

ROZSZERZENIE ALEXA WILBER  
DO GRY UWE ROSENBERGA

# Kawerna

ROLNICY Z JASKIŃ

# Dokąd Siegają Korzenie

Pewnego dnia w krainie Kawerny pojawiły się cudaczne stworzenia. Wędrują przez góry i lasy oraz ciężko pracują, aby zapewnić wspaniałą przyszłość swoim rodzinom. Przez długi czas krasnoludy były przekonane, że są jedynym inteligentnym gatunkiem żyjącym na świecie. Jakże się zdziwiły, kiedy okazało się, że są w błędzie! Teraz nie mają już jednak czasu na zastanawianie się, skąd oni wszyscy się wzięli i czego tu szukają. Trzeba stawieć czoła nowej rzeczywistości i konkurować o nieliczne zasoby z tymi, którzy nie wydają się grać fair...

## WPROWADZENIE

To rozszerzenie gry Kawerna wprowadza osiem nowych nacji, które będziemy nazywać rasami. Każda z nich ma swoje unikalne cechy. Każdy gracz na początku gry musi zdecydować, czy grać krasnoludami (zgodnie z zasadami gry podstawowej), czy jedną z nowych ras (zgodnie ze specyficznymi zasadami danej rasy). Dodatkowo, każda rasa wprowadza do gry cztery nowe żetony usprawnień, które zastępują określone żetony z gry podstawowej. W ten sposób gra nabiera zupełnie nowej dynamiki.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

**MROCZNE ELFY**

**BLADOLICY**

**GÓRSKIE KRASNOLUDY**

**Gobliny:**  
Wybierając tupy po wyprawach masz dostęp do alternatywnego tupu dla siły broni równej 10: zapłać 2 drewna i 1 kamień, aby zbudować zwykłą Łzę i umieścić ją na polu. Gobliny nie od razu dorosły, więc mogą być używane tylko przez dorosłych graczy.

**Niestrudzeni kopacze:**  
Możesz używać pół akcji *Drażnienie sztolni* oraz *Wykuwanie grot* nawet wtedy, kiedy są zajęte przez innego gracza.

**Mistrzowie rzemiosła:**  
Za każdym razem, kiedy masz zapłacić drewnem, możesz zapłacić część lub całość kamieniem, rudą albo kamieniem i rudą, zamiast drewnem (w stosunku 1:1).

**Głęboko penetrujący:**  
Możesz układać podwójne żetony w jaskini tak, żeby ich połowa wystawała poza planszę. Za każdym razem, kiedy tak zrobisz, otrzymasz natychmiast 2 złota. Ignorujesz działanie usprawnienia *Pokój biurowy*.

**Niechętni przyrodzie:**  
Za każdym razem, kiedy powinieneś położyć podwójny żeton na obszarze z lasem, możesz położyć tylko pojedynczy żeton *Łąka* albo *Pole*.

**Punktacja:**  
Na koniec gry nie otrzymujesz ujemnych punktów za niewykorzystane obszary leśne.

8 plansz ras



32 żetony usprawnień



16 pojedynczych żetonów *Korytarz* (na odwrocie: *Pieczara*)



8 pojedynczych żetonów *Kopalnia rubinów* (na odwrocie: *Pole*)



8 pojedynczych żetonów *Łąka* (na odwrocie: *Małe pastwisko*)

**GOBLINY**

**GRZYBY**

**KLEJNOTOWOCE**

**Leniwe:**  
Gobliny wyszły do pracy zgodnie z narastającą siłą ich broni, jednak dopiero wtedy, kiedy wszyscy gracze wyszli już wszystkich członków swoich rodzin do pracy. Być może będziesz musiał odczekać.

**Niezdarne:**  
Za każdym razem, kiedy Goblino bierze dobra z pola kumulującego, gubi jedno z nich (zwłaszcza je natychmiast do zasobów ogólnych).

**Nieporadne:**  
Za każdym razem, kiedy Goblino wykuwa broń, jej siła jest o 2 niższa, niż liczba zapłaconej rudy. Oznacza to, że płacisz 3-8 rudy, aby wykuć broń o sile 1-6.

**W dowolnym momencie:**

→ 2

→ 1

**Akcja Obsiej pola:**

Możesz siać klejnotowocę tylko na pustych polach.

**Podczas punktacji:**

1 za każdy

8 żetonów pomocy

(3× klejnotowocę, 3× grzyby, 2× goblino)



24 żetony klejnotowoców



24 żetony grzybów



1 żeton *Jaskiniowego goblina*



16 złotych monet (dodaj je do tych z gry podstawowej)



7 żetonów goblino

# PRZYGOTOWANIE GRY

## Wybór ras

Przygotuj grę zgodnie z regułami gry podstawowej. Następnie, każdy musi wybrać, czy będzie grał **Krasnoludami** (czyli zgodnie z regułami gry podstawowej), czy inną **rasą**. Proces wyboru zależy od tego, ile osób chce grać innymi rasami:

### ■ od 1 do 4 grających nowymi rasami:

Daj każdemu graczowi po **dwie** losowo wybrane **plansze ras**, z których każdy wybiera jedną. Wszystkie niewybrane (oraz nieużyte do losowania) plansze ras odłóż do pudełka. Nie będą używane podczas gry.

### ■ od 5 do 7 grających nowymi rasami:

Daj każdemu graczowi **jedną** losowo wybraną **planszę rasy**, a pozostałe ułóż w stos na stole. Teraz gracze, jeden po drugim, wykonują niżej opisane kroki w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, począwszy od gracza siedzącego z prawej strony rozpoczynającego:

- zabranie planszy rasy z wierzchu stosu,
- wybranie jednej z dwóch plansz (tej rasy, którą chce się grać),
- zwrócenie drugiej planszy pod spód stosu.

Następnie wszystkie niewybrane plansze ras odłóż do pudełka. Nie będą używane podczas gry.

**Uwaga!** Kiedy już wybierzesz swoją rasę, sprawdź czy na jej planszy wydrukowane są dodatkowe instrukcje odnośnie przygotowania gry. Jeśli tak, wykonaj je teraz.

**Podpowiedź:** *Elfy* i *Kryształowe golemy* to rasy najtrudniejsze do prowadzenia. Odradzamy wybór tych ras wszystkim, którzy nie mają zbyt dużego doświadczenia z **KAWERNĄ**.

## Usprawnienia

Każda rasa wprowadza do gry cztery nowe żetony usprawnień. Zastępują one konkretne żetony z gry podstawowej. Kiedy wszyscy wybiorą już rasy, wymieńcie odpowiednie żetony leżące na planszach organizacyjnych na żetony powiązane z wybranymi rasami. Aby określić, które żetony należy wymienić, sprawdźcie wskazówki wydrukowane na tylnej stronie nowych żetonów.



**Uwaga:** jeśli gracze w mniej niż 4 osoby i chcecie jeszcze bardziej urozmaicić sobie grę, możecie dodać losowo wybrane żetony usprawnień należące do niewybranych ras tak, aby łącznie użyć 16 nowych żetonów usprawnień.

## Nowe elementy gry

Ogólne zasady gry oraz punktacji nie zmieniają się w stosunku do zasad gry podstawowej. Każda rasa podporządkowuje się jednak dodatkowym zasadom opisanym na planszy danej rasy. Jeśli zasady gry podstawowej są sprzeczne od zasad opisanych na planszy rasy, te drugie są ważniejsze. (Szczegółowe opisy wszystkich ras oraz ich żetonów usprawnień znajdziesz w drugiej części tej instrukcji.)

### Krasnolud ► członek rodziny ► osoba

Dawno, dawno temu, kiedy ta gra była projektowana, krasnoludy nie wiedziały, że na świecie istnieją inne rasy, niż one. Z tego powodu w grze podstawowej mowa jest tylko o krasnoludach i nie ma żadnej wzmianki o innych rasach. Oczywiście wszystko, co dotyczy krasnoludów, od teraz dotyczy też każdej innej rasy. W szczególności:

- Pojedynczy członek rodziny twojej rasy będzie teraz nazywany „**Osoba**” (nie krasnolud). Wszystkich członków twojej rodziny jednocześnie będziemy nazywać „**Rodziną**” (nie krasnoludami). Uprzednio nazywane **dyski krasnoludów** teraz będziemy nazywać **dyskami osób**.
- Każda **Izba** to miejsce dla 1 osoby (a nie 1 krasnoluda, jak jest to opisane na żetonie). **Izba dla dwojga** oraz **Izba wejściowa** (wydrukowana na planszy) to miejsce dla 2 osób (a nie dla 2 krasnoludów, jak jest to opisane na żetonie).
- Podobnie: **Komnata służby**, **Pokój wypoczynku**, **Komnata pielgrzymów**, **Magazyn posiłków** oraz **Grota jadalniana** dotyczą osób dowolnej rasy, a nie tylko krasnoludów.

## Nowe rośliny uprawne

To rozszerzenie wprowadza dwa nowe rośliny uprawne: **Klejnotowoce** oraz **Grzyby**. Możesz je pozyskać tylko korzystając z pewnych usprawnień albo umiejętności wybranej rasy. Nie można ich pozyskać w inny sposób (*nawet za rubiny*).

Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję **Obsiej pola**, poza sianem maks. 2 zbóż lub maks. 2 warzyw, możesz teraz siać również maks. 2 klejnotowoce lub maks. 2 grzyby - oczywiście, o ile je posiadasz. Klejnotowoce i grzyby podlegają takim samym zasadom w trakcie żniw, co zboże i warzywa.



### Klejnotowoce:

Klejnotowoce są dostępne dla maksymalnie dwóch graczy:

**Elfy** zaczynają grę posiadając 2 klejnotowoce.

**Chata wiedźmy** (wprowadzona do gry przez **Bładolicych**) oferuje 2 klejnotowoce.

Uważaj! Jeśli zużyjesz klejnotowoce zanim je zasiejesz, nie będziesz mieć ich już więcej!

Klejnotowoce siejesz na **pustych polach**. Kiedy chcesz zasiać klejnotowoc, weź jeden ze swoich zasobów i jeden z zasobów ogólnych, po czym połóż je razem na jednym pustym polu. Możesz jednocześnie zasiać klejnotowoce na kilku polach, jeśli masz puste pola i zapas klejnotowoców. Zebranie klejnotowoców z jednego pola wymaga więc dwóch żniw.



### Po co mi klejnotowoce?

W dowolnym momencie gry przed punktacją możesz wymieniać klejnotowoce ze swoich zasobów na rubiny w stosunku 1:1. Klejnotowoce warte są więc 2 żywności (*jeśli tak zdecydujesz*). Podczas punktacji każdy klejnotowoc w twoich zasobach oraz na twoich polach jest wart 1 złoty punkt (*możesz je uwzględnić licząc punkty za warzywa*).



### Grzyby:

Grzyby są dostępne dla maksymalnie trzech graczy:

**Bładolicy** mogą zdobyć 1 grzyba (*oraz 1 złoto*), kiedy ułożą żeton w jaskini tak, aby wystawał poza planszę.

Po 2 grzyby można zdobyć w **Grocie samotnika** (wprowadzonej do gry przez **Jaskiniowe gobliny**) oraz w **Grocie grzybowej** (wprowadzonej do gry przez **Mroczne elfy**).

Uważaj! Jeśli nie grasz Bładolicymi, a zużyjesz grzyby zanim je zasiejesz, nie będziesz mieć ich już więcej!

Grzyby siejesz w **pustych pieczarach** (*nie na polach ani nie na pustych obszarach jaskini*). Kiedy chcesz zasiać grzyby, weź jeden ze swoich zasobów i jeden z zasobów ogólnych, po czym połóż je razem w jednej pustej pieczarze. Możesz jednocześnie zasiać grzyby w kilku pieczarach, jeśli masz puste pieczary i zapas grzybów. Zebranie grzybów z jednej pieczary wymaga więc dwóch żniw.



**Uwaga:** nie możesz zbudować usprawnienia w pieczarze, jeśli rosną w niej aktualnie grzyby. Nie możesz też usunąć grzybów. Możesz je tylko zebrać w trakcie żniw.

### Po co mi grzyby?

W dowolnym momencie gry przed punktacją możesz wymieniać grzyby ze swoich zasobów na warzywa w stosunku 1:1. Grzyby warte są więc 2 żywności (*jeśli tak zdecydujesz*).

Podczas punktacji każdy grzyb w twoich zasobach oraz w twoich pieczarach jest wart 1 złoty punkt (*możesz je uwzględnić licząc punkty za warzywa*).

**Uwaga:** powyższe informacje są również przedstawione na żetonach pomocy. Każdy, kto ma dostęp do nowych roślin uprawnych powinien wziąć odpowiedni żeton pomocy i położyć go obok siebie.

## Gobliny

Gobliny to osoby, których dotyczą specjalne zasady. Na koniec gry za każdego goblina otrzymujesz 1 złoty punkt. Gobliny są dostępne dla maksymalnie dwóch graczy:

- **Mroczne elfy** mogą spotkać goblina w trakcie wypraw i adoptować go (*dołączyć do swojej rodziny*).
- **Izba goblina** (wprowadzona do gry przez **Trolle**) oferuje 1 goblina oraz miejsce, w którym będzie mieszkać.

Podobnie jak **Dodatkowy krasnolud**, gobliny są reprezentowane przez tekturowe żetony\*. Kiedy pozyskasz goblina, nie będziesz się go w stanie pozbyć. To może być istotne, ponieważ **wszystkich graczy obowiązuje limit 6 osobowej rodziny**, a gobliny liczą się jako członkowie rodziny. Przykładowym działaniem ubocznym jest więc to, że jeśli masz 6-osobową rodzinę z uwagi na goblina, nie możesz zbudować **Dodatkowej izby**. Innymi słowy, **Dodatkowa izba** daje miejsce szóstej „zwykłej” osobie (zwanej **Dodatkowym krasnoludem**) - nie możesz więc w niej trzymać goblina.

Gobliny dołączają do gry jako **dorośli**. Wymagają więc jednej izby oraz muszą być karmieni 2 żywnościami w trakcie żniw. Co prawda nowy goblin jest od razu dorosły, ale **nie możesz** go wysłać do pracy w tej samej rundzie, w której go pozyskałeś. Musisz poczekać do kolejnej rundy. Niestety goblin wymaga w trakcie żniw 2 żywności nawet jeśli jeszcze nie pracował.

**\*Uwaga:** w grze jest również specjalny żeton goblina, nazywany żetonem Jaskiniowego goblina. Ten żeton należy do rasy Jaskiniowych goblinów, które zachowują się podobnie do zwykłych goblinów, tyle że nie są leniwe (*patrz dodatek do instrukcji*).

Gobliny rządzą się specjalnymi zasadami odnośnie wysyłania na pola akcji:

### Gobliny są leniwe

Nie możesz wysłać goblina do pracy zanim wszystkie dyski osób wszystkich graczy (również *Dodatkowy krasnolud*) zostaną umieszczone na polach akcji. To zaburzy normalną kolejność, w której wysyłasz członków rodziny do pracy. Bez względu na siłę broni swojego goblina, najpierw musisz wysłać wszystkie inne osoby do pracy (nawet jeśli ich broń ma większą siłę). Może się zdarzyć, że będziesz musiał zaczekać kilka tur, aż inni gracze wyślą wszystkich członków swoich rodzin do pracy, zanim ty będziesz mógł wysłać swoje gobliny. Kiedy gobliny ruszają do pracy, obowiązuje je również narastająca kolejność siły broni. Jeśli dwóch graczy ma gobliny, obowiązuje ich zwykła kolejność w rundzie.

### Gobliny są niezdarne

Za każdym razem, kiedy wysyłasz goblina na pole kumulujące zasoby, musisz odrzucić jedno zebrane dobro do zasobów ogólnych (*goblin je gubi*). Jeśli na jednym polu leży kilka różnych dóbr (np. *kamień i ruda na polu akcji Dostawa rudy*), możesz wybrać, które dobro gubi goblin (czyli *1 kamień albo 1 rudę*). Ta zasada dotyczy tylko dóbr, które leżą na polu akcji, a nie dóbr, które otrzymujesz z zasobów ogólnych (przykładowo: jeśli w grze w 1-3 osoby wysłałeś goblina na pole *Gracz rozpoczynający*, nie możesz odrzucić *1 rudy*, aby zatrzymać całą żywność z tego pola).

**Uwaga:** z powodu niezdarności możesz nie być w stanie używać niektórych pól akcji, jak np. *Zbiórka drewna*, jeśli leży na nim tylko 1 dobro. Nie możesz zablokować pola akcji, jeśli nie jesteś w stanie z niego skorzystać!

### Gobliny są nieporadne

Za każdym razem, kiedy wysyłasz goblina do wykucia broni (na dowolnym z dwóch pól akcji na to zezwalających), musisz wydać co pomiędzy 3 a 8 rudy, aby wykuć broń o sile o 2 niższej od liczby zapłaconej rudy. Innymi słowy, wydajesz 3/4/5/6/7/8 rudy, aby wykuć broń o ile 1/2/3/4/5/6. Maksymalna siła broni goblina to wciąż 14, natomiast jej zdobycie będzie wymagać więcej wysiłku.

**Uwaga:** powyższe informacje są również przedstawione na żetonach pomocy. Każdy, kto zdobył goblina powinien wziąć odpowiedni żeton pomocy i położyć go obok siebie.

## Nowe żetony usprawnień

Każda rasa wprowadza cztery nowe żetony usprawnień. Zastąp nimi konkretne żetony z gry podstawowej na planszy organizacyjnej. W każdej rozgrywce używane są dokładnie 48 żetonów usprawnień (włączając w to stos zwykłych *Izb*).

Pomimo, że nowe żetony usprawnień są włączane do gry wraz z konkretną rasą, nie są zarezerwowane wyłącznie dla niej; każdy gracz może je zbudować. Czasami wręcz nie ma sensu, aby niektóre żetony włączane do gry wraz z daną rasą były przez nią budowane (np. *Przetwórnia kości jest niepotrzebna Trollom, ponieważ mają one taką samą umiejętność*).

### Nie wszystkie usprawnienia układają się w jaskini!

Niektóre nowe usprawnienia musisz układać na pustych polach albo na łąkach. Miejsce, na którym umieścić żeton rozpoznasz po ilustracji tła:

- żetony z brązowym tłem (*pole*) musisz układać na pustych polach,
- żetony z zielonym tłem (*łąka*), musisz układać na pustych łąkach.

**Pamiętaj:** planując budowę usprawnienia, zwracaj uwagę, gdzie możesz je wybudować (*pole, łąka, jaskinia*).



**Górze obornika**  
możesz położyć tylko  
na pustym polu.



**Kompostownik**  
możesz położyć tylko  
na pustej łące.

### Żetony wymagające budowy na pustych polach:



Ludzie



Ludzie

### Żetony wymagające budowy na pustych łąkach:



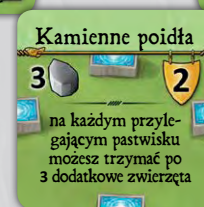
Mroczne elfy



Elfy



Elfy



Kryształowe golemy



Ludzie

# DODATEK: SPIS RAS I ŻETONÓW USPRAWNIENI

Ten rozdział (*dodatek do instrukcji*) zawiera szczegółowe informacje dotyczące ras i ich umiejętności.

## BLADOLICY

*Bladolicy to rasa zamieszkująca góry, która stara się trzymać z dala od światła słonecznego. Twierdzą, że są potomkami ludzi, którzy sprowadzili się pod ziemię wiele pokoleń temu.*

**Niestrudzeni kopacze** - *Bladolicy mają wrodzoną miłość do kopania i nie spoczną, dopóki nie osiągną dna... jaskini.*

Możesz wysłać członka swojej rodziny na pola akcji **Drążenie sztolni** oraz **Wykuwanie grot** nawet wtedy, kiedy są zajęte przez innych graczy. Ta możliwość jest jednak ograniczona do jednego członka twojej rodziny (*również goblina*) na każdym z tych pól.

**Bezkresne tunele** - *Życiowym mottem Bladolich jest: „kto szuka, znajduje”.*

Za każdym razem, kiedy kładziesz podwójny żeton w jaskini, możesz położyć go tak, aby jedna połowa znajdowała się w jaskini, a druga wystawała poza planszę. Za każdym razem, kiedy tak zrobisz, weź 1 złoto i 1 grzyba z zasobów ogólnych. **Pokój biurowy** na ciebie nie działa. (*Możesz go zbudować, aby nie zrobili tego inni gracze, ale nie możesz z niego korzystać.*)

**Niechętni przyrodzie** - *Bladolicy uważają, że światło słoneczne jest zbyt jasne, dlatego nie lubią wychodzić na powierzchnię.*

Nie możesz kłaść podwójnych żetonów **Pole/Łąka** na swojej planszy. Za każdym razem, kiedy miałbyś położyć taki żeton, musisz położyć w zamian pojedynczy żeton **Pole** albo **Łąka**, albo zrezygnować z kładzenia żetonu. Pojedyncze żetony musisz układać tak, aby przylegały do siebie. W ramach rekompensaty, podczas końcowej punktacji **nie otrzymujesz ujemnych złotych punktów za puste obszary leśne.** (*Puste obszary w jaskini wciąż przynoszą ci -1 złoty punkt za każdy.*)

**Uwaga:** jeśli zaczniesz brakować pojedynczych żetonów **Pole** albo **Łąka**, możesz wymienić dowolną przylegającą parę pojedynczych żetonów **Pole** i **Łąka** (albo **Małe pastwisko**) ze swojej planszy na taki sam podwójny żeton.



**Chata wiedźmy** (2 drewna, 1 kamień, 0 złotych punktów)

Zastępuje **Kącik budowniczego**

Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia otrzymujesz (jednorazowo) 2 klejnotowce.



**Sala degustacyjna** (3 drewna, 2 kamienie, 2 złote punkty)

Zastępuje **Salę piwoszy**

W dowolnym momencie przed punktacją

1 warzywo → 2/3 żywności

**Sala degustacyjna** (3 drewna, 2 kamienie, 2 złote punkty)

Zastępuje **Salę piwoszy**

W dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) przed punktacją końcową możesz wymienić 1 warzywo ze swoich zasobów na 2 złota albo 3 żywności z zasobów ogólnych.



**Pokój pasterzy** (1 drewno, 1 kamień, 1 złoty punkt)

Zastępuje **Pokój wypoczynku**

Twoje psy mogą od teraz pilnować nawet dwa razy więcej owiec, czyli: 1/2/3/4/... psów może pilnować 4/6/8/10/... owiec.



**Targ owiec** (3 drewna, 2 kamienie, 2 złote punkty)

Zastępuje **Salę tkacką**

W dowolnym momencie przed punktacją

1 psa i 2 owoce → 4 złota

**Targ owiec** (3 drewna, 2 kamienie, 2 złote punkty)

Zastępuje **Salę tkacką**

W dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) przed punktacją możesz wymienić 1 psa i 2 owoce ze swojej planszy na 4 złota z zasobów ogólnych.



Elfy to pełne wdzięku i zręczne (choć nieco aroganckie) stworzenia, które są nieprześcignione w uprawianiu roślin i opiece nad leśnymi zwierzętami. Poza spiczastymi uszami, Elfy są dobrze znane z budowy pięknych domków na drzewach, pełnych słonecznego światła.

Rozpoczynasz grę posiadając 2 klejnotowoce, prócz zwykłej żywności.

**Mieszkańcy leśnego siedliska** - Elfy są zdumione faktem, że inne rasy uważają za konieczne oczyszczenie terenu, zanim zaczną go używać. Zwykle mówić, że z odrobiną wyobraźni łatwo jest hodować stado owiec na liściastym drzewie.

Możesz używać pustych obszarów leśnych na twojej planszy do:

- Możesz budować **pastwiska** bezpośrednio na obszarach leśnych, bez potrzeby uprzedniego położenia na nich łąki (w tym aspekcie twoje lasy służą za łąkę). Twoje obszary leśne **nie są jednak łąkami**. Przykładowo, jeśli jakieś usprawnienie wymaga łąki, nie możesz zbudować go na obszarze leśnym. Również twoje psy nie mogą pilnować owiec na obszarach leśnych.
- Możesz **uprawiać** rośliny bezpośrednio na obszarach leśnych, bez potrzeby uprzedniego położenia na nich pola (w tym aspekcie twoje lasy służą za pole). Twoje obszary leśne **nie są jednak polami**. Przykładowo, jeśli jakieś usprawnienie wymaga pola, nie możesz zbudować go na obszarze leśnym.
- Możesz budować **usprawnienia** na obszarach leśnych zamiast w pustych pieczarach (w tym aspekcie twoje lasy służą za pieczary). Twoje obszary leśne **nie są jednak pieczarami**. Przykładowo, nie możesz uprawiać grzybów na obszarach leśnych. Nie możesz budować usprawnień wymagających łąki albo pola na obszarach leśnych.

**Nie ma ograniczeń** odnośnie tego, które obszary leśne wykorzystasz. W szczególności nie musisz zaczynać od lasu obok wejścia do jaskini. **Nie otrzymujesz** jednak dzików na Ostoi dzików ani żywności na źródle wody pitnej (zignoruj wydrukowane na twojej planszy symbole tych dóbr).

**Uwaga:** działanie umiejętności **Mieszkańcy leśnego siedliska** eliminuje konieczność umieszczania podwójnych żetonów **Pole/Łąka** na twojej planszy. Możesz układać te podwójne żetony na obszarach leśnych albo je odrzucać. Podczas końcowej punktacji **nie otrzymujesz ujemnych złotych punktów za puste obszary leśne**. Jeśli układasz pojedynczy albo podwójny żeton w lesie, musisz podporządkować się zwykłym zasadom, czyli położyć ten żeton tak, aby przylegał do istniejących pól albo łąk, a pierwszy taki żeton musisz położyć obok wejścia do jaskini.

**Wielbiący światło słoneczne** - Elfy nie cierpią kopania pod ziemią, a jednocześnie nie mają zamiaru nikomu płacić za zrobienie tego za nie. Uważają, że rubin wydany na uniknięcie pracy w ciemnej jaskini to rubin dobrze wydany.

Za każdym razem, kiedy masz położyć podwójny żeton **Pieczara/Korytarz**, albo **Pieczara/Pieczara** na swojej planszy, musisz wybrać jedną z następujących opcji:

- płacisz 2 rubiny, aby położyć ten żeton zgodnie ze zwykłymi zasadami, albo
- płacisz 1 rubin, aby położyć zamiast niego pojedynczy żeton **Pieczara** albo **Korytarz**, albo
- nic nie płacisz, ale za to rezygnujesz z położenia żetonu w jaskini.

W ramach rekompensaty, podczas końcowej punktacji **nie otrzymujesz ujemnych złotych punktów za puste obszary w jaskini**. W sumie nie otrzymujesz więc ujemnych złotych punktów za żadne puste obszary na całej planszy.



**Wieża widokowa** (3 drewna, 1 kamień)  
Zastępuje **Komnatę skryby**  
To usprawnienie musisz zbudować na pustej łące. Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia otrzymujesz (jedenrazowo) 2 razy tyle żywności, ile pustych lasów przylega do tego żetonu (czyli maks. 8 żywności). Podczas końcowej punktacji otrzymujesz 3 złote punkty za każdy pusty obszar leśny przylegający do tego żetonu (czyli maks. 12 złotych punktów).



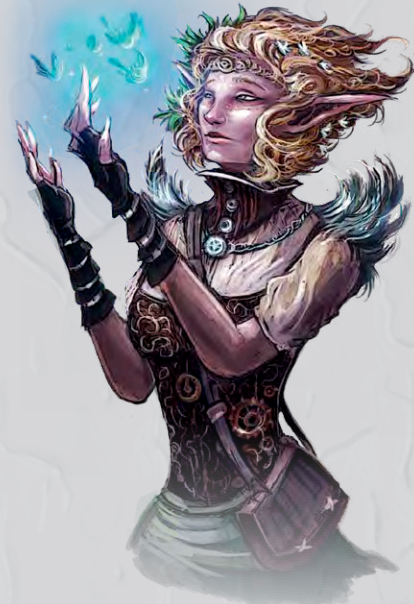
**Elfi targ** (3 drewna, 2 kamienie, 3 złote punkty)  
Zastępuje **Stalarnię**  
W dowolnym momencie gry przed punktacją, ale tylko raz w każdej rundzie możesz wymienić dokładnie 2 złota na 1 rubin i 1 warzywo.



**Pokój dokarmiania** (3 drewna, 1 kamień, 0 złotych punktów)  
Zastępuje **Pokój biurowy**  
W każdej fazie powiększania stada możesz zapłacić 1 warzywo, aby rozmnożyć ponownie maks. 2 różne rodzaje zwierząt albo 2 warzywa, aby rozmnożyć ponownie maks. 4 różne rodzaje zwierząt. (Możesz więc mieć po 2 nowo narodzone zwierzęta każdego rodzaju.)



**Leśniczówka** (2 drewna, 2 złote punkty)  
Zastępuje **Grotę jadalnianą**  
To usprawnienie musisz zbudować na pustej łące. Na początku każdego żniwa policz, ile pustych obszarów leśnych masz na planszy. Za co najmniej 3/6/9 pustych lasów weź odpowiednio 1/2/3 żywności.



## GÓRSKIE KRASNOLUDY

Górskie krasnoludy to wykwalifikowani rzemieślnicy, żyjący w głębokich w jaskiniach.

**Mistrzowie rzemiosła** - Górskie krasnoludy nie lubią wędrówek poza jaskinię, a ponieważ drzewa odmawiają wzrostu pod ziemią, Krasnoludy Górskie musiały nauczyć się budować rzeczy wyłącznie z kamienia i rudy.

Za każdym razem, kiedy masz zapłacić drewnem (np. kiedy budujesz usprawnienie albo pastwisko), możesz zapłacić kamieniami oraz/albo rudą zamiast drewnem. Przykładowo, możesz zbudować zwykłą Izbę za 2 drewna, 4 kamienie i 1 rudę (zamiast zwykłego kosztu: 4 drewna i 3 kamienie). Ta zasada nie działa w drugą stronę: nie możesz zastąpić kamienia czy rudy drewnem.

**Głęboko penetrujący** - Pewien mądry Górski krasnolud powiedział kiedyś: „Im głębiej kopiesz, tym więcej złota znajdziesz!”. Górskie krasnoludy lubią brać przysłowia na poważnie, co często owocuje wielkim sukcesem!

Za każdym razem, kiedy kładziesz podwójny żeton w jaskini, możesz położyć go tak, aby jedna połowa znajdowała się w jaskini, a druga wystawała poza planszę. Za każdym razem, kiedy tak zrobisz, weź 2 złota z zasobów ogólnych. **Pokój biurowy** na ciebie nie działa. (Możesz go zbudować, aby nie zrobili tego inni gracze, ale nie możesz z niego korzystać.)

**Niechętni przyrodzie** - Górskie krasnoludy mają mnóstwo ulubionych zajęć. Uprawianie roślin się do nich nie zalicza.

Nie możesz kłaść podwójnych żetonów **Pole/Łąka** na swojej planszy. Za każdym razem, kiedy miałbyś położyć taki żeton, musisz położyć w zamian pojedynczy żeton **Pole** albo **Łąka**, albo zrezygnować z kładzenia żetonu. Pojedyncze żetony musisz układać tak, aby przylegały do siebie. W ramach rekompensaty, podczas końcowej punktacji **nie otrzymujesz ujemnych złotych punktów za puste obszary leśne**. (Puste obszary w jaskini wciąż przynoszą ci -1 złoty punkt za każdy.)

**Uwaga:** jeśli zacznie brakować pojedynczych żetonów **Pole** albo **Łąka**, możesz wymienić dowolną przylegającą parę pojedynczych żetonów **Pole** i **Łąka** (albo **Małe pastwisko**) ze swojej planszy na taki sam podwójny żeton.



**Biuro kopalni** (2 drewna, 2 kamienie)  
Zastępuje **Magazyn rudy**  
Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia otrzymujesz (jednorazowo) 2 razy tyle rudy, ile **Kopalni rudy** przylega do tego żetonu (czyli maks. 8 rudy). Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 3 złote punkty za każdą **Kopalnię rudy** przylegającą do tego żetonu (czyli maks. 12 złotych punktów).



**Izba nadzorczy** (4 drewna, 4 kamienie, 3 złote punkty)  
Zastępuje **Ubogą izbę** (3 drewna, 3 kamienie)  
W tej izbie może mieszkać 1 osoba. Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia otrzymujesz (jednorazowo) 2 razy tyle rudy, ile **Kopalni rudy** przylega do tego żetonu oraz tyle rubinów, ile przylega do niego **Kopalni rubinów**.



**Organy koncertowe** (2 kamienie, 4 rudy, 0 złotych punktów)  
Zastępuje **Komnatę z karmą**  
Na początku każdego żniwa otrzymujesz tyle złota, ile pustych **Pieczar** przylega do tego żetonu (czyli maks. 4 złota).



**Pokój ćwiczeń** (1 kamień, 1 złoty punkt)  
Zastępuje **Kowalstwo**  
Za każdym razem przed wyruszeniem na wyprawę możesz wydać 1 rudę (jednorazowo), aby wzmocnić siłę broni tej osoby o 1. Nie możesz w tym usprawnieniu uzbroić nieuzbrojonej osoby.



## JASKINIOWE GOBLINY

Jaskiniowe gobliny to grupa goblinów, która miała na tyle inicjatywy, żeby razem mieszkać i wykopać wspólną jaskinię. Są mniej leniwi od swoich kuzynek i kuzynów - zwykłych goblinów, dla których bez wątpienia jedyną motywacją do życia jest to, żeby się najęść.

Poza żywnością, rozpoczynasz grę posiadając dodatkową (zwykłą) Izbę oraz trzecią osobę, która mieszka w tej Izbie. Musisz umieścić tę Izbę w pustej pieczarze, powyżej swojej Izby wejściowej. Już od pierwszej rundy masz więc trzypersonową rodzinę.

**Niezdarne** - Jaskiniowe gobliny są bardzo skrupulatne, kiedy zbierają dobra z plądrowanych pól. Niezmiennie jednak zawsze gubią jedno w drodze powrotnej do domu.

Za każdym razem, kiedy wysyłasz goblina na pole kumulujące zasoby, musisz odrzucić jedno zebrane dobro do zasobów ogólnych (goblin je gubi). Jeśli na jednym polu leży kilka różnych dóbr (np. kamień i ruda na polu akcji **Dostawa rudy**), możesz wybrać, które dobro gubi goblin (czyli 1 kamień albo 1 rudę). Ta zasada dotyczy tylko dóbr, które leżą na polu akcji, a nie dóbr, które otrzymujesz z zasobów ogólnych (przykładowo: jeśli w grze w 1-3 osoby wysłałeś goblina na pole **Gracz rozpoczynający**, nie możesz odrzucić 1 rudy, aby zatrzymać całą żywność z tego pola).

**Uwaga:** z powodu niezdarności możesz nie być w stanie używać niektórych pól akcji, jak np. **Zbiórka drewna**, jeśli leży na nim tylko 1 dobro. Nie możesz zablokować pola akcji, jeśli nie jesteś w stanie z niego skorzystać!

**Nieporadne** - Jaskiniowe gobliny, pomimo swojej naturalnej odwagi, są raczej małe i słabe. Brak siły i niezdarność nie są dobrym połączeniem, jeśli chce się udać na wyprawę.

Za każdym razem, kiedy wysyłasz goblina do wykucia broni (na dowolnym z dwóch pól akcji na to zezwalających), musisz wydać pomiędzy 3 a 8 rudy, aby wykuć broń o sile o 2 niższej od liczby zapłaconej rudy. Innymi słowy, wydajesz 3/4/5/6/7/8 rudy, aby wykuć broń o ile 1/2/3/4/5/6. Maksymalna siła broni goblina to wciąż 14, natomiast jej zdobycie będzie wymagać więcej wysiłku.

**Niezliczone** - Mottem życiowym Jaskiniowych goblinów jest „im więcej, tym ... więcej”. Pewnie dlatego odwiedzając jaskinię Jaskiniowych goblinów nie powiedziałbyś, że jest „wesolo”. Raczej „tłoczno”, „oszaliamiająco”, a do tego wszyscy mają kolczyki w uszach...

Twoja rodzina może liczyć maksymalnie 6 osób nawet, jeśli nie masz **Dodatkowej izby**. W sumie, to **Dodatkowa izba** na ciebie nie działa. (Możesz ją zbudować, aby nie zrobili tego inni gracze, ale nie możesz z niej korzystać. W szczególności nie możesz zwiększyć rodziny do 7 osób. Pamiętaj, że w **Dodatkowej izbie** nie może mieszkać zwykły członek rodziny.)

**Paskudne izby** - Bez względu na starania, izby Jaskiniowych goblinów zawsze były, są i będą wyglądać tragicznie. Podczas punktacji wszystkie twoje **Izby** (włączając izby specjalne, np. **Izba łączona**) są warte 0 złotych punktów (zamiast wartości, która jest na nich wydrukowana).

**Uwaga!** W przeciwieństwie do zwykłych goblinów, Jaskiniowe gobliny **nie są leniwe**, czyli: wysyłasz członków swojej rodziny do pracy zgodnie ze zwykłymi zasadami (nie musisz czekać, aż inni gracze wyślą do pracy wszystkich swoich). Jeśli jako Jaskiniowy goblin zaadoptujesz zwykłego goblina (przez **Izbę goblina**, **Trolle**), ten zwykły goblin będzie jednak leniwy!



**Grota samotnika** (1 zboże, 0 złotych punktów)  
Zastępuje **Dostawcę drewna**  
Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jedenorazowo) otrzymujesz 2 grzyby z zasobów ogólnych.



**Hodowla psów** (1 drewno, 0 złotych punktów)  
Zastępuje **Pokój pracy**  
Jeśli w fazie powiększania stada posiadasz co najmniej 2 psy na swojej planszy, otrzymujesz z zasobów ogólnych 1 nowego psa. (Twoje psy rozmnażają się tak samo, jak inne zwierzęta hodowlane, choć wciąż nie są za takie uważane. Nowe szczeniaki są brane pod uwagę w usprawnieniu **Grota hodowlana**. Jednak jeśli nawet rozmnoży ci się wszystkich 5 rodzajów zwierząt w jednej fazie, **Grota hodowlana** i tak przyniesie tylko 5 żywności.)



**Szkoła psów obronnych** (1 drewno, 1 złoty punkt)  
Zastępuje **Szkołkę dla psów**  
Za każdym razem, kiedy wykujesz broń o sile 5, zamiast płacić za nią rudą, możesz w ramach zapłaty zwrócić 1 psa do zasobów ogólnych.



**Menażeria** (4 drewno, 2 kamienie)  
Zastępuje **Komnatę służby**  
Podczas końcowej punktacji otrzymujesz po 3 złote punkty za każdy zestaw wszystkich 5 różnych zwierząt (pies, owca, osioł, dzik i krowa). Innymi słowy: po 3 złote punkty za każde zwierzę rodzaju, którego masz najmniej.



## KRYSTAŁOWE GOLEMY

Kryształowe golemy to tajemnicze istoty, spotykane tylko w skalistych górach. Zdają się egzystować tylko dzięki skałom i kamieniom. Pomimo tego, że nie są zbyt rozmowne, są bardzo przyjazne w stosunku do innych ras.

**Pochłaniacze kamieni** - *Po co komu rolnictwo, skoro można jeść skały?*

W każdej fazie żywienia rodziny, każdy Kryształowy golem zjada 1 kamień zamiast 2 żywności. Każdy nowo narodzony golem również zjada 1 kamień zamiast 1 żywności. Na koniec 4. rundy gry oraz kiedy odkryty zostanie drugi żeton żniw ze znakiem zapytania, zamiast 1 żywności za osobę musisz zapłacić 1 kamień za każde 2 golemy (*zaokrąglaj w górę w razie potrzeby*). Jeśli nie możesz zapłacić, otrzymujesz **jeden** żeton zebrania (*zamiast dwóch!*) za każdy brakujący kamień.



**Uwaga:** jeśli masz goblina w rodzinie, to wymaga on 2 żywności (*zgodnie ze zwykłymi zasadami*). Grota górnicza nie działa na ciebie. Działa jednak na goblina.

**Mistrzowie kamieniarstwa** - *Niektórzy uczeni sugerują, że Kryształowe golemy są w stanie wchłonąć kamień, zmienić jego kształt, a następnie utworzyć z niego nową formę. Niezależnie od tego, czy to prawda, czy też nie, z pewnością są w stanie wytworzyć wspaniałe rzeczy, zużywając minimalne ilości materiału.*

Wszystkie usprawnienia, wymagające kamienia, kosztują cię 1 kamień mniej. Ta zasada dotyczy wszystkich usprawnień. Nawet tych, które są budowane poza jaskinią. Jeśli budujesz oborę, nie płacisz za nią kamieni. Wciąż musisz jednak wykonać akcję budowy obory (*nawet jeśli za jej postawienie nic nie płacisz*).

**Sprawni handlarze** - *Biorąc pod uwagę ich cichą naturę, zaskakujące jest to, że są najlepszymi handlarzami wśród wszystkich ras. Uprawy nie są im potrzebne do życia, jednak plany przydają się, kiedy można je sprzedać.*

Na początku każdego żniw możesz wymienić dokładnie 3 żywności na 1 złoto albo dokładnie 6 żywności na 2 złota. Dodatkowo (*albo alternatywnie*) możesz wymienić 1 złoto na 1 kamień. (*Przykład: możesz wymienić 3 żywności na 1 złoto, a potem 1 złoto na 1 kamień. Dzięki temu możesz wyżywić jednego golema 3 żywnościami zamiast 1 kamieniem.*)



**Jubiler** (2 drewna, 2 kamienie, 2 złote punkty)  
Zastępuje **Sztolnię**  
W dowolnym momencie przed końcową punktacją, ale tylko raz w rundzie, możesz wymienić dokładnie 2 złota na 1 rubin i 2 rudy.



**Skład kamieni** (1 drewno, 1 złoty punkt)

Zastępuje **Kęciak kamieniarza**  
Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję **Wykuwanie grot**, otrzymujesz 1 dodatkowy kamień z zasobów ogólnych.



**Dom kamieniarza** (1 drewno, 2 złote punkty)  
Zastępuje **Dostawcę kamieni**  
Na początku każdego żniw możesz wymienić raz lub dwa razy drewno na kamień w stosunku 1:1.



**Kamienne poidła** (3 kamienie, 2 punkty zwycięstwa)  
Zastępuje **Pokój śniadaniowy**

To usprawnienie **musisz zbudować na pustej łące**. Na każdym **pastwisku** (czyli nie np. na łące, na której psy pilnują owiec), które przylega do tego żetonu możesz hodować o 3 zwierzęta więcej, niż zwykle. Zwierzęta na każdym pastwisku muszą być jednego rodzaju. Najpierw działają obory, a dopiero potem to usprawnienie (czyli przylegające **Małe pastwisko** z oborą ma pojemność 7 zwierząt jednego rodzaju).

**Autor rozszerzenia:** Alex Wilber  
**Autor gry podstawowej:** Uwe Rosenberg  
**Rozwój:** Grzegorz Kobiela  
**Ilustracje:** Javier Cava Gonzalez & Klemens Franz  
**Opracowanie graficzne:** atelier198  
**Tłumaczenie:** Przemysław Korzeniewski



Wydawnictwo Lacerta  
skr. poczt. 57003  
ul. Czarnieckiego 15  
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL  
www.LACERTA.pl  
kontakt@lacerta.pl



© 2018 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim, Niemcy  
www.lookout-games.de

Grę polecają:



Autor i wydawcy pragną podziękować wszystkim graczom testującym za poświęcony czas i wartościowe uwagi: Laila Tims, Clemency Cooper, Rich Wareham, Richard Arndt, Savinde Rajapaksa, Christopher Benedict, Amanda Scott Benedict, Israel Waldrom, Kenny Kwun-Bos, Tyler Bos, Niall McGrath, Lynn Chen, David Lurie, Annie Nowell, Mario Elena, Daniel Morgan, Matt Aitken, Keefer Davis, Jeffrey A. James, Carolyn M. James, Timothy R. Bishop, Ryan Stocks, James Vicari, Benjamin Craig, Michael Sparks, James Kincke, Geoff Hills, Alex Holloway, Francisco Costa, Dave Hart, Neil Turton, Ulrich-Peter i Sabine Weiland, Uwe Toebe, Klaus Marienfeld, Johannes Werdehausen, Michael Schwuchow oraz Thomas Ludwig.

## LUDZIE

Ludzie dla krasnoludów są prawdopodobnie najdziwniejszą ze wszystkich ras, z całą masą dziwacznych zachowań. A do tego jeszcze bezsensownie wysocy.

**Eksploatacja** - Ludzie mają tendencję do oczyszczania o wiele większych polaci ziemi, niż potrzebowałyby jakakolwiek rodzina. Po co im są potrzebne takie wielkie gospodarstwa? Żaden krasnolud nie jest w stanie tego pojąć.

Za każdym razem, kiedy kładziesz podwójny żeton na obszarze leśnym, możesz go położyć tak, aby połowa zakrywała las, a druga połowa wystawała poza planszę. Za każdym razem, kiedy to zrobisz, weź 2 żywności i 1 złoto z zasobów ogólnych. **Pokój biurowy** na ciebie nie działa. (Możesz go zbudować, aby nie zrobili tego inni gracze, ale nie możesz z niego korzystać.)

**Klaustrofobia** - Ludzie wydają się niezbyt lubić swoje jaskinie. Kiedy tylko człowiek zaczyna kopać pod ziemią, od razu przypomina mu się, że ma znacznie ważniejsze zadanie na zewnątrz.

Nie możesz kłaść podwójnych żetonów **Pieczara/Korytarz** oraz **Pieczara/Pieczara** na swojej planszy. Za każdym razem, kiedy miałbyś położyć taki żeton, musisz położyć w zamian pojedynczy żeton **Pieczara** albo **Korytarz**, albo zrezygnować z kładzenia żetonu. Pojedyncze żetony musisz układać tak, aby przylegały do siebie. W ramach rekompensaty, podczas końcowej punktacji **nie otrzymujesz ujemnych złotych punktów za puste obszary w jaskini**. (Puste lasy wciąż przynoszą ci -1 złoty punkt za każdy.)

**Uwaga:** jeśli zaczniesz brakować pojedynczych żetonów **Pieczara** albo **Korytarz**, możesz wymienić dowolną przylegającą parę pojedynczych żetonów **Pieczary** i **Korytarza** ze swojej planszy na taki sam podwójny żeton.



**Sala miodowa** (1 drewno, 2 kamienie, 2 złote punkty)

Zastępuje **Salę dojarzy**

Na początku każdego żniwa policz, ile pustych łąk znajduje się na twojej planszy. Za każdą parę pustych łąk (zaokrąglaj w dół, jeśli to konieczne) weź z zasobów ogólnych 1 złoto.



**Góra obornika** (2 drewna)

Zastępuje **Salę kuźniczą**

To usprawnienie musisz zbudować na pustym polu. Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia otrzymujesz (jednorazowo) 2 razy tyle warzyw, ile pastwisk przylega do tego żetonu (czyli maks. 8 warzyw). Podczas końcowej punktacji otrzymujesz 1 złoty punkt za każde pastwisko przylegające do tego żetonu (czyli maks. 4 złote punkty).



**Strach na wróble** (1 drewno, 1 zboże, 1 złoty punkt)

Zastępuje **Dostawcę rubinów**

To usprawnienie musisz zbudować na pustym polu. Za każdym razem, kiedy siejesz zboże na polu, połóż na nim 3 znaczki zboża z zasobów ogólnych (zamiast dwóch). Na każdym polu po obsianiu będziesz mieć więc po 4 zboża.



**Kompostownik** (3 drewna)

Zastępuje **Magazyn broni**

To usprawnienie musisz zbudować na pustej łące. Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia rozmnaża się (jednorazowo) tyle twoich rodzajów zwierząt, ile łąk przylega do tego żetonu (czyli maks. 4 rodzaje). Rozmnażające się zwierzęta muszą być różnych rodzajów. Podczas końcowej punktacji otrzymujesz 3 złote punkty za każdą łąkę przylegającą do tego żetonu (czyli maks. 12 złotych punktów).

## MROczne ELFY

Mroczone elfy są spokrewnione z Elfami. Ta rasa jednak dawno temu postanowiła pracować pod ziemią. Są śmiałymi poszukiwaczami przygód i zręcznymi jubilerami, a ich złowroga reputacja jest całkowicie niezaskuszona!

**Gobliny** - Mroczone elfy w trakcie wypraw czasami spotykają gobliny. Złośliwe plotki mówią, że Mroczone Elfy porywają gobliny i trzymają je jako zwierzęta domowe. Mogę cię zapewnić, że byłem w domu Mrocznych Elfów: adoptowane gobliny są traktowane jak rodzina!

Powracając z wypraw masz dostęp do alternatywnych łupów dla broni o sile 10: jeśli zapłacisz 2 drewna i 1 kamień, możesz zbudować zwykłą **Izbę**, w której od razu umieszczasz goblina. Obowiązują zwykłe zasady: nowy goblin jest od razu dorosły, ale możesz go wysłać do pracy dopiero w kolejnej rundzie. Pamiętaj, że rodziny wszystkich ras (również Mroczone elfy), mogą liczyć najwyżej 6 osób. Jeśli więc przykładowo masz 3 gobliny, możesz mieć nie więcej niż 3 osoby swojej rasy (zdobywasz żetony goblinów kosztem dysków osób.)

**Głębokie kopalnie** - Mroczone elfy świetnie widzą w ciemności, więc łatwo znajdują rubiny.

Kiedy budujesz **Kopalnię rubinów**, zawsze otrzymujesz 1 rubin z zasobów ogólnych. Nawet, jeśli zbudujesz **Kopalnię rubinów** na zwykłym **Korytarzu**. Jeśli zbudujesz ją na Głębokim korytarzu, wciąż otrzymujesz tylko 1 rubin.

**Przerażające izby** - Byłeś kiedyś w domu Mrocznego elfa? Ktoś kiedyś powinien polecić im dobrego projektanta wnętrz...

Podczas punktacji wszystkie twoje **Izby** (włączając izby specjalne, np. **Izba łączona**) są warte 0 złotych punktów (zamiast wartości, która jest na nich wydrukowana).



**Strzelnica łucznicza** (2 drewna)  
Zastępuje **Komnatę pielgrzymów**  
To usprawienie musisz zbudować na pustej łące. Podczas końcowej punktacji wybierz kierunek i policz, ile pustych łąk (nawet bez psów pilnujących owiec) znajduje się na tej linii, począwszy od Strzelnicy łuczniczej. Za jedną pustą łąkę otrzymujesz 3 złote punkty, za dwie 6 punktów, a za 3 puste łąki 10 złotych punktów.



**Rzeźby z kości** (2 drewna, 2 kamienie, 2 złote punkty)  
Zastępuje **Salę myśliwską**  
Na początku każdego żniwa możesz wymienić dwa zwierzęta dowolnego rodzaju (włącznie z psami) na 3 złota albo 4 zwierzęta na 6 złota. (Nie możesz wymienić więcej niż 4 zwierząt w tym usprawieniu w trakcie jednego żniwa. Część lub wszystkie zwierzęta mogą być tego samego rodzaju.)



**Skład węgla** (3 kamienie, 1 złoty punkt)  
Zastępuje **Magazyn części**  
Na początku każdego żniwa możesz wymienić maksymalnie 3 razy 1 drewno na 1 złoto. (Nie możesz wymienić więcej niż 3 drewna w tym usprawieniu w trakcie jednego żniwa.)



**Grota grzybowa** (2 kamienie, 1 złoty punkt)  
Zastępuje **Kamieniołom**  
Natychmiast po zbudowaniu tego usprawienia otrzymujesz (jednorazowo) 2 grzyby z zasobów ogólnych.



## TROLLE

Trolle są bardzo dużymi, bardzo silnymi i bardzo głodnymi stworzeniami, uwielbiającymi przygody i ucztowanie. Jeśli kiedykolwiek zostaniesz zaproszony na ucztę Trolli, radzimy trzymać się prostszych tematów rozmowy...

**Elitarny klub** - Trolle uważają, że ludzie muszą być bardzo głupi, skoro spędzają tyle czasu i wysiłku na wykuwaniu broni rudą. Zwykła gałąź służy równie dobrze, kiedy się nią kogoś dzieli w głowę.

Za każdym razem, kiedy wykuwasz broń (na dowolnym z dwóch pól akcji, które na to zezwalają), musisz wydać dokładnie 2 drewna. W wyniku tej akcji wykuwasz broń o sile 4. (Nie możesz płacić rudą za wykuwanie broni, a pierwsza broń każdego członka twojej rodziny będzie miała zawsze siłę 4.)

**Uwaga:** jeśli masz w rodzinie goblina, to wykuwa on swoją broń zgodnie z zasadami go obowiązującymi, czyli **Nieporadnie**. Usprawnienie **Kowalstwo** nie działa na członków twojej rodziny, poza goblinem (jeśli go masz).



**Niezbyt inteligentne** - Wytropienie i schwytywanie dużego zwierzęcia wyznacza mniej więcej granicę tego, co mózg Trolla jest w stanie pojąć.

Maksymalna siła broni każdego Trolla jest ograniczona do 10. Troll może mieć więc broń o sile pomiędzy 4 a 10.

**Uwaga:** powyższe ograniczenie nie dotyczy goblina, zaadoptowanego przez Trolle. Taki goblin może mieć broń o sile 11 i wyższej

**Pojemna torba** - Trolle miały problem z przynoszeniem do domu jedzenia w ilości wystarczającej na zaspokojenie ich wielkiego głodu. Zmieniło się to jednak pewnego dnia, kiedy jedząc na śniadanie podróżnika, zauważyli na jego plecach interesujący przedmiot.

Za każdym razem, kiedy wracasz z wyprawy, otrzymujesz 1 dodatkowy łup. Musi być jednak inny od pozostałych łupów, które wybrałeś. Innymi słowy: poziom wyprawy jest dla ciebie o 1 wyższy od wydrukowanego na polu akcji.

**Żarłoczne** - Kiedy Trolle wpadły na pomysł drugiego śniadania, były zaintrygowane. Ostatecznie postanowiły jednak jeść więcej na każdy posiłek. To wydało im się prostsze.

W trakcie każdej fazy żywienia rodziny, każdy Troll je 3 żywności (zamiast 2). Nowo narodzony Troll wymaga jednak standardowo 1 żywności.

**Uwaga:** adoptowany goblin to nie Troll, więc będzie jadł tylko 2 żywności (zgodnie ze zwykłymi zasadami).

**Trawią nawet kości** - Trolle nie są zbyt wybredne. Żując kości i ścięgnię potrafią wyssać pożywienie nawet z pozostałości najchudszych zwierząt.

Możesz wymieniać psy, owce i osły na żywność, po 2 za każde zwierzę. (Możesz wciąż standardowo przetwarzać Dziki na 2 żywności i krowy na 3 żywności.)



**Przetwórnia kości** (1 drewno, 1 kamień, 2 złote punkty)

Zastępuje **Grotę rzeźniczą**

W dowolnym momencie gry (i dowolną liczbę razy) przed punktacją możesz wymienić psy, owce i osły na żywność, po 2 za każde zwierzę.



**Wytwórnia świec**

Zastępuje **Salę reprezentacyjną**

Zawsze, kiedy przetwarzasz 2 zwierzęta na żywność, weź +1

**Wytwórnia świec** (2 drewna, 2 kamienie, 1 złoty punkt)

Zastępuje **Salę reprezentacyjną**

Za każdym razem, kiedy przetwarzasz jednocześnie 2 zwierzęta na żywność, otrzymujesz dodatkowo 1 złoto. Jeśli przetwarzasz więcej niż 2 zwierzęta, otrzymujesz 1 złoto za każdą parę tych zwierząt.



**Grota odkrywcy**

Zastępuje **Grotę rozbrojenia**

3x za źródło wody pitnej, 2x za ostoje dzików

**Grota odkrywcy** (1 drewno, 2 złote punkty)

Zastępuje **Grotę rozbrojenia**

Każdorazowo, kiedy położysz żeton na **Źródło wody pitnej**, otrzymujesz trzy razy więcej żywności niż jest to wskazane na planszy (czyli 3 albo 6 żywności). Za każdym razem, kiedy zakryjesz żetonem **Ostoje dzików**, otrzymujesz 2 dziki z zasobów ogólnych (zamiast 1 dzika).



**Izba goblina**

Zastępuje **Ubogą izbę**

miejsce na 1 goblina, +1

**Izba goblina** (4 drewna, 1 warzywo, 0 złotych punktów)

Zastępuje **Ubogą izbę** (4 drewna, 2 kamienie)

W tej izbie może mieszkać 1 goblin. Natychmiast po zbudowaniu tej izby weź (jednorazowo) 1 goblina. Będzie tam mieszkał. Obowiązują zwykle zasady: nowy goblin jest od razu dorosły, ale możesz go użyć dopiero w kolejnej rundzie.