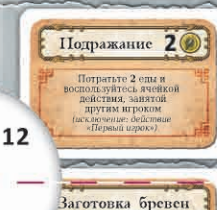
Помимо этого, вы можете выложить двойной жетон с каверной / туннелем на 2 граничащих друг с другом незанятых горных ячейки планшета хозяйства. Каверна или туннель с нового жетона обязаны продолжать систему туннелей и каверн вашей пещеры, иными словами, этот жетон должен быть выложен рядом (по горизонтали или по вертикали) с уже занятой горной ячейкой.



Выкладывая жетон на один из подземных родников, вы тут же получаете указанное число еды (1 или 2) из общего запаса.

Разница между «Разработкой» и «Подземной добычей» в том, что, выполняя «Разработку», вы сами выбираете, какой стороной выложить двойной жетон, а осуществляя «Подземную добычу», всегда выкладываете его стороной с каверной / туннелем вверх. Сторона с каверной / каверной доступна только в рамках действия «Разработка».

В партиях с 4—7 участниками ограниченность применения «Подземной добычи» возмещается более быстрой добычей камня, чем при «Разработке».



Подробнее о действиях «Разработка» и «Подземная добыча»

- Если у вас не осталось незанятых горных ячеек, граничащих друг с другом, вы больше не можете выкладывать на гору двойные жетоны. Нельзя использовать действия «Разработка» и «Подземная добыча», чтобы выкладывать одиночные жетоны вместо двойных (*подробнее об одиночных жетонах см. в главе «Рубины» на стр. 17 и в разделе «Добываемые трофеи» в приложении*).
- В партиях с 5—7 участниками в игре появляется ячейка действия «Локальная добыча», которая приносит 1 камень и двойной жетон с каверной / туннелем.
- В партии с 7 участниками в игре появляется ячейка действия «Расширение», которая либо приносит 1 камень и двойной жетон с каверной / туннелем, либо позволяет получить 1 дерево и выложить двойной жетон с лугом / полем на лесную часть планшета хозяйства.



Двойной жетон с лугом и полем.

Далее мы обсудим двойные жетоны с лугом / полем.



Ячейки действий «Вырубка леса», «Снабжение» и «Подсечное земледелие»

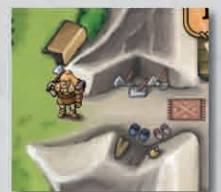


Помимо товаров, указанных на ячейках действий «Снабжение» и «Вырубка леса», вы получаете право выложить двойной жетон с лугом / полем. Аналогичную возможность дает действие «Подсечное земледелие».



Благодаря этим ячейкам действий лес превращается в луга и поля.

Двойной жетон с лугом / полем выкладывается на две граничащие друг с другом лесные ячейки планшета хозяйства. Самый первый жетон, помещаемый на лесную часть планшета, всегда кладется рядом со входом в пещеру (*см. рисунок*). Все последующие жетоны выкладываются по соседству с уже существующими полями, лугами и пастбищами (*подробнее о пастбищах см. в описании действия постройки изгороди на стр. 19*).



Это вход в вашу пещеру.

Выкладывая жетон на лесную ячейку с изображением кабана, вы тут же получаете 1 кабана из общего запаса. Вы обязаны либо расположить его на планшете хозяйства, либо превратить в 2 еды (*см. таблицу превращения планшета хозяйства*).



Выкладывая жетон на лесной родник, сразу же берите из общего запаса 1 еду.

Самый первый жетон с лугом и/или полем всегда кладется у входа в пещеру. Не имеет значения, двойной это жетон или одиночный.

Подробнее о действиях «Вырубка леса», «Снабжение» и «Подсечное земледелие»

- На одной из двух граничащих друг с другом лесных ячеек, на которых еще нет жетонов и на которые вы собираетесь выложить двойной жетон с лугом / полем, может находиться хлев. В этом случае двойной жетон **подкладывается** под хлев так, чтобы хлев оказался на лугу (*подробнее об этом см. на стр. 20*).
- Если у вас не осталось незанятых жетонами лесных ячеек, граничащих друг с другом, вы больше не можете выкладывать двойные жетоны с лугом / полем. Запрещается использовать действия «Вырубка леса», «Снабжение» и «Подсечное земледелие», чтобы выкладывать одиночные жетоны вместо двойных.
- Нет никакой необходимости размещать новые поля только рядом с уже имеющимися полями, а луга — только рядом с лугами. (*Тем не менее сами жетоны все равно выкладываются рядом друг с другом.*)

Помимо двойных жетонов, ячейка действия «Вырубка леса» приносит дерево, «Снабжение» — еду, злаки и овощи, а «Подсечное земледелие» дает возможность тут же засеять поля.



Так происходит засев полей.



На шаге полевых работ фазы сбора урожая засеянные поля приносят злаки и овощи. Поле — это возможность обеспечить семью едой на долгое время.

Действие посева

Действие посева позволяет засеивать ваши поля. Чтобы посадить злаки, возьмите 1 злак из личного запаса и выложите его на пустое поле. После этого возьмите 2 злака из общего запаса и положите поверх своего злака.

Аналогичным образом сеются и овощи. Возьмите 1 овощ из личного запаса и выложите его на пустое поле, затем возьмите 1 овощ из общего запаса и положите его поверх своего посеянного овоща.

За одно действие посева можно засеять не более 2 полей злаками и не более 2 полей овощами.

Подробнее о действии посева

- Вы не можете посеять злак или овощ, если в вашем личном запасе нет хотя бы одной его фишки (возможное решение — потратить рубины, см. стр. 17).
- Поля, с которых собрали весь урожай целиком, можно засеять снова — новым действием посева.



На поле, только что засеянном злаками, лежат 3 фишки злаков, а на поле, засеянном овощами, — 2 фишки овощей.



Действие посева доступно на ячейках действий «Подсечное земледелие» и «Семейная жизнь» (появляется на этапе 3). О семейной жизни гномов будет рассказано в следующей главе.

2. Ячейки действий для увеличения семьи

Действие обустройства каверны

Действие обустройства каверны доступно на ячейке действия «Работа по дому».

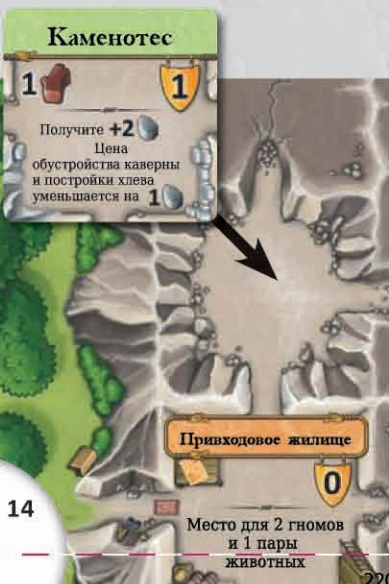
Чтобы выполнить действие обустройства каверны, выберите один из жетонов обустройства, лежащих на планшетах припасов.

Выплатите стоимость постройки (обычно это дерево и/или камень), указанную в левом верхнем углу выбранного жетона (сразу под названием), и выложите его на незанятую каверну своей пещеры.

У каждого жетона обустройства есть особое свойство. (Свойства всех жетонов подробно разъяснены на стр. А3 приложения.)

Жилища — особый вид жетонов обустройства: они добавляют в пещеру место для новых гномов.

Жилища легко отличить по оранжевой надписи с названием.



Подробнее о действии *обустройства каверны*

- Возможность обустройства каверны можно получить в результате вылазки (см. «Подробный пример ковки оружия и проведения вылазки» на стр. 22).
- Вы не можете воспользоваться действием обустройства каверны, если у вас нет незанятой каверны. (Каверны можно покупать за рубины, см. стр. 17.)
- Вы не можете выложить жетон обустройства на туннель, рудник, рубиновую шахту или горную ячейку, на которой нет жетона каверны. (Однако вы можете выложить его на незанятую каверну планшета хозяйства, с которой начинаете игру.)
- Выложенный жетон обустройства нельзя убрать, переместить или накрыть новым жетоном.
- Если не учитывать жетоны «Жилище» (см. рисунок на стр. 14), то каждый жетон обустройства присутствует в игре в единственном экземпляре. Количество жетонов «Жилище» считается бесконечным (если они закончатся, замените их чем-нибудь).

Далее мы рассмотрим действие, позволяющее строить исключительно жилища.

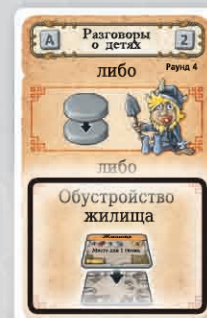


С самого начала игры у вас уже есть доступная для обустройства каверна.

Действие *обустройства жилища*

Действие обустройства жилища доступно на двусторонней карте действия 4-го раунда «Разговоры о детях» / «Настойчивые разговоры о детях».

Чтобы выполнить действие обустройства жилища, выберите один из жетонов с жилищем, выплатите указанную на нем стоимость постройки и выложите жетон на незанятую каверну. В игре 6 разных жилищ, каждое из которых добавляет в пещеру место для 1 или 2 гномов.



Подробнее о действии *обустройства жилища*

- Возможность обустройства жилища можно получить в результате вылазки (см. стр. А2 приложения).
- Все жилища подробно описаны на стр. А3 приложения.



Действие обустройства жилища полезно выполнять перед действием увеличения семьи, о котором мы сейчас и поговорим.

Действие *увеличения семьи*

Действие увеличения семьи доступно на картах действий «Семейная жизнь» и «Разговоры о детях» / «Настойчивые разговоры о детях», а также на ячейке действия «Пополнение» (в игре с 4 участниками и больше).

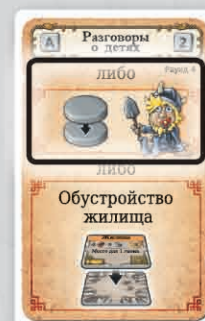
Вы не можете выбрать действие увеличения семьи, если в вашей пещере нет места для дополнительного гнома (даже новорожденному гному требуется личное пространство).

Чтобы выполнить действие увеличения семьи, поместите диск гнома из личного запаса на диск гнома, которым вы выбрали это действие.



Новорожденный гном не сможет выполнять действия в текущем раунде (сначала он должен вырасти). В фазу возвращения домой он, наряду с остальными гномами, переместится в пещеру, где займет одно из доступных жилищ.

Только посмотрите на этого прелестного новорожденного гномика!



В пещере игрока достаточно места для четырех гномов, но пока в ней живут трое.

Подробнее о действии *увеличения семьи*

- Действие увеличения семьи приносит игроку одного дополнительного гнома, которого можно использовать, начиная со следующего раунда (*когда тот повзрослеет*). (Однако *новый гном* — это и еще один *голодный рот*, см. «Сбор урожая» на стр. 9.)
- В семье **не может быть больше 5 гномов**. Вы не можете выбирать действие увеличения семьи, если у вас уже 5 гномов (*исключение: у вас есть «Дополнительное жилище», см. стр. А3 приложения*).
- На одной ячейке действия можно выполнить только одно действие увеличения семьи. Однако не запрещается выбирать несколько подобных ячеек в ходе одного раунда, чтобы получить сразу несколько гномов.



Жетон «Дополнительное жилище» дает место для 6-го гнома.

Действие увеличения семьи есть на ячейке действия «Пополнение», появляющейся в игре с 4—7 участниками.

«Пополнение» — ячейка действия, приносящая игроку несколько различных товаров. Давайте поговорим о подобных ячейках более обстоятельно.



3. Ячейки действий для товаров, шахт и рудников

Ячейки действий «Запасы» и «Пополнение»

Ячейки действий «Запасы» и «Пополнение» доступны игрокам с самого начала.

Они приносят 1 дерево, 1 камень, 1 руду, 1 еду и 2 золотых. Ячейка действия «Пополнение», появляющаяся в партиях с 4—7 участниками, позволяет выполнить действие увеличения семьи (*см. прошлую главу*).

Ячейка действия «Постройка рудника»

Ячейка действия «Постройка рудника» становится доступной на этапе 1.

Если в вашей пещере есть 2 граничащих друг с другом (*по вертикали или горизонтально*) **простых туннелей**, вы можете воспользоваться ячейкой действия «Постройка рудника» и выложить на них двойной жетон с рудником / глубоким туннелем. Сделав это, тут же возьмите 3 руды из общего запаса.

Вместо этого (или после этого) действие «Постройка рудника» позволяет совершить вылазку 2-го уровня (*см. стр. 21*).



На два простых туннеля кладется жетон с рудником.



Подробнее о действии «Постройка рудника»

- Помимо простых туннелей в игре есть глубокие туннели — их можно отличить по более темному рисунку и наличию лестниц.
- Двойной жетон с рудником / глубоким туннелем можно выложить только на простые туннели. **Запрещается** выкладывать его поверх глубоких туннелей.
- Вы получаете 3 руды, только если выкладываете двойной жетон.
- В конце игры рудники приносят по 3 победных очка.
- На руднике можно держать 1 осла (*подробнее о размещении животных см. на стр. 20*).



Лестница, ведущая в глубокий туннель.

Совет по действию «Постройка рудника»

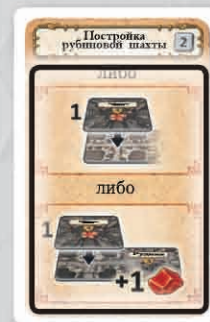
- В любой момент игры можно потратить 1 рубин и получить 1 одиночный жетон с туннелем (*см. стр. 17*). Следовательно, выбрав действие «Постройка рудника», вы можете купить туннель, выложить его рядом с другим простым туннелем, а затем накрыть их двойным жетоном с рудником / глубоким туннелем. (*Этот жетон можно выкладывать и поверх двух одиночных туннелей.*)

Рубины добываются в рубиновых шахтах, о которых мы сейчас и поговорим.

Ячейка действия «Постройка рубиновой шахты»

Ячейка действия «Постройка рубиновой шахты» становится доступной на этапе 2 (в 5-м или 6-м раунде).

Если в вашей пещере есть хотя бы 1 незанятый туннель, вы можете выложить на него жетон с рубиновой шахтой. Если вы выкладываете рубиновую шахту поверх глубокого туннеля, то тут же получаете 1 рубин из общего запаса (но только в этом случае!). (Глубокие туннели встречаются исключительно на двойных жетонах с рудником / глубоким туннелем, поэтому на карте действия нарисован еще и рудник.)



Подробнее о действии «Постройка рубиновой шахты»

- В конце игры рубиновые шахты приносят по 4 победных очка.
- На рубиновой шахте (как и на руднике) можно держать 1 осла (подробнее о размещении животных см. на стр. 20).



Игрок выкладывает рубиновую шахту поверх простого туннеля. Он не получает 1 рубин.

Связанные с горнодобычей ячейки действий «Добыча руды», «Доставка руды», «Добыча рубинов» и «Доставка рубинов»

Ячейка действия «Добыча руды» доступна игрокам с самого начала. Ячейки действий «Добыча рубинов», «Доставка руды» и «Доставка рубинов» появляются на этапах 2, 3 и 4 соответственно.

Выбрав одну из этих ячеек действий, вы забираете все находящиеся на ней фишки руды или рубинов.

Выполняя действия «Добыча руды» и «Доставка руды», вы вдобавок получаете по 2 руды из общего запаса за каждый имеющийся у вас рудник.



Если у вас есть хотя бы 1 рубиновая шахта, то, выполняя действие «Добыча рубинов», вы получаете еще 1 рубин (но только один рубин!).

2 игрока

Если вы играете вдвоем, то первые два раунда рубины на этой ячейке действия не производятся.



Если у вас есть хотя бы 2 рубиновых шахты, то, выполняя действие «Доставка рубинов», вы получаете еще 1 рубин (но только один рубин!).

Рубины

При помощи рубинов можно совершить очень и очень многое (см. памятку на рисунке справа).

- Рубины — это своего рода **джокеры**, их в любой момент игры можно обменять по курсу 1:1 на животных, стройматериалы, овощи, злаки и золотые. Исключение: за 1 корову нужно отдать 1 рубин и 1 еду (см. нижний левый угол памятки).



- За 1 рубин можно получить 1 **одиночный жетон** с полем или с лугом. Вы обязаны тут же выложить его на не занятую другим жетоном лесную ячейку по соседству с уже имеющимся полем, лугом или пастбищем. (Мы уже говорили о полях и лугах на стр. 13.) Если у вас еще нет полей, лугов и пастбищ, кладите одиночный жетон перед входом в пещеру. (См. стр. 20 для получения подробной информации о лугах и пастбищах.)



- За 1 рубин можно получить 1 **одиночный жетон** с туннелем, а за 2 рубина — **одиночный жетон** с каверной (см. нижний правый угол памятки). Вы обязаны тут же выложить жетон на горную ячейку (так, чтобы туннель или каверна продолжали систему туннелей и каверн вашей пещеры). (Каверны и туннели подробно обсуждались на стр. 14 и 16—17.)



- Наконец, вы можете тратить рубины на то, чтобы вне очереди выставлять на ячейки действий своих вооруженных гномов: заплатите 1 рубин и проигнорируйте **приоритет хода** одним из них (подробнее об приоритете хода гномов на стр. 8).



Советы по использованию рубинов

- Изменение приоритета хода гномов может благоприятно сказаться на результате вылазки (см. стр. 21).



- Во время выполнения действия посева (см. стр. 14) вы можете сбросить 1 рубин, взять одиночный жетон с полем и тут же это поле засеять (возможно, даже овощем или злаком, купленным за другой рубин).
- Во время выполнения действия «Постройка рубиновой шахты» вы можете сбросить 1 рубин, взять одиночный жетон с туннелем и тут же выложить на него рубиновую шахту (см. стр. 17).

Ячейка действия «Продажа руды»

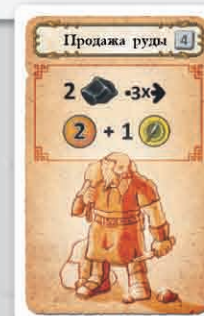
Ячейка действия «Продажа руды» становится доступна на этапе 4.

Выбрав эту ячейку действия, вы можете поменять 2 руды из личного запаса на 2 золотых и 1 еду из общего запаса. За одно действие можно совершить не более 3 таких обменов (то есть продать не больше 6 руды, получив максимум 6 золотых и 3 еды).

Ячейка действия «Ярмарка»

Ячейка действия «Ярмарка» доступна с самого начала в партиях с 5—7 игроками.

Выбрав эту ячейку действия, вы получаете 4 золотых из общего запаса, на которые можете тут же купить различные товары. Все цены указаны на самой ячейке: злак, любой стройматериал, овца или осёл стоят 1 золотой, овощ, кабан или собака — 2 золотых, корова — 3.



Подробнее о действии «Ярмарка»

- За одно действие можно купить не более 1 товара каждого типа.
- Вы вправе тратить больше 4 полученных золотых, покупая столько разных товаров, сколько хотите и можете.
- Вы вправе тратить меньше 4 полученных золотых. (Можете даже вообще ничего не тратить.)
- Вы вправе покупать животных и тут же превращать их в еду.
- Оплачивая покупки монетами большего достоинства, чем требуется, вы получаете сдачу.

4. Ячейки действий для животных

Ячейки действий «Овцеводство» и «Ословодство»

Ячейки действий «Овцеводство» и «Ословодство» становятся доступны на этапах 1 и 2 соответственно.

Это производственные ячейки овец и ослов. Перед тем как получить животных, вы можете сделать луга пастбищами и/или построить 1 хлев (чтобы создать дополнительное место для животных). Подробнее об этом мы поговорим позже.

Полученных овец или ослов необходимо тут же разместить на планшете хозяйства или превратить в еду (вы не можете убрать их в личный запас). (Правила размещения животных будут рассмотрены в конце этой главы на стр. 20.)



В игре нет производственных ячеек кабанов и коров, аналогичных «Овцеводству» и «Ословодству». Дополнительных кабанов можно получить, закрыв жетонами лесные ячейки с изображением кабана. Кроме того, коров и кабанов можно покупать за рубины (см. стр. 17) и добывать в вылазках (см. стр. 21).

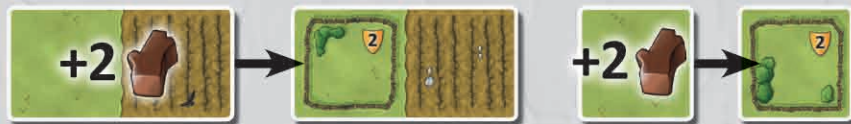


Действие постройки изгороди

Вы можете превращать луга в пастбища, обнося их изгородью. Действие постройки изгороди доступно на ячейках действий «Овцеводство», «Ословодство» и «Возведение изгороди».

Выбрав одну из этих ячеек, вы можете преобразовать **1 луг** в **1 маленькое пастбище** и/или **2 граничащих друг с другом луга** в **1 большое пастбище**. (Пастбище — это луг с изгородью.) На пастбищах можно держать животных (см. стр. 20).

Строя изгородь на одиночном жетоне с лугом, вы платите **2 дерева** и переворачиваете его обратной стороной вверх: тем самым луг превращается в пастбище.



Строя изгородь, переворачивайте жетон с лугом.



За постройку изгороди на 2 граничащих друг с другом ячейках с лугом вы платите **4 дерева**. Эти ячейки становятся большим пастбищем: выложите на них двойной жетон с большим пастбищем. (Большие пастбища нарисованы на обратной стороне жетонов с рудниками.)

Большое пастбище выкладывается поверх двух граничащих друг с другом (по вертикали или горизонтали) лугов.

Подробнее о действии постройки изгороди

- Вы не можете обносить изгородью поля, лесные и горные ячейки.
- Только луг может стать пастбищем. Вы не можете превратить в пастбище лес, минуя стадию луга.
- Созданные пастбища нельзя убирать, разделять или объединять.
- Благодаря вылазкам изгороди могут обходиться вам дешевле (см. стр. А2 приложения).
- За одно действие вы можете построить только 1 маленькое и/или 1 большое пастбище.

Совет по действию постройки изгороди

- Перед выполнением действия постройки изгороди вы можете потратить 1 рубин, взять 1 одиночный жетон с лугом, а затем превратить его в маленькое пастбище.



Действие постройки хлева

Действие постройки хлева доступно на ячейках действий «Овцеводство» и «Ословодство».

На постройку хлева необходимо потратить **1 камень**. Хлев можно построить на ячейке с лесом, лугом или пастбищем. Построенный хлев нельзя убрать или переместить. За одно действие можно построить только 1 хлев. Как и пастбища, хлева позволяют размещать больше животных.



Подробнее о действии постройки хлева

- **Запрещается** строить хлева на полях и в горной части планшета хозяйства.
- Если вы строите хлев на ячейке с лесом, она **не обязана** примыкать к какому-либо жетону местности вашего планшета хозяйства.
- На любой ячейке лесной части планшета хозяйства может располагаться только 1 хлев. (Большие пастбища состоят из 2 ячеек, следовательно, на 1 большом пастбище могут находиться 2 хлева.)
- В игре всего 3 хлева (вашего цвета). Вы не можете построить больше 3 хлевов.
- Ячейка с лесом, на которой построен хлев, никогда не станет полем, зато вы сможете превратить ее в луг, подложив жетон с лугом под фишку хлева.
- Луг с хлевом впоследствии может стать маленьким пастбищем или частью большого пастбища; хлев при этом сохраняется.
- Построив хлев на лесной ячейке с родником или с кабаном, вы **не** получаете указанную награду (см. стр. 13), для этого вам придется выложить жетон.
- Вылазки позволяют строить хлева бесплатно (см. стр. А1 приложения).

Правила размещения животных

Размещать животных на планшете хозяйства можно в любой момент игры и настолько часто, насколько нужно, однако при этом должны соблюдаться следующие правила:

На пастбищах пасутся племенные животные. На каждой ячейке с пастбищем могут находиться не более 2 племенных животных одного типа. (То есть на маленьком пастбище можно держать до 2 племенных животных, а на большом — до 4.)

Построенный на пастбище хлев удваивает предельное количество размещаемых животных. (То есть на маленьком пастбище с хлевом можно держать до 4 племенных животных, на большом — до 8, а на большом пастбище с двумя хлевами — до 16.)

Хлев, построенный на ячейке с лугом, вмещает 1 любое племенное животное. В хлев, построенный на лесной ячейке, не накрытой жетоном, можно поселить исключительно 1 кабана.



Собаки бродят по всей территории, поэтому их можно размещать на любых ячейках планшета хозяйства.

На рубиновой шахте или руднике можно держать 1 осла.

На жетоне обустройства «Столовая» можно держать до 3 коров.

В «Привходовом жилище» вашей пещеры можно держать 2 племенных животных одного типа.

При помощи собак на лугах и пастбищах (с хлевами и без них) можно размещать еще больше овец. Каждая находящаяся на лугу или на пастбище собака увеличивает возможное число пасущихся там овец на 1 (то есть 1, 2, 3 и более собаки смогут охранять, соответственно, 2, 3, 4 и более овец). Если собаки охраняют овец на ячейке с хлевом, хлев не действует.

По сравнению с «Агриколой», в «Каверне» куда больше возможностей по размещению животных. Собаки свободно бродят по округе и охраняют овец, в лесу можно построить хлев и держать в нем кабана, к руднику или шахте можно приставить осла. (Только правила размещения коров остались неизменными, да и то если не учитывать «Столовую».) Поэтому здесь вы куда чаще будете перегонять животных с места на место, пытаетесь расположить их оптимальным способом.



Подробнее о размещении животных

- Вы можете обнести изгородью луг с хлевом и получить пастбище с удвоенной вместимостью.
- Собаки охраняют исключительно овец — не ослов, не коров и не кабанов. Если вы решаете использовать собак для охраны овец на пастбище, то изгороди действовать не будут (см. пример размещения собак на рисунке выше).
- Собаки не охраняют овец на ячейках с лесом и с полем.

5. Ячейки действий для оружия

Действия ковки оружия и вылазки

Ячейка действия «Кузнечное дело» с действием ковки оружия и вылазкой 3-го уровня становится доступна на этапе 1. Ячейка действия «Приключение» с действием ковки оружия и двумя вылазками 1-го уровня добавляется на этапе 4.

Копите руду, чтобы один из ваших гномов, выбрав соответствующее действие, смог выковать из нее достойное оружие. Ковать оружие могут только безоружные гномы. Воспользовавшись действием ковки оружия, сбросьте не больше 8 фишек руды и возьмите жетон оружия с силой, равной количеству сброшенной руды. Жетон оружия кладется на диск гнома, выковавшего это оружие.

Ваш гном может тут же испытать новое оружие в вылазке.



Вы можете выковать оружие, даже если у вас всего 1 руда.



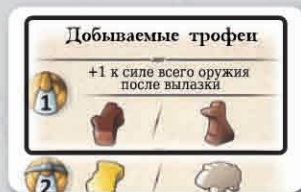
Вылазки

Каждая вылазка приносит вам определенные трофеи (см. памятку о **добываемых трофеях**). В игре немало ячеек действий, позволяющих совершить вылазку вооруженным гномом. У вылазок есть уровень (от 1 до 4), определяющий, сколько **разных** трофеев вы можете добыть. (Трофеи выбираются по соответствующей памятке: один за другим и в любом порядке.)

Каждому трофею соответствует своя **минимально необходимая сила оружия**. Вы можете выбрать и получить тот или иной трофей, только если **сила оружия** гнома, совершающего вылазку, **больше или равна** указанной в памятке.



На памятке о **добываемых трофеях** указаны различные товары и действия. Для получения трофея нужно, чтобы выполнялось требование минимально необходимой силы оружия. Любой трофеем можно получить только один раз за вылазку.



Гном с силой оружия 1 совершает вылазку 3-го уровня и добывает 3 трофея: +1 к силе всего оружия, 1 собаку и 1 дерево. В начале вылазки он был недостаточно силен, чтобы получить возможность выбрать другие трофеи.



Благодаря получаемому опыту в **конце каждой вылазки** сила оружия совершавшего вылазку гнома увеличивается на 1 (независимо от уровня вылазки). Сила оружия не может превышать 8 только во время ковки, на вылазки это ограничение не действует. В результате вылазок сила оружия гнома может стать больше 8.



Поскольку гном, закончивший вылазку, решил получить в качестве трофея +1 к силе всего оружия, сила его оружия увеличивается сразу на 2 и становится равной 3.

Напоминание. Приоритет хода гномов

Как уже было сказано на стр. 8, очередность выполнения действий гномами зависит от силы их оружия. Первыми на ячейки действий выставляются безоружные гномы, а затем — вооруженные гномы в порядке увеличения силы их оружия.

Вы можете сбросить 1 рубин и проигнорировать приоритет хода одним из гномов (см. главу «Рубины» на стр. 17).



В пещере остались два гнома. Своим следующим действием игрок хотел бы совершить вылазку. Согласно правилам приоритета хода, первым он обязан выставить гнома с силой оружия 3, однако очевидно, что вылазка гнома с силой оружия 14 прошла бы куда продуктивнее.

В этой ситуации игрок мог бы потратить 1 рубин и позволить более сильному гному пренебречь приоритетом хода.

Подробнее о силе оружия

- У гнома может быть только один жетон оружия.
- Вооруженный гном не может воспользоваться действием ковки оружия. Запрещается сбрасывать руду, чтобы улучшить существующее оружие или заменить его новым.
- Оружие — личная собственность гномов. Вы **не сможете** выковать оружие одним гномом и передать его другому. Вооруженный гном не может избавиться от своего оружия. (Всем известно, насколько трепетно относятся к нему гномы.)
- Безоружный гном **не может** совершать вылазку.
- Нельзя использовать оружие для нападения на других игроков.
- Максимально возможная сила оружия равна 14. Оружие никак нельзя сделать сильнее.
- Игрок может заплатить 1 рубин, чтобы самостоятельно выбрать гнома, который займет ячейку действия на текущем ходу, независимо от силы его оружия. Например, если в пещере 4 безоружных гнома и 1 гном с силой оружия 14, можно сбросить 1 рубин и выставить вооруженного гнома раньше всех.





Выбор нужных трофеев всегда важен, поэтому игрокам рекомендуется не торопиться выбирать, а продолжать делать ходы. После вылазки этот игрок получит новый жетон оружия (с увеличенной на 1 силой), поэтому другие игроки могут положить этот жетон **рядом с совершающим вылазку гномом**, чтобы показать, что тот из нее пока еще не вернулся. Закончив выбирать трофеи, игрок поменяет текущий жетон оружия своего гнома на жетон, выложенный рядом с его гномом другими игроками (если только не решит получить в качестве трофея +1 к силе всего оружия). Проиллюстрируем эту рекомендацию следующим примером.



Подробный примерковки оружия и проведения вылазки

В вашем личном запасе 10 руды, а в пещере — 1 безоружный гном. Вы выставляете его на ячейку действия «Кузнечное дело», сбрасываете 7 руды и куете оружие с силой 7. Вооружившийся гном совершает вылазку 3-го уровня. Чтобы показать это, вы кладете рядом с гномом жетон оружия с силой 8. В качестве трофеев вы выбираете 1 собаку, 2 золотых и действие обустройства каверны. Минимально необходимая сила оружия для получения этих трофеев равна 1, 6 и 7 соответственно, то есть ваш гном вполне способен добыть все эти трофеи (сила его оружия больше или равна указанной). Закончив вылазку, вы меняете жетон оружия с силой 7 на жетон оружия с силой 8.



Не стоит недооценивать — как и переоценивать — значение вылазок. Игра разработана таким образом, чтобы игрок мог победить и мирным путем, и путем силы. Но вот что имейте в виду: если в игре с 4—7 участниками вы позволите **избрать силовой путь кому-то одному**, то, скорее всего, именно ему и достанется победа. Равно как и в том случае, если он окажется **единственным, кто предпочтет мирный путь**.

6. Ячейка действия «Первый игрок»

Фишка первого игрока не передается следующему игроку в конце раунда. Чтобы стать первым игроком, нужно выполнить действие «Первый игрок». (Если никто не выбирает это действие, первый игрок не меняется.) Ячейка действия «Первый игрок» приносит не только фишку первого игрока, но и все произведенные на ней жетоны еды, а также 2 руды (в партиях с 1—3 игроками) или 1 рубин (в партиях с 4—7 игроками).

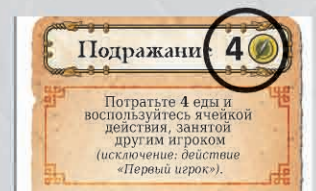


Помимо фишки первого игрока и еды вы получаете 2 руды или 1 рубин (в зависимости от числа игроков).

7. Ячейки действия «Подражание»

Ячейки действия «Подражание» добавляются в партиях с по меньшей мере 3 игроками. Стоимость подражания определяется конкретной ячейкой действия и составляет 0, 1, 2 или 4 еды.

Выставив гнома на ячейку действия «Подражание», сбросьте указанное количество еды в общий запас, выберите ячейку действия, занятую чужим гномом, и выполните действие этой ячейки, как если бы сами выставили на нее своего гнома. Единственное действие, которому нельзя подражать, — «Первый игрок».



Стоимость подражания (считайте ее платой за обучение).

Подробнее о действии «Подражание»

- Не переносите своего гнома на ячейку действия, которому подражаете, — он остается на «Подражании».
- Подражая действию производственной ячейки, вы не получаете произведенные на ней товары, поскольку их уже забрал другой игрок.
- **Запрещается** подражать действию, выбранному одним из ваших собственных гномов.
- В партиях с 5—7 участниками в игре будет несколько ячеек действия «Подражание» (см. стр. А7 приложения). Их можно использовать для подражания одному и тому же действию или для подражания разным действиям.

Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается после 12-го раунда. Чтобы определить итоговый результат, используйте блокнот для подсчета очков. Всё, что приносит и отнимает победные очки, разделено в нем на несколько категорий. Игрок, набравший больше всего победных очков, становится победителем. (В случае равенства по очкам в игре будет несколько победителей.)

- **1 очко за каждое племенное животное и собаку.** В конце игры все животные — как племенные, так и собаки — приносят по 1 победному очку.
- **Минус 2 очка за каждый отсутствующий в хозяйстве тип племенного животного.** К концу игры на вашем планшете хозяйства должно оказаться по меньшей мере по 1 овце, ослу, кабану и корове. За каждый отсутствующий тип этих животных вы теряете по 2 очка. (Собаки не считаются племенными животными, поэтому не учитываются.)
- **½ очка за каждый знак (с округлением в большую сторону).** Подсчитайте количество знаков в вашем хозяйстве (на полях и в личном запасе), поделите эту сумму на 2 и при необходимости округлите — именно столько победных очков вы получаете.
- **1 очко за каждый овощ.** Подсчитайте количество овощей в вашем хозяйстве (на полях и в личном запасе), именно столько победных очков вы получаете.
- **1 очко за каждый рубин.** В конце игры каждый рубин приносит 1 победное очко.
- **1 очко за каждого гнома.** В конце игры каждый гном в пещере приносит 1 победное очко.
- **Минус 1 очко за каждую неиспользованную ячейку.** Подсчитайте, на скольких ячейках вашего планшета хозяйства нет ни жетона, ни хлеба, — такое количество победных очков вы теряете. Две доступные вам с самого начала ячейки с каверной считаются использованными. (Незанятые каверны тоже считаются использованными.)
- **Очки за жетоны обустройства, пастбища, рудники и рубиновые шахты.** Сложите все победные очки, указанные на жетонах, выложенных в вашем хозяйстве. Маленькие пастбища приносят по 2 очка, большие — по 4 (независимо от того, сколько на них животных и что это за животные). Рудники дают по 3 очка, рубиновые шахты — по 4 (независимо от того, есть на них ослы или нет). Каждый жетон обустройства приносит столько очков, сколько указано в его правом верхнем углу (под названием).
- **Дополнительные очки за помещения, склады и комнаты.** В названиях некоторых жетонов обустройства можно встретить слова «помещение», «склад» и «комната» (жетоны с желтой надписью с названием). Такие жетоны приносят дополнительные очки, если игрок выполняет указанные на них условия. Для таких жетонов в блокноте для подсчета очков предусмотрено несколько строчек. Используйте отдельные строчки для каждого жетона. (Подробнее о жетонах обустройства можно прочитать на стр. А3 приложения.)

Категория			
за каждое племенное животное и собаку	1		
за каждый отсутствующий тип племенного животного	-2		
за каждый знак (округление в большую сторону)	½		
за каждый овощ	1		
за каждый рубин	1		
за каждого гнома	1		
за каждую неиспользованную ячейку жетоны обустройства, пастбища, рудники, рубиновые шахты	-1		
за помещения, склады и комнаты			
золотые и жетоны попрошайничества			
Всего			

Подробнее о дополнительных очках

- Хотя очки за «Ткацкое помещение», «Доильное помещение», «Комнату для корма», «Продуктовую комнату» и «Комнату сокровищ» можно отнести и к другим категориям, вы получаете их по категории дополнительных очков. Отрицательные очки, возмещающиеся благодаря эффекту «Писательской комнаты», относятся к соответствующим категориям, вычитающим очки.
- Как и в случае с «Писательской комнатой», очки за «Охотничье помещение», «Пивоваренное помещение», «Кузнечное помещение» и «Склад стройматериалов» не записываются в блокнот. Эти жетоны позволяют продать товары перед подсчетом очков. (Если вы вспомнили о них только в конце игры, то все равно можете применить их свойства, главное — успеть сделать это до начала подсчета очков.)



«Ткацкое помещение» позволяет дважды получить очки за овец: по категории «1 очко за племенное животное» и по категории «дополнительные очки за помещения».



«Писательская комната» позволяет уменьшить количество отрицательных очков, которые приносят категории «-2 очка за отсутствующий тип племенного животного», «-1 очко за неиспользованную ячейку» и «жетоны попрошайничества».

- **Золотые и жетоны попрошайничества.** Сложите все цифры на своих монетах с золотыми и вычтите столько раз по три, сколько жетонов попрошайничества лежит в вашем личном запасе. Итоговое число равно количеству победных очков, которое вы получаете.

Правила одиночной игры

Одиночная партия проходит по правилам игры для 2—7 участников, но со следующими изменениями. В фазу работы выставляйте гномов одного за другим — в игре нет противников, которых надо ждать.

Цель одиночной партии — набрать как можно больше победных очков. (*Попробуйте преодолеть круглую отметку в 100 очков.*) В начале игры вам дается **2 еды**.

Возьмите планшеты, предназначенные для 2 игроков. Накройте часть ячеек действий памятками, как показано на рисунке.



Разложите карты действий лицевой стороной вниз по ячейкам раундов так, как показано в таблице:

1. «Кузнечное дело»	4. «Разговоры о детях»	7. «Доставка руды»	10. «Продажа руды»
2. «Овцеводство»	5. «Ословодство»	8. «Семейная жизнь» («Разговоры о детях» → «Настойчивые разговоры о детях»)	11. «Приключение»
3. «Постройка рудника»	6. «Постройка рубиновой шахты»	9. -	12. «Доставка рубинов»

Накройте картой гнома карту действия «Разговоры о детях». Уберите карту гнома из игры в начале 4-го раунда, убедившись, что находившаяся под ней карта лежит стороной с «Разговорами о детях» вверх.

В одиночной игре **нет условий сбора урожая**. Начиная с 5-го раунда, сбор урожая происходит в конце **каждого** раунда.

В сравнении с игрой на двоих

Как и в партии с 2 участниками, из игры убирается карта действия «Поход», а 9-й раунд пропускается. Чтобы не забыть об этом, положите на ячейку 9-го раунда карту гнома. В отличие от игры на двоих, в одиночной партии рубины на ячейке действия «Добыча рубинов» начинают производиться уже в первом раунде.

Пополнение производственных ячеек

Перед пополнением производственных ячеек посмотрите, нет ли на каких-либо из них **6 или больше товаров**. Если есть, уберите все товары с таких ячеек в общий запас. Потратив один рубин, вы можете отменить сброс товаров с одной из этих ячеек действия, тогда товары останутся лежать на ней до начала следующего раунда. (*Именно так на ячейках действий может скопиться больше 6 товаров.*)

Других изменений в правилах нет.

Алфавитный указатель

Вылазка 21—22
Двойные жетоны 11—13
Еда 2, 9, 11
Жетоны местности 3
Жетоны попрошайничества 10, 23
Жетоны урожая 2, 7, 8, 10
Жилище 2, 9, 14
Земледелие 5, 14, 18
Злаки, овощи 11, 14, 23
Игра вдвоем 2, 3, 6, 8, 17
Изгороди 4, 19
Кабаны 10, 13, 20

Каверны 4, 11, 13, 14, 17
Карта действия 3, 7, 24
Ковка оружия 5, 20, 22
Кормежка 9, 11
Коровы 11, 17, 20
Новорожденные животные 10
Овцы 11, 18, 20
Одиночные жетоны 5, 17
Оружие, сила оружия 5, 12, 20—22
Ослы 11, 18, 20
Отрицательные очки 6, 12, 23
Первый игрок 2, 8, 12, 22

Племенные животные 10, 12, 20, 23, 24
Победные очки, золотые 11, 23
Подражание 12, 22
Подсчет очков 6, 23
Приводовое жилище 2, 4, 10, 15, 20
Приоритет хода гномов 8, 17, 21
Производственная ячейка 7, 8, 24
Разведение животных 10
Разговоры о детях 3, 8, 9, 11, 15, 16 (и после игры)
Размещение животных 4, 5, 20

Родник 12, 13
Рубины 4, 5, 11, 12, 17—19, 22—24
Руда 5, 12, 16, 18
Рудники, рубиновые шахты 5, 12, 16, 17, 23
Сбор урожая, условия сбора урожая 2, 9, 10, 24
Собаки 10—12, 20
Стройматериалы 8, 11
Туннели, глубокие туннели 16
Увеличение семьи 11, 15, 16
Хлева 2, 5, 10, 19, 20