

Caverna

A GAME BY UWE ROSENBERG

THE CAVE FARMERS

A Caverna egy fejlesztésen alapuló stratégiai játék 1-7 játékos számára 12 éves kortól. Játékidő játékosonként körülbelül 30 perc.
Uwe Rosenberg tanácsa:

Ez a játék akár 7 fővel is játszható. Azt tanácsoljuk, hogy az első játékokat alkalmával legfeljebb 5 fővel játsszatok, hogy ne legyen túl hosszú a játékidő.



JÁTÉKÖTLET

Ebben a játékban kalandor törpék szerepét öltjük magunkra, akik a világtól elzártnak, barlangokban élnek, ahol érc és rubinok után kutatnak, miközben bebútorozzák barlangjaikat, hogy azok egyszerre váljanak otthonukká és munkahelyükké. A fegyverek – melyek elkészítéséhez ércre lesz szükségünk – elengedhetetlenek felfedező útjaikhoz, melyek során kalandokkal és zsákmányokkal gazdagodhatunk. A rubinok értékes és rugalmas áruk: bármikor elcserélheted őket más árukra vagy tájlapkákra. A barlangon kívül favágással, haszonállatok nevelésével és földműveléssel fogtok magatokról gondoskodni. A játék végén a leggazdagabb törpe lesz a győztes.

TARTALOM

Fa és akril játékelemek

- 20 világosbarna Kutyajelző
- 35 fehér Birkajelző
- 30 szürke Szamárjelző
- 30 fekete Vaddisznójelző
- 30 barna Marhajelző
- 45 barna Fajelző
- 25 szürke Kőjelző



- 45 fekete (akril) Ércjelző
- 20 piros (akril) Rubinjelző
- 40 sárga Gabonajelző
- 35 narancssárga Zöldségjelző
- 1 sárga Kezdőjátékos jelző
- 7x3 különböző színű Istálló
- 7x5 különböző színű Törpekorong



16 Játéktábla

- 7 nagy Otthontábla (bal oldalon Erdő, jobb oldalon Hegység)
- 1 kis alap játéktábla 3 előre-nyomtatott Akciómezővel és 1-3-as Körmezőkkel
- 1 nagy alap játéktábla 4-12-es Körmezőkkel



- 1 kétoldalú alap játéktábla, az egyik oldalán előrenyomtatott Akciómezőkkel 1-3 játékos számára (a másik oldalán pedig 4-7 játékos számára)
- 1 nagy kiegészítő játéktábla (további Akciómezőkkel, egyik oldalán 5 játékos számára, másik oldalán pedig 6-7 játékos számára)
- 1 kis kiegészítő játéktábla (további Akciómezőkkel, egyik oldalán 3 játékos számára, másik oldalán pedig 7 játékos számára)
- 4 hosszúkás készletlábla a Berendezéslapok rendszerezéséhez

Korongjelzők

- 20 Aranyérme "1"-es jelöléssel
- 24 Aranyérme "2"-es jelöléssel
- 5 Aranyérme "10"-es jelöléssel
- 1 "Plusz törpe" jelző
- 88 "1 Élelem" jelző
- 7 kör alakú Aratásjelző



- 52 Fegyvererősség jelző (1x "1", 1x "2", 4x "3" - "13"-ig mindegyikből és 6x "14")
- 8 "4x" Szorzójelző (másik oldalán: "-3 Arany" Koldulás jelző)
- 8 Árujelző ("8 Birka", "8 Szamár", "8 Vaddisznó", "8 Marha", "10 Fa", "10 Kő", "10 Érc", "5 Rubin")
- 2 "8 Állat" jelző



Berendezés- és tájlapkák

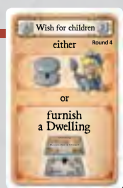
- 17 egyforma "Lakóterem"
- 47 egyéb egyedi Berendezéslapka
- 8 "Alagút" lapka (másik oldalán: "Barlang")
- 16 "Rubinbánya" lapka (másik oldalán: "Mező")
- 16 "Rét" lapka (másik oldalán: "Kis legelő")

- 24 "Ércbánya/Mélyalagút" ikerlapka (másik oldalán: "Nagy legelő")
- 40 "Barlang/Alagút" ikerlapka (másik oldalán: "Barlang/Barlang")
- 40 "Rét/Mező" ikerlapka (másik oldalán: "Kis legelő/Mező")



29 Játékkártya

- 1 Aratás események (Harvest events) kártyája
- 12 Akciómező kártya Akciómezőkkel az 1-12-es körökre
- 7 Rubinok, Aratási idő (Rubies, Harvest time) Áttekintő kártya



- 7 Felfedező úton szerzett zsákmány (Expedition loot) Áttekintő kártya (egyik oldalukon 1-8 értékekkel, másik oldalukon pedig 9-14 értékekkel)
- 2 Törpekártya az egy- és kétszemélyes játékokhoz

Továbbá

pontozótömb
zacskók az alkatrészek tárolásához

24 oldalas szabálykönyv
8 oldalas Melléklet a Felfedező utak, a Berendezéslapok és Akciómezők részleteiről

ELŐKÉSZÜLETEK

Először a 2-7 fős játékszabályokat fogjuk ismertetni. Az egyszemélyes játékszabályok az utolsó oldalon találhatóak.

Saját játékkerünk

Minden játékos választ magának egy szint és elveszi a hozzá tartozó Otthontáblát, 5 Törpét és 3 Istállót.

Helyezzünk az 5 Törpéből 2-t egymás mellé Otthontáblánk "Kezdőszintű lakótermére". A megmaradt 3 Törpét és az Istállóinkat helyezzük az Otthontáblán mellé, kialakítva ezzel saját készletünket.

(A kimaradt színekhez tartozó Törpéket, Istállókat és Otthontáblákat tegyük vissza a játékdobozba.)

Ezután vegyünk magunkhoz egyet-egyét a 2 különböző Áttekintő kártyából.

Határozzuk meg véletlenszerűen, hogy ki kapja meg a Kezdőjátékos jelzőt. A Kezdőjátékos és a bal oldalán ülő játékos 1 Élelmet kap. A harmadik játékos 2 Élelmet, az összes többi játékos pedig 3 Élelmet kap.



Az első két Törpénk együtt él barlangjuk kezdőszintű szobájában.



Istállók

Azt tanácsoljuk, hogy a készletekben lévő Törpéket takarjátok le Istállóitokkal, nehogy véletlenül hamarabb használjátok őket, mint lehetne.

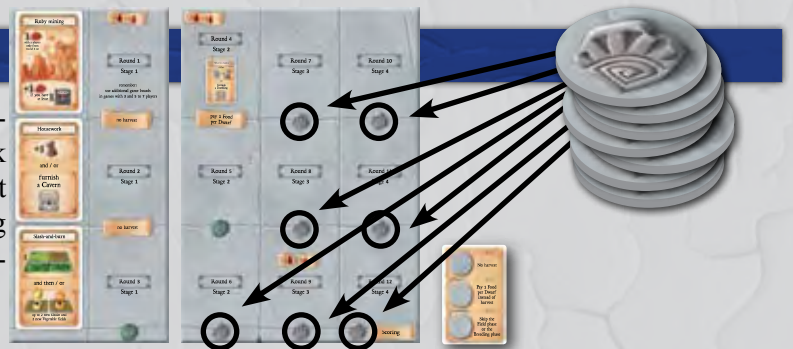


A játékosok a forduló sorrendje alapján különböző számú Élelmet kapnak.

A játéktáblák és Akciómezők

Helyezzük egymás mellé a két egyoldalú alap játéktáblát, amelyeken az 1-3-as és a 4-12-es Körmezők találhatóak. Keverjétek meg a 7 Aratásjelzőt, majd helyezzetek belőlük egyet-egyét képpel lefelé (a szürke rúnaszimbólummal felfelé) a 6-12-ig terjedő Körmezőkre. Helyezzük az "Aratás események" kártyáját a játéktáblák mellé.

A 7 aratásjelzőt képpel lefelé a játéktáblákra tesszük.



2
JÁTEKOS

2 fős játék esetén távolítsuk el az egyik zöld levéllel jelölt Aratásjelzőt a játékból. Ezután a megmaradt 6 jelzőt osszuk szét a 6-12-ig terjedő körmezőkön, a 9-es mezőt üresen hagyva.

A harmadik alap játéktáblát helyezzük a másik kettő bal oldalára. A játékosok számától függően fordítsuk a megfelelő oldalára (1-3 vagy 4-7 játékos esetén).

Van két kiegészítő játéktábla.

- 5-7 játékos esetén a nagyobb kiegészítő játéktáblát használjuk. A táblát a játékosok száma alapján fordítsuk a megfelelő oldalával felfelé (5 vagy 6-7 játékos esetén).
- A kisebb kiegészítő játéktáblát 3 vagy 7 fős játék esetén használjuk.

A kívánt kiegészítő játéktáblákat az alaptábláktól balra helyezzük el.





A Berendezéslapkák részére fenntartott készletablákat helyezzük a többi játéktábla közelébe.

Ez egy 3 fős játék alapbeállítása. A játékosok hajlamosak megfélekezni a kiegészítő játéktáblákról, különösen a 3 fős játékok esetén. A készletablákat úgy helyezzük el a többi játéktábla mellé, ahogy jónak látjuk.



"Aratás események" kártyája

A készletábla és a Berendezéslapkák

A készletáblák kétoldalúak. Az egyik oldalukat a Bevezető játékhoz használjuk, másik oldalukat pedig a Teljes játékhoz. A Teljes játékban többféle Berendezéslapka fog rendelkezésre állni. (Bevezető játék esetén a nem használt Berendezéslapkákat tegyük vissza a játékdobozba.)

A Berendezéslapkákat helyezzük a készletáblák megfelelő mezőire. A hagyományos "Lakóterem" lapkából több is van. Helyezzünk belőlük néhányat a készletábla megfelelő mezőjére, a többit pedig tartalékként a tábla mellé helyezzük.

A "Lakóterem" lapkákból (mely 4 fába és 3 kőbe kerül) elegendő áll rendelkezésre. Nem kell mindegyiket a készletáblára helyeznünk. Ha szükséges, időnként töltsük őket újra a tartalék készletből.



6 vagy 7 játékos esetén azt tanácsoljuk, hogy a Teljes játékkal kezdjétek, hogy a játék során biztosan rendelkezésre álljon elegendő Berendezéslapka.



Az Akciómező kártyák

Keverjétek meg a 12 Akciómező kártyát. Keverés közben képpel lefelé tartsátok őket.

2 JÁTEKOS 2 fős játék esetén csak 11 Akciómező kártyát használunk. Távolítsuk el a "4-es szintű Felfedező úttal" (Level 4 expedition) jelölt "Felderítés" (Exploration) kártyát a játékból. (A nem használt 9-es Körmezőt takarjuk le egy Törpekártyával).

A megkevert Akciómező kártyákat a megnevezésük nélkül az alábbiak szerint rendezzük egy képpel lefelé fordított pakliba.

A 12 Akciómező kártyát keverés után átrendezzük. Szét is teríthetjük őket, vagy tarthatjuk őket egy pakliban.



- Helyezzük a három 4-es szintű kártyát a pakli aljára, a tetejükre a három (vagy kettő) 3-as szintű kártyát, és ezek tetejére két rendes, 2-es szintű kártyát.
- Ezek tetejére helyezzük a 4. kör kártyáját. (A kártya egyik oldalán a "Gyermekek utáni vágy" (Wish for children) áll, másik oldalán pedig a "Sürgős gyermekek utáni vágy" (Urgent wish for children). Jelen esetben mindegy, hogy a kártya melyik oldala néz felfelé.
- Végül helyezzük a pakli tetejére a három 1-es szintű kártyát.

A tájlapkák

A tájlapkákat fajták szerint válogassátok szét, és rendezzétek őket külön kupacokba. A sima és az ikerlapkáknak egyaránt három típusa van.

Az építőanyagok, állatok és Fegyvererősség jelzők

A megmaradt játékelemeket tegyék felfelé és tartsátok őket külön kupacokban a játéktábla mellett. Az összes állatot tarthatjátok egy kupacban, az építőanyagokat pedig egy másikban. A Fegyvererősség jelzőket nem szükséges a számaik alapján szétválogatnotok.



A sima és az ikerlapkákat a játék során az Otthon-tábláitokra fogjátok helyezni. A Mezőket és a Réteket (melyek Legelőkké fejleszthetőek) az Erdőmezőkre helyezhetitek; a Barlangokat és az Alagutákat (melyek Bányákká fejleszthetőek) a Hegységmezőkre helyezhetitek.

A JÁTÉK CÉLJA

Az Otthontáblánk két részből áll (lásd lentebb). A bal oldalán egy Erdő látható, melyet a játék folyamán kivághatunk. A tábla jobb oldalán egy Hegy látható, rajta a barlangrendszerünk bejáratával, mely egyelőre két Barlangból áll. Ezek közül az egyik a "Kezdőszintű lakótermünk", mely 2 Törpének és 1 állatpárnak van berendezve. A másik Barlang még üres, de berendezésre készen áll.

Az első két Törpénk barlangrendszerünk kezdőszintű lakótermében él. Ha Törpecsaládunkat bővíteni szeretnénk, újabb Lakótermet kell kiépítenünk. Ahogy azt már az előkészületek során láthattuk, erre a célra szolgálnak majd a Berendezéslapok.

Mindegyik Törpénk körönként egy akciót hajthat végre – a rendelkezésre álló akciókat a játéktáblán láthatjuk. Törpéinket az óramutató járása szerinti sorrendben **egyesével Akciómezőkre** helyezzük, amíg minden játékos le nem helyezte összes Törpéjét a játéktáblákra. Akcióink célja az lesz, hogy Élelmet szerezzünk Törpéinknek, valamint fejlesszük Otthontáblánkat, hogy az a játék végén minél több Arany pontot érjen. Most nézzük meg, hogy mit csinálhatunk az Otthontáblánkkal, illetve hogy miért kaphatunk Arany pontokat.

A Barlangok ugyanúgy berendezhetők, ahogy az az illusztráció alsó részén látható, vagy üresen hagyhatóak, mint az illusztráció felső részén.

A Lakótermek különleges, berendezett Barlangok. Egy Barlangot sok egyéb módon is berendezhetünk.



Amikor Törpédet a játéktáblára helyezed, előbb-utóbb egy másik játékos útjába fogsz kerülni. Mindegyik Akciómezőn csak egyetlen Törpe állhat. A Törpék csak azután térnek haza, hogy mind-egyikük lehelyezésre került. Ezután a következő körben újra elhelyezhetitek őket. A szabályok olvasása közben időnként visszatérhetek a most következő részhez, hogy jobban értelmezhesétek a tartalmát. Ez a rész nem szükséges a szabályok megértéséhez. Az itt található információkat a szabálykönyv egyéb részeiben is részletezzük.



Hogy megértsétek, mi történik az Otthontáblákon

Az Otthontáblán látható Erdőt kivágod, hogy Fát szerezz, a Hegyekben pedig bányászol, hogy Kőhöz juss. Ezekre az építőanyagokra lesz szükséged a Hegybe vájt üregek berendezéséhez. A Hegyen kívül megművelheted a kiirtott Erdő földjét, és Haszonállatokat nevelhetsz, hogy élelemmel lásd el kis családodat.

Vágd ki az Erdőt, hogy helyet csinálj a Mezőknek és Réteknek.

A Réteket elkerítheted, hogy Legelőt alakíts ki a Haszonállataidnak: egyszerűen fordítsd a "Rét/Mező" ikerlapkát a másik oldalára. Egy elkerített területen egy állatpár fér el.

Gyűjts Rubinokat, hogy "Mezőlapkákat" vagy "Rétlapkákat" vehess, darabonként 1 Rubinért.



Ezek a Rubinok.



Helyezd az első "Rét/Mező" lapkádat a barlangbejáratod előtti Erdő mezőkre.

Bővítsd barlangrendszered, és helyezz a Hegyre egy "Barlang/Alagút" vagy egy "Barlang/Barlang" ikerlapkát.

Vagy bővítsd barlangrendszered Rubinokkal vásárolt lapkákkal: egy Alagút 1 Rubinba kerül, egy Barlang pedig 2 Rubinban. (A későbbiekben láthatjuk, hogy a Rubinokat még sok egyéb módon felhasználhatjuk.)

A "Kezdőszintű lakóterem" az első Törpepárod Lakóterme lesz. Ugyanitt egy állatpárt is tarthatsz.

Állatokat többféleképpen is tarthatunk, nem csak az előző oldalon ábrázolt módon.

A hatékony állattartás érdekében két szomszédos Rétmezőre helyezhetünk egy "Nagy legelőt". A befogadóképességét meg is duplázzhatjuk, ha építünk rá egy Istállót. Egy Istállóval ellátott Nagy legelőn legfeljebb 8 azonos fajtájú állatot is tarthatunk.

Istállót az Erdőmezőkre is építhetünk *(de csak olyanra, amit még nem irtottunk ki)*: Egy Erdőben lévő Istálló 1 Vaddisznót képes befogadni, más típusú állatot pedig nem.

Barlangrendszered Barlangjaira Berendezéslapkákat helyezhetsz. Ezek a lapkák a játék folyamán vagy a játék végén előnyökhöz juttathatnak.

Egy Ércbányát két szomszédos Alagútra helyezhetünk le.

Istállót a Rétmezőkre is építhetünk. Egy Réten lévő Istálló 1 bármilyen típusú állatot képes befogadni.

Minden Bánya 1 Szamarat tud befogadni.

Mezőinkben Gabonát és Zöldségeket termeszthetünk, melyeket később learathatunk.

Ez a táblázat azt ábrázolja, hogyan etessük a családjunkat.

Az Ércbányákban vannak hagyományos Alagutak és Mélyalagutak. Bármelyik ilyen Alagútra fektethetünk Rubinbányát. Ha valaki a Mélyalagútra helyez egyet, azonnal kap 1 Rubint.

Fegyverek és Felfedező utak

A veterán "Agricola" játékosok kíváncsiak lehetnek, mire jók a Fegyverek. A Cavernában Törpéink Ércet fognak bányászni, hogy Fegyvereket kovácsolhassanak. Egy Fegyver erősségét az elkészítéséhez felhasznált Érc mennyisége fogja meghatározni, mely minden Felfedező út után 1-gyel nőni fog. Szintjétől függően minden Felfedező úton 1-4 zsákmányt szerezhettek vele. Ezek a zsákmányok attól függnek majd, hogy milyen erősségű Fegyvert használunk a megszerzésükhöz *(lásd az Áttekintő kártyát)*. Egy újonnan kovácsolt Fegyvernek legfeljebb csak 8-as vagy annál alacsonyabb kezdő erőssége lehet. Ez az erősség a játék folyamán legfeljebb 14-esig növelhető.



Ez a Törpe kovácsolás útján megkapja az általa megszerezhető legerősebb Fegyvert.

A rendelkezésre álló zsákmányok 8-as erősségig.



A "Barlangi Földművesekben" az a különleges, hogy ha sok emberrel játszunk, a játékosok két csapatra oszlanak: az egyik csapat a Fegyverekre bízta magát, a másik csapat pedig inkább a békés utat választja. Az egy csapathoz tartozó játékosok természetesen ugyanazokért a nyersanyagokért fognak versengeni. A csapatodon belül folyó versenyben próbálj éber maradni, nehogy veszíts játéktársaid ellen.



A játékelemek száma

A játékelemek közül szándékosan csak a játékosonként 5 Törpe és 3 Istálló számát korlátoztuk *(leszámítva az egyedi Berendezéslapkákat)*. Minden más játékelemet korlátlanul tekintünk. Ha egy ilyen játékelemből kifogyunk, használjuk a Szorzójelzőket vagy improvizáljunk. Ha egy adott árujelzőt egy Szorzójelzőre teszünk, azzal azt jelöljük, hogy abból az áruból 4-gyel rendelkezünk.

Vannak jelzők, melyek egy adott állatfajtából 8-at ábrázolnak. Ezeket az Istállóval ellátott Nagy legelőkön használhatjuk. Ezen kívül vannak jelzők, melyeken 10 látható egy adott építőanyagból vagy 5 Rubin.



Az állatokat is "beszorozhatjuk". Ezen a Nagy legelőn jelenleg 4 Vaddisznó van.

Vessünk egy pillantást a pontozótömbre

Az lesz a győztes, aki a játék végén a legtöbb Aranyponttal rendelkezik. A következő példában áttekintjük, hogyan szerezhünk pontokat. A zárójelekben lévő számok a példában szerzett pontokat jelentik.

Minden állat 1 Aranypontot ér. Ezek a Kutyák és a Haszonállatok: Birkák, Szamarak, Vaddisznók és Marhák. (2+4+2+3+10=21)

21

A Berendezéslapok annyit érnek, ahány pont rájuk van nyomtatva. (2+2+2=6 és 3+3=6 a játék során épített Lakótermekért.)

12

2 pontot veszítesz minden olyan típusú Haszonállatért, amellyel nem rendelkezel. (Erről az Otthontábláról nem hiányzik egyetlen típusú állat sem.)

2

A Legelők annyit érnek, ahány pont rájuk van nyomtatva. (2+4=6)

6



A Zöldségek, Rubinok és Aranyak darabja 1 Aranypontot ér. (4+1+13=18)

18

Minden Gabona ½ Aranypontot ér (felfelé kerekítve), függetlenül attól, hogy le lettek aratva vagy sem.

5

Minden Törpe egy Aranypontot ér.

4

Bizonyos Berendezéslapok további pontokat hozhatnak. (A "Takarmánytároló" (Fodder storage) 6 pontot hoz a 19 Haszonállatért.)

6

A játékos ebben a példában összesen 80 Aranypontot szerzett.

80

A 80 Aranypont egy reális pontszám. A haladó játékosok akár 100 pontot is könnyedén elérhetnek.



JÁTÉKMELET

Ez a szakasz két részből áll. Először áttekintjük egy kör menetét. Azután elmagyarázzuk az akciókat.

Egy kör menete

A 12 kör mindegyike 5 fázisból fog állni, melyeket egymás után játszunk le az alábbi leírás szerint.

2

JÁTÉKOS

A kétfős játékok csak 11 körből állnak.

Azoknak a játékosoknak, akik már játszottak az Agricolával, csak a barna mondatokat kell elolvasniuk. A 'Caverna' és az 'Agricola' többi szabálya megegyezik.



Egy kör áttekintése

Egy kör a következő öt fázisból áll:

1. Új Akciómező hozzáadása

Minden kör elején **fordítsuk fel a legfelső Akciómező kártyát**, és helyezzük az alap játéktáblák megfelelő mezőjére.

Az 1. Körben az első Akciómező kártyát ide fogjuk helyezni.



2. Gyűjtőhelyek feltöltése

Helyezzünk **árukat** a közös készletből azokra az Akciómezőkre, amelyekre szükséges. Ezeket az Akciómezőket nyilak jelölik.

A gyűjtőhelyeket jelző nyíl



3. Munkafázis

Az óramutató járásának megfelelően egymás után helyeztetek le fordulónként **1 Törpét** a játéktáblák Akciómezőire. Ezután hajtsátok végre a mezőkhöz tartozó akciókat. Minden Akciómezőt csak egyetlen Törpe foglalhat el.

Ez a Törpe Fegyvert kovácsol.



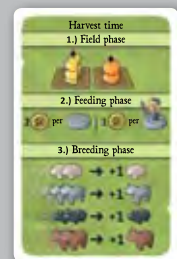
4. Hazatérés

Miután minden Törpét lehelyeztünk egy akciómezőre, Törpéinket **tegyük vissza Lakótermeikbe**.

5. Aratási idő



A legtöbb kör végén aratásra kerül sor: gyűjtsünk be Gabonát és Zöldségeket, etessük meg a családjunkat és szaporítsuk állatainkat.



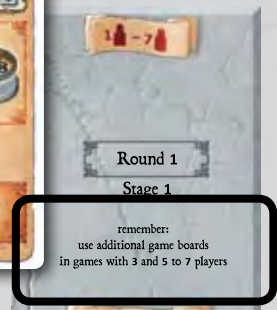
1. Új Akciómező hozzáadása

Fordítsuk fel az Akciómező kártyák paklijának legfelső lapját és helyezzük azt a legalacsonyabb számú, üres Körmezőre. (A Körmezők 1-12-ig vannak számozva.)

Az új Akciómező hozzáadódik a rendelkezésre álló akciókhoz. A Munkafázisban bármelyik játékos használhatja ebben és minden további körben.

A 6. körtől kezdve az Aratásjelzőt is át kell fordítanunk azon a Körmezőn, ahová képpel felfelé lehelyezzük az új Akciómező kártyát. A jelzőt hagyjuk a szürke rúnamezőn.

Az első Körmező emlékeztet annak ellenőrzésére, hogy szükségünk van-e további játéktáblákra.



Minden Aratásjelző hátoldalán egy szürke rúna szimbólum látható, előoldalán pedig egy zöld levél vagy egy piros kérdőjel.



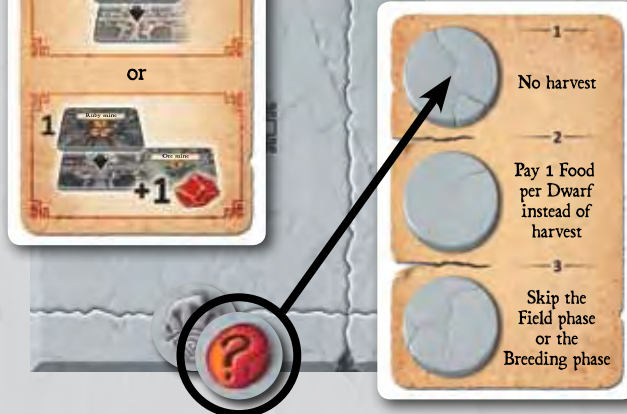
Ha az Aratásjelzőn egy zöld levél látható, a kör végén rendes aratás történik (lásd a 9. oldalt).

Ha egy piros kérdőjel van rajta, az aratás másképpen zajlik le (lásd a Melyik kör végén lesz aratás? részt a 10. oldalon).

Példa: Egy piros kérdőjelet fordítottunk fel: Az "Aratás események" kártya határozza meg, hogy milyen esemény lesz hatással a következő aratásra. Ebben a példában a kártya tetején lévő esemény lesz az.



Ha szeretitek a meglepetést, javasoljuk, hogy csak a kör végén fedjétek fel az aratásjelzőt.



Különleges esetek az új Akciómezők hozzáadásakor

A "Gyermekek utáni vágy" akciómező kártya mindig a 4. körben fog játékba kerülni. Először a "Gyermekek utáni vágy" oldalával felfelé helyezzük a játéktáblára. Amint a 3. fázisban lehelyezzük a "Családi élet" (Family Life) akciómező kártyát, fordítsuk át a "Sürgős gyermekek utáni vágy" oldalára.



2 JÁTEKOS Kétfős játék esetén kihagyjuk a 3. fázis utolsó, 9. körét, mivel a "Felderítés" akciómező kártya kikerült a játékból (lásd az "Előkészületeket" a 3. oldalon).

Ez a helyzet a kis családokkal: Az idő múlásával a gyermekek utáni vágy sürgőssé válik.

2. Gyűjtőhelyek feltöltése

Számos Akciómezőn egy különleges nyilat és háttér illusztrációt láthatunk, mely azt jelzi, hogy ezt a mezőt minden körben fel kell töltenünk áruval. Az ilyen Akciómezőket "gyűjtőhelyeknek" hívjuk.

A gyűjtőhelyeket akkor is fel kell töltenünk, ha maradtak rajta áruk az előző körökből. Például a "3 Fa" és egy nyíl azt jelzi, hogy arra az Akciómezőre minden körben 3 fát kell tennünk.



Van egy kivétel: Például a "3 (1) Fa" és egy nyíl azt jelzi, hogy arra az Akciómezőre minden körben 1 fát kell tennünk – kivéve, ha az az Akciómező üres, mely esetben 3 fát kell ráhelyeznünk. A többi akciómezőn látható ikont is hasonlóképpen értelmezzük. A "Élelmezés" (Sustenance) Akciómezőn látható "1 Gabona (1 Zöldség)" például azt jelenti, hogy ha az a mező üres, 1 Gabonát kell rátennünk, ha viszont nem, akkor 1 Zöldséget.

Részletek a gyűjtőhelyek feltöltéséről

- Feltöltéskor a szükséges árukat a közös készletből vesszük el.
- A gyűjtőhelyekre helyezhető áruk száma korlátlan.
- Ha egy adott áru elfogy, használjuk a Szorzójelzőket vagy improvizáljunk (lásd az 5. oldalt).

3. Munkafázis



A Kezdőjátéktól kezdve, majd az **óramutató járása szerint** haladva, felváltva vegyünk fel egy Törpét a barlangunkból és helyezzük egy szabad Akciómezőre. Ezután az ott látható akciót **azonnal** végrehajtjuk. A játék így folytatódik, míg ugyanígy le nem helyeztük **minden játékos minden Törpéjét**.

Ne feledkezzünk meg a Törpék sorrendjéről: Törpéinket Fegyvererősségük szerint növekvő sorrendben kell lehelyeznünk, kezdve a fegyvertelen Törpékkel (tehát azokkal, akiknek nincs fegyvere), majd folytatva a fegyveresekkel (vagyis azokkal, akiknek van).

Egy körben egy Akciómezőt **csak egyetlen Törpe használhat**.



Ezeket a Törpéket a jelölés sorrendjében kell lehelyeznünk.



A Fa, a Kő és az Érc építőanyagok.

Amikor építőanyagokat, Gabonát, Zöldséget, Élelmet **vagy Rubint** szerzünk, jelzőiket saját készletünkbe helyezzük, a többi játékos számára látható helyre. Az állatokat nem helyezhetjük saját készletünkbe; azokat közvetlenül az Otthontáblánkra kell tennünk. (Az állattartás szabályai, melyeket röviden az 5. oldalon is említettünk, a 20. oldalon találhatóak.)

Részletek a Munkafázisról

- Azokat az állatokat, amelyeket a Munkafázis során szerzünk, de nem tudunk vagy nem akarunk az Otthontáblánkon elhelyezni, azonnal feldolgozhatóak Élelemmé (az Otthontáblánkon és a 11. oldalon látható átváltási táblázat alapján).
- A Törpéket csak a barlangunkból helyezhetjük le. A saját készletünkben található Törpéket nem használhatjuk fel (mivel azok még tulajdonképpen nem születtek meg, de később játékba hozhatóak lesznek, lásd "A család bővítését" a 15. oldalon).
- Saját fordulóid során egyszerre csak egy Törpét helyezhetsz le.
- Nem helyezhetsz Törpét egy Akciómezőre úgy, hogy nem hajtod végre legalább az egyik akcióját.
- A "Családbővítés" (Family growth) akciónak (lásd 15. oldal) köszönhetően néhány játékosnak kevesebb Törpéje lehet barlangjaiban, mint a többi játékosnak. Ha egy kör során egy játékosnak elfogynak a Törpéi, azt a játékost kihagyjuk. Az előírásoknak megfelelően csak azok a játékosok folytatják a Törpék egyesével történő lehelyezését, akiknek még vannak Törpék a barlangjaikban.
- Néhány Akciómező esetében több lehetőség közül kell egyet választanunk ("vagy ... vagy").
- Néhány Akciómező esetében bármennyit végrehajthatsz a rendelkezésre álló akciók közül ("és/vagy", "majd azután/vagy").
- Két olyan Akciómező van, amelyen egy elsődleges, kötelezően végrehajtandó akció látható, és egy azt követő, választható akció („és azután”). A „Sürgős gyermekek utáni vágy” Akciómezőn használnod kell az első akciót ahhoz, hogy egyáltalán élhess a második akció lehetőségével.



4. Hazatérés

Távolítsátok el a Törpéket a játéktábláról és tegyétek őket vissza Lakótermeikbe.

Részletek a hazatérésről

- Mindegy, hogy hogyan osztjuk szét Törpéinket barlangrendszerünk Lakótermeiben.
- Sosem lehet játékban több Törpénk, mint ahány szabad hely a barlangunkban van. Így minden elfáradt Törpénknek lesz hol aludnia.
- A legjobb, ha Törpéinket egymás mellé helyezzük le, hogy ellenfeleink könnyedén láthassák, hogy melyik Törpénknek van fegyvere és hogy az a fegyver milyen erősségű.



A Lakóterem nevének háttére narancssárgával van jelölve.

5. Aratási idő

Az Aratási idő során a játékosoknak el kell látniuk családjukat. Néhány kör végén lesz aratás, néhány kör végén nem (lásd a "Melyik kör végén lesz aratás?" részt a 10. oldalon). Az aratásnak 3 alfázisa lesz, melyet a következő sorrendben játszunk le (lásd az "Aratási idő" Áttekintő kártyát).

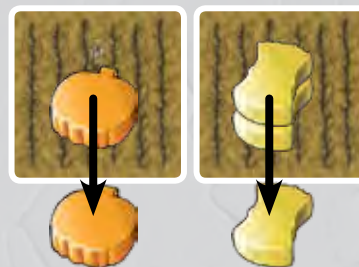
1. Alfázis: A Mezőfázis

Vegyünk le 1 Gabona- vagy Zöldségjelzőt Otthontáblánk minden bevetett Mezőjéről és helyezzük azt saját készletünkbe. (A növénytermesztés részleteit lásd a 14. oldalon.)

2. Alfázis: Az Etetés fázisa

Az Etetés fázisában meg kell etetnünk Törpéinket, minden barlangunkban lévő Törpe után 2 Élelem beadásával. Az adott kör során a "Családbővítés" akció segítségével született utódok ebben a körben csak 1 Élelmet fogyasztanak el, de minden további aratás alkalmával 2-re lesz szükségük. (Lásd a Családbővítés részleteit a 15. oldalon.)

Ha nincs elég Élelmünk, az árukat Élelemmé alakíthatjuk (a 11. oldalon látható átváltási táblázat alapján) vagy Koldulás jelzőket kell magunkhoz vennünk.



Ideje aratni!

Koldulás jelzők

Ha nem tudunk, vagy nem akarunk elegendő Élelmet termelni, **minden hiányzó Élelemért** el kell vennünk 1 Koldulás jelzőt. Nem mondhatunk le egy Törpéről sem csak azért, mert nem tudjuk őket etetni. *(A játék végén minden Koldulás jelzőért 3 Aranypontot fogunk veszíteni. Ha már elvettél egy Koldulás jelzőt, semmilyen módon nem adhatod vissza.)*



■ 3. Alfázis: A szaporítás fázisa

Ha **egy adott típusból van legalább 2 Haszonállatod**, pontosan 1 plusz (bébi) állatot kapsz abból a típusból – de csakis akkor, ha azt az új állatot el tudod helyezni az Otthontábládon. *(A bébi állatok és szülei a születést követően nem dolgozhatnak fel azonnal Élelemmé. Először el kell őket helyezni az Otthontábládon.)*



Részletek a szaporításról

- A bébi állatokat egyszerre kapod meg, nem egyesével.
- Minden aratás alkalmával típusonként legfeljebb 1 állatot kaphatsz.
- **A Kutyaikat nem tekintjük Haszonállatoknak. Azok nem szaporodnak.**
- Az állatok attól függetlenül szaporodnak, hogy a szülőállatok hol helyezkednek el az Otthontábládon. A szülők egymástól elválasztott helyeken is lehetnek.

Ebben a példában a játékos épített egy Istállót az Erdőbe, közvetlenül a barlangja elé. Így már akár 3 vaddisznót is tarthat. *(Az állattartást részletesen a 20. oldalon vesszük át.)*

Így vaddisznói hozhatnak egy malacot (függetlenül attól, hogy jelen pillanatban úgy tűnhet, hogy egyáltalán nem érdeklik egymást).

Melyik kör végén lesz aratás?

■ 1-4. kör

Az első négy körben **csak egy** aratás lesz: **a harmadik kör végén**. Az első két körben egyáltalán nem lesz aratás. A 4. kör végén nincs aratás, helyette viszont be kell adnunk **1 Élelmet minden barlangunkban található Törpénk után** *(még az újszülött Törpékért is)*. Ilyenkor nincs Mező- vagy Szaporítás fázis.

■ 5-12. kör

Alapesetben az 5-12. körök végén aratásra kerül sor.

Ez megváltozhat, ha az Aratásjelzőn egy piros kérdőjel látható. *(Az Aratásjelzőket az előkészületek során a 6-12. Körmezőkre helyeztük, lásd a 7. oldalt.)* A változtatás a már felfedett kérdőjelek számától függ.

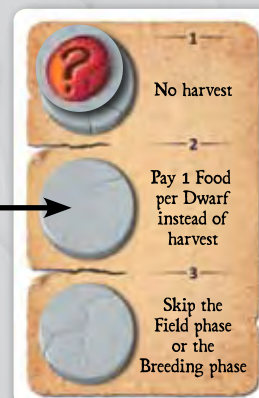
- Ahogyan az az "Aratás események" kártyán is látható, annak a körnek a végén, amelyben az **első** kérdőjelet fedtük fel, nem lesz aratás *(az 1. és 2. körök végéhez hasonlóan)*.
- Annak a körnek a végén, amelyben a **második** kérdőjelet felfedjük, aratás helyett **1 Élelmet kell beadnunk minden barlangunkban lévő Törpénk után** *(még az újszülött Törpékért is; a 4. kör végéhez hasonlóan)*.
- Amikor a **harmadik** kérdőjel felfedésre kerül, mindenkinek egyénileg kell eldöntenie, hogy a kör végén az Aratási idő alkalmával a Mezőfázist vagy a Szaporítás fázisát játssza le. *(Mindkét fázist nem játszhatjuk le, az Etetés fázisát viszont kötelező. A játékosok különbözőképpen is dönthetnek.)*

Hogy követhessük a már felfedett kérdőjelek számát, a végrehajtásukat követően helyezzük őket az "Aratás események" kártyára *(fentről lefelé)*.



Mivel ebben a játékban elég magas lesz az aratások száma, jelentős mennyiségű élelemre lesz szükségetek éhes Törpéitek ellátására. Azonban növényeket is sűrűbben fogtok termeszteni, illetve állataitok is gyakrabban fognak szaporodni. Ha idejében megteszitek a megfelelő lépéseket családotok élelmezésére, nem lesz olyan nehéz, mint ahogy tűnik.

Ebben a példában az első kérdőjelet már végrehajtottuk. A következő végrehajtásakor minden játékosnak 1 Élelmet kell fizetnie minden egyes Törpéjéért.



Az Élelem átváltásának szabályai

Törpéink megetetésére bármikor átválthatunk árukat Élelemmé (bármilyen kényszer nélkül). Az Otthontáblánk jobb alsó sarkában látható táblázat az alábbi átváltási szabályokat foglalja össze:

- Élelmet Arannyal is vásárolhatunk. Fizessünk eggyel több Aranyat, mint amennyi Élelmet kapni szeretnénk. (Például 1/2/3/... Élelem 2/3/4/... Aranyba fog kerülni. Az Arany 1-es, 2-es és 10-es címletekben áll rendelkezésre. Aranyat bármikor átválthatunk. A játék végén kiosztott Bányáért vagy Rétekért járó Aranypontokat nem költhetjük el. Ne feledjük, hogy minden Arany 1 pontot ér a játék végén.)

Ezen kívül állatokat és növényeket is Élelemmé alakíthatsz.

- A Birkák 1 Élelmet érnek, a Vaddisznók 2-t, a Marhák pedig 3-at. Egy Szamár 1 Élelmet ad, 2 Szamár viszont 3-at.
- Minden Gabona 1 Élelmet hoz, a Zöldségek pedig 2 Élelmet érnek.
- A Rubinok úgy válthatóak át árukra, mint a Vaddisznók és a Zöldségek, amelyek 2 Élelmet érnek (a Rubinok részleteit lásd a 17. oldalon); tehát a Rubinokat akár közvetlenül is átválthatjuk 2 Élelemre.
- A Kutyák és a Fa, Kő és Érc építő anyagok nem válthatóak át Élelemre. (Ahogyan egyébként a Törpék sem.)

Az Arany így néz ki



És így néz ki az Aranypont



Az Otthontáblán lévő Élelem átváltási táblázat összefoglalja az Élelem átváltásának szabályait.

Most már tudjátok, hogyan kell lejátszani egy kört. Ha visszatértek a 4-6. oldalakra, észrevehetitek, hogy egy dologról még nem beszéltünk: milyen akciókat hajthattok végre ahhoz, hogy gazdag törpék legyetek. A hátralévő szabályokat nézzük át az Akciómezők áttekintésével.



Mivel a következő szabályok nagy része a veterán 'Agricola' játékosok számára is új lesz, innentől kezdve nem emeljük ki barnával az új információkat.

Az akciók

Néhány Akciómező már a játék elején is rendelkezésre áll, mások viszont csak később lesznek elérhetőek (lásd az "Új akciómezők hozzáadását" a 7. oldalon). Néhány akciómező csak bizonyos számú játékos esetén lesz elérhető (lásd az Előkészületeket a 2. oldalon).

Az alábbiakban típusonként csoportosítva fogjuk elmagyarázni az akciómezőket.

Akciómező típusa	Megválaszolt kérdések	Oldal(ak)
1. Az ikerlapkák Akciómezői (beleértve a "Vetés" (Sow) akció leírását)	Hogyan szerezhetek ikerlapkákat az Otthontáblámra? 	12-től 14-ig
2. A családbővítés Akciómezői (beleértve az "Egy barlang berendezése" (Furnish a cavern) akció leírását)	Hogyan szerezhetek több Törpét a barlangomba? 	14-től 16-ig

Mit tudok tenni a Bányákkal és a Rubinokkal?
Hogyan szerezhetek lapkákat az Otthontáblámra?

3. Az **árúk és bányák** Akciómezői
(beleértve a Rubinok leírását)



16-tól 18-ig

Hogyan szerezhetek állatokat az Otthontáblámra?

4. Az **állatok** Akciómezői (beleértve a "Kerítések építése" (Build fences) és az "Istállók építése" (Build stables) akciók és az állattartás leírását)



18-tól 20-ig

Mire jók a fegyverek?

5. A **fegyverek** Akciómezői
(beleértve a "Felfedező út" akcióinak leírását)



20-tól 22-ig

6. **Kezdőjátékos**

Ki lesz a Kezdőjátékos a következő körben?



22

7. **Másolás**

Mit tehetek, ha egy ellenfelem elfoglalta azt az Akciómezőt, amit használni szerettem volna?



22

1. Az ikerlapkák Akciómezői

A játék végén 1 pontot fogunk veszíteni minden olyan mezőért, amit nem használtunk fel az Otthontáblánkon. Azok a fel nem használt mezők, amelyekre nem helyeztünk lapkát (vagy Istállót). Most bemutatjuk, hogyan kaphattok lapkákat – a hegységeitekből és az erdőitekből.



Akciómezők: Kiásás és Bányászat

A "Kiásás" (Excavation) és a "Bányászat" (Drift mining) Akciómezők Követ hoznak. Amikor végrehajtjuk az akciót, vegyük el az összes Kőjelzőt az Akciómezőről.

Ezen kívül elhelyezhetünk egy "Barlang/Alagút" ikerlapkát az Otthontáblánk két szomszédos, üres Hegységmezőjén. Az új lapkának csatlakoznia kell a barlangrendszerünkhöz, vagyis úgy kell elhelyeznünk (vízszintesen vagy függőlegesen) hogy szomszédos legyen egy már elfoglalt Hegységmezővel.

Ha az új lapkát az egyik földalatti vízforrásra helyezzük, azonnal vegyük magunkhoz az ott ábrázolt 1 vagy 2 Élelmet a közös készletből.

A "Kiásás" és a "Bányászat" akciója között az a különbség, hogy melyik oldalra fordítod az ikerlapkát. A "Kiásás" akcióval a "Barlang/Alagút" oldalát kell használnod. A "Barlang/Barlang" oldalt csak a "Kiásás" akcióval használhatod.

4-7 játékos esetén a "Bányászat" Akciómező korlátozását ellensúlyozza, hogy gyorsabban fog Követ hozni, mint a "Kiásás" Akciómező.



Részletek a "Kiásás" és a "Bányászat" Akciómezőkről

- Ha nincs több két egymással szomszédos, üres Hegységmező, nem helyezhetsz le több ikerlapkát a Hegységedre. Ebben az esetben a "Kiásás" és a "Bányászat" akció használatakor nem helyezhetsz le helyette egyes lapkát (az egyes lapkákról lásd a "Rubinok" részt a 17. oldalon és a "Felfedező utakon szerzett zsákmányok" részt a Mellékletben).
- 5-7 játékos esetén lesz egy „Kisebb léptékű bányászat” (Small-scale drift mining) nevű Akciómező. Ez 1 Követ és egy „Barlang/Alagút” ikerlapkát biztosít.
- 7 játékos esetén lesz egy plusz Akciómező, melyet „Kiterjesztésnek” (Extension) hívunk. Ez is 1 Követ és egy „Barlang/Alagút” ikerlapkát hoz, de dönthetsz úgy is, hogy ezek helyett inkább 1 Fát veszel el és egy „Rét/Mező” ikerlapkát teszel az Otthontáblád Erdejére.



Ikerlapka egy Réttel és egy Mezővel.

Most következik a "Rét/Mező" ikerlapka magyarázata.

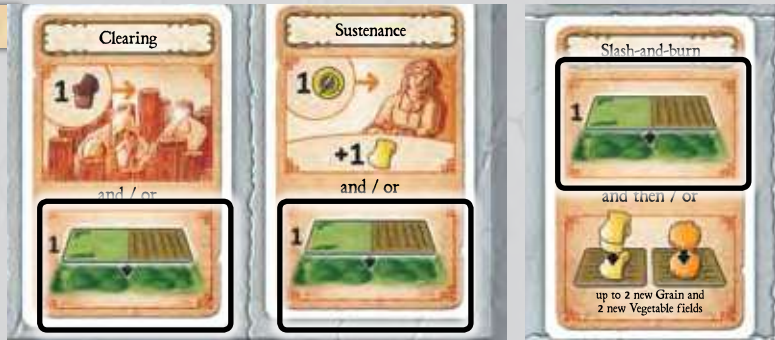


Akciómezők: Fakitermelés (Clearing), Élelmezés és az Erdőirtás (Slash-and-burn)

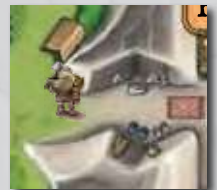


A "Fakitermelés" és az "Élelmezés" Akciómezőkön ábrázolt árukon kívül egy "Rét/Mező" ikerlapkát is kaphatunk. Ez a lapka az "Erdőirtás" Akciómezőről is megszerezhető.

A "Rét/Mező" ikerlapkát az Otthontáblád két szomszédos Erdőmezőjére kell helyeznünk. Az első ilyen lapkát a barlang bejárata elé kell leraknunk (lásd az illusztrációt). Minden azt követő lapkát egy már meglévő Mezővel, Réttel vagy Legelővel szomszédosan kell lehelyeznünk (a Legelőkkel kapcsolatos részletekért lásd a "Kerítések építése" akciót a 19. oldalon).



Ezek az Akciómezők lehetőséget biztosítanak Rétek kialakítására és Mezők felszántására.



A barlangbejárat közelképe

Azonnal vedd el 1 Vaddisznót a közös készletből, amikor letakarod a Vaddisznók erdőben található területét. Ezt a Vaddisznót elhelyezheted az Otthontábládon, vagy azonnal feldolgozhatod 2 Élelemmé (lásd az átváltási táblázatot az Otthontábládon).



Azonnan vedd el 1 Élelmet a közös készletből, amikor letakarod az erdőben található vízforrást.

A játékban elsőként lehelyezett "Rét" és/vagy "Mező" lapkát a barlangbejáratod elé kell helyezned, függetlenül attól, hogy az egy egyes- vagy egy ikerlapka.

Részletek a Fakitermelés, Élelmezés és Erdőirtás Akciómezőkről

- A két szomszédos Erdőmezőnek, amelyre a "Rét/Mező" ikerlapkát helyezzük, nem kell üresnek lennie. Az egyikben már lehet egy Istálló. Ebben az esetben úgy helyezzük az ikerlapkát az Istálló alá, hogy az Istálló a Rétre kerüljön (további részletekért lásd a 20. oldalt).
- Ha nincs több szomszédos Erdőmezőnk, nem helyezhetünk le több "Rét/Mező" ikerlapkát. Ebben az esetben a Fakitermelés, Élelmezés és Erdőirtás akciók kiválasztásakor nem helyezhetünk le helyette egyes lapkákat.
- A Mezőket nem feltétlenül kell más Mezőkkel szomszédosan lehelyeznünk, ahogyan a Réteket sem kell más Rétekkel szomszédosan leraknunk. (A lapkáknak azonban érintkezniük kell egy másik lapkával.)

Az ikerlapkákon kívül a Fakitermelés és az Élelmezés Akciómezők Fát és növényeket hoznak. Ezzel szemben az Erdőirtás Akciómező egy további "Vetés" akciót biztosít.



Növényeket termesztetünk, hogy azután az aratás Mezőfázisában begyűjtsük őket. Ez lehet az egyik módja családod hosszú távú élelmezésének.



Így történik a vetés.

A Vetés akció

A "Vetés" akcióval növényeket termesztetünk. Ha Gabonát szeretnénk vetni, vegyünk el 1 Gabonát saját készletünkéből és tegyük azt egy üres Mezőre. Ezután vegyünk el 2 Gabonát a közös készletből és helyezzük az elvetett Gabona tetejére. Gabona helyett Zöldséget is termesztetünk. Vegyünk el 1 Zöldséget a saját készletünkéből és tegyük egy üres Mezőre. Ezután vegyünk el 1 Zöldséget a közös készletből és helyezzük az elvetett Zöldség tetejére. Egyetlen "Vetés" akcióval **legfeljebb 2-szer vethetünk Gabonát és 2-szer Zöldséget**.

Részletek a "Vetés" akcióról

- Nem vethetsz olyan növényt, vagyis Gabonát vagy Zöldséget, amelyből nincs legalább egy jelző a saját készletedben (kivéve, ha van Rubinod, lásd a 17. oldalt).
- Egy teljesen learatott Mező ismét bevethető lesz egy újabb "Vetés" akcióval.



Egy újonnan bevetett Gabonamező 3 jelzőt tartalmaz, míg az újonnan bevetett Zöldségmezők csak 2-t.



"Vetés" akciót végrehajthatunk az Erdőirtás Akciómezőn, majd később a "Családiélet" Akció mezőn (a 3-as szinten). A következő szakasz a Családi életről fog szólni.

2. A családbővítés Akciómezői

Egy barlang berendezése akció

Az "Egy barlang berendezése" akció a "Házimunka" (Housework) Akciómezőn található.

Amikor az "Egy barlang berendezése" akciót használjuk, válasszuk ki az egyik rendelkezésre álló Berendezéslapkát a készletablákról.

Fizessük ki a lapka neve alatt balra látható építési költséget (ami többnyire Fa és/vagy Kő), majd helyezzük azt az egyik **üres Barlangmezőre**, amely a Hegységünkön található.

Minden Berendezéslapának van egy tulajdonsága, mely a lapka alján látható. (A Melléklet A3-as oldalán az összes Berendezéslapka tulajdonságait részletezzük.)

A Lakótermek különleges Berendezéslapkák. Ezek további Törpéknek adnak otthont.

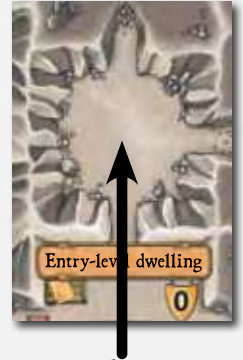
A Lakótermek nevének háttere narancssárgával van jelölve.



Részletek az „Egy barlang berendezése” akcióról

- Egy Felfedező út eredményeképpen berendezhetünk egy üres Barlangot (lásd a „Részletes példa a Fegyverkovácsolásra és egy Felfedező útra” című részt a 22. oldalon).
- Az „Egy Barlang berendezése” akciót nem hajthatjuk végre, ha nincs egy üres Barlangunk. (Rubinokkal szerezhetünk Barlangot, lásd a 17. oldalt.)
- Alagútra, Bányára vagy üres Hegységmezőre nem helyezhetünk Berendezéslapkát. (Arra az üres Barlangra azonban igen, amely előre rá lett nyomtatva az Otthontáblára.)
- Ha egy Berendezéslapkát elhelyeztünk, nem távolíthatjuk el, nem mozgathatjuk át vagy építhetjük felül.
- A hagyományos Lakótermet (lásd a 14. oldalon lévő illusztrációt) kivéve minden Berendezéslapkából csak egyetlen példány létezik. A hagyományos Lakótermek számát korlátlanak tekintjük (szükség esetén improvizáljunk).

A következő akció kifejezetten a Lakótermek építéséhez kapcsolódik.

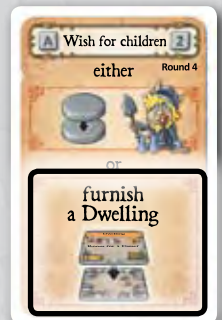


Ez a Barlang a kezdetektől berendezésre vár.

Az Egy Lakóterem berendezése akció

Az „Egy Lakóterem berendezése” akció a 4. kör Akciómező kártyájának mindkét oldalán megtalálható („Gyermekek utáni vágy” és „Sürgős gyermekek utáni vágy”).

Amikor az „Egy Lakóterem berendezése” akciót használjuk, vegyünk el egy Lakóterem lapkát, fizessük ki az építési költségeit, és helyezzük egy üres Barlangra. Összesen 6 különböző típusú Lakóterem létezik. Minden Lakóterem egy vagy két Törpének biztosít férőhelyet.



Részletek az „Egy Lakóterem berendezése” akcióról

- Egy Felfedező útnak köszönhetően berendezhetsz egy Lakótermet (lásd a Melléklet A2-es oldalát).
- A különleges Lakótermekkel kapcsolatos részletekért lásd a Melléklet A3-as oldalát.



Az 'Egy Lakóterem berendezése' akció a 'Családbővítés' akcióra készít fel, melyet a alábbiakban részletezünk.

A Családbővítés akció

A „Családbővítés” akció a „Családi élet”, a „Gyermekek utáni vágy” és a „Sürgős gyermekek utáni vágy” Akciómező kártyákon található, valamint (4 vagy több játékos esetén) a „Bővítés” (Growth) Akciómezőn.

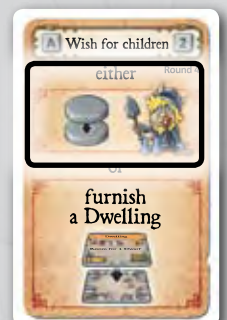
A „Családbővítés” akciót kizárólag akkor használhatjuk, ha a Lakótermeinkben több hely van, mint ahány Törpével rendelkezünk. (Az újszülöttnak szüksége lesz egy helyre a barlangunkban.)

Amikor „Családbővítés” akciót hajtunk végre, tegyünk egy Törpekorongot saját készletünkől az akciót végrehajtó Törpe tetejére.



Az új Törpe ebben a körben nem tud akciót végrehajtani. (Az újszülöttnak először fel kell nőnie.) Az adott kör Hazatérés fázisában az új Törpét a többi Törpéhez hasonlóan el kell szállásolnunk.

Nézd ezt a kedves, terhes Törpenőt!



Ennek a játékosnak a barlangjában 4 Törpe fér el, abban viszont egyelőre csak 3 Törpe él.

A "Családbővítés" akció részletei

- A "Családbővítés" akciót végrehajtó játékosok a következő körökben eggyel több (*felnőtt*) Törpét használhatnak. (*Viszont több Törpét is kell etetniük, lásd az "Aratási időt" a 9. oldalon.*)
- Egy Törpecsalád **legfeljebb 5 Törpéből állhat**. Ha már mind az 5 Törpénk játékban van, nem használhatjuk többet a "Családbővítés" akciót (*kivéve, ha megépítjük a "Kiegészítő Lakótermet", lásd a Melléklet A3-as oldalát*).
- Egy Akciómező csak egy "Családbővítés" akciót biztosít, de akár többet is elfoglalhatsz, hogy gyorsabban bővítsd a családodat.



A "Kiegészítő Lakóterem" helyet biztosít egy hatodik Törpének.

A "Családbővítés" akció 4-7 játékos esetén a "Bővítés" Akciómezőn is rendelkezésre áll.

A 'Bővítés' Akciómező azon Akciómezők egyike, amely több különböző árut is biztosít. Az ehhez hasonló Akciómezőkről a következő részben fogunk beszélni.



3. Az áruk és bányák Akciómezői

Ellátmány (Supplies) és Bővítés Akciómezők

Az Ellátmány és a Bővítés Akciómezők a játék elejétől rendelkezésre állnak.

1 Fát, 1 Kővet, 1 Ércet, 1 Élelmet és 2 Aranyat hoznak. 4-7 játékos esetén a "Bővítés" Akciómezőn "Családbővítés" akciót is végrehajthatunk (*lásd az előző szakaszt*).

Ércbánya építés (Ore mine construction) Akciómező

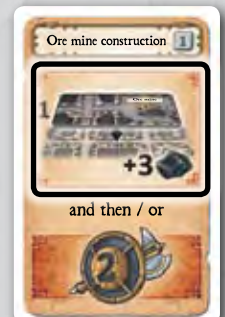
Az "Ércbánya építés" Akciómező a játék 1-es szintjétől lesz elérhető.

Ha a Hegységünkön van két vízszintes vagy függőleges, szomszédosan elhelyezkedő, **hagyományos Alagútmező**, használhatjuk az "Ércbánya építés" Akciómezőt, hogy erre a két mezőre egy "Ércbánya/Mélyalagút" ikerlapkát helyezünk. Ha így teszünk, vegyünk magunkhoz **3 Ércet** a közös készletből.

Ezután vagy ehelyett ezen az Akciómezőn elmehetünk egy 2-es szintű Felfedező útra is (*lásd a 21. oldalt*).



Két hagyományos Alagutat letakarunk egy Ércbánya lapkával.



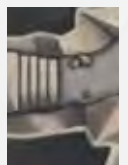
Részletek az "Ércbánya építés" akcióról

- A Mélyalagút lapkákat sokkal sötétebb háttérszínnel jelöltük (*a hagyományos Alagútlapkákhoz képest*), és egy lépcsősor látható rajtuk.
- Az "Ércbánya/Mélyalagút" ikerlapkákat csak a hagyományos Alagútlapkák tetejére helyezhetjük. Mélyalagút lapkák tetejére **nem helyezhetjük** őket.
- Ha az ikerlapkát az Otthontáblára helyezed, csak 3 Ércet kapsz.
- Egy Ércbánya 3 Aranypontra ér.
- Minden Bánya 1 Szamárnak biztosít férőhelyet (*az állattartás részleteiért lásd a 20. oldalt*).

Tipp az "Ércbánya építés" akcióhoz

- 1 Rubint bármikor becserélhetsz egy egyes "Alagút" lapkára (*lásd a 17. oldalt*). Ezáltal elhelyezhetsz egy egyes Alagutat egy barlangodban meglévő, hagyományos Alagút mellett, majd használhatod az "Ércbánya építés" akciót, hogy lefedd őket egy "Ércbánya/Mélyalagút" ikerlapkával. (*Két szomszédos, egyes Alagutat is lefedhetsz velük.*)

Rubinokat a Rubinbányákból gyűjthetünk, melyeket ezután részletezünk.

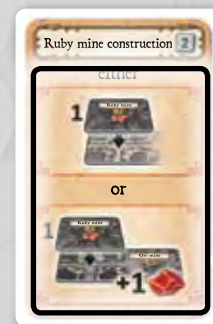


A Mélyalagútba vezető lépcsősor.

Rubinbánya építés (Ruby mine construction) Akciómező

A “Rubinbánya építés” Akciómező a játék 2-es szintjétől lesz elérhető (az 5. vagy 6. körben).

Ha van a Hegységünkön legalább egy üres Alagútmező, az egyik ilyen mező tetejére helyezhetünk egy Rubinbányát. Akkor (és csakis akkor), ha egy Mélyalagút tetejére helyezzük a Rubinbányát, azonnal kapunk 1 Rubint a közös készletből. (A Mélyalagutak és Ércbányák ugyanazon a lapkán vannak. Ezért ábrázol az Akciómező egy “Ércbánya/Mélyalagút” ikerlapkát.)



Részletek a “Rubinbánya építés” akcióról

- A Rubinbánya 4 Aranypontot ér.
- Minden (Érc- és) Rubinbánya 1 Szamárnak biztosít férőhelyet (az állattartás részleteiért lásd a 20. oldalt).



Egy hagyományos Alagútmezőt letakartunk egy Rubinbánya lapkájával. Ezért **nem** kapunk Rubint.

A bányászat Akciómezői: Ércbányászat, Ércszállítás, Rubinbányászat és Rubinszállítás

Az “Ércbányászat” Akciómező a játék elejétől rendelkezésre áll. A “Rubinbányászat”, az “Ércszállítás” és a “Rubinszállítás” Akciómezők a 2-es, 3-as, illetve 4-es szintektől lesznek elérhetőek.

Amikor ezeknek az Akciómezőknek az egyikét használjuk, vegyük el az összes az adott mezőről az összes Érc- és Rubinjelzőt.

Amikor egy “Ércbányászat” vagy “Ércszállítás” akciót hajtunk végre, vegyünk magunkhoz plusz 2 Ércjelzőt minden birtokukban lévő Ércbányáért.



Ha a “Rubinbányászat” akció végrehajtásakor van legalább 1 Rubinbányánk, vegyünk magunkhoz plusz 1 Rubint. (Mindig csak 1 plusz Rubint fogunk kapni.)

2 JÁTÉKOS

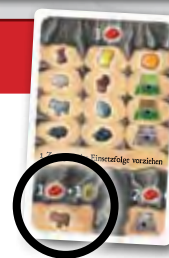
Kizárólag 2 fő esetén: Az első két körben erre az Akciómezőre nem teszünk Rubinokat.)

Ha a “Rubinszállítás” akció végrehajtásakor van legalább 2 Rubinbányánk, vegyünk magunkhoz plusz 1 Rubint. (Mindig csak 1 plusz Rubint fogunk kapni.)

Rubinek

A Rubinokat sokféleképpen felhasználhatjuk. (Rövid összefoglalásért lásd az Áttekintő kártyát.)

- A Rubinok tulajdonképpen **jokerek**. Bármikor átválthatod őket 1:1 arányban állatokra, építő anyagokra, Gabonára, Zöldségekre és Aranyra. A Marha egy kivételes eset: Ahhoz, hogy kaphass 1 Marhát, a Rubinjelzőn kívül 1 Élelmet is be kell adnod (lásd az Áttekintő kártya bal alsó részét).



- 1 Rubin beadásával vásárolhatunk 1 egyes “Mező” vagy “Rét” lapkát. Azt azonnal egy olyan üres Erdőmezőre kell helyeznünk, amely szomszédos egy már meglévő Mezővel, Réttel vagy Legelővel. (A 13. oldalon már beszéltünk a Mezőkről és Rétekről. Ha nincs az Erdőnkben Mezőnk, Rétünk vagy Legelőnk, helyezzük az egyes lapkát a barlangbejáratunkhoz. A Rétek és Legelők további részleteiért lásd a 20. oldalt.)



- Dönthetsz úgy is, hogy 1 Rubin elköltésével vásárolsz egy egyes “Alagút” lapkát vagy 2 Rubin beadásával egy egyes “Barlang” lapkát (lásd az Áttekintő kártya jobb alsó részét). (A 14. és 16-17. oldalakon már részleteztük az Alagutakat és a Barlangokat.)

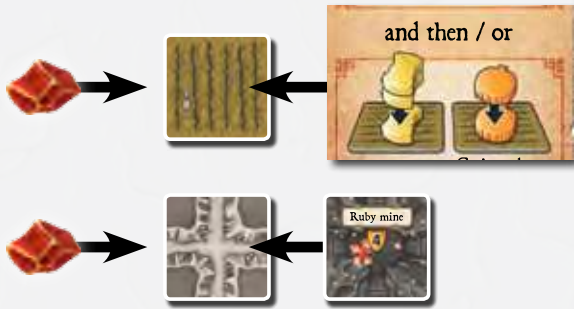


- Arra is költhetünk Rubinokat, hogy soron kívül játsszunk ki egy fegyveres Törpét. Ha beadunk 1 Rubint, egy Törpénk esetében eltekinthetünk a “kijátszás sorrendjétől”. (A Törpék kijátszásának sorrendjéről lásd a 8. oldalt.)



Tippek a Rubinok felhasználásához

- Törpéid sorrendjének megváltoztatása a Felfedező utaknál lesz fontos (lásd a 21. oldalt).



- Amikor egy "Vetés" akciót hajtasz végre (lásd a 14. oldalt), elkölthetsz 1 Rubint, hogy szerezz egy "Mező" lapkát, mielőtt terményeket vetsz el. (Arra is költhetsz Rubinokat, hogy először terményeket szerezz.)
- Amikor egy "Rubinbánya építés" akciót hajtasz végre, elkölthetsz 1 Rubint, hogy szerezz egy "Alagút" lapkát, mielőtt a tetejére helyeznéd a Rubinbányát (lásd a 17. oldalt).

Érckereskedelem Akciómező

Az "Érckereskedelem" (Ore Trading) Akciómező a 4-es szinttől áll rendelkezésre.

Amikor ezt az Akciómezőt használjuk, 2 Ércet 2 Aranyra és 1 Élelemre cserélhetünk a közös készletből. Ezt legfeljebb háromszor tehetjük meg (pl. beadhatunk 6 Ércet 6 Aranyért és 3 Élelemért).



Heti piac Akciómező

A "Heti piac" (Weekly market) Akciómező csak 5-7 játékos esetén lesz elérhető. A játék elejétől rendelkezésre áll.

4 Aranyat kapunk a közös készletből. Ezt követően Aranyainkat tetszés szerint különböző árukra költhetjük. Az árak a kártyán láthatóak: bármilyen építőanyag, Birka vagy Szamár 1 Aranyba kerül, egy Vaddisznó vagy egy Kutya pedig 2 Aranyba; a Marha ára 3 Arany; a Gabona 1 Arany, a Zöldség pedig 2.



Részletek a "Heti piac" akcióról

- Akciónként **minden jelzőtípusból csak egyet** vásárolhatunk.
- Nem csak az itt kapott 4 Aranyat költhetjük el. Annyi Aranyérmét költhetünk el, amennyivel rendelkezünk, és amennyit szeretnénk.
- 4 Aranynál kevesebbet is költhetünk. (Akár úgy is dönthetünk, hogy nem költünk egy Aranyat sem.)
- Vásárolhatunk állatokat és akár rögtön fel is dolgozhatjuk őket Élelemmé.
- Ha nem tudjuk a szükséges összeget pontosan kifizetni, fel is válthatjuk a birtokunkban lévő érméket.

4. Az állatok Akciómezői

Birkatenyésztés és Szamártenyésztés Akciómezők

A "Birkatenyésztés" (Sheep farming) és "Szamártenyésztés" (Donkey farming) Akciómezők az 1-es, illetve 2-es szinten lesznek elérhetőek.

Ezek az Akciómezők Birkát, illetve Szamarat adnak. Mielőtt magunkhoz vennénk az állatokat, Réteket alakíthatunk Legelőkké és/vagy megépíthetünk pontosan 1 Istállót, hogy több állatnak biztosítsunk helyet. A pontos részleteket az alábbiakban olvashatjátok.

A Birkákat és Szamarakat az Otthontáblánkon kell elhelyeznünk. (Nem tehetjük őket saját készletünkbe, viszont feldolgozhatjuk őket Élelemmé. Az állattartás pontos szabályai ennek a szakasznak a végén, a 20. oldalon találhatóak.)



'Vaddisznótenyésztés' Akciómező nem létezik. Vaddisznókat csak úgy szerezhethetünk, ha az Otthontáblánkon lévő két területet felülépítjük. 'Marhatenyésztés' Akciómező sincs a játékban. Marhákat a Vaddisznókhoz hasonlóan Felfedező utakon szerezhethetünk (lásd a 21. oldalt), vagy Rubinok beadásával (lásd a 17. oldalt).

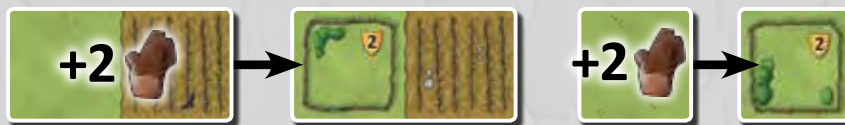


A Kerítések építése akció

A Réteket a “Birkatenyésztés”, a “Szamártenyésztés” és a “Kerítések építése” akciók segítségével körbekeríthetjük, hogy Legelőket csinálhassunk belőlük.

Amikor használjuk az egyik ilyen Akciómezőt, **pontosan** egy Rétet alakíthatunk át egy **Kis legelővé** és/vagy **pontosan** két szomszédos Rétet egy **Nagy legelővé**. (A bekerített Réteket “Legelőknek” hívjuk.) A Legelőkön állatokat tarthatunk (lásd a 20. oldalt).

Egy egyes Rétmező bekerítéséhez **2 Fát** kell befizetnünk. Ebből a mezőből egy Kis legelő lesz. Ennek jelzésére fordítsuk a Rétlapkát a másik oldalára.



Amikor kerítést építünk, fordítsuk a Rétlapkát a másik oldalára.



Ha az Otthontáblánkon van két szomszédos Rétmező, **4 Fa** befizetésével ezt a ket-tőt egy Nagy legelővé alakíthatjuk. Ennek jelzésére helyezzünk egy “Nagy legelő” ikerlapkát ezeknek a mezőknek a tetejére. (A Nagy legelők az Ércbánya lapkák hátoldalára vannak nyomtatva.)

Egy Nagy legelőt két vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos Rétmezőre helyezhetünk.

Részletek a “Kerítések építése” akcióról

- A Mezőket vagy Erdőmezőket, illetve a Hegységünkön lévő mezőket nem keríthetjük be.
- Csak a Rétekből lehetnek Legelők. Egy Erdőmezőt nem alakíthatunk közvetlenül Legelővé.
- A Legelők tartósak. Ha egyszer kialakítottuk őket, nem lehet őket mással kombinálni vagy felszámolni.
- Egy Felfedező út segítségével olcsóbban is építhetünk kerítéseket (lásd a melléklet A2-es oldalát).
- Akciónként 1 Kis és/vagy 1 Nagy legelőt alakíthatunk ki.

Tipp a “Kerítések építése” akcióhoz

- Egy “Kerítések építése” akció előtt elkölthetünk 1 Rubint egy egyes “Rét” lapka megvásárlására, majd ezt a lapkát a “Kerítések építése” akciónkkal átalakíthatjuk egy Kis legelővé.



Az Istállók építése akció

Istállókat a “Birkatenyésztés” és a “Szamártenyésztés” Akciómezőkön építhetünk.

Egy Istálló építéséhez 1 Követ kell befizetnünk. Az Istállót elhelyezhetjük bármelyik Erdő-, Rét- vagy Legelőmezőn. Az Istállók állandóak. Ha megépítettük őket, nem mozgathatjuk vagy távolíthatjuk el őket. Akciónként csak 1 Istállót építhetünk. Az Istállók a Legelőkhöz hasonlóan több állatnak biztosítanak férőhelyet.



Részletek az “Istállók építése” akcióról

- Mezőkre vagy a hegységeden lévő mezőkre **nem** építhetsz Istállót.
- Amikor egy Erdőmezőre építesz Istállót, annak a mezőnek **nem kell** szomszédosnak lennie egyik Otthontábládon lévő, egyéb tájlapkával sem.
- A Hegységmezőket kivéve az Otthontábládon lévő mezők mindegyikén legfeljebb 1 Istálló lehet. (Mivel a Nagy legelők az Otthontáblád 2 mezőjét takarják le, azokon akár 2 Istálló is lehet).
- Mindenkinek legfeljebb 3 Istállója lehet (a saját színében). Nem építhetünk 3-nál több Istállót.
- Az Istállókkal ellátott Erdőmezők később Istállókkal ellátott Rétekké válhatnak, ha a “Rét” lapkáját az Istálló alá helyezzük. Erre a mezőre azonban nem helyezhetünk Mezőlapkát.
- Az Istállóval ellátott Rétmezőket bekeríthetjük, hogy Kis legelő legyen belőlük, vagy egy Nagy legelő, ha szomszédosak egy másik Rétmezővel.
- Ha Istállót építünk egy vízforrásra vagy az Erdőnkben lévő Vaddisznók területére, azért **nem** kapjuk meg az érték járó jutalmat (lásd a 13. oldalt). Ezekre a területekre lapkát kell helyezzünk, hogy megkaphassuk azokat.
- Egy Felderítő út eredményeképpen akár ingyen is megépíthetünk egy Istállót (lásd a melléklet A1-es oldalát).

Az állattartás szabályai

Az Otthontabládon lévő állatokat **akkor és annyszor** rendezet át, amikor akarsz, feltéve, hogy betartod a következő szabályokat.

A Legelőkön Haszonállatokat tarthatunk. **Minden Legelőmező** legfeljebb **2 azonos típusú Haszonállatnak** biztosít férőhelyet. (A Kis legelőkön például 2 Haszonállat fér el, a Nagy legelőkön pedig 4.)

Egy Legelőre helyezett Istálló **megduplázza** annak teljes kapacitását. (Az Istállóval ellátott Kis legelőkön akár 4 Haszonállat is elfér, az 1 Istállóval ellátott Nagy legelők akár 8, a 2 Istállós Nagy legelők pedig akár 16 Haszonállatnak is helyet adhatnak.)

A Rétezőkre helyezett Istállók **1 bármilyen Haszonállatnak** adnak férőhelyet. Azokban az Erdőmezőkön lévő Istállókban, amelyeket nem tartunk le egy lapkával, pontosan **1 Vaddisznónak** jut hely.



A Kutyák folyamatosan vándorolnak. Őket az Otthontablád bármelyik mezőjén tarthatod.

Minden Érc- vagy Rubinbánya 1 **Szamárnak** biztosít férőhelyet.

A "Reggeliző" (Breakfast Room) Berendezéslapján legfeljebb 3 Marha fér el.

Barlangunk kezdőszintű termében **2 azonos típusú Haszonállat** fér el.

Az (Istállókkal ellátott vagy Istállók nélküli), Rétekre és Legelőkre vonatkozó rendes szabályok helyett a következő szabályokat használhatjuk, ha Kutyákat helyezünk rájuk: Azokon a Réteken vagy Legelőkön, amelyeken vannak Kutyák, a Kutyák számánál eggyel több Birkát tarthatunk. (Például 1/2/3/... Kutyára 2/3/4/... Birkára tud vigyázni.) Ha egy Istállóval ellátott mezőn Kutyákat használunk a Birkák felügyeletére, nem használhatjuk az Istállót.

A 'Barlangi Földművesek' sokkal több lehetőséget biztosít az állattartásra, mint az elődje, az 'Agricola'. A Kutyák körbejárhatnak, vagy Birkákat őrizhetnek. Egy Erdőben lévő Istállóban tarthatunk Vaddisznót, a Bányákban pedig Szamarakat. (A Reggeliző kivételével egyedül a Marhák azok, akikre a két játékban ugyanazok a szabályok vonatkoznak.) Ennek eredményeképpen többször is átrendezhetitek állataitokat, hogy minél optimalisabban használhassátok ki a férőhelyeket.

Részletek az állattartásról

- Ha egy Istállóval ellátott Rétezt kerítünk be, dupla kapacitású Legelőt kapunk.
- A Kutyák csak Birkákat tudnak őrizni; Szamarakat, Vaddisznókat és Marhákat nem. A Kutyákat nem használhatjuk arra, hogy Birkát is tartsunk olyan legelőkön, ahol más típusú Haszonállatok vannak.
- A Kutyák nem őrizhetik a Birkákat Mezőkön vagy Erdőkben.

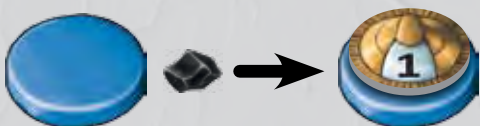


5. A fegyverek Akciómezői

A Fegyverkovácsolás és a Felderítés akciók

A "Kovácsolás" (Blacksmithing) Akciómező a "Fegyverkovácsolás" (Forge a weapon) és a "3-as szintű felderítés" (Level 3 expedition) akciókkal az 1-es szinttől lesz elérhető. A "Kaland" (Adventure) Akciómező a "Fegyverkovácsolás" és a két "1-es szintű felderítés" (Level 1 expedition) akciókkal a 4-es szinttől áll rendelkezésre.

Gyűjtsünk Ércet saját készletünkbe, hogy aztán az egyik Törpénk azok felhasználásával Fegyvert készíthessen a "Fegyverkovácsolás" akció végrehajtásakor. Csak a fegyvertelen törpék tudnak Fegyvert kovácsolni. A "Fegyverkovácsolás" akció végrehajtásakor adjuk be a kívánt számú Ércjelzőt, **ami nem lehet 8-nál több**, és vegyünk el egy olyan Fegyvererősségű jelzőt, melynek értéke megegyezik a beadott Ércjelzők számával. A Fegyvererősség jelzőt helyezzük arra a Törpére, aki az akciót végrehajtotta.



Ez a Törpe rögtön ki is próbálja új Fegyverét egy Felfedező úton.

Akár 1 Ércel is készíthetünk Fegyvert.



A Felfedező utak

Minden Felfedező úton szerezhethünk valamilyen zsákmányt, ahogy az a **“Felfedező úton szerzett zsákmány”** Áttekintő kártyán is látható. Több olyan Akciómező is van, amelyen Felfedező útra indulhatunk egy fegyveres Törpével. A Felfedező utaknak négy különböző szintje van (1-4). A Felfedező út szintje határozza meg, hogy hány **különböző** zsákmányt választhatunk az Áttekintő kártyáról. (A megszerzett zsákmányokat egyesével válasszuk ki, tetszőleges sorrendben.)

Az Áttekintő kártyán minden zsákmány mezőjének van egy **Minimum erőssége**. Amikor zsákmányt választunk a listáról, csak olyanokat választhatunk, amelyek **Minimum erőssége kisebb vagy egyenlő** a Felfedező útra indult Törpe Fegyverének erősségével.



Egyik Törpénk, aki 1-es Fegyvererősséggel rendelkezik, egy “3-as szintű Felfedező útra” megy. Ennek eredményeképpen a következő zsákmányokat kaphatja meg: “Minden fegyver +1”, “1 Kutya” és “1 Fa”. Nem volt elég erős, hogy jobb zsákmányokat szerezzen (egyelőre).



A **“Felfedező úton szerzett zsákmány”** Áttekintő kártya számos különböző árut és bónusz akciót sorol fel. Minden mező egy zsákmányolható dolgot ábrázol. Ezeket a dolgokat minden Felfedező út során csak egyszer választhatjuk ki.

Minden Felfedező út végén a felfedezésre indult Törpe Fegyvererőssége 1-gyel nőni fog az útja során szerzett tapasztalatok miatt (függetlenül a Felfedező út szintjétől). Csak az újonnan kovácsolt fegyverek ereje van legfeljebb 8-as Fegyvererősségre korlátozva. Ezt az erősséget a Felfedező utak során 8 fölé is növelhetjük.



A “Minden fegyver +1” zsákmánynak és a Felderítő út befejezésének köszönhetően Törpénk Fegyvererőssége 2-vel növekedett, és így 3-as lett.

Emlékeztető: A Törpék kijátszásának sorrendje

Ahogy azt a 8. oldalon is említettük, Törpéinket Fegyvererősségük sorrendjében kell elhelyeznünk. Először a fegyvertelen törpéket kell elhelyeznünk, majd a fegyvereseket, Fegyvererősségük szerint növekvő sorrendben.

Egy Rubin befizetésével egy adott Törpénél figyelmen kívül hagyhatjuk ezt a sorrendet (lásd a “Rubinok” részt a 17. oldalon).



Csak utánad

Két Törpe maradt a barlangodban. Szeretnél Felderítő útra indulni. Sajnos legközelebb a 3-as Fegyvererősséggel rendelkező Törpét kell elhelyezned. Természetesen sokkal hatékonyabb lenne, ha helyette a 14-es Fegyvererősséggel rendelkező Törpét használnád.

Ha például beadsz egy Rubint, a 14-es Fegyvererősséggel rendelkező Törpédet a gyengébb Törpéd előtt helyezheted el.

Részletek a Fegyvererősségről

- Minden Törpe csak egy Fegyvert viselhet.
- Egy felfegyverzett Törpével nem hajthatunk végre “Fegyverkovácsolás” akciót, és különösen nem költhetünk Ércet jelenlegi Fegyvere felfejlesztésére, vagy arra, hogy Fegyverét egy újjal helyettesítsük.
- A Fegyverek a Törpékhez vannak “kötve”. **Nem** kovácsolhatunk egy Törpével egy Fegyvert, majd adhatjuk azt át egy másik Törpének. Egy felfegyverzett Törpe nem válhat meg aktívan a Fegyverétől. (A Törpék imádatlalt visel-tetnek Fegyverük iránt. Sosem adnák ki azt a kezükből.)
- A fegyvertelen Törpék **nem** indulhatnak Felfedező útra.
- A Fegyvereket nem használhatjuk más játékosok megtámadására.
- A legmagasabb lehetséges Fegyvererősség 14. Ennél magasabbra nem emelhetjük az erősséget.
- Abban az extrém esetben, ha négy fegyvertelen és egy 14-es Fegyvererősséggel rendelkező Törpénk van, egy Rubin beadásával azt a fegyveres Törpét bármelyik másik Törpénk előtt kijátszhatjuk.





Nagyon fontos a megfelelő zsákmányok kiválasztása. Azt tanácsoljuk, hogy a többi játékos folytassa a játékot, amíg te zsákmányt választasz. A Felfedező út után Törpéd Fegyvererőssége növekedni fog: ezért a többi játékos a Felfedező úton résztvevő Törpéd mellé helyezheti a következő legmagasabb értékű Fegyvererősség jelzőt, jelezve ezzel, hogy még nem vagy kész. Amint végeztél, Törpéd jelenlegi Fegyvererősség jelzőjét kicserélheted az újra. (Kivétel: ha a 'Minden fegyver +1' zsákmányt választod.) A következő példa ezt a helyzetet ábrázolja:



Részletes példa egy Fegyverkovácsolásra és egy Felfedező útra

Saját készletedben 10 Érc van és egy fegyvertelen Törpe. Ezt a Törpét a "Kovácsolás" Akciómezőre helyezed és befizetsz 7 Ércet, hogy egy 7-es erősségű Fegyvert kovácsolj. A Törpéd ezt követően azonnal Felfedező útra indulhat, hogy letesztelje Fegyverét. A most következő, 3-as szintű Felfedező út jelzésére Törpéd mellé egy 8-as "Fegyvererősség jelzőt" helyezhetsz. Ezután zsákmányként választasz "1 Kutyt", "2 Aranyat" és az "Egy barlang berendezését". Ezek Minimum erősségének értéke 1, 6, illetve 7, így egyik sem magasabb a Törpéd Fegyvererősségénél. Ennek a Felfedező útnak a végén "7-es Fegyvererősség jelződet" átcserelelheted a "8-as Fegyvererősség jelzőre".



Ne becsljük alá a Felfedező utak jelentőségét. A játék úgy került megtervezésre, hogy meg lehet nyerni barátságos stratégiával, de akár nehéz fegyverekkel is. Egyet viszont biztosan állíthatunk: Ha 4 vagy több játékosnál csak egy játékos hajt a fegyverekre, nagy valószínűséggel ő fog nyerni. Ha viszont csak egy játékos van, aki teljesen figyelmen kívül hagyja a fegyvereket, abban az esetben ő lesz a legesélyesebb a győzelemre.

6. Kezdőjátékos Akciómező

A Kezdőjátékos jelzőt a kör végén nem adjuk tovább. Ahhoz, hogy valaki Kezdőjátékos lehessen, használnia kell a "Kezdőjátékos" akciót. (Ha senki sem használja, a Kezdőjátékos jelző marad, ahol van.) Ezen az Akciómezőn nem csak Kezdőjátékosként válunk, hanem megkapjuk az összes, azon összegyűlt Élelem-jelzőt, illetve azokon felül plusz 2 Ércet (1-3 játékos esetén) vagy 1 Rubint (4-7 játékos esetén).



A Kezdőjátékos jelzőn és néhány Élelmen felül a játékosok számától függően 2 Ércet vagy 1 Rubint is kapunk.

7. Másolás Akciómező

A "Másolás" (Imitation) Akciómező legalább 3 játékos esetén kerül játékba. A Másolás díja az Akciómezőtől függően 0, 1, 2 vagy 4 lehet.

Amikor a "Másolás" akciót használjuk, befizetjük a szükséges Élelmet a közös készletbe, majd kiválasztunk egy Akciómezőt, melyet jelenleg elfoglal egy ellenfél Törpéje. Ezt az Akciómezőt úgy használhatod, mintha odahelyezted volna a Törpédet. Az egyetlen Akciómező, amit nem másolhatsz le, az a "Kezdőjátékos".



A Másolás költsége ("a tanonc költsége")

Részletek a "Másolás" akcióról

- Törpénket ne helyezzük a lemásolt Akciómezőre. Saját Törpénk a "Másoláson" marad.
- Amikor egy gyűjtőhelyet másolunk le, nem kapjuk meg az ott összegyűlt árukat, mivel azt már ellenfelünk magához vette.
- Olyan Akciómezőt **nem** másolhatunk le, amelyen az egyik saját Törpénk áll.
- 5-7 játékos esetén több "Másolás" Akciómező is van (lásd a Melléklet A7-es oldalát), melyeket használhatunk azonos vagy különböző Akciómezők másolására is.

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék 12 kör után ér véget. A pontok összesítéséhez használjuk a pontozótömböt. Több különböző kategóriában is szerezhethünk Aranypontokat. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb Aranypontot gyűjtötte. *(Döntetlen esetén több győztes lesz.)*

- **1 Aranypont Minden Haszonállat és Kutya után:** A játék végén minden állat 1 Aranypontot ér, még a Kutyák is. *(A Kutyák nem számítanak Haszonállatnak.)*
- **-2 Aranypont minden hiányzó típusú Haszonállat után:** A játék végén kell, hogy legyen legalább 1 Birkánk, 1 Szamarunk, 1 Vaddisznónk és 1 Marhánk. Minden olyan típusért, amely nem található meg az Otthontáblánkon, -2 Aranypontot kapunk. *(Kutyáknak nem kell lennie.)*
- **½ Aranypont minden Gabonáért (felfelé kerekítve):** Számoljuk meg saját Gabonajelzőinket – mind a készletünkben, mind a Mezőinken maradtakat. Ezt a számot osszuk el 2-vel és kerekítsük fel. Ennyi Aranypontot kapsz Gabonáidért.
- **1 Aranypont minden Zöldségért:** Számoljuk meg saját Zöldségjelzőinket – mind a készletünkben, mind a Mezőinken maradtakat. Ennyi Aranypontot kapsz Zöldségeidért.
- **1 Aranypont minden Rubinért:** A játék végén minden Rubin 1 Aranypontot ér.
- **1 Aranypont minden Törpéért:** A játék végén minden Törpe 1 Aranypontot ér.
- **-1 Aranypont minden fel nem használt mezőért:** Számold meg azokat az Otthontábládon lévő mezőket, amelyeken nincs sem lapka, sem Istálló. Minden ilyen mezőért 1 Aranypontot veszítesz. Barlangrendszered két előre nyomtatott barlangja használnak számít. *(A berendezés nélküli Barlangok is használnak számítanak.)*
- **A Berendezéslapkákért, Legelőkért és Bányákért járó Aranypontok:** Adjuk össze minden lapkánk Aranypont értékét. A Kis legelők 2 Aranypontot érnek, a Nagy legelők pedig 4-et *(függetlenül attól, hogy ezeken a lapkákon milyen állatok vannak)*. Az Ércbányák 3 Aranypontot érnek, a Rubinbányák pedig 4-et *(függetlenül attól, hogy van-e rajtuk Szamár vagy nincs)*. A Berendezéslapkák értéke a lapkák jobb felső sarkában látható, közvetlenül a nevük alatt.
- **A Szobákért, Raktárakért és Kamrákért járó Bónuszpontok:** A legtöbb Szoba, Raktár és Kamra Berendezéslapka *(melyek nevét sárgával jelöltük)* bizonyos feltételektől függően hozhatnak Bónuszpontokat. A pontozótömbön több sor is van a Bónuszpontok számára. A Bónuszpontok felvezetésére Berendezéslapkáinként egy sort használjuk. *(A Berendezéslapkák részletei a Melléklet A3-as oldalán találhatóak.)*

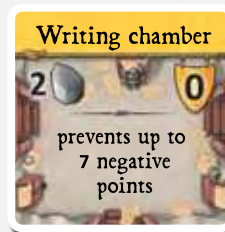
Name			
per Farm animal and Dog	1		
per missing type of Farm animal	-2		
per Grain (rounded up)	½		
per Vegetable	1		
per Ruby	1		
per Dwarf	1		
per unused space	-1		
Furnishing tiles, Pastures, Mines			
for Parlors, Storages and Chambers			
Gold coins and Begging markers			
Total			

Részletek a Bónuszpontokról

- A Szövőszobáért (Weaving parlor), Fejőházért (Milking parlor), Takarmánykamráért (Fodder chamber), Éléskamráért (Food chamber) és a Kincstárért (Treasure chamber) járó pontok "Bónuszpontok" *(még ha más kategóriába is sorolhatnánk őket)*. Az Írószoba (Writing chamber) segítségével elkerült mínuszpontokat a megfelelő kategóriákhoz kell írunk.
- Az Írószobához hasonlóan a Vadász szoba (Hunting parlor), a Söröző (Beer parlor), a Kovácsműhely (Blacksmithing parlor) és a Pótalkatrészraktár (Spare part storage) nem hoz "Bónuszpontokat" a pontozótömbön. Ezek a lapkák lehetőséget biztosítanak arra, hogy a pontozást megelőzően Aranyra cseréld áruadat. *(Ha ezt elfelejtet, de közvetlenül a pontozás előtt eszedbe jut, még megteheted.)*



Ha van Szövőszobád, Birkáidért kétszer kapsz pontokat: az "1 Aranypont minden Haszonállatért" és a "Szobákért járó Bónuszpontok" kategóriákban.



Ha van Írószobánk, a "- 2 Aranypont minden hiányzó típusú Haszonállat után", a "-1 Aranypont minden fel nem használt mezőért" és a "Koldulás jelzők" kategóriáiért járó mínuszpontok fognak csökkenni.

- **Aranyérmék és Koldulás jelzők:** Adjuk össze az Aranyérméken látható értékeket és vonjunk le belőlünk minden Koldulás jelző után 3 Aranypontot.

AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

Az egyszemélyes játékot a 2-7 játékos szabályokkal játsszuk az alábbi módosításokkal:

A Munkafázisban a Törpéket egymás után helyezük le. Nincs ellenfél, akire várnunk kellene. Az egyszemélyes játék célja a lehető legtöbb pont összegyűjtése. (Próbáld elérni a "mágikus" 100 pontot.) A játékot 2 Élelemmel kezdjük.

Használjuk a 2 fős játékhoz szükséges játéktáblákat, és az alábbi illusztráció alapján Áttekintő kártyákkal takarjuk le néhány Akciómezőt.



A játéktábla üres mezőire az alábbi táblázat alapján helyezük el az Akciómező kártyákat képpel lefelé:

1 Kovácsolás	4 Gyermekek utáni vágy	7 Ércszállítás	10 Érckereskedelem
2 Birkatenyésztés	5 Szamártenyésztés	8 Családi élet (Gyermekek utáni vágy → Sürgős gyermekek utáni vágy)	11 Kaland
3 Ércbánya építés	6 Rubinbánya építés	9 -	12 Rubinszállítás

A "Gyermekek utáni vágy" Akciómező kártyáját egy Törpekártyával takarjuk le. A 4. kör elején távolítsuk el a Törpekártyát a játékból. Ellenőrizzük, hogy az Akciómező kártyáján a "Gyermekek utáni vágy" legyen látható.

Az egyszemélyes játékban **nincsenek Aratás események**. Az 5. körtől kezdve **minden kör végén** aratásra kerül sor.

Összehasonlítás a 2 személyes játékkal

Ahogy a kétfős játékban, itt is el kell távolítanunk a játékból a "Felderítés" Akciómező kártyát, és a 9. kört átugorjuk. Ennek jelölésére a 9. Körmezőt letakarhatjuk egy Törpekártyával. A kétfős játékkal ellentétben a Rubinok az 1. körtől kezdve gyűlnek a "Rubinbányászat" (Ruby mining) Akciómezőn.

A gyűjtőhelyek újratöltése

Mielőtt a gyűjtőhelyeket újratöltenénk, ellenőrizzük, hogy van-e olyan mező, amelyen több mint 6 áru van. Az olyan mezőkről, ahol ez a helyzet, távolítsuk el az összes árut, és tegyük őket vissza a közös készletbe. Minden elköltött Rubinnal megakadályozhatod, hogy egy ilyen mezőn ez történjen. Azokon a gyűjtőhelyeken, amelyekért Rubinnal fizettél, az áruk még egy körig biztonságban lesznek. (Így egy gyűjtőhelyen 6-nál több áru is lehet.)

A fentiektől eltekintve egyéb módosítás nincs a szabályokban.

Kulcsszó tárgyjegyzék

A család élelmezése 9, 11
A Törpék sorrendje 8, 17, 21
Akciómező kártya 3, 7, 24
Álagút/Mélyalagút 16
Állattartás 4, 5, 20
Állattenyésztés 10
Arany/Aranypontok 11, 23
Aratás (esemény) 2, 9, 10, 24
Aratásjelzők 2, 7, 8, 10
Bányák 5, 12, 16, 17, 23

Barlángok 4, 11, 13, 14, 17
Birkák 11, 18, 20
Családbővítés 11, 15, 16
Egyes lapkák 5, 17
Élelem 2, 9, 11
Építőanyagok 8, 11
Érc 5, 12, 16, 18
Fegyver (erősség) 5, 12, 20-22
Fegyverkovácsolás 5, 20, 22
Felfedező út 21-22
Földművelés 5, 14, 18
Gabona/Zöltség 11, 14, 23

Gyermekek utáni vágy 3, 8, 9, 11, 15, 16
Gyűjtőhely 7, 8, 24
Haszonállatok 10, 12, 20, 23, 24
Ikerlapkák 11-13
Istállók 2, 5, 10, 19, 20
Kerítések 4, 19
Kétfős játék 2, 3, 6, 8, 17
(és a játék után)
Kezdőjátékos 2, 8, 12, 22
Kezdőszintű lakóterem 2, 4, 10, 15, 20
Koldulás jelzők 10, 23
Kutyák 10-12, 20

Lakóterem 2, 9, 14
Marha 11, 17, 20
Mácsolás 12, 22
Minuszpontok 6, 12, 23
Pontozás 6, 23
Rubinok 4, 5, 11, 12, 17-19, 22-24
Szamarak 11, 18, 20
Szülőállatok 10
Tájlappkák 3
Vaddisznók 10, 13, 20
Vízforrás 12, 13