

# Kawerna

UWE ROSENBERG PRZEDSTAWIA GRĘ

## ROLNICY Z JASKIŃ

Kawerna jest grą z elementami strategii i rozwoju, przeznaczoną dla 1 do 7 graczy w wieku od 12 lat. Czas rozgrywki to około 30 minut razy liczba graczy. Uwe Rosenberg radzi:

Możecie grać w tę grę nawet w siedem osób. Aby uniknąć przestojów, swoją pierwszą rozgrywkę ograniczcie do maksymalnie pięciu osób.



## WPROWADZENIE

Podczas gry wcielasz się w rolę krasnoluda żyjącego wraz ze swą rodziną w jaskini. Twoim głównym zajęciem jest rozbudowa i ulepszenie swojej jaskini oraz wydobywanie rudy i rubinów z kopalni. Te drugie są szczególnie ważne nie tylko z uwagi na dużą wartość, ale również na fakt, że możesz je w dowolnym momencie wymieniać na inne dobra lub żetony krajobrazu. Poza górnictwem, krasnoludy uwielbiają również wyprawy. To połączenie przyjemnego z pożytecznym umożliwia zdobywanie różnych ciekawych łupów. Zanim jednak wyruszysz na wyprawę, musisz zdobyć trochę rudy żelaza i dobrze się uzbroić. Prócz usprawniania jaskini, krasnoludy walczą o przetrwanie karczując lasy, hodując zwierzęta i uprawiając rolę. Powodzenia!

Grę wygra najbogatszy krasnolud.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

### Elementy drewniane i akrylowe:

- 20 jasnobrązowych znaczników psów
- 35 białych znaczników owiec
- 30 szarych znaczników osłów
- 30 czarnych znaczników dzików
- 30 brązowych znaczników krów
- 45 brązowych znaczników drewna
- 25 szarych znaczników kamieni



- 45 czarnych (akrylowych) znaczników rudy
- 20 czerwonych (akrylowych) znaczników rubinów
- 40 żółtych znaczników zboża
- 35 pomarańczowych znaczników warzyw
- 1 żółty znacznik gracza rozpoczynającego
- 7x3 znaczników obór (w kolorach graczy)
- 7x5 dysków krasnoludów (w kolorach graczy)

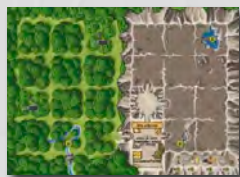


### 16 plansz:

7 dużych plansz graczy (z lasem po lewej stronie i górą po prawej)

1 średnia jednostronna plansza główna z trzema wydrukowanymi polami akcji oraz polami rund 1 do 3

1 duża jednostronna plansza główna z polami rund 4 do 12



1 duża dwustronna plansza główna z wydrukowanymi polami akcji dla 1 - 3 graczy (i dla 4 - 7 graczy na odwrocie)

1 średnia dwustronna plansza dodatkowa z dodatkowymi polami akcji dla 5 graczy (i dla 6 - 7 graczy na odwrocie)

1 mała dwustronna plansza dodatkowa z dodatkowymi polami akcji dla 3 graczy (i dla 7 graczy na odwrocie)

4 podłużne plansze organizacyjne na żetony usprawnień

### Wypraski z żetonami do wyciśnięcia:

20 złotych monet oznaczonych „1”

24 złotych monet oznaczonych „2”

5 złotych monet oznaczonych „10”

1 żeton „dodatkowy krasnolud”

88 żetonów „1x żywność”

7 żetonów żniw



52 żetonów broni o różnej sile

(1x „1”, 1x „2”, po 4x „3” do „13” oraz 6x „14”)

8 żetonów wielokrotności „4x”

(na odwrocie: żeton zebrania „-3 złota”)

8 żetonów dóbr („8x owca”, „8x osioł”, „8x dzik”, „8x krowa”, „10x drewno”, „10x kamień”, „10x ruda” i „5x rubin”)

2 żetony „8 zwierząt”



### Żetony usprawnień i krajobrazu:

17 identycznych żetonów usprawnienia: Izba

47 różnych żetonów pozostałych usprawnień

8 pojedynczych żetonów Korytarz (na odwrocie: Pieczara)

16 pojedynczych żetonów Kopalnia rubinów (na odwrocie: Pole)

16 pojedynczych żetonów Łąka (na odwrocie: Małe pastwisko)

24 podwójnych żetonów

Kopalnia rudy/Głęboki korytarz  
(na odwrocie: Duże pastwisko)

40 podwójnych żetonów Pieczara/Korytarz  
(na odwrocie: Pieczara/Pieczara)

40 podwójnych żetonów Łąka/Pole  
(na odwrocie: Małe pastwisko/Pole)



### 29 kart gry:

1 karta zdarzeń: Żniwa

12 kart z polami akcji

(poła akcji dla rund: 1 do 12)

7 kart pomocy: Rubiny i żniwa



7 kart pomocy Łupy z wyprawy (zawierającym łupy z wypraw o poziomach: od 1 do 8 na jednej stronie i od 9 do 14 na drugiej)

2 karty krasnoludów dla gry w jedną lub dwie osoby

### Oraz

notatnik do podliczania punktów

woreczki strunowe do uporządkowania zawartości pudełka

24 strony instrukcji

8 stron dodatku do instrukcji wyjaśniających wyprawy, żetony usprawnień oraz pola akcji

# PRZYGOTOWANIE DO GRY

W pierwszej części instrukcji skupiamy się na przedstawieniu zasad dla gry w 2 do 7 osób. Zasady dotyczące wariantu jednoosobowego zamieściliśmy na ostatniej stronie tej instrukcji.

## Twój własny skrawek przestrzeni i jego zagospodarowanie

Daj każdemu graczowi planszę, po 5 znaczników krasnoludów i po 3 znaczniki obór w wybranym przez niego kolorze.

Każdy gracz kładzie dwóch (spośród pięciu otrzymanych) krasnoludów w **Izbie wejściowej** na swojej planszy (jeden obok drugiego), a pozostałych trzech krasnoludów oraz obory obok swojej planszy (jako prywatne zasoby).

Wszystkie plansze, krasnoludów oraz obory w nieużywanych kolorach odłóż do pudełka. Następnie daj każdemu graczowi po dwie różne karty pomocy.

Wybierz w sposób losowy gracza rozpoczynającego i daj mu **żeton gracza rozpoczynającego** oraz 1 żeton żywności. Graczowi po jego lewej stronie daj również 1 żeton żywności, kolejnemu 2 żetony żywności, a pozostałym po 3 żetony żywności.



Pierwsza dwójka twoich krasnoludów mieszka razem w **Izbie wejściowej** swojej groty.



← Obory

Zalecam, abyście w swoich zasobach postawili znaczniki nieużywanych obór na znacznikach nieużywanych krasnoludów. To pozwoli uniknąć ich przypadkowego użycia.



W kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Gracz rozpoczynający    Drugi gracz    Trzeci gracz    Czwarty gracz    Piąty gracz    Szósty gracz    Siódmy gracz

Daj każdemu graczowi odpowiednią ilość żywności (zależną od kolejności w rundzie).

## Plansze główne i pola akcji

Połącz na stole (obok siebie) dwie jednostronne plansze główne z polami rund od 1 do 3 oraz od 4 do 12. Potasuj 7 żetonów zniw i umieść je zakryte (zwrócone szarym symbolem runicznym do góry) poniżej pól rund od 6 do 12, po jednym żetonie na każdym z zaznaczonych miejsc. Obok plansz głównych połącz kartę zdarzeń **Żniwa**.



7 żetonów zniw połącz (zakryte) na wskazanych miejscach planszy głównej.

**2 GRACZY** W grze dwuosobowej usuń z gry jeden żeton zniw z zielonym listkiem. Pozostałe 6 żetonów połącz na odpowiednich miejscach poniżej pól rund od 6 do 12, pomijając miejsce pod polem rundy 9 (zostanie puste).

Trzecią planszę główną (dwustronną) połącz po lewej stronie dwóch plansz leżących już na stole. Zwróć uwagę, aby była odwrócona właściwą stroną w górę (w zależności od liczby graczy: stroną dla 1 do 3 albo stroną dla 4 do 7 graczy). W niektórych przypadkach, poza wspomnianymi powyżej, dołącz do gry jeszcze dodatkowe plansze:

- podczas gry w 5 do 7 graczy użyj większej z dodatkowych plansz. Odwróć ją odpowiednią stroną w górę (w zależności od liczby graczy: stroną dla 5 albo stroną dla 6 do 7 graczy);
- podczas gry w 3 albo 7 osób, użyj mniejszej z dodatkowych plansz. Odwróć ją odpowiednią stroną w górę (w zależności od liczby graczy: stroną dla 3 albo stroną dla 7 graczy).

Dodatkowe plansze połącz po lewej stronie plansz głównych.



Planszę organizacyjną na żetony usprawnień połóż w pobliżu plansz głównych.

Po prawej stronie przedstawiamy plansze przygotowane do gry trzyosobowej. Uwaga! Zwłaszcza w przypadku gry trzyosobowej graczom zdarza się zapominać o planszy dodatkowej. Plansze organizacyjne połóż obok plansz głównych tak, aby wszystkim było wygodnie z nich korzystać.



## Plansze organizacyjne na żetony usprawnień

Plansze organizacyjne są dwustronne. Jedna strona wykorzystywana jest do **pierwszych rozgrywek**, podczas gdy druga strona służy do **gry w wariantcie pełnym**. W wariantcie pełnym w grze pojawi się znacznie więcej żetonów usprawnień. Żetony usprawnień niewykorzystywane w pierwszych rozgrywkach usuń z gry (*odłóż do pudełka*).

Na odpowiednich miejscach plansz organizacyjnych połóż żetony usprawnień. W grze jest więcej niż jeden zwykły żeton **Izba**. Umieść kilka z nich na odpowiednim miejscu planszy organizacyjnej. Pozostałe trzymaj obok planszy. Dołóż je, kiedy będzie taka potrzeba.

W pudełku znajduje się spora liczba żetonów zwykłych izb (kosztujących 4 drewna i 3 kamienie). Odradzamy układanie ich wszystkich w stos i umieszczanie na planszy organizacyjnej. Zamiast tego połóż ich kilka i uzupełniaj od czasu do czasu podczas gry.



Podczas gry w 6 albo 7 osób zalecam przeprowadzenie pierwszej rozgrywki w wariantcie pełnym, aby przez przypadek nie zabrakło żetonów usprawnień.



## Karty z polami akcji

Potasuj 12 kart z polami akcji. Tasując karty, trzymaj je zakryte.

2 GRACZY

Grajac w **dwie osoby**, użyj tylko 11 kart z polami akcji. Usuń z gry kartę **Rozpoznanie** oznaczoną symbolem **wyprawy czwartego poziomu**. (Niewykorzystywane pole rundy 9 zakryj specjalną kartą z krasnoludem.)

Ułóż potasowane karty z polami akcji w stos zakrytych kart w sposób opisany poniżej (nie odwracaj ich):

Obrazek z prawej strony przedstawia ułożone (po potasowaniu) 12 kart z polami akcji. Można je trzymać złożone w stos lub rozsunięte.



- Trzy karty etapu 4 umieść na spodzie stosu. Na nich połóż trzy (albo dwie) karty etapu 3, a na nich dwie karty etapu 2.
- Kartę rundy 4 połóż na wierzchu stosu. (Ta karta ma nazwę **Pragnienie potomstwa** z jednej strony oraz **Wielkie pragnienie potomstwa** z drugiej strony. W tym momencie nie ma znaczenia, jak będzie położona.)
- Na koniec połóż na górze stosu trzy karty etapu 1.

## Żetony krajobrazu

Rozdziel żetony krajobrazu zgodnie z ich rodzajem i ułóż w stosy. Pojedyncze i podwójne żetony występują w 3 różnych rodzajach.

## Materiały budowlane, zwierzęta i żetony broni

Rozdziel pozostałe elementy gry i ułóż je w stosy obok plansz głównych. Możesz stworzyć jeden stos ze wszystkich materiałów budowlanych i drugi ze wszystkich zwierząt. Nie musisz sortować żetonów broni pod względem ich siły.



Podczas gry będziesz kłaść na swojej planszy pojedyncze oraz podwójne żetony:

- żeton **Pole/Łąka** (Łąkę możesz przekształcić później na **Pastwisko**) na obszarach z lasem,
- żeton **Pieczara/Korytarz** (Korytarz możesz przekształcić później na **Kopalnię**) na obszarach wewnątrz góry.

## CEL GRY

Twoja plansza gry składa się z dwóch części (*patrz niżej*). Po lewej stronie znajduje się las, który będziesz karczować w trakcie gry. Po prawej stronie znajduje się góra oraz wejście do jaskini. W tej chwili twój system jaskiń składa się z dwóch pieczar. Jedna z nich została przerobiona na **Izbę wejściową** i może pomieścić dwóch krasnoludów oraz jedną parę zwierząt. Druga pieczara jest wciąż pusta, czyli gotowa do ulepszenia (*zbudowania w niej usprawnienia*).

Twoja pierwsza para krasnoludów mieszka w **Izbie wejściowej** twojej jaskini. Jeśli chcesz powiększyć swoją krasnoludzką rodzinę, musisz zbudować więcej **Izb**. Do tego służą żetony usprawnienia **Izba**, o których pisaliśmy już wcześniej.

Każdy twój krasnolud może wykonać jedną akcję w każdej rundzie. Wszystkie dostępne akcje widoczne są na planszach i kartach z polami akcji. Krasnoludów wysyłasz **pojedynczo** do pracy **na polach akcji** do czasu, gdy wszyscy gracze (*zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara*) przeniosą swoich wszystkich krasnoludów na pola akcji na planszach lub kartach.

Akcje wykonujesz po to, aby zebrać żywność niezbędną do utrzymania krasnoludów oraz do rozwijania swojej planszy gracza, aby była warta wiele złota na koniec gry.

Poniżej znajdziesz opis tego, do czego służy plansza gracza oraz za co otrzymasz złoto.

*W pieczarach można budować usprawnienia (jak u dołu obrazka) albo pozostawić je puste (jak u góry obrazka). Izby są specjalnym rodzajem usprawnienia pieczar. Prócz Izb jest jeszcze wiele innych usprawnień, które można budować w Pieczarach.*



Każde pole akcji w grze (*na planszy lub kartach*) może być w danym momencie zajęte tylko przez jednego krasnoluda. Krasnoludy wracają z pracy do swoich jaskiń dopiero po tym, kiedy ostatni krasnolud ostatniego gracza zostanie umieszczony na polu akcji. W kolejnej rundzie dostępne będą ponownie wszystkie krasnoludy. Czytając tę instrukcję, polecam czasami wracać do odpowiednich rozdziałów poniższej sekcji, aby upewnić się, że zasady gry są zrozumiałe. Kolejne sekcje opisują poszczególne elementy gry, a nie jej zasady. Informacje podane poniżej znajdują się również w innych miejscach tej instrukcji.



## O co chodzi z planszą gracza?

Wycinaj las ze swojej planszy gracza, aby pozyskać **drewno**. **Kamień** zdobędziesz drążąc skałę. Będziesz potrzebować tych materiałów budowlanych, aby budować usprawnienia w wydrążonych przestrzeniach swojej góry. Na terenach oczyszczonych z lasów możesz uprawiać rolę oraz hodować zwierzęta, aby wyżywić swoją małą krasnoludzką rodzinę.

Wycinaj las, aby zdobyć przestrzeń na **Pole** i **Łąki**.

Możesz tworzyć pastwiska ogradzając łąki. Będą się na nich pasły twoje zwierzęta hodowlane: po prostu odwróć żeton **Łąka** na drugą stronę. Na jednym ogrodzonym obszarze możesz hodować jedną parę zwierząt.

Zbieraj rubiny. Będziesz mógł wymienić 1 rubin na pojedynczy żeton **Pole** albo **Łąka**.



Tak wyglądają rubiny



Rozszerzaj swoją jaskinię, umieszczając w niej podwójne żetony **Pieczara/Korytarz** lub **Pieczara/Pieczara**.

Możesz rozszerzać swoją jaskinię również pojedynczymi żetonami kupionymi za rubiny: pojedynczy żeton **Korytarz** kupisz za 1 rubin, a pojedynczy żeton **Pieczara** za 2 rubiny. (*Rubiny możesz wykorzystywać na wiele innych sposobów. Ich opis znajdziesz w dalszej części instrukcji.*)

Swoją pierwszą żeton **Łąka** oraz/albo **Pole** musisz umieścić na obszarze leśnym naprzeciw wejścia do swojej jaskini.

Twoja **Izba wejściowa** została przygotowana dla dwójki twoich pierwszych krasnoludów. Możesz w niej również trzymać jedną parę zwierząt. Krasnoludy nie mają nic przeciw.

Gra oferuje więcej sposobów na hodowlę zwierząt, niż pokazano to na poprzedniej stronie.

Możesz umieścić podwójny żeton **Duże pastwisko** na dwóch sąsiadujących ze sobą łąkach, aby bardziej efektywnie wykorzystać tę przestrzeń. Możesz dodatkowo podwoić jego pojemność budując na nim oborę. Na dużym pastwisku z oborą możesz hodować do 8 zwierząt jednego rodzaju.

Możesz postawić oborę na zalesionym obszarze (*jeszcze nie oczyszczonym*): w leśnej oborze możesz hodować 1 dzika (*ale żadnych innych zwierząt*).

W pieczarach swojej jaskini możesz umieszczać żetony usprawnień. Możesz z nich korzystać w trakcie gry oraz po jej zakończeniu.

Możesz zbudować **Kopalnię rudy** na dwóch sąsiadujących ze sobą korytarzach.

Oborę możesz zbudować na łące. Taka obora umożliwia hodowlę w tym miejscu jednego zwierzęcia dowolnego rodzaju.

W każdej kopalni możesz hodować 1 osła.

W odróżnieniu od zwykłych korytarzy, na żetonie **Kopalnia rudy** znajduje się również **Głęboki korytarz**. **Kopalnię rubinów** możesz zbudować na dowolnym korytarzu. Jeśli zbudujesz ją na **Głębokim korytarzu**, natychmiast weź 1 rubin z zasobów ogólnych.

Na polach możesz uprawiać zboże oraz warzywa, a następnie zebrać je podczas żniw.

Ta „tabelka” przedstawia sposoby na zdobycie pożywienia.

## Broń oraz wyprawy

Weterani gry *Agricola* mogą być zaintrygowani tym, do czego wykorzystywana jest broń. W grze *Kawerna* krasnoludy zbierają rudę, aby wykuwać broń. Siła broni jest zależna od ilości rudy wykorzystanej w procesie jej tworzenia i jednocześnie wzrasta o 1 po każdej wyprawie. Za przeprowadzoną wyprawę, w zależności od jej poziomu, możesz otrzymać od 1 do 4 łupów. Rodzaj łupów zależy od siły broni wykorzystanej w trakcie wyprawy (*patrz karta Łupy z wyprawy*). Wartość siły nowo wykutej broni nie może przekraczać 8. W trakcie gry będziesz jednak mógł zwiększyć tę wartość nawet do poziomu: 14.



Ten krasnolud otrzymał najlepszą broń możliwą do wykucia.

Siła broni	Łup	Wartość
1	Żywność	1
2	Żywność	2
3	Żywność	3
4	Żywność	4
5	Żywność	5
6	Żywność	6
7	Żywność	7
8	Żywność	8

Lista łupów (do wartości 8)

Jeśli w grze bierze udział większa liczba osób, z reguły można zaobserwować ich podział na dwie grupy: jedna będzie się prześcigać w zbrojeniu, a druga będzie podążać drogą pokojową. Członkowie tej samej grupy przeważnie konkurują o te same zasoby. Należy jednak ostrożnie konkurować w swojej grupie, aby członkowie drugiej grupy nie zyskali zbyt dużej przewagi.



## Liczba elementów gry

Jedynymi elementami, których liczba została celowo ograniczona (*poza niepowtarzającymi się żetonami ulepszeń*) to 5 krasnoludów oraz 3 obory (*dla każdego gracza*). Wszystkie pozostałe elementy należy traktować jako nielimitowane. Jeśli któreś z nich miałyby się wyczerpać, wykorzystaj żetony czterokrotności lub jakiegokolwiek inne przedmioty. Znacznik leżący na żetonie czterokrotności wskazuje jakiego rodzaju dobra wielokrotniasz.

W pudełku znajdziesz również żetony wielokrotności z narysowanymi zwierzętami (*ośmiokrotność*) każdego rodzaju, których możesz użyć na dużych pastwiskach z oborami. Dodaliśmy do gry również znaczniki dziesięciokrotności poszczególnych materiałów budowlanych oraz pięciokrotności rubinów.



Znacznik czterokrotności możesz również wykorzystać do zliczenia zwierząt. Na tym dużym pastwisku aktualnie przebywają 4 dziki.

## Spójrzmy teraz na sposób liczenia punktów

Rozgrywkę wygra gracz, który na koniec gry będzie posiadał najwięcej złotych punktów. Na podstawie poniżej przedstawionego przypadku przybliżymy kilka sposobów zdobywania punktów. Liczby podane w nawiasach odzwierciedlają punkty zebrane w danym przykładzie.

Każde zwierzę warte jest 1 złoty punkt. Gracz ma psy oraz zwierzęta hodowlane: owce, osły, dziki i krowy (2+4+2+3+10=21).

21

Liczba punktów za każdy żeton usprawnienia została wydrukowana na tarczy (2+2+2=6 oraz 3+3=6 za *Izby* zbudowane w trakcie gry).

12

Gracz mógłby stracić 2 punkty za każdy brakujący rodzaj zwierzęcia hodowlanego (w tym przykładzie nie brakuje żadnego).

2

Liczba punktów za pastwisko widnieje na tarczy wydrukowanej każdym z nich (2+4=6).

6



Warzywa, rubiny i złoto warte są po jednym złotym punkcie za każde (4+1+13=18).

18

Zboże jest warte ½ złotego punktu (zaokrąglamy w górę) bez względu na to, czy zostało już zebrane, czy jeszcze jest na polu.

5

Każdy krasnolud jest wart 1 złoty punkt.

4

Niektóre żetony usprawnień mogą przynieść dodatkowe punkty (*Komnata z karmą* przynosi 6 dodatkowych złotych punktów, ponieważ gracz ma 19 zwierząt hodowlanych).

6

Gracz w powyżej przedstawionym przykładzie zdobył łącznie 80 złotych punktów.

80

Wynik 80 złotych punktów jest całkiem realny do osiągnięcia. Doświadczeni gracze z łatwością przekroczą 100 punktów.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Ta sekcja instrukcji została podzielona na dwie części. W pierwszej z nich omawiamy przebieg rundy, a w drugiej wyjaśniamy poszczególne akcje.

### Przebieg rundy

Każda z 12 rund gry składa się z pięciu faz, które rozgrywa się jedna za drugą w przedstawionej poniżej kolejności.

2 GRACZY

Grając w dwie osoby, rozegraj tylko 11 rund.

Gracze znający grę *Agricola*, mogą przeczytać tylko te fragmenty niniejszego rozdziału, które zostały zapisane brązowym kolorem. Pozostałe zasady są takie same w *Kawernie* oraz w *Agricoli*.



## Podsumowanie przebiegu rundy

Pięć faz każdej rundy:

### 1. Nowe pole akcji

Na początku każdej rundy **odwróć kartę z wierzchu stosu kart z polami akcji** i połóż ją na odpowiednim miejscu planszy głównej.

*Po prawej stronie znajduje się obrazek przedstawiający miejsce, na którym należy położyć pierwszą kartę z polami akcji w pierwszej rundzie.*



### 2. Uzupełnienie pól kumulacji zasobów

Weź odpowiednie **dobra** z zasobów ogólnych i połóż je na polach akcji, które tego wymagają. Pola tego rodzaju zostały oznaczone strzałką. Będziemy je nazywać **polami kumulacji zasobów**.

*Po prawej stronie znajduje się obrazek przedstawiający pole kumulacji zasobów (ze strzałką)*



### 3. Faza pracy

Tury graczy następują po sobie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze umieść **1 krasnoluda** na jednym z pól akcji znajdujących się na planszy. Następnie wykonaj akcję związaną z tym polem akcji. Na jednym polu akcji może znajdować się tylko jeden krasnolud!

*Po prawej stronie znajduje się obrazek przedstawiający krasnoluda wykuwającego broń.*



### 4. Faza powrotu do domu

Natychmiast po tym, kiedy ostatni gracz wysłę do pracy (na pola akcji) swojego ostatniego krasnoluda, należy **zebrać** wszystkich krasnoludów z planszy i **umieścić** ich w **izbach** (każdy gracz na swojej planszy).

### 5. Żniwa



Po zakończeniu większości rund następują żniwa: zbierz zboże oraz warzywa, wykarm rodzinę oraz rozmnoż swoje zwierzęta hodowlane.



## 1. Nowe pole akcji

Odwróć wierzchnią kartę ze stosu kart pól akcji i połóż ją na pustym polu rundy o najniższym dostępnym numerze. (Pola rund są ponumerowane od 1 do 12.)

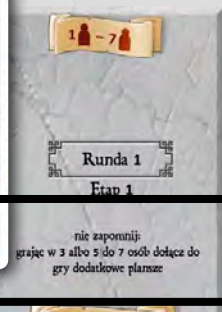
Nowe pole akcji powiększa pulę dostępnych akcji i może być wykorzystywane przez wszystkich graczy w trakcie Fazy pracy - od bieżącej rundy do końca gry.

Począwszy od szóstej rundy, w tej fazie, musisz również odwracać żeton żniw leżący w dolnej części pola rundy, na którym leży nowo odkryta karta z polem akcji. Odkryty żeton pozostaw na planszy, na szarym symbolu runicznym.

*Na rewersie wszystkich żetonów żniw widnieje szary symbol runiczny. Po drugiej stronie każdego takiego żetonu znajduje się zielony liść albo czerwony znak zapytania.*



*Tekst na pierwszym polu rundy przypomina o sprawdzeniu, czy istnieje potrzeba wykorzystania dodatkowych plansz.*



Jeśli na odkrytym żetonie żniw widnieje zielony liść, po zakończeniu aktualnej rundy przeprowadź zwykle żniwa (patrz strona 9).

Jeśli na żetonie widnieje czerwony znak zapytania, żniwa będą wyglądać inaczej niż zwykle (patrz „Które rundy kończą się żniwami?”, strona 10).

Przykład: Odwrócony żeton żniw przedstawią czerwony znak zapytania: karta zdarzeń **Żniwa** wskazuje, które zdarzenie będzie miało miejsce w trakcie najbliższych żniw. W przypadku przedstawionym po prawej stronie będzie to pierwsze zdarzenie, widniejące w górnej części karty.



Jeśli lubicie element zaskoczenia, polecam odkrywać żeton żniw dopiero po zakończeniu Fazy powrotu do domu.



## Wyjątek podczas dodawania nowego pola akcji

Karta z polem akcji **Pragnienie potomstwa** zawsze pojawia się w grze w czwartej rundzie. Umieść ją na planszy stroną **Pragnienie potomstwa** ku górze. Odwróć ją na stronę **Wielkie pragnienie potomstwa** natychmiast po tym, kiedy w trzecim etapie położysz na planszy kartę z polem akcji **Życie rodzinne**.



To naturalne dla małych rodzin, że z biegiem czasu pragnienie potomstwa staje się coraz większe.

**2 GRACZY** Grając w **dwie osoby**, pominięte ostatnią rundę trzeciego etapu – rundę 9. Właśnie w tym celu usunęliście kartę z polem akcji **Rozpoznanie** przygotowując grę (patrz rozdział **Przygotowanie do gry**, strona 3).

## 2. Uzupełnianie pól kumulacji zasobów

Wiele pól akcji oznaczono specjalną strzałką oraz obrazkiem odpowiednich surowców w tle. Na początku każdej rundy musisz uzupełnić zasoby na tak oznaczonych polach akcji. Takie pola akcji będziemy nazywać **polami kumulacji zasobów**.

Musisz uzupełniać zasoby na polach kumulacji nawet, jeśli wciąż są na nich niewykorzystane zasoby z poprzednich rund. Przykładowo: oznaczenie **3 drewna** oraz strzałka, wskazują, że w każdej rundzie musisz na tym polu akcji umieszczać 3 nowe znaczniki drewna.

Jest jednak wyjątek! Przykładowo: oznaczenie **3 (1) drewna** oraz strzałka, wskazują, że w każdej rundzie musisz do tego pola akcji dodać kolejne 1 drewno, chyba że pole jest puste – wówczas musisz położyć na nim 3 drewna. Ta sama zasada dotyczy również innych oznaczeń na kartach, przykładowo: **1 zboże (1 warzywo)** na polu akcji **Opieka** oznacza, że musisz położyć na nim 1 zboże (jeśli pole jest puste) albo dodać 1 warzywo (jeśli nie jest puste).



To jest pole kumulacji zasobów.

### Wskazówki dotyczące uzupełniania pól kumulacji zasobów:

- Dobra, którymi uzupełniasz pola, musisz brać z zasobów ogólnych.
- Nie ma limitu ograniczającego liczbę dóbr leżących na polu kumulacji zasobów.
- Jeśli zabraknie znaczników któregoś dobra, użyj żetonu wielokrotności albo innego przedmiotu (patrz strona 5).

## 3. Faza pracy

Najpierw gracz rozpoczynający, a po nim (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) kolejni gracze wykonują swoje tury: podczas swojej tury weź ze swojej jaskini jednego krasnoluda i umieść go na niezajętym polu akcji; następnie **natychmiast** przeprowadź wskazaną na nim akcję. Gra toczy się w ten sposób do momentu, w którym **ostatni krasnolud ostatniego gracza** zostanie umieszczony na polu akcji.

**Ważna uwaga!** Wysyłając krasnoludów do pracy, musisz zachować odpowiednią kolejność, czyli: najpierw wysłać nieuzbrojonych, a następnie uzbrojonych (zgodnie narastającą siłą ich broni).

Każde pole akcji może być **wykorzystane tylko przez jednego krasnoluda** w jednej rundzie.



Drewno, kamień i ruda są materiałami budowlanymi.



Tych trzech krasnoludów trzeba wysłać do pracy w przedstawionej kolejności.

Za każdym razem, kiedy otrzymujesz materiały budowlane, zboże, warzywa, żywność **lub rubiny**, dodaj otrzymane dobra do swoich prywatnych zasobów (widocznych dla innych graczy). Zwierząt nie możesz odkładać do swoich zasobów. Musisz umieścić je bezpośrednio na swojej planszy. (Patrz strona 20: Zasady dotyczące hodowli zwierząt. Krótko opisałyśmy to również na stronie 5.)



### Ważne informacje dotyczące Fazy pracy

- Możesz przetworzyć na żywność zwierzęta, które pozyskasz podczas Fazy pracy, a których nie możesz lub nie chcesz umieścić na swojej planszy (zgodnie z tabelą widoczną na twojej planszy oraz na stronie 11 tej instrukcji).
- Możesz wysłać do pracy tylko krasnoludów ze swojej jaskini. Nie możesz korzystać z krasnoludów, których masz w swoich zasobach (ponieważ jeszcze się nie urodzili; będą mogli pojawić się w późniejszym okresie gry; patrz strona 15: Powiększenie rodziny).
- W swojej turze możesz wysłać do pracy tylko jednego krasnoluda.
- Możesz wysłać krasnoluda na pole akcji tylko wtedy, kiedy jesteś w stanie wykonać choć jedną z dostępnych na nim akcji.
- Z uwagi na wykorzystanie akcji **Powiększenie rodziny** (patrz strona 15), niektórzy gracze mogą mieć mniej krasnoludów w jaskiniach niż pozostali. Tury graczy, którzy nie mają już krasnoludów w jaskini, są pomijane. Gracze posiadający jeszcze krasnoludów w jaskiniach, kontynuują grę (wysyłając ich do pracy, po jednym w każdej turze).
- Na niektórych polach akcji musisz wybrać wykonanie jednej z kilku opcji (pola typu „albo ... albo”).
- Inne pola akcji umożliwiają wykonanie kilku akcji („oraz/albo” lub „a następnie/albo”).
- Dwa spośród wszystkich pól akcji mają obowiązkową pierwszą akcję i opcjonalną drugą (oznaczoną zwrotem „a następnie”). W przypadku pola akcji **Wielkie pragnienie potomstwa** pierwsza akcja składa się z dwóch części, gdzie drugą część możesz wykonać dopiero po realizacji pierwszej.



## 4. Faza powrotu do domu

Wszyscy gracze zabierają swoich krasnoludów z pól akcji i umieszczają ich w **Izbach**.

### Ważne informacje dotyczące Fazy powrotu do domu

- Nie ma znaczenia, który krasnolud zamieszka w której izbie twojej jaskini.
- Nigdy nie możesz posiadać więcej krasnoludów niż masz miejsca w swojej jaskini (na twoich zmęczonych krasnoludów zawsze musi czekać łóżko).
- Staraj się umieszczać krasnoludów w jaskini obok siebie, aby pozostali gracze mogli łatwo sprawdzić, który krasnolud został wyposażony w broń oraz jakiej jest ona siły.



Izby rozpoznasz po pomarańczowym kolorze tła w polu nazwy.

## 5. Żniwa

Podczas żniw musisz wyżywić swoją rodzinę. Niektóre rundy kończą się żniwami, a niektóre nie (patrz strona 10: Które rundy kończą się żniwami?). Żniwa składają się z trzech podetapów/faz, które należy wykonać w poniższej kolejności (zobacz również na karcie pomocy **Rubiny i żniwa**).

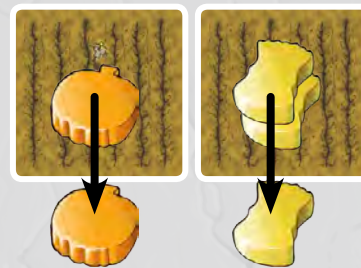
### Podetap 1: Faza zbiorów

Zabierz z każdego obsianego pola swojej planszy jeden znacznik warzywa albo zboża i umieść go w swoich zasobach (zobacz również informacje dotyczące uprawy roślin, strona 14).

### Podetap 2: Faza żywienia rodziny

W tej fazie musisz wyżywić swoich krasnoludów, przeznaczając po **2 żywności dla każdego krasnoluda** mieszkającego w twojej jaskini. Nowe potomstwo (narodzone w bieżącej rundzie w wyniku akcji **Powiększenie rodziny**) wymaga tylko **1 żywności** w tej rundzie. W kolejnych żniwach będzie już dorosłe, więc będzie wymagać 2 żywności (zobacz informacje odnośnie powiększania rodziny na stronie 15).

Jeśli nie posiadasz wystarczającej ilości żywności, możesz wymienić dobra na żywność (zgodnie z tabelą przedstawioną na stronie 11) albo wziąć żetony zebrania w odpowiedniej liczbie.



Zbiór z pól podczas żniw.

## Żetony zebrania

Jeśli nie możesz (*albo nie chcesz*) poświęcić wymaganej ilości żywności, musisz wziąć z zasobów ogólnych 1 żeton zebrania za każdą brakującą jednostkę żywności. Nie możesz oddać krasnoluda, aby uniknąć jego wyżywienia. (*Na koniec gry tracisz 3 złote punkty za każdy żeton zebrania. Jeśli weźmiesz żeton zebrania, nie będziesz miał możliwości jego zwrotu.*)



### Podetap 3: Faza powiększania stada

Jeśli posiadasz co najmniej 2 zwierzęta hodowlane tego samego typu, na świat przyjdzie dokładnie 1 młode tego rodzaju – o ile masz na nie miejsce na planszy. Młode oraz ich rodzice nie mogą być przetwarzani na żywność tuż po narodzinach. Najpierw musisz je umieścić na swojej planszy.



W powyższym przykładzie gracz zbudował oborę w lesie, tuż obok swojej jaskini. Może teraz hodować do trzech dzików. (Hodowlę zwierząt szczegółowo wyjaśniamy na stronie 20.) W tej sytuacji dzikom może urodzić się warchlak (pomimo tego, że obecnie nie wydają się być sobą zainteresowane).

### Ważne informacje dotyczące powiększania stada

- Wszystkie młode rodzą się w tym samym momencie (*a nie jedno po drugim*).
- W trakcie żniw, u każdego gracza, rodzi się maksymalnie jedno młode każdego gatunku.
- Psy nie są zwierzętami hodowlanymi, więc się nie rozmnażają.
- Młode rodzą się bez względu na to, w których miejscach planszy znajdują się ich rodzice. Rodzice mogą być nawet w miejscach, które się nie stykają.

### Które rundy kończą się żniwami?

#### ■ Rundy od 1 do 4

Podczas pierwszych czterech rund będą miały miejsce tylko jedno żniwa: po zakończeniu trzeciej rundy. Po pierwszych dwóch rundach nie ma żniw. Po zakończeniu czwartej rundy nie ma żniw, natomiast wszyscy muszą zapłacić 1 żywność za każdego posiadanego krasnoluda (*nawet za nowonarodzone potomstwo*). Nie przeprowadza się podetapów: *Faza zbiorów*, ani *Faza powiększanie stada*.

#### ■ Rundy od 5 do 12

Zasadniczo, po zakończeniu każdej z rund: 5 do 12, powinny następować żniwa.

To może się jednak zmienić, jeśli na odkrytym żetonie żniw pojawi się czerwony znak zapytania. (Żetony żniw zostały położone na polach rund od 6 do 12 podczas przygotowania gry, patrz strona 7.) Fakt, czy żniwa zostaną przeprowadzone oraz ich rodzaj zależą od łącznej liczby odkrytych znaków zapytania.

- Tak, jak zostało to opisane na karcie zdarzeń *Żniwa*, nie będzie żniw na zakończenie rundy, w której odkryty został pierwszy znak zapytania (*runda ta zakończy się więc tak samo jak runda 1 i 2*).
- Na zakończenie rundy, w której odkryty został drugi znak zapytania, zamiast żniw, każdy musi zapłacić 1 żywność za każdego krasnoluda, którego posiada w jaskini (*nawet za nowe potomstwo - czyli tak samo, jak na zakończenie czwartej rundy*).
- Po odkryciu trzeciego znaku zapytania, każdy gracz decyduje, czy w najbliższych żniwach zrezygnuje z *Fazy zbiorów*, czy z *Fazy powiększania stada* (*możesz przeprowadzić tylko jedną z tych dwóch faz. Faza żywienia jest wciąż obowiązkowa*). Każdy gracz decyduje tylko o sobie.

Aby śledzić łączną liczbę odkrytych do tej pory znaków zapytania, umieszczaj je kolejno na karcie zdarzeń *Żniwa* (od góry, w dół) za każdym razem, kiedy zostaną odkryte.



W tym przykładzie, pierwszy znak zapytania został już odkryty. Gdy zostanie odkryty kolejny, gracze będą musieli wyżywić krasnoludów, poświęcając na to 1 żywność na każdego krasnoluda.



Z uwagi na bardzo dużą liczbę żniw w trakcie gry, będziesz potrzebować mnóstwa żywności dla swoich głodnych krasnoludów. Z drugiej strony, będziesz często zbierał uprawy z pól i twoje zwierzęta będą się częściej rozmnażać. Jeśli od początku gry dobrze zaplanujesz żywienie, nie będzie ono tak trudne, jak się wydaje.

## Zasady dotyczące przetwarzania żywności

Aby wyżywić swoich krasnoludów, możesz w dowolnym momencie (*bez ograniczeń*) przetwarzać dobra na żywność. U dołu swojej planszy, po prawej stronie, znajdziesz tabelę przetwarzania żywności obrazującą następujące zasady:

- Możesz kupić żywność za złoto: za N żywności musisz zapłacić N+1 złotych monet. (Przykładowo: 1/2/3/... żywności kosztuje 2/3/4 złota. Złoto jest dostępne w monetach oznaczonych wartościami: 1, 2 i 10. Możesz rozmieniać złote monety w dowolnym momencie gry. Nie możesz kupować żywności za złote punkty przydzielane na koniec gry np. za **Kopalnie** czy **Łąki**. Pamiętaj, że każda jednostka złota warta jest 1 złoty punkt na koniec gry.

2

Tak wygląda złoto (złote monety) ...

2

... a tak wyglądają złote punkty

Zwierzęta i uprawy również możesz przetwarzać na żywność:

- Każda owca jest warta 1 żywność, dzik 2 żywności, a krowa 3 żywności. Pojedynczy osioł jest wart 1 żywność, ale 2 osły są warte razem 3 żywności.
- Każde zboże jest warte 1 żywność, a każde warzywo jest warte 2 żywności.
- Możesz wymieniać rubiny na dziki lub warzywa (warte 2 żywności; patrz rozdział dotyczący rubinów na stronie 17). Możesz więc przetwarzać rubiny bezpośrednio na żywność. Każdy wart 2 żywności.
- Nie możesz przetwarzać na żywność psów oraz materiałów budowlanych: drewna, kamieni i rudy. (Oczywiście krasnoludów również nie możesz przetwarzać na żywność.)



Tabela w prawym dolnym rogu planszy gracza przedstawia zasady przetwarzania na żywność.

Teraz już wiesz jak grać. Jeśli przejrzysz strony od 4 do 6, pewnie zauważysz, że nie wyjaśniliśmy jeszcze pewnej sprawy, a mianowicie: jakie akcje możesz wykonać, aby zostać bogatym krasnoludem? Rzućmy więc okiem na pola akcji, a przy okazji wytłumaczymy pozostałe zasady.



Z uwagi na to, że większość przedstawionych dalej zasad będzie nowa również dla weteranów gry **Agricola**, od tego miejsca przestaniemy używać brązowego koloru do oznaczania różnic w zasadach.

## Akcje

Niektóre pola akcji są dostępne od samego początku gry. Inne staną się dostępne dopiero później (*patrz strona 7, rozdział: Nowe pole akcji*). Niektóre pola akcji są dostępne tylko, gdy w grze bierze udział odpowiednia liczba graczy (*patrz strona 2: Przygotowanie do gry*).

W dalszej części instrukcji wyjaśnimy zasady związane ze wszystkimi polami akcji. Pogrupowaliśmy je względem rodzaju i opisaliśmy w następującej kolejności:

### Rodzaj pola akcji

### Pytania, na które udzielamy odpowiedzi

### Strona(y)

1. Pola akcji na **podwójnych żetonach** (włącznie z wyjaśnieniem akcji **Obsiej pola**)



12 do 14

2. Pola akcji związane z **powiększaniem rodziny** (włącznie z wyjaśnieniem akcji **Zbuduj jedno usprawienie** / **Zbuduj jedną izbę**)

Jak mogę zdobyć więcej krasnoludów?



14 do 16

Co mogę zrobić z kopalniami i rubinami?

Jak mogę pozyskać pojedyncze żetony?

3. Pola akcji związane z **dobrami** oraz **kopalniami** (włącznie z wyjaśnieniem roli rubinów)



16 do 18

4. Pola akcji związane ze **zwierzętami** (włącznie z wyjaśnieniem akcji **Buduj ogrodzenie** oraz **Buduj oborę** + informacje o tym jak hodować zwierzęta)

Jak mogę pozyskać zwierzęta?



18 do 20

5. Pola akcji związane z **bronią** (włącznie z wyjaśnieniem akcji **Wyprawa**)

Do czego służy broń?



20 do 22

6. Pole akcji **Gracz rozpoczynający**

Kto będzie rozpoczynał następną rundę?



22

7. Pola akcji **Imitacja**

Co mogę zrobić, kiedy inny gracz zajął pole akcji, które ja też chciałem wykorzystać?



22

## 1. Pola akcji na podwójnych żetonach

Na koniec gry stracisz 1 punkt za każdy niewykorzystany obszar na swojej planszy. Niewykorzystany obszar to taki, na którym nie ma ani żetonu, ani obory. W poniższym rozdziale wyjaśnimy jak zdobywać żetony – zarówno te, które kładzie się w jaskini, jak i te, które kładzie się na zalesionych obszarach.



### Pola akcji: **Wykuwanie grot** oraz **Drążenie sztolni**

Pola akcji **Wykuwanie grot** oraz **Drążenie sztolni** kumulują kamień. Jeśli wykonujesz jedną z tych akcji, zabierz wszystkie leżące tam kamienie.

Dodatkowo, możesz położyć na dwóch przylegających do siebie pustych obszarach jaskini (swojej planszy) podwójny żeton **Pieczara/Korytarz**. Nowy żeton musisz połączyć z pozostałą częścią swojej jaskini (musi przylegać pionowo albo poziomo do choć jednego innego żetonu leżącego lub wydrukowanego na planszy w części z jaskinią).

Jeśli zakryjesz nowym żetonem źródło wody pitnej, natychmiast weź z zasobów ogólnych wskazaną obok niego liczbę żetonów żywności (1 albo 2).

Wykonując akcję **Drążenie sztolni**, możesz wykorzystać tylko stronę **Pieczara/Korytarz** podwójnego żetonu. Wykonując akcję **Wykuwanie grot**, możesz wykorzystać dowolną stronę podwójnego żetonu (**Pieczara/Korytarz** albo **Pieczara/Pieczara**).

Dysproporcja pomiędzy tymi dwoma polami akcji jest równoważona podczas gry w 4 do 7 osób tym, że pole akcji **Drążenie sztolni** będzie szybciej akumulowało kamień niż pole akcji **Wykuwanie grot**.



## Ważne informacje związane z polami akcji *Wykuwanie grot* oraz *Drążenie sztolni*

- Jeśli nie masz już w swojej jaskini przylegających do siebie pustych miejsc, nie możesz umieszczać w niej podwójnych żetonów. Wykorzystując akcje *Wykuwanie grot* lub *Drążenie sztolni*, nie możesz kłaść na planszy dwóch pojedynczych żetonów (sprawdź również zasady dotyczące wymiany rubinów na pojedyncze żetony na stronie 17 oraz rozdział *Łupy z wypraw* w dodatku do instrukcji).
- Grając w 5 do 7 osób, w grze pojawia się dodatkowe pole akcji (*Powolne drążenie sztolni*), dzięki któremu możesz otrzymać 1 kamień oraz podwójny żeton *Pieczara/Korytarz*.
- Grając w 7 osób, w grze pojawia się jeszcze jedno dodatkowe pole akcji (*Rozbudowa*), które również umożliwia pozyskanie 1 kamienia oraz podwójnego żetonu *Pieczara/Korytarz*. Alternatywnie możesz wziąć 1 drewno oraz podwójny żeton *Łąka/Pole*, który umieścisz na zalesionej części swojej planszy.



Podwójny żeton *Łąka/Pole* jest opisany w kolejnym rozdziale.

Podwójny żeton przedstawiający łąkę i pole.



## Pola akcji: *Karczowanie lasu*, *Opieka* i *Wypalanie lasu*

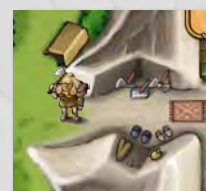


Wykonując akcje *Karczowanie lasu* oraz *Opieka*, otrzymasz wskazane na nich dobra oraz podwójny żeton *Łąka/Pole*. Ten sam żeton możesz również otrzymać, wykonując akcję na polu *Wypalanie lasu*.



Powyższe pola akcji umożliwiają założenie łąki oraz zaoranie pola.

Podwójny żeton *Łąka/Pole* umieszczasz na dwóch sąsiadujących ze sobą zalesionych obszarach na swojej planszy. Pierwszy tego rodzaju żeton musisz umieścić bezpośrednio przed wejściem do swojej jaskini (patrz rysunek poniżej). Wszystkie kolejne żetony musisz układać tak, aby przylegały do leżących już na planszy pól, łąk lub pastwisk (zobacz opis akcji *Buduj ogrodzenie*, strona 19, aby dowiedzieć się więcej o pastwiskach).



Wejście do jaskini z bliska

Jeśli zakryjesz na swojej planszy zalesiony obszar z zaznaczoną ostoją dzików, natychmiast weź 1 dzika z zasobów ogólnych. Możesz go umieścić na miejscu przeznaczonym do hodowli albo natychmiast przetworzyć na 2 żywności (zgodnie z tabelą przetwarzania na żywność znajdującą się na twojej planszy).



Swoją pierwszy żeton *Łąka, Pole* albo *Łąka/Pole*, który ułożysz na planszy, musisz ułożyć bezpośrednio przed wejściem do swojej jaskini (nie ma znaczenia, czy jest to pojedynczy, czy podwójny żeton; nie ma też znaczenia sposób jego ułożenia).

Jeśli zakryjesz na swojej planszy zalesiony obszar ze źródłem wody pitnej, natychmiast weź 1 żywność z zasobów ogólnych.

## Ważne informacje związane z polami akcji: *Karczowanie lasu*, *Opieka* i *Wypalanie lasu*

- Jeśli na jednym z dwóch obszarów, na których chcesz umieścić podwójny żeton *Łąka/Pole* stoi obora, to wciąż masz prawo położyć żeton w tym miejscu. W takim przypadku **wsuń żeton pod** oborę tak, aby finalnie obora znalazła się na łące (zobacz dodatkowe informacje na stronie 20).
- Jeśli nie masz już przylegających do siebie pustych miejsc na zalesionym obszarze, nie możesz umieszczać na nim podwójnych żetonów *Łąka/Pole*. Wykorzystując akcje *Karczowanie lasu*, *Opieka* lub *Wypalanie lasu*, nie możesz kłaść na planszy dwóch pojedynczych żetonów.
- Nie musisz umieszczać żetonów tak, aby pola sąsiadowały bezpośrednio z polami na innych żetonach albo żeby łąki sąsiadowały bezpośrednio z innymi łąkami. (Same żetony muszą jednak przylegać do siebie.)

Korzystając z pól akcji **Karczowanie lasu** oraz **Opieka**, poza możliwością pozyskania podwójnego żetonu, możesz również pozyskać drewno i rośliny. Z kolei pole akcji **Wypalanie lasu**, umożliwia przeprowadzenie dodatkowej akcji **Obsiej pola**.



Możesz uprawiać rośliny, a następnie zebrać je podczas żniw, w trakcie **Fazy zbiorów**. To jest jeden z długofalowych sposobów na wyżywienie rodziny.



W ten sposób siejesz.

### Akcja **Obsiej pola**

Dzięki akcji **Obsiej pola** możesz uprawiać rośliny na polach. Aby zasiać zboże, weź 1 zboże ze swoich zasobów i połóż je na pustym polu (*nie myl z obszarem!*). Następnie weź 2 zboża z zasobów ogólnych i połóż je na wierzchu zboża, które zasiałeś. Poza zbożem, możesz również siać warzywa. W tym celu weź 1 warzywo ze swoich zasobów i połóż je na pustym polu. Następnie weź z zasobów ogólnych 1 warzywo i połóż je na wierzchu warzywa, które zasiałeś.

W ramach pojedynczej akcji **Obsiej pola**, możesz obsiać **do dwóch pól zbożem i do dwóch pól warzywami jednocześnie**.

#### Ważne informacje związane z akcją **Obsiej pola**

- Nie możesz zasiać roślin (*zboża oraz/lub warzyw*), jeśli nie posiadasz co najmniej jednego znacznika roślin w swoich zasobach (*chyba, że masz rubiny - w takim przypadku spójrz na stronę 17*).
- Możesz ponownie obsiać pole roślinami (w ramach kolejnej akcji **Obsiej pola**) tylko wtedy, kiedy zbierzesz z niego uprzednio rosnące tam rośliny.



Na świeżo obsianym polu ze zbożem „rosną” 3 znaczniki zboża, a na świeżo obsianym polu warzywnym tylko 2.



Możesz skorzystać z akcji **Obsiej pola** znajdującego się na polu akcji **Wypalanie lasu** oraz (w dalszej części gry) na polu akcji **Życie rodzinne** (w trzecim etapie). **Życie rodzinne** jest polem akcji, które omówimy w kolejnym rozdziale.

## 2. Pola akcji związane z powiększaniem rodziny

### Akcja **Zbuduj jedno usprawienie**

Akcja **Zbuduj jedno usprawienie** znajduje się na polu akcji **Chałupnictwo**.

Aby wykonać akcję **Zbuduj jedno usprawienie**, wybierz jeden z dostępnych żetonów usprawnień (*z plansz organizacyjnych*).

Następnie zapłać (*zwróć do zasobów ogólnych*) koszt budowy tego usprawienia (*koszt jest zobrazowany w postaci symboli i liczb poniżej nazwy żetonu, z jego lewej strony - najczęściej będzie to drewno oraz/albo kamień*) i połóż go na **pustej Pieczarze** wewnątrz swojej jaskini.

Każdy żeton usprawienia ma pewne cechy, które zostały przedstawione w jego dolnej części. (*Cechy wszystkich usprawnień są wyjaśnione w dodatku do instrukcji, począwszy od strony A3.*)

**Izby** są specjalnym rodzajem usprawnień: zwiększają przestrzeń, w której możesz umieszczać swoich kolejnych krasnoludów.



Izby rozpoznasz po pomarańczowym tle paska z nazwą żetonu.

#### Kącik kamieniarza

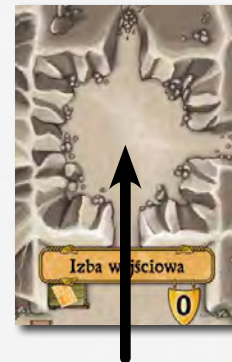
1 1   
od razu: +2  
budując usprawienie  
albo oborę płacisz  
mniej o 1

#### Izba wejściowa

miejsce dla dwóch  
krasnoludów i jednej  
pary zwierząt

### Ważne informacje związane z akcją **Zbuduj jedno usprawnienie**

- Jedną z możliwości zbudowania usprawnienia w pustej pieczarze jest przeprowadzenie wyprawy (patrz *Szczegółowy przykład: wykucie broni i przeprowadzenie wyprawy*, strona 22).
- Nie możesz wykonywać akcji **Zbuduj jedno usprawnienie**, jeśli nie posiadasz pustej **Pieczary** w swojej jaskini. (Możesz zbudować pieczarę, płacąc za nią rubinami, patrz strona 17.)
- Nie możesz położyć usprawnienia na **Korytarzu**, **Kopalni** i niewykorzystanym obszarze w jaskini (możesz jednak położyć usprawnienie na pustej **Pieczarze**, która jest wydrukowana na twojej planszy).
- Nie możesz usunąć, ani przesunąć wybudowanego usprawnienia. Za wyjątkiem **Składu budulców** i **Magazynu części**, nie możesz nabudować jednego usprawnienia na innym.
- Poza zwykłymi **Izbami** (patrz ilustracja, strona 14), wszystkie pozostałe żetony usprawnień są unikalne (każdy jest inny). Liczba zwykłych **Izb** jest teoretycznie nieskończona. Jeśli z jakiegoś powodu miałyby się skończyć, należy je zastąpić innymi przedmiotami.



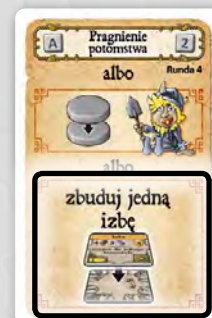
Ta pieczara czeka od początku gry na zbudowanie w niej usprawnienia.

Kolejny rozdział opisuje szczegółowo akcję budowy izb.

### Akcja **Zbuduj jedną izbę**

Akcję **Zbuduj jedną izbę** znajdziesz na obu stronach karty z polami akcji: **Pragnienie potomstwa**/**Wielkie pragnienie potomstwa**, dołączanej do gry w czwartej rundzie.

Wykonując akcję **Zbuduj jedną izbę**, weź żeton **Izba** z planszy organizacyjnej, zapłać koszt budowy i połóż go na pustej pieczarze w swojej jaskini. W grze występuje 6 różnych rodzajów izb. Każdy żeton **Izba** to miejsce na jednego lub dwóch krasnoluda.



### Ważne informacje związane z akcją **Zbuduj jedną izbę**

- Jedną z możliwości zbudowania izby w pustej pieczarze jest przeprowadzenie wyprawy (patrz: *dodatek do instrukcji*, strona A2).
- Szczegóły dotyczące poszczególnych rodzajów izb znajdziesz w dodatku do instrukcji na stronie A3.



Akcja **Zbuduj jedną izbę** pozwala przygotować się do wykonania akcji **Powiększenie rodziny**, którą omówimy w kolejnym rozdziale.

### Akcja **Powiększenie rodziny**

Akcję **Powiększenie rodziny** znajdziesz na następujących kartach z polami akcji: **Życie rodzinne**, **Pragnienie potomstwa** oraz **Wielkie pragnienie potomstwa**. Jeśli w grze biorą udział co najmniej 4 osoby, taka akcja znajduje się również na polu akcji **Wzrost**.

Akcję **Powiększenie rodziny** możesz przeprowadzić tylko wtedy, kiedy masz w jaskini więcej miejsc na krasnoludów, niż aktualnie ich posiadasz. (*Potomstwo potrzebuje własnego miejsca w twojej jaskini.*)

Wykonując akcję **Powiększenie rodziny**, umieść dysk krasnoluda ze swoich zasobów **na wierzchu krasnoluda wykonującego tę akcję**.

Nowe krasnoludziatko nie może wykonać w bieżącej rundzie żadnej akcji (*najpierw musi podrosnąć*). Na koniec tej rundy, podczas **Fazy powrotu do domu**, nowe potomstwo wprowadza się do wolnej **Izby**, w której będzie mieszkać do końca gry (tak jak każdy inny krasnolud).



Spójrz jak pięknie wygląda ciąża u krasnoludów!



W jaskini tego gracza jest miejsce na czterech krasnoludów, ale jak do tej pory tylko 3 miejsca są zajęte.

### Ważne informacje związane z akcją *Powiększenie rodziny*

- Już w kolejnej rundzie po tej, w której przeprowadzisz akcję *Powiększenie rodziny*, będziesz miał dodatkowego (*dorosłego*) krasnoluda, którego będziesz mógł wykorzystać do pracy. (*Będziesz go musiał jednak również żywić: zobacz rozdział Żniwa, strona 9.*)
- Twoja rodzina jest **ograniczona do maksymalnie 5 krasnoludów**. Jeśli masz już pięciu krasnoludów, nie możesz już więcej przeprowadzać akcji *Powiększenie rodziny* (*chyba, że zbudujesz Dodatkową izbę, szczegóły na stronie A3 dodatku do instrukcji*).
- W ramach jednej akcji *Powiększenie rodziny* może przyjść na świat tylko jeden nowy krasnolud. Możesz jednak wysłać krasnoludów na kilka pól akcji *Powiększenie rodziny*, aby twoja rodzina powiększyła się szybciej.



**Dodatkowa izba** umożliwia zamieszkanie szóstemu krasnoludowi.

Jeśli w grze bierze udział 4 do 7 osób, akcja *Powiększenie rodziny* jest również dostępna na polu akcji *Wzrost*.

Pole akcji **Wzrost** jest jednym z pól oferujących kilka różnych dóbr. W kolejnym rozdziale omówimy pola akcji tego rodzaju.



### 3. Pola akcji związane z dobrami oraz kopalniami

#### Pola akcji: *Zaopatrzenie* oraz *Wzrost*

Możesz korzystać z pól akcji *Zaopatrzenie* oraz *Wzrost* od samego początku gry.

Wykonując akcję na obu tych polach, otrzymasz z zasobów ogólnych: 1 drewno, 1 kamień, 1 rudę, 1 żywność oraz 2 złota. Podczas gry w 4 do 7 graczy, zamiast akcji *Wzrost*, możesz przeprowadzić akcję *Powiększenie rodziny* (*patrz: poprzedni rozdział*).

#### Pole akcji: *Budowa kopalni rudy*

Pole akcji *Budowa kopalni rudy* pojawi się w grze w trakcie pierwszego etapu.

Jeśli w swojej jaskini posiadasz dwa przylegające do siebie (*w pionie lub w poziomie*) zwykle korytarze, możesz skorzystać z pola akcji *Budowa kopalni rudy*, aby położyć podwójny żeton *Kopalnia rudy/Głęboki korytarz* na wierzchu tych korytarzy. Po wykonaniu tej akcji weź z zasobów ogólnych 3 kryształki rudy.

Dodatkowo albo alternatywnie, korzystając z tego pola akcji, możesz przeprowadzić wyprawę drugiego poziomu 2 (*patrz strona 21*).



Podwójny żeton *Kopalni rudy* zakrywa dwa zwykle korytarze.



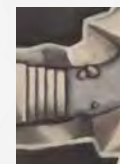
### Ważne informacje związane z akcją *Budowa kopalni rudy*

- Żeton *Głęboki korytarz* rozpoznasz po bardzo ciemnym kolorze tła (*w przeciwieństwie do żetonów zwykłych korytarzy, które są względnie jasne*) oraz po narysowanych na nich schodach.
- Podwójne żetony *Kopalnia rudy/Głęboki korytarz* możesz kłaść jedynie na zwykłych korytarzach. **Nie możesz** ich układać na wierzchu innych żetonów *Głęboki korytarz*.
- 3 kryształki rudy weź z zasobów ogólnych dopiero po położeniu podwójnego żetonu na swojej planszy.
- Kopalnia rudy warta jest 3 złote punkty.
- W każdej kopalni możesz trzymać jednego osła (*zapoznaj się ze szczegółami dotyczącymi hodowli zwierząt, strona 20*).

#### Podpowiedź dotycząca akcji *Budowa kopalni rudy*

- W dowolnym momencie możesz zamienić 1 rubin na żeton pojedynczego korytarza (*patrz strona 17*). Możesz skorzystać z tego przywileju, aby położyć pojedynczy korytarz obok zwykłego korytarza, który już masz z swojej jaskini. Następnie możesz wykorzystać akcję *Budowa kopalni rudy*, aby zakryć je podwójnym żetonem *Kopalnia rudy/Głęboki korytarz*. (*Możesz również wymienić dwa rubiny na dwa pojedyncze korytarze i położyć je na planszy tak, aby do siebie przylegały.*)

Rubiny możesz zbierać w *Kopalni rubinów*. Szczegóły wyjaśniamy w kolejnym rozdziale.



Schody do głębokiego korytarza



## Pole akcji: *Budowa kopalni rubinów*

Pole akcji *Budowa kopalni rubinów* pojawi się w grze w trakcie drugiego etapu (w rundzie 5 albo 6).

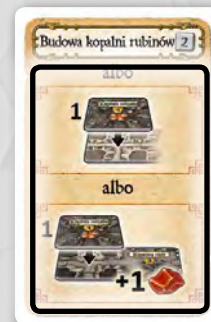
Jeśli posiadasz co najmniej jeden pusty korytarz w swojej jaskini, możesz położyć na nim **Kopalnię rubinów**. Jeśli położysz **Kopalnię rubinów** (i tylko wtedy) na wierzchu żetonu **Głęboki korytarz**, natychmiast weź z zasobów ogólnych 1 rubin. (**Głęboki korytarz** oraz **Kopalnia rudy** są na tym samym żetonie - to dlatego na polu akcji przedstawiony jest podwójny żeton **Kopalnia rudy/Głęboki korytarz**.)

### Ważne informacje związane z akcją *Budowa kopalni rubinów*

- **Kopalnia rubinów** warta jest 4 złote punkty.
- W każdej kopalni (*rudy* oraz *rubinów*) możesz trzymać jednego osła (zapoznaj się ze szczegółami dotyczącymi hodowli zwierząt, strona 20).



Za położenie żetonu **Kopalnia rubinów** na zwykłym korytarzu nie przysługuje darmowy rubin.



## Pola akcji związane z wydobywaniem: *Wydobycie rudy*, *Dostawa rudy*, *Wydobycie rubinów* oraz *Dostawa rubinów*

Pole akcji *Wydobycie rudy* jest dostępne od początku gry. Pola akcji: *Wydobycie rubinów*, *Dostawa rudy* oraz *Dostawa rubinów* pojawiają się w grze (odpowiednio) w etapach 2, 3 i 4.

Jeśli korzystasz z jednego z tych pól akcji, zabierz wszystkie leżące na nim znaczniki rudy lub rubinów.



Wykonując akcję **Wydobycie rudy** lub **Dostawa rudy**, weź dodatkowo z zasobów ogólnych 2 znaczniki rudy za każdą **Kopalnię rudy**, którą posiadasz.



Jeśli posiadasz co najmniej jedną kopalnię rubinów, wykonując akcję **Wydobycie rubinów**, weź z zasobów ogólnych 1 dodatkowy rubin (możesz w ten sposób otrzymać tylko 1 dodatkowy rubin).

**2**  
GRACZY

Grając w dwie osoby, w pierwszych dwóch rundach nie kładź rubinów na tym polu akcji.



Jeśli posiadasz co najmniej dwie kopalnie rubinów, wykonując akcję **Dostawa rubinów**, weź z zasobów ogólnych jeden dodatkowy rubin (możesz w ten sposób otrzymać tylko jeden dodatkowy rubin).

## Rubiny

Możesz wykorzystywać rubiny na wiele sposobów (patrz: karta pomocy „Rubiny i żniwa“).

- Rubiny są swego rodzaju **jokerami**. Możesz je wymieniać w dowolnym momencie na zwierzęta, materiały budowlane, zboże, warzywa lub złoto w stosunku 1:1. Wyjątkiem są krowy: aby otrzymać krowę, musisz dodatkowo zapłacić 1 żywność (szczegóły w lewym dolnym rogu karty pomocy).



- 1 rubin możesz wymienić na **pojedynczy żeton Pole** albo **Łąka**. Jeśli dokonasz takiej wymiany, otrzymany żeton musisz natychmiast położyć na pustym, zalesionym obszarze przylegającym bezpośrednio do jednego z twoich istniejących pól, łąk lub pastwisk. (Pola i łąki przedstawialiśmy już na stronie 13. Jeśli nie masz jeszcze żadnego pola, łąki lub pastwiska, musisz położyć ten żeton bezpośrednio przed wejściem do swojej jaskini. Więcej szczegółów dotyczących łąk i pastwisk znajdziesz na stronie 20.)



- 1 rubin możesz wymienić na **pojedynczy żeton Korytarz** albo 2 rubiny na **pojedynczy żeton Pieczara** (szczegóły w prawym dolnym rogu karty pomocy). Otrzymany żeton musisz natychmiast położyć na pustym obszarze wewnątrz swojej jaskini (tak, aby przylegał do istniejących elementów twojego systemu korytarzy, kopalń lub usprawnień). (Na stronie 14 oraz na stronach 16-17, opisaliśmy już zagadnienia związane z korytarzami i pieczarami.)



- Możesz również wykorzystywać rubiny, aby wysłać do pracy uzbrojonych krasnoludów poza kolejnością. Zwróć 1 rubin, aby jednorazowo zignorować **kolejność wysyłania do pracy** w bieżącej turze i wykorzystać w niej jednego lepiej uzbrojonego krasnoluda zamiast gorzej uzbrojonego. (Zobacz wymagania dotyczące kolejności wysyłania krasnoludów do pracy, strona 8.)



## Podpowiedzi dotyczące wykorzystania rubinów

- Zmiana kolejności wysyłania krasnoludów do pracy ma znaczenie podczas wypraw (patrz strona 21).



- Tuż przed wykonaniem akcji **Obsiej pola** (patrz strona 14), możesz wymienić 1 rubin na pojedynczy żeton **Pole**. (Możesz też wcześniej wymienić rubin na roślinę, aby mieć co zasiać.)



- Wykonując akcję **Budowa kopalni rubinów**, możesz wymienić 1 rubin na pojedynczy żeton **Korytarz** zanim umieścisz na nim **Kopalnię rubinów** (patrz strona 17).

### Pole akcji: **Handlarz rudą**

Pole akcji **Handlarz rudą** pojawi się w grze w czwartym etapie.

Korzystając z tego pola akcji, możesz oddać do zasobów ogólnych 2 kryształki rudy, a w zamian wziąć stamtąd 2 złota i 1 żywność. Możesz dokonać takiej wymiany maksymalnie 3 razy (czyli możesz maksymalnie wymienić 6 kryształków rudy na łącznie 6 złota i 3 żywności).



### Pole akcji: **Targowisko**

Pole akcji **Targowisko** jest dostępne tylko podczas gry w 5 do 7 osób i jest dostępne od początku gry.

Weź 4 złota z zasobów ogólnych. Następnie, jeśli chcesz, możesz kupić różnego rodzaju dobra za złoto. Ceny zostały podane na karcie: za dowolny materiał budowlany, zboże, owcę albo osła musisz zapłacić 1 złoto; cena za dzika, psa i warzywo wynosi 2 złota; krowa kosztuje 3 złota.



### Ważne informacje związane z akcją **Targowisko**

- W ramach jednej akcji możesz kupić **tylko jeden znacznik każdego rodzaju**.
- Możesz wydać więcej niż 4 złota, które otrzymałeś w ramach pierwszej akcji. W tej akcji nie ma górnego ograniczenia wydatków.
- Możesz wydać mniej niż 4 złota. (Możesz nawet nic nie kupować.)
- Zakupione zwierzęta możesz od razu przetworzyć na żywność.
- Jeśli nie możesz zapłacić dokładnej kwoty, otrzymasz z zasobów ogólnych resztę (złoto nie przepada).

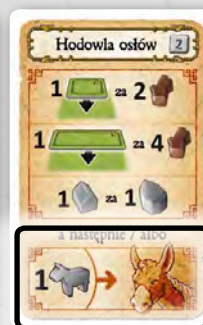
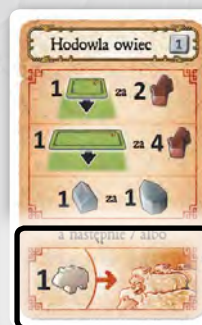
## 4. Pola akcji związane ze zwierzętami

### Pola akcji: **Hodowla owiec** oraz **Hodowla osłów**

Pola akcji **Hodowla owiec** oraz **Hodowla osłów** pojawią się w grze odpowiednio w pierwszym i drugim etapie.

Oba pola kumulują zwierzęta, odpowiednio: owce i osły. Zanim zbierzesz zwierzęta, możesz zamienić łąki w pastwiska oraz/albo zbudować dokładnie jedną oborę, aby móc hodować więcej zwierząt.

Otrzymane owce lub osły musisz pomieścić na swojej planszy. (**Nie możesz umieścić ich w swoich zasobach, ale możesz przetworzyć je na żywność.** Szczegółowe zasady dotyczące hodowli zwierząt wyjaśnimy pod koniec tego rozdziału, na stronie 20.)



W grze nie ma pól akcji **Hodowla dzików** i **Hodowla krów**. Zarówno dziki, jak i krowy możesz pozyskać jako łupy z wypraw (patrz strona 21) albo w wyniku wymiany rubinów (patrz strona 17). Dodatkowym sposobem na otrzymanie dzików jest zabudowanie dwóch ostój dzików, znajdujących się na twojej planszy.

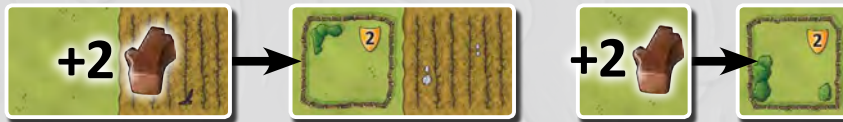


## Akcja *Buduj ogrodzenie*

Możesz ogradzać łąki, aby tworzyć z nich pastwiska. W tym celu musisz korzystać z pól akcji: *Hodowla owiec*, *Hodowla osłów* albo *Buduj ogrodzenie*.

Przeprowadzając jedną z tych akcji, możesz zamienić **dokładnie** jedną łąkę na **małe pastwisko** oraz/ albo **dokładnie** dwie przylegające do siebie łąki na **duże pastwisko**. (*Ogrodzone łąki nazywamy pastwiskami.*) Na pastwiskach hodowuje się zwierzęta (*patrz strona 20*).

Za ogrodzenie pojedynczego obszaru łąki musisz zapłacić **2 drewna**. Natychmiast po zapłaceniu ta łąka staje się małym pastwiskiem. Odwróć żeton *Łąka* na drugą stronę, aby oznaczyć nowe pastwisko.



Odwróć żeton *Łąka* na drugą stronę tuż po wykonaniu akcji *Buduj ogrodzenie*.



Jeśli na swojej planszy posiadasz dwie przylegające do siebie łąki, możesz zapłacić **4 drewna**, aby zamienić je na duże pastwisko. Umieść na nich podwójny żeton *Duże pastwisko*, aby oznaczyć nowe pastwisko. (*Duże pastwiska są wydrukowane na odwrocie żetonów Kopalnia rudy.*)

*Duże pastwisko* możesz położyć na wierzchu dwóch żetonów *Łąka* bezpośrednio przylegających do siebie (w pionie lub poziomie).

### Ważne informacje związane z akcją *Buduj ogrodzenie*

- Nie możesz ogradzić pola, lasu, ani żadnego obszaru wewnątrz swojej jaskini.
- Tylko łąki możesz zmieniać w pastwiska. Nie możesz zmienić lasu bezpośrednio w pastwisko.
- Po zbudowaniu pastwiska nie możesz go powiększać (*łącząc z innym*), ani dzielić na mniejsze.
- W wyniku przeprowadzenia wyprawy możesz zbudować ogrodzenia mniejszym kosztem (*patrz dodatek do instrukcji, strona A2*).
- W ramach jednej akcji możesz zbudować jedynie jedno małe oraz/albo jedno duże pastwisko.

### Podpowiedzi związane z akcją *Buduj ogrodzenie*

- Zanim wykonasz akcję *Buduj ogrodzenie*, możesz zamienić 1 rubin na pojedynczy żeton *Łąka*, a następnie zamienić ten żeton na małe pastwisko, korzystając z akcji *Buduj ogrodzenie*.



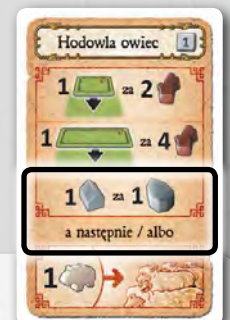
## Akcja *Buduj oborę*

Pola akcji *Hodowla owiec* oraz *Hodowla osłów* umożliwiają budowę obory.

Aby zbudować oborę, musisz zapłacić 1 kamień. Oborę możesz umieścić na dowolnym zalesionym obszarze, na łące lub pastwisku. Po zbudowaniu obory nie możesz jej przesunąć, ani usuwać. W ramach jednej akcji możesz zbudować tylko jedną oborę. Podobnie jak pastwiska, obory pozwalają na hodowlę większej liczby zwierząt.

### Ważne informacje dotyczące akcji *Buduj oborę*

- **Nie możesz** zbudować obory na polu, ani na żadnym obszarze wewnątrz jaskini.
- Jeśli stawiasz oborę na zalesionym obszarze, to **nie musi** on graniczyć z żadnym żetonem na twojej planszy.
- Na pojedynczym obszarze planszy możesz postawić maksymalnie jedną oborę. (*Duże pastwiska zakrywają 2 przylegające do siebie obszary na twojej planszy i dlatego możesz mieć na nich nawet dwie obory.*)
- Masz tylko 3 obory (*w swoim kolorze*). W trakcie gry nie możesz więc zbudować więcej niż trzech obór.
- Zalesiony obszar z oborą możesz w późniejszym czasie przebudować na łąkę z oborą, jeśli położysz pod nią żeton *Łąka*. Nie możesz jednak obszaru z oborą przebudować na pole.
- Łąkę z oborą możesz w późniejszym czasie ogradzić, aby stała się małym pastwiskiem (albo dużym pastwiskiem, jeśli przylega do innej łąki).
- Zbudowanie obory na ostoi dzików albo na źródle wody pitnej **nie uprawnia** cię do odebrania nagrody (*patrz strona 13*). Aby otrzymać nagrodę, musisz zakryć ten obszar żetonem.
- Masz szansę zbudować oborę bez ponoszenia kosztów w wyniku przeprowadzenia wyprawy (*patrz dodatek do instrukcji, strona A1*).



## Zasady dotyczące hodowli zwierząt

W dowolnym momencie gry oraz tak wiele razy jak chcesz, możesz przenosić zwierzęta pomiędzy miejscami ich hodowli na swojej planszy. Musisz jednak zawsze przestrzegać poniżej opisanych zasad.

Na pastwiskach możesz trzymać tylko zwierzęta hodowlane. **Każdy obszar pastwiska** służy do hodowli **dwoch zwierząt** tego samego rodzaju. (Np. małe pastwisko mieści 2 zwierzęta hodowlane, a duże pastwisko mieści ich 4.)

Obora stojąca na pastwisku **podwaja** jego łączną pojemność. (Małe pastwiska z oborą mogą pomieścić do 4 zwierząt, duże pastwiska z jedną oborą do 8, a duże pastwiska z dwiema oborami do 16 zwierząt hodowlanych.)

Obora stojąca na obszarze z **łąką** może pomieścić **jedno dowolne zwierzę hodowlane**. Obora na **zalesionym** obszarze (który nie został jeszcze zakryty żetonem) pomieści dokładnie **jednego dzika**.



Psy wążają się po całej okolicy. Możesz je trzymać w dowolnym miejscu na planszy.

Każda kopalnia rudy i każda kopalnia rubinów da schronienie **jednemu osłowi**.

Możesz trzymać nawet 3 krowy na żetonie **Pokój śniadaniowy**.

W **Izbie wejściowej** twojej jaskini możesz trzymać **2 zwierzęta hodowlane** tego samego rodzaju.

Możesz zastąpić zwykle zasady dotyczące hodowli owiec na łąkach i pastwiskach (z oborami lub bez) innymi, jeśli umieścisz na nich psy: na łące lub pastwisku z psem (psami) możesz trzymać o jedną owcę więcej, niż jest na nim psów (przykładowo: 1/2/3/... psy mogą pilnować 2/3/4/... owce). Jeśli korzystasz z psów do pilnowania owiec na obszarze z oborą, nie możesz korzystać z przywilejów obory.

W grze **Kawerna** jest o wiele więcej możliwości hodowli zwierząt, niż w grze **Agricola**:

- psy mogą się szwendać po zagrodzie, ale mogą również pilnować owiec,
- możesz hodować dziki w lesie, jeśli postawisz w nim oborę,
- w kopalniach możesz trzymać osły.

Tylko krowy podporządkowują się w obu grach tym samym zasadom (no, może z wyjątkiem tego, że możesz trzymać krowy w **Pokoju śniadaniowym**). Te różnice powodują, że będziesz znacznie częściej zmieniać miejsce hodowli zwierząt.

### Ważne informacje dotyczące hodowli zwierząt

- Możesz budować ogrodzenie wokół łąk z oborami, aby stworzyć pastwisko o podwójnej pojemności.
- Psy mogą pilnować tylko owiec (nie pilnują osłów, dzików i krow). Nie możesz wykorzystać psa do pilnowania owiec na pastwisku, na którym w tym samym czasie znajdują się również inne zwierzęta hodowlane.
- Psy nie mogą pilnować owiec na obszarach leśnych i na polach.

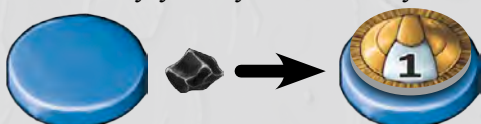


## 5. Pola akcji związane z bronią

### Akcje: Wykuj broń oraz Wyprawa

Pole akcji **Kuźnia**, oferujące akcje **Wykuj broń** oraz **Wyprawa trzeciego poziomu**, pojawi się w grze w pierwszym etapie. Pole akcji **Przygoda**, oferujące akcje **Wykuj broń** oraz dwie akcje **Wyprawa pierwszego poziomu**, pojawi się w grze w czwartym etapie.

Zbierz odpowiednio dużo rudy w swoich prywatnych zasobach, a następnie wyślij jednego ze swoich krasnoludów po broń (akcja **Wykuj broń**). Tylko nieuzbrojony krasnolud może wykuć broń. Przeprowadzając akcję **Wykuj broń**, zwróć do zasobów ogólnych dowolną liczbę rudy, **ale nie więcej niż 8 kryształków**, po czym połóż na wierzchu znacznika tego krasnoluda żeton broni o sile równej liczbie zużytych kryształków rudy.



Tak uzbrojony krasnolud może od razu wyruszyć na swoją pierwszą wyprawę i wypróbować nową broń.

Możesz wykuć broń nawet, jeśli posiadasz tylko jedną rudę.



## Wyprawy

Twoje krasnoludy będą przynosić łupy z każdej wyprawy. Pełna lista łupów przedstawiona jest na karcie pomocy **Łupy z wypraw**. W grze jest kilka pól akcji umożliwiających uzbrojenemu krasnoludowi przeprowadzenie wyprawy. Cechą charakterystyczną wyprawy jest jej poziom trudności (od 1 do 4). Poziomu trudności wyprawy określa liczbę **różnych** łupów, które możesz otrzymać (*łupy wybierasz z karty pomocy kolejno, jeden po drugim, ale w dowolnej kolejności*).

Z lewej strony każdego rzędu na karcie pomocy **Łupy z wypraw** przedstawiono **minimalną siłę broni**. Wybierając łup z listy, możesz wybrać tylko spośród tych, dla których wartość minimalnej siły jest **niższa lub równa sile broni** krasnoluda, który wrócił z wyprawy.



Przykład: jeden z twoich krasnoludów, uzbrojony w broń o sile 1, wyruszył na wyprawę trzeciego poziomu. W rezultacie możesz jedynie otrzymać trzy łupy z pierwszego rzędu: **siła broni wszystkich krasnoludów +1, 1 pies oraz 1 drewno**. Ten krasnolud nie był na tyle silny, żeby zdobyć lepsze łupy (na razie).



Karta pomocy **Łupy z wypraw** zawiera listę wszystkich dóbr i akcji, które możesz zdobyć jako łup. Każdy taki łup możesz jednak wybrać tylko raz po każdej wyprawie.

Każda wyprawa to dla twojego krasnoluda spore doświadczenie. W związku z tym, **bezpośrednio po zakończeniu każdej wyprawy**, siła jego broni rośnie o 1 punkt (*bez względu na poziom trudności wyprawy*). O ile nowo wykuta broń może mieć maksymalną wartość siły 8, tak w ramach wypraw możesz zwiększyć tę wartość powyżej 8.



Przykład: w wyniku zdobycia łupu **siła broni wszystkich krasnoludów +1**, po zakończeniu wyprawy siła broni tego krasnoluda **wzrosła o 2** (1 punkt za doświadczenie i 1 jako łup) i aktualnie **wynosi 3**.

### Przypomnienie: kolejność wysyłania krasnoludów do pracy

Jak już wspomnieliśmy na stronie 8, musisz wysłać krasnoludów do pracy w kolejności zgodnej z ich siłą: najpierw nieuzbrojeni, a następnie uzbrojeni (*w kolejności zgodnej z narastającą siłą ich broni*).

Jeśli chcesz wysłać do pracy krasnoluda zanim przyjdzie jego kolej, musisz zapłacić 1 rubin (*patrz rozdział **Rubiny**, strona 17*).



Proszę przodem

Przykład: w jaskini zostało już tylko dwóch krasnoludów. Chciałbyś przeprowadzić wyprawę. Niestety, musisz wysłać krasnoluda z bronią o sile 3. Oczywiście byłoby znacznie lepiej, gdybyś mógł wysłać na tę wyprawę krasnoluda o sile 14.

Jeśli w powyższym przykładzie zwrócisz 1 rubin do zasobów ogólnych, będziesz mógł wysłać na wyprawę krasnoluda o sile broni 14. Słabszego krasnoluda wyślesz do pracy w swojej następnej turze.

### Ważne informacje dotyczące broni i jej siły

- Każdy krasnolud może nosić tylko jedno uzbrojenie.
- Nie możesz wykonać akcji **Wykuj broń** uzbrojonym krasnoludem. Nie możesz więc zapłacić rudą za ulepszenie aktualnie posiadanej broni, ani za wymianę na nową.
- Broń jest przypisana do konkretnego krasnoluda. **Nie możesz** wykuć broni dla jednego krasnoluda i przekazać jej innemu. Uzbrojony krasnolud nie może z własnej woli się rozbroić. (*Krasnolud z natury uwielbia swoją broń, więc nigdy i nikomu by jej nie oddał.*)
- Nieuzbrojony krasnolud **nie może** wyruszyć na wyprawę.
- Nie możesz używać broni do atakowania innych graczy.
- Maksymalna możliwa siła broni to 14. Jeśli osiągniesz tę wartość, nie możesz już więcej jej podwyższać.
- Nawet w ekstremalnym przypadku, w którym miałbyś czterech nieuzbrojonych krasnoludów i jednego z bronią o sile 14, wciąż wystarczy 1 rubin, aby wysłać go do pracy przed wszystkimi innymi krasnoludami.





Wybór właściwego łupu jest bardzo ważny. Polecam, aby pozostali gracze kontynuowali grę w czasie wybierania przez ciebie łupu. Po przeprowadzeniu wyprawy, siła broni twojego krasnoluda zwiększy się, więc proponuję, aby inni gracze położyli obok twojego krasnoluda **żeton broni o sile o 1 większej**, niż posiadana przez niego w trakcie wyprawy. To będzie oznaczało, że jeszcze nie wybrałeś łupu. Kiedy już wybierzesz łup, wymień aktualnie posiadany żeton broni twojego krasnoluda na nowy. *(Pamiętaj o wyjątku, jeśli wybierzesz łup „siła broni wszystkich krasnoludów +1”).* Poniżej przedstawiam przykład, który zilustruje moją rekomendację.



#### Szczegółowy przykład: wykucie broni i przeprowadzenie wyprawy

Posiadasz jednego nieuzbrojonego krasnoluda, a w swoich zasobach masz 10 kryształków rudy. Wysyłasz swojego nieuzbrojonego krasnoluda do Kuźni i płacisz 7 kryształków rudy, aby wykuć broń o sile 7. Twój krasnolud ma szansę natychmiast przetestować swoją nową broń wyruszając na wyprawę. Aby zaznaczyć, że poszedłeś na wyprawę trzeciego poziomu, połóż żeton broni o sile 8 obok swojego krasnoluda. Załóżmy, że wybrałeś następujące łupy: **1 pies, 2 złota oraz Zbuduj jedno usprawnienie**. Wybrane łupy są oznaczone na karcie pomocy siłą 1, 6 i 7, a więc nie wyższą niż siła broni, którą twój krasnolud miał w trakcie wyprawy. Teraz możesz zakończyć wyprawę i zamienić żeton broni o sile 7 na żeton broni o sile 8.



Nie przeceniaj, ani nie bagatelizuj wypraw. Gra została zaprojektowana w taki sposób, że można wygrać zarówno w drodze pokojowej, jak i na drodze ciężkich zbrojeń. Z doświadczenia mogę powiedzieć, że jeśli gra toczy się w 4 lub więcej osób i **tylko jeden gracz obierze strategię zbrojeń**, prawdopodobnie wygra. Z drugiej strony, jeśli jakiś gracz **będzie jedynym, który się nie zbroi**, to również ma spore szansę wygrać.

### 6. Pole akcji: Gracz rozpoczynający

Znacznik gracza rozpoczynającego nie jest przekazywany kolejnemu graczowi na koniec każdej rundy. Aby zostać graczem rozpoczynającym, musisz wysłać krasnoluda na pole akcji **Gracz rozpoczynający**. *(Jeśli nikt tego nie robi, znacznik pozostaje u gracza, który aktualnie go posiada.)* Wysłanie krasnoluda na to pole nie tylko uprawnia cię do rozpoczęcia kolejnej rundy, ale również do zabrania całej żywności skumulowanej na tym polu akcji. Dodatkowo, grając w 1 do 3 graczy, otrzymasz z zasobów ogólnych 2 kryształki rudy, a grając w 4 do 7 graczy, otrzymasz 1 rubin.



W zależności od liczby graczy, poza żywnością, pole akcji **Gracz rozpoczynający** przyniesie ci 2 kryształki rudy lub 1 rubin.

### 7. Pola akcji: Imitacja

Pola akcji **Imitacja** pojawiają się, jeśli w grze biorą udział co najmniej 3 osoby. Akcja **Imitacja** kosztuje 0, 1, 2 albo 4 żywności w zależności od tego, na którym polu akcji się znajduje.

Aby skorzystać z akcji **Imitacja**, zwróć odpowiednią ilość żywności do zasobów ogólnych i wybierz pole akcji, które aktualnie jest zajęte przez krasnoluda innego gracza. Możesz wykonać akcje związane z wybranym polem akcji tak, jakby był tam twój krasnolud.

Jedynym polem akcji, którego nie możesz wybrać w ramach tej akcji, jest pole **Gracz rozpoczynający**.



Koszt imitacji

#### Ważne informacje związane z akcją **Imitacja**

- Nie kładź znacznika swojego krasnoluda na polu akcji, które imitujesz. Twój krasnolud pozostaje na polu **Imitacja**.
- Jeśli wybrałeś pole kumulujące, nie otrzymujesz żadnych dóbr, które się tam znajdowały zanim pole to zostało zajęte przez innego gracza.
- **Nie możesz** imitować pola akcji, które jest zajęte przez innego twojego krasnoluda.
- Podczas gry w 5 do 7 osób, dostępnych jest kilka pól akcji **Imitacja** (patrz dodatek do instrukcji, strona A7). Można je wykorzystywać do imitacji zarówno tych samych, jak i różnych pól akcji.

# KOŃCIEC GRY ORAZ PUNKTACJA

Gra kończy się po zakończeniu dwunastej rundy. Do zliczenia punktów użyj notatnika. Złote punkty zdobywasz w kilku różnych kategoriach. Grę wygra ten, kto zdobędzie najwięcej złotych punktów. (W przypadku remisu jest kilku zwycięzców.)

Na koniec gry otrzymujesz punkty:

- **1 złoty punkt za każde zwierzę:** policz wszystkie posiadane zwierzęta hodowlane i psy. Każde z nich jest warte 1 złoty punkt. (Mimo, że psy nie są uważane za zwierzęta hodowlane.)
- **-2 złote punkty za każdy brakujący gatunek zwierzęcia hodowlanego:** aby nie stracić punktów, podczas punktacji powinieneś mieć na planszy co najmniej 1 owcę, 1 osła, 1 dziką i 1 krowę (nie musisz mieć psów). W przeciwnym przypadku tracisz 2 złote punkty za każdy rodzaj zwierzęcia, którego nie masz na planszy.
- **½ złotego punktu za zboże (zaokrąglone w górę):** policz wszystkie swoje znaczniki zboża – zarówno te, które masz w swoich zasobach, jak i te wciąż rosnące na polach. Podziel ich sumę przez 2 i zaokrąglaj w górę. W ten sposób otrzymasz liczbę złotych punktów w kategorii **Zboże**.
- **1 złoty punkt za każde warzywo:** policz wszystkie swoje znaczniki warzyw – zarówno te, które masz w swoich zasobach, jak i te wciąż rosnące na polach. W ten sposób otrzymasz liczbę złotych punktów w kategorii **Warzywa**.
- **1 złoty punkt za każdy rubin:** policz wszystkie swoje rubiny. Każdy jest warty 1 złoty punkt.
- **1 złoty punkt za każdego krasnoluda:** policz wszystkich krasnoludów w swoim kolorze (poza tymi, które nie przyszły na świat). Każdy z nich jest warty 1 złoty punkt.
- **-1 złoty punkt za każdy niewykorzystany obszar:** policz wszystkie niewykorzystane obszary swojej planszy (niewykorzystane obszary to te, na których nie leży żaden żeton, ani nie stoi obora). Tracisz 1 złoty punkt za każdy taki obszar. Dwa żetony wydrukowane wstępnie na twojej planszy uważa się za wykorzystane. (Pieczary bez usprawnień oraz korytarze również uważa się za wykorzystane.)
- **Złote punkty za żetony usprawnień, pastwiska i kopalnie:** zsumuj wartości wszystkich złotych punktów widniejących na twoich żetonach. Małe pastwiska są warte 2 złote punkty, duże pastwiska są warte 4 złote punkty (bez względu na rodzaj i ilość przebywających tam ewentualnie zwierząt). Kopalnie rudy są warte 3 złote punkty, kopalnie rubinów są warte 4 złote punkty (bez względu na to, czy przebywają w nich osły, czy nie). Wartość każdego żetonu (wyrażona w złotych punktach) jest wydrukowana z jego prawej strony, tuż pod nazwą danego żetonu.
- **Złote punkty premiiowe za sale, magazyny i komnaty:** większość żetonów usprawnień stanowią sale, magazyny i komnaty (oznaczone żółtym kolorem tła w polu z nazwą). Każdy taki żeton może przynieść złote punkty premiiowe, jeśli spełniłeś warunek opisany na danym żetonie. W notatniku przeznaczylismy kilka linii na zapisanie punktów premiiowych. Możesz więc zapisać punkty premiiowe z każdego usprawnienia w osobnej linii. (Szczegóły dotyczące żetonów usprawnień znajdziesz na stronie A3 dodatku do instrukcji.)

Imię			
Zwierzęta hodowlane i psy	1		
Brakujące gatunki zwierząt	-2		
Zboże (zaokrąglaj w górę)	½		
Warzywa	1		
Rubiny	1		
Krasnoludy	1		
Niewykorzystane obszary Usprawnienia, pastwiska, kopalnie	-1		
Sale, magazyny i komnaty (tęcznie)			
Złote monety i żetony zebrania			
<b>Łączna liczba punktów</b>			

## Ważne informacje dotyczące punktów premiiowych

- Punkty premiiowe za **Salę tkacką**, **Salę dojarzy**, **Komnatę z karmą**, **Komnatę kuchenną** oraz **Komnatę ze skarbcem** zapisz w kategorii punktów premiiowych (nawet, jeśli można by je uwzględnić w innych kategoriach). Ujemne punkty „neutralizowane” przez **Komnatę skryby** musisz uwzględnić w odpowiednich kategoriach.
- Podobnie do **Komnaty skryby**: **Sala myśliwska**, **Sala piwoszy**, **Sala kuźnicza** oraz **Magazyn części** nie przynoszą punktów premiiowych. Te żetony służą do wymiany dóbr na złoto zanim zacznie się punktacja. (Jeśli o tym zapomniałeś, ale jeszcze nie zacząłeś liczyć swoich punktów, możesz wciąż z nich skorzystać.)



Jeśli posiadasz **Salę tkacką**, otrzymasz punkty za owce dwukrotnie: w kategorii **1 złoty punkt za każde zwierzę** oraz w kategorii **Złote punkty premiiowe za sale**.



Jeśli posiadasz **Komnatę skryby**, możesz zredukować liczbę ujemnych punktów, które otrzymałeś w kategoriach: **Brakujące gatunki zwierząt**, **Niewykorzystane obszary** oraz **Żetony zebrania**.

- **Złote punkty za zebrane złoto oraz żetony zebrania:** zsumuj wartość wszystkich swoich złotych monet, a następnie odejmij od tej kwoty po 3 punkty za każdy żeton zebrania, który otrzymałeś w trakcie gry (wynik może wyjść ujemny).

# WARIANT JEDNOOSOBOWY

W wariantcie jednoosobowym wykorzystaj te same zasady, co przy grze w 2 do 7 graczy, z poniższymi wyjątkami. Rozpoczynasz grę posiadając **2 żywności**. W trakcie **Fazy pracy** wysyłaj do pracy kolejno wszystkich krasnoludów (*nie masz przeciwników, na których musiałbyś czekać*). Celem wariantu jednoosobowego jest zdobycie jak największej liczby punktów. (*Spróbuj przekroczyć „magiczną granicę” 100 punktów.*)

Do gry wykorzystaj plansze dla 2 graczy. Użyj kart pomocy, aby zasłonić niektóre pola akcji (*patrz ilustracja po prawej stronie*).



Karty z polami akcji połóż (*zakryte*) na pustych polach na planszy tak, jak opisano w poniższej tabeli:

1 Kuźnia	4 Pragnienie potomstwa	7 Dostawa rudy	10 Handlarz rudą
2 Hodowla owiec	5 Hodowla osłów	8 Życie rodzinne (Pragnienie potomstwa → Wielkie pragnienie potomstwa)	11 Przygoda
3 Budowa kopalni rudy	6 Budowa kopalni rubinów	9 -	12 Dostawa rubinów

Wykorzystaj specjalną kartę z krasnoludem, aby zakryć kartę z polem akcji **Pragnienie potomstwa**. Na początku czwartej rundy usuń z gry tę specjalną kartę z krasnoludem. Upewnij się, że karta odwrócona jest polem akcji **Pragnienie potomstwa** ku górze.

W wariantcie jednoosobowym nie używaj karty zdarzeń **Żniwa**. Począwszy od rundy 5, żniwa rozgrywaj **po każdej rundzie**.

## Podobieństwa do wariantu dwuosobowego

Tak samo jak w rozgrywce dwuosobowej, usuń z gry kartę z polem akcji **Rozpoznanie** i pominię rundę 9. Możesz zakryć pole akcji rundy 9 kartą z krasnoludem. W przeciwieństwie do gry dwuosobowej, rubiny na polu akcji **Wydobycie rubinów** kumulują się już od pierwszej rundy.

## Uzupełnianie pól kumulacji zasobów

**Każdorazowo, zanim uzupełnisz zasoby na jakimkolwiek polu kumulacji sprawdź, czy leży na nim 7 lub więcej dóbr.** Jeśli tak, to usuń z niego wszystkie dobra i odłóż je do zasobów ogólnych. Sprawdzając każde takie pole, możesz **zapłacić 1 rubin**, aby w bieżącej rundzie zapobiec usunięciu z **niego** zasobów (*w ten sposób możliwe jest przechowywanie więcej niż 6 dóbr na polach kumulacji zasobów*).

Poza powyższymi zmianami, wszystkie pozostałe zasady gry są takie same.

## Kluczowe zagadnienia

Broń (siła) 5, 12, 20-22  
Dziki 10, 13, 20  
Gracz rozpoczynający 2, 8, 12, 22  
Hodowla zwierząt 4, 5, 20  
Imitacja 12, 22  
Izba wejściowa 2, 4, 10, 15, 20  
Izby 2, 9, 14  
Karta z polem akcji 3, 7, 24  
Kolejność wysyłania krasnoludów do pracy 8, 17, 21

Kopalnie 5, 12, 16, 17, 23  
Korytarz/Głęboki korytarz 16  
Krowy 11, 17, 20  
Materiały budowlane 8, 11  
Obory 2, 5, 10, 19, 20  
Ogrodzenia 4, 19  
Osły 11, 18, 20  
Owce 11, 18, 20  
Pieczary 4, 11, 13, 14, 17  
Podwójne żetony 11-13  
Pojedyncze żetony 5, 17  
Pole kumulacji zasobów 7, 8, 24

Powiększanie rodziny 11, 15, 16  
Powiększanie stada 10  
Pragnienie potomstwa 3, 8, 9, 11, 15, 16  
Psy 10-12, 20  
Punktacja 6, 23  
Punkty ujemne 6, 12, 23  
Rolnictwo 5, 14, 18  
Rubiny 4, 5, 11, 12, 17-19, 22-24  
Ruda 5, 12, 16, 18  
Wariant dwuosobowy 2, 3, 6, 8, 17  
Wykuwanie broni 5, 20, 22  
Wyprawa 21-22

Zboże/Warzywa 11, 14, 23  
Złoto/Złote punkty 11, 23  
Zwierzęta hodowlane 10, 12, 20, 23, 24  
Zwierzęta „rodzice” 10  
Żetony krajobrazu 3  
Żetony żebrania 10, 23  
Żetony żniwa 2, 7, 8, 10  
Żniwa (zdarzenie) 2, 9, 10, 24  
Żywność rodziny 9, 11  
Żywność 2, 9, 11  
Źródło wody pitnej 12, 13