KOAL & MORPHY
UWE ROSENBERG

Caverna
Demônios Frenéticos

Criaturas aterrorizantes estão rondando pelas florestas de Caverna, saqueando seus campos e pastos e ameaçando suas famílias. Está na hora de se armar para enfrentar esses orcs traiçoeiros e trazer de volta paz e harmonia às suas terras, sem se esquecer da competição com as outras famílias de anões pelos pouquíssimos recursos disponíveis...

Ideia do Jogo

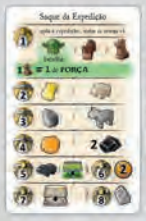
Nesta segunda expansão de Caverna, cada jogador enfrentará quatro orcs invasores, seja enviando seus anões armados para a batalha, subornando os orcs para que eles te deixem em paz, ou ambos. De qualquer jeito, você deve se livrar dos orcs o mais rápido possível, antes que eles possam invadir sua caverna, roubar suas riquezas e manter seus familiares como reféns. Além disso, quanto mais rápido você derrotar os orcs, melhor será a sua recompensa. Por outro lado, nem todos os orcs são essencialmente maus — se você realmente conhecê-los, eles podem ser bem amigáveis...

Compatibilidade
Esta é uma expansão independente: é necessário o jogo base para jogá-la, mas ela não é compatível com a primeira expansão, Os Povos Esquecidos, e não deve ser combinada com ela. As particularidades dos diferentes povos da primeira expansão podem deixar alguns jogadores em grande desvantagem ao jogar com a segunda expansão.

Componentes

60 cartas de jogo

27 cartas de movimento
(9 de cada distância 1, 2 e 3)



7 novas cartas de resumo de "Saque da Expedição"

8 cartas de espaço de ação

7 cartas de alinhamento de "Força dos Orcs"

7 novas cartas de resumo de "Hora da Colheita/Rubis"

4 cartas de conquista
(para a campanha solo, veja a página 14)

2 peças de moldura para o tabuleiro de recompensas *(superior e inferior)*

7 faixas longas do tabuleiro de recompensas

7 faixas curtas do tabuleiro de recompensas

1 base para o tabuleiro de suprimentos

9 extensões para o tabuleiro de suprimentos

28 marcadores de orc
(marcados com A-D, nas sete cores de jogador)

109 marcadores adicionais de força da arma
(22 de "1/2"; 14 de cada entre "3/4", "5/6", "7/8", "9/10", e "11/12"; 7 de "13/14"; 4 de "15/16", 3 de "17/18", 2 de "19/20", e 1 de "21/22")

1 marcador adicional de orc

6 marcadores de suborno

8 novos marcadores de colheita
(dos quais 4 mostram um símbolo de orc)

25 novas peças de mobília

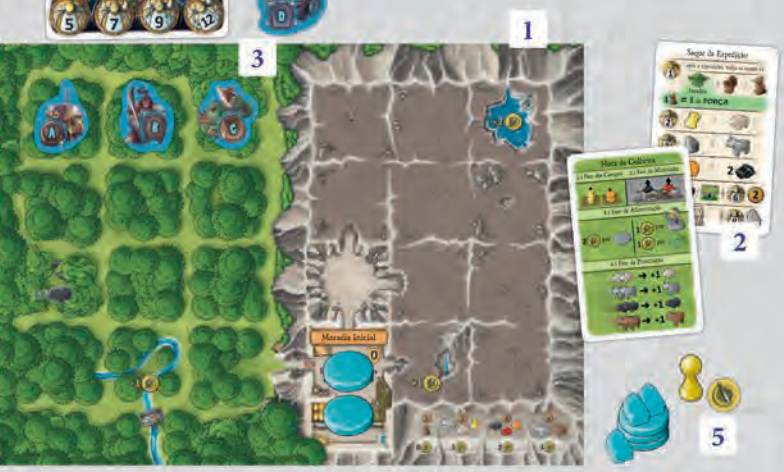
30 peças de armadilha

4 tabuleiros de evento orc

PREPARAÇÃO

Área de Jogo

1. Prepare os tabuleiros de jogo com os espaços de ação seguindo as regras do jogo base.
   a. Cubra o espaço de ação "Trabalho Doméstico" com a carta de espaço de ação "Trabalho Doméstico" desta expansão.
   b. Cubra o espaço de ação "Mineração de Minério" com o lado apropriado da carta de espaço de ação "Mineração de Minério" desta expansão. *(Um lado é para 1-3 jogadores; o outro é para 4-7 jogadores.)*
   c. Vire a carta de espaço de ação "Arsenal" desta expansão para o lado apropriado e coloque-a no tabuleiro de jogo:
      - Com 1-3 jogadores, cubra o espaço de ação "Coleta de Madeira". Devolva as cartas de espaço de ação "Derrubar Árvores" e "Imitação" para a caixa do jogo — elas não serão necessárias.
      - Com 4-7 jogadores, use cartas de espaço de ação "Arsenal" e "Derrubar Árvores" desta expansão para cobrir os espaços "Imitação", "Derrubar Árvores" e "Exploração Florestal" no tabuleiro de jogo, e coloque a carta de espaço de ação "Imitação" perto do tabuleiro de jogo.
   d. Usando as novas cartas de espaço de ação "Construção de Mina de Minério", "Construção de Mina de Rubi" e "Desejo de ter Filhos" desta expansão no lugar das cartas com o mesmo nome do jogo base, prepare a pilha de cartas de espaço de ação seguindo as regras do jogo base. *(Em uma partida com 1-2 jogadores, lembre-se de remover da pilha a carta de espaço de ação "Exploração".)*
2. Não use os marcadores de colheita do jogo base. Em vez disso, coloque no tabuleiro de jogo os marcadores de colheita desta expansão da seguinte forma:
   a. Coloque um marcador de colheita com o símbolo de orc nos espaços de rodada 3 e 6, virados para cima.
   b. Com 1-2 jogadores, devolva um marcador de colheita sem o símbolo de orc para a caixa do jogo.
   c. Misture os marcadores de colheita restantes e distribua-os, virados para baixo, nos espaços 7-12, pulando o espaço 9 em partidas com 1-2 jogadores.
3. Não use a carta de "Eventos de Colheita" do jogo base. Em vez disso, faça o seguinte:
   a. Coloque os 4 tabuleiros de evento orc em sequência perto dos tabuleiros de jogo.
   b. Misture os 6 marcadores de suborno e coloque um, virado para cima, no espaço apropriado de cada tabuleiro de evento orc. *(Devolva os dois marcadores de suborno restantes para a caixa do jogo — eles não serão necessários nessa partida.)*
4. Não use os tabuleiros de suprimentos do jogo base. Em vez disso, faça o seguinte:
   a. Coloque a nova base para o tabuleiro de suprimentos perto dos tabuleiros de jogo.



b. Selecione aleatoriamente uma extensão de tabuleiro de suprimentos **por jogador** e coloque as extensões selecionadas perto da base, formando um grande tabuleiro de suprimentos. *(Devolva as extensões restantes para a caixa do jogo — elas não serão necessárias nessa partida.)*

c. Coloque as peças de mobília e de armadilha exibidas nos espaços apropriados do tabuleiro de suprimentos. Coloque todas as moradias e, para cada outra peça que tenha mais de uma cópia, coloque uma dessas peças **por jogador**.

5. Prepare o tabuleiro de recompensas da seguinte forma:

a. Coloque a moldura inferior perto dos tabuleiros de jogo.

b. Misture as faixas longas do tabuleiro de recompensas e anexe uma seleção aleatória delas, com base no número de jogadores, na peça de moldura inferior e entre si, conforme indicado na peça de moldura inferior:

# de jogadores	1-2	3	4	5	6-7
# de faixas	1	2	3	4	5

c. Repita esse passo com as faixas curtas do tabuleiro de recompensas, anexando uma delas à direita de cada faixa longa. *(Os números no verso das faixas não precisam coincidir!)*

d. Em seguida, anexe a moldura superior para completar o tabuleiro de recompensas. Devolva as faixas de recompensas restantes de qualquer tamanho para a caixa do jogo — elas não serão necessárias nessa partida.

e. Coloque as peças amarelas de mobília nas faixas curtas, conforme indicado nelas.

6. Separe as cartas de movimento de acordo com os números nos versos e coloque-as perto dos jogadores.

7. Coloque todos os bens, peças de terreno, marcadores de força da arma e quaisquer outros componentes comuns por perto.

Áreas Pessoais de Jogo

1. Prepare suas áreas pessoais de jogo seguindo as regras do jogo base.

2. Não use as cartas de resumo do jogo base. Em vez disso, pegue as novas cartas de resumo de "Saque da Expedição" e de "Hora de Colheita/Rubis" desta expansão.

3. Pegue os quatro marcadores de orc na sua cor. No lado da floresta em seu tabuleiro de lar, coloque o "Orc A" no espaço superior esquerdo, o "Orc B" no espaço superior central e o "Orc C" no espaço superior direito. Deixe o marcador "Orc D" por perto; ele será utilizado mais tarde.

4. Pegue uma carta de alinhamento de "Força dos Orcs". Decidam coletivamente qual lado da carta será utilizado nessa partida. Em seguida, coloque marcadores de força da arma nos espaços da carta, conforme mostrado neles. *(Um lado mostra orcs com 5, 7, 9 e 12 de força; o outro lado mostra orcs mais desafiadores, com 7, 9, 11 e 14 de força.)*

> Dica: Se quiser, você pode dificultar o jogo para os jogadores mais experientes, deixando que somente eles usem os valores de força dos orcs mais desafiadores.

5. Escolha o jogador inicial da maneira que preferir e distribua os alimentos iniciais para cada jogador seguindo as regras do jogo base.

VISÃO GERAL

No começo da partida, há três orcs ocupando os três espaços de floresta na linha superior dos seus tabuleiros de lar. Esses orcs se movimentarão durante cada um dos quatro eventos orc, removendo seus animais e suas plantações. Eventualmente, os orcs podem entrar na sua caverna, roubando os rubis e minérios das suas minas e mantendo seus anões como reféns. Após a conclusão do segundo evento orc, um quarto orc entrará em jogo—o mais poderoso de todos.

Felizmente, para você, há três maneiras de lidar com os orcs:

- Durante uma expedição, você pode mandar um anão armado, acompanhado por qualquer número de cachorros, para lutar contra um orc.
- Você pode colocar armadilhas em sua floresta e nos seus prados para que os orcs caiam nelas.
- Durante cada evento orc, você pode suborná-los com recursos; se você oferecer o suficiente, eles irão embora.

Quando um orc sair do seu tabuleiro de lar, você receberá um bônus do tabuleiro de recompensas. Lutar contra os orcs, no entanto, não é a única maneira de neutralizar essa ameaça. Se conseguir capturar um orc em uma armadilha de contenção e providenciar um cômodo para que ele tenha onde morar, você pode convencê-lo a se tornar seu aliado e trabalhar com você nas rodadas restantes.

Além dos orcs, esta expansão muda o funcionamento das minas. Ao colocar uma mina na sua caverna, os recursos que você normalmente receberia com a mina *(minério ou rubi)* agora são colocados dentro da mina, ou seja, sobre a peça. O espaço de ação "Mineração de Minério" modificado permite que você coloque recursos adicionais em suas minas. Para recuperar os recursos, você deve ter burros nas minas durante a nova fase da mineração da colheita.

FLUXO DA PARTIDA

CAVERNA: DEMÔNIOS FRENÉTICOS pode ser jogado com 1-7 jogadores. A menos que seja afirmado o contrário, jogue a partida seguindo as regras do jogo base. As regras a seguir se aplicam a toda as contagens de jogadores (incluindo solo). O jogador solo deve observar as regras adicionais da campanha nas páginas 14-15.

Mudanças nos Espaços de Ação

Arsenal
O espaço de ação "Arsenal" substitui os espaços de ação "Coleta de Madeira" e "Exploração Florestal", acumulando 1 madeira por rodada em partidas com 1-3 jogadores e 1 alimento por rodada em partidas com 4-7 jogadores. Além disso, ele permite que um anão desarmado use esse espaço de ação para "forjar uma arma" de madeira *(por ex: esculpir uma clava)*, gastando até 4 madeiras para receber uma arma de força igual à quantidade de madeira gasta. Ao contrário dos espaços de ação que te deixam forjar uma arma de minério, o Arsenal **não** vem com uma expedição imediata.

Observação: Em partidas com 1-3 jogadores, você pode usar a madeira recém-obtida nesse espaço de ação para "Forjar uma Arma" com a ação de baixo.

Construção de Mina de Minério
Depois de colocar a mina de minério em sua caverna, pegue 3 minérios da reserva geral e coloque-os na peça *(não na sua reserva)*. Você pode mover o minério para a sua reserva durante a **fase da mineração** da colheita se houver um burro nessa mina *(detalhes na página 13)*; você não pode gastar o minério enquanto ele estiver na mina.

Construção de Mina de Rubi

Depois de colocar a mina de rubi em um **túnel profundo**, pegue 1 rubi da reserva geral e coloque-o na peça *(não na sua reserva)*. Você pode pegar o rubi durante a **fase da mineração** da colheita se houver um burro nessa mina *(detalhes na página 13)*; você não pode gastar o rubi enquanto ele estiver na mina.

Observação: Não coloque um rubi na mina se você colocá-la em um túnel comum.

Mineração de Minério

Pegue os minérios que se acumularam nesse espaço e coloque-os **em sua reserva**. Além disso, você pode reabastecer suas minas como explicado a seguir.

Reabastecer Minas

Coloque 2 minérios da reserva geral em cada uma de até 2 minas de minério e 1 rubi da reserva geral em cada uma de até 2 minas de rubi. As minas não precisam estar vazias para receber recursos adicionais; simplesmente adicione os novos aos recursos presentes. Não há limite para o número de recursos em uma mina.

Trabalho Doméstico

Pegue um cachorro da reserva geral e coloque-o no seu tabuleiro de lar. Além disso, você pode mobiliar uma caverna ou colocar uma armadilha.

Mobiliar uma Caverna

Ao mobiliar uma caverna, você tem acesso a todas as peças disponíveis na linha superior e na intermediária do tabuleiro de suprimentos. Após você derrotar *(e/ou se aliar com)* todos orcs em seu tabuleiro de lar, você também pode acessar todas as peças amarelas de mobília no tabuleiro de recompensas.

Colocar uma Armadilha

Pague o custo de uma armadilha disponível na linha inferior do tabuleiro de suprimentos e coloque essa armadilha, com o lado **ativo** *(frente)* para cima, em um **espaço de floresta ou prado vazio** no seu tabuleiro de lar. Ao contrário das peças duplas, a armadilha **não precisa** estar adjacente à entrada da caverna ou a outra peça. Você pode, no entanto, colocar futuras peças adjacentes à armadilha. Se você cobrir um símbolo de alimento ou javali com uma armadilha, você recebe imediatamente o respectivo bônus.

Desejo de ter Filhos

Escolha entre mobiliar uma caverna, colocar uma armadilha ou realizar a ação "Crescimento Familiar". Você pode adquirir qualquer peça de mobília disponível para você, não apenas uma moradia como ocorria no jogo base. *(Mais detalhes sobre as peças de mobília disponíveis e como colocar uma armadilha estão nas caixas acima.)*

Desejo Urgente de ter Filhos

Escolha entre mobiliar uma caverna, colocar uma armadilha ou pegar 3 ouros. Depois, se você escolheu mobiliar uma caverna ou colocar uma armadilha, você também pode realizar a ação "Crescimento Familiar". Ao mobiliar uma caverna, você pode adquirir qualquer peça de mobília disponível para você, não apenas uma moradia como ocorria no jogo base. *(Mais detalhes sobre as peças de mobília disponíveis e como colocar uma armadilha estão nas caixas acima.)*

Novo Saque da Expedição

Como indicado nas novas cartas de resumo "Saque da Expedição" desta expansão, há três novas opções que você pode escolher durante uma expedição:

Lutar contra um Orc

Importante! Se escolhido, este item de saque da expedição deve ser o **último** a ser escolhido.

Se você puder derrotar um orc, você pode mandar o anão que está realizando a expedição para lutar contra um. O anão pode levar **qualquer número de cachorros** com ele, mesmo um que acabou de adquirir na mesma expedição. Cada cachorro adiciona **+1** à força de luta do anão.

Para **derrotar** um orc, a soma da força do anão e dos cachorros que estão com ele deve ser igual ou maior que a força do orc. Caso contrário, você deve escolher um orc diferente para lutar ou um item de saque da expedição diferente.

Quando um orc for derrotado, **reduza** a força da arma do anão lutador pela força do orc. Por cada cachorro que você gastar, reduza a força da arma em um a menos. Se a força da arma for menor do que a força do orc, você **deve** gastar cachorros para cobrir a diferença. Se você tiver cachorros suficientes, você pode gastar uma quantidade igual à força do orc para manter a arma do seu anão intacta. Você não pode gastar mais cachorros do que a força do orc.

Observações:

- Mesmo se o anão e seus cachorros forem fortes o suficiente para derrotar dois ou mais orcs de uma vez, você não pode lutar contra mais de um orc por expedição.
- Se o seu anão ficar sem arma após a luta, ele **não** receberá o aumento gratuito da força da arma após a expedição. *(Não há aumento de 0 para 1.)*
- Se você gastar cachorros que estavam guardando ovelhas, você deve acomodar imediatamente essas ovelhas ou trocá-las por alimento.
- Mesmo que haja um marcador de força para o Orc D na sua carta de alinhamento desde o início da partida, você não pode lutar contra o Orc D antes do início da rodada 7. *(O Orc D entrará no seu tabuleiro de lar ao final da rodada 6.)*

Por fim, você recebe uma recompensa por derrotar um orc. Pegue a recompensa após aumentar a arma do seu anão *(se ele ainda tiver uma). (Veja "Tabuleiro de Recompensas" na página 8 para mais detalhes.)*

Exemplo: *Você envia um anão com uma arma de força 4 e 3 cachorros, ou seja, uma força total de 4+3=7, contra o Orc A cuja força ainda é 5. Agora você tem três opções:*

- *Gastar 1 cachorro e perder a arma. Consequentemente, seu anão estará desarmado e não receberá o aumento de +1 de força da arma após a expedição.*

- *Gastar 2 cachorros e reduzir a arma em 3, resultando em uma arma de força 1, que será aumentada imediatamente para 2, graças ao aumento automático da força da arma.*

- *Gastar todos os 3 cachorros e reduzir a arma em 2, resultando em uma arma de força 3 após o aumento automático da força da arma.*

Colocar uma Armadilha

Veja a caixa "Colocar uma Armadilha" na página 5.

Reabastecer Minas

Veja a caixa "Reabastecer Minas" na página 5.

Armadilhas

Armadilhas são outra maneira de lidar com orcs e são colocadas no lado da floresta. Elas **não** são consideradas peças de mobília e só podem ser colocadas com a ação "Colocar uma Armadilha". Para esse propósito, os espaços de ação "Trabalho Doméstico", "Desejo de ter Filhos" e "Desejo Urgente de ter Filhos" permitem que você mobílie uma caverna ou coloque uma armadilha, entre outras coisas. Além disso, há um novo item de saque da expedição em 5 para colocar armadilhas. *(Veja a caixa "Colocar uma Armadilha" na página 5 para mais detalhes sobre como colocar uma armadilha.)*

Há três tipos de armadilhas:

Armadilhas fatais são armadilhas que derrotam um orc instantaneamente. Essas armadilhas têm uma força máxima e só serão disparadas se um orc de força igual ou menor entrar nelas. Quando isso acontecer, você receberá uma recompensa, como de costume. *(Veja "Tabuleiro de Recompensas" na página 8 para mais detalhes.)*

Armadilhas debilitantes são armadilhas que reduzem a força de um orc. Essas armadilhas facilitam a luta contra os orcs. Algumas armadilhas debilitantes são capazes até de derrotar um orc, caso ele já esteja suficientemente fraco. *(Veja "Tabuleiro de Recompensas" na página 8 para mais detalhes sobre o que acontece quando um orc é derrotado.)*

Armadilhas de contenção são armadilhas que interrompem imediatamente o movimento de um orc e o seguram no lugar até a próxima fase de movimento. Com essas armadilhas e uma moradia apropriada, é possível se aliar a um orc para que ele comece a trabalhar com você, não contra você. *(Veja "Orcs Amigáveis" na página 9 para mais detalhes.)* Cada armadilha de contenção pode interromper e segurar no máximo um orc. Cada orc adicional no mesmo espaço não é considerado preso pela armadilha *(e não será, a menos que ele entre ativamente na armadilha depois que o orc anteriormente preso se liberte).*

Armadilhas colocadas em seu tabuleiro de lar continuam lá até o fim da partida. Você não pode construir sobre elas, nem mesmo depois que elas ficarem inativas. O espaço que uma armadilha ocupa é considerado usado mesmo se ela não for disparada. As armadilhas só são disparadas se um orc elegível entrar nelas. Se um orc for forte demais para disparar a armadilha, ela continuará ativa para que o próximo orc elegível entre nela.

Exceto pela "Armadilha Permanente" *(veja abaixo)*, todas as armadilhas são de uso único. Quando uma armadilha ficar **inativa**, vire-a para o outro lado; armadilhas inativas valem **2 pontos de ouro** durante a pontuação, como impresso no verso da peça. Armadilhas fatais e debilitantes se tornam inativas quando disparam, ou seja, quando um orc elegível entra nela; a armadilha de contenção, por outro lado, só fica inativa quando você se alia ao orc que estava aprisionado nela *(quando você acomoda o orc em um cômodo na sua caverna)*. Se o orc se soltar durante o próximo movimento dele, a armadilha de contenção continuará ativa para que o próximo orc entre nela *(o que pode ser o mesmo orc, se ele entrar na armadilha novamente)*.

Exemplo: *O Alçapão pode derrotar instantaneamente um orc se a força dele for no máximo 8. O orc no exemplo é forte demais, então a armadilha continua ativa.*

Observações:

- Somente as armadilhas inativas valem pontos durante a pontuação; as armadilhas que não foram disparadas até o fim da partida não valem nada. Como o espaço ocupado por uma armadilha é considerado usado, você não perde um ponto por esse espaço, independentemente de a armadilha disparar ou não.

- A Armadilha Permanente fica sempre ativa, reduzindo a força de cada orc que entrar nela em três. Consequentemente, você não receberá nenhum ponto pela Armadilha Permanente durante a pontuação, pois ela nunca ficará inativa.

Tabuleiro de Recompensas

Quando um orc for derrotado, devolva o marcador de força do orc na carta de alinhamento para a reserva geral. Além disso, remova o marcador de orc do seu tabuleiro de lar e **decida entre** colocá-lo no tabuleiro de recompensas para receber um bônus, **ou** receber uma quantia de ouro igual ao valor impresso no verso do marcador de orc *(1 ou 2 ouros).*

Se você escolher a recompensa, coloque o orc derrotado em um espaço desocupado de recompensa no lado esquerdo do tabuleiro de recompensas, em uma coluna elegível, conforme indicado pela peça de moldura superior:

- O Orc A só pode ser colocado na primeira coluna.
- O Orc B pode ser colocado nas duas colunas da esquerda.
- O Orc C pode ser colocado nas três colunas da esquerda.
- O Orc D pode ser colocado em qualquer uma das quatro colunas.

Não importa em qual espaço dentro de uma coluna você coloca o orc — você pode escolher livremente entre os espaços desocupados. Perceba que não há espaços suficientes para todos os orcs. Se não houver mais nenhum espaço elegível, você deve receber ouro pelo orc derrotado.

Exemplo: *Você acabou de derrotar o Orc B, e agora é hora de receber sua recompensa. Você decide colocar o marcador do orc no "Mercador" na terceira linha da segunda coluna, recebendo 1 cereal e 1 legume da reserva geral. Se todos os espaços na primeira e na segunda coluna do tabuleiro de recompensas estivessem ocupados, você receberia apenas 1 ouro pelo orc derrotado, como impresso no verso do marcador de orc.*

Peças Amarelas de Mobília

O lado direito do tabuleiro de recompensas apresenta duas colunas de peças amarelas de mobília, fornecendo pontos bônus durante a pontuação. Você **não pode** adquirir essas peças, **a menos que** se livre de **todos os quatro orcs hostis** no seu tabuleiro de lar—seja derrotando eles *(em batalha ou com suborno, veja a página 11)* ou se aliando a eles *(veja a próxima seção, "Orcs Amigáveis").*

Assim que você remover o último marcador de força da arma da sua carta de alinhamento, você ganha acesso a todas as peças amarelas de mobília que restam no tabuleiro de recompensas. Para adquirir uma, você deve fazer uma ação "Mobiliar uma Caverna" normalmente.

Observação: Não importa se você colocou algum orc no tabuleiro de recompensas ou não. Como você deve se livrar de todos os quatro orcs hostis, você não consegue ter acesso às peças amarelas de mobília antes da rodada 7, porque você não pode se livrar do Orc D antes que ele entre em jogo *(ao final da rodada 6).*

Exemplo: *Nas rodadas anteriores, você derrotou os Orcs A e B e se aliou ao Orc C por meio de uma armadilha de contenção. Chegou a hora de derrotar o Orc D para que você finalmente possa colocar suas mãos nas peças amarelas de mobília.*

Você paga um rubi para realizar a expedição de nível 4 antes de qualquer outro jogador. Primeiro, você paga 1 madeira para construir um pasto onde seu cachorro está guardando sua ovelha. Então você pega outro cachorro e uma vaca, que você transforma imediatamente em 3 alimentos. Por fim, você luta contra o Orc D gastando seus dois cachorros e sua arma.

Como você perdeu dois cachorros, você deve acomodar imediatamente suas ovelhas ou transformá-las em alimento: você decide manter duas ovelhas no pasto recém-construído, colocando o novo cachorro e a ovelha restante no prado que agora está desocupado.

Como recompensa, você escolhe usar um espaço de ação desocupado, selecionando o Trabalho Doméstico para construir imediatamente uma peça amarela de mobília.

Orcs Amigáveis

Outra forma de se livrar dos orcs hostis é capturá-los em uma **armadilha de contenção** *(veja "Armadilhas" na página 7)* e mobiliar um **cômodo** para eles na sua caverna, como a "Moradia Orc", que está disponível em todas as partidas com esta expansão. Moradias orc adicionais com uma habilidade especial para os orcs morando nelas podem estar disponíveis na linha superior das extensões do tabuleiro de suprimentos.

Um orc preso por uma armadilha irá **imediatamente** para uma moradia orc disponível, tornando-se um **orc amigável**. Se não houver nenhuma moradia orc disponível quando um orc for capturado, você tem até o próximo evento orc para construir uma. *(Os orcs se libertarão das armadilhas de contenção na próxima vez que se moverem).* Se você construir uma moradia orc antes de capturar um orc, o próximo orc que você capturar em uma armadilha irá imediatamente para essa moradia.

Assim que você tiver um orc amigável, você pode alocá-lo como um trabalhador adicional, inclusive na mesma rodada em que ele se aliou a você. Se ele se mudar para a sua caverna durante um evento orc, você poderá alocar o orc a partir da próxima rodada. De qualquer forma, quando um orc se torna amigável, remova o marcador de força da arma dele da sua carta de alinhamento.

Exemplo: *Você conseguiu capturar um orc com uma Armadilha de Rede. Chegou a hora de construir um cômodo para que ele possa se juntar a você. Assim que você colocar a Moradia Orc, o orc capturado irá para lá e estará pronto para trabalhar imediatamente. Ou seja, você já pode alocá-lo nessa rodada!*

Observação: Você não recebe um bônus do tabuleiro de recompensas quando um orc se torna amigável, e também não recebe nenhum ouro por esse orc. Os orcs amigáveis, no entanto, valem 1 ponto de ouro durante a pontuação, assim como os anões.

Alocando Orcs Amigáveis

Os orcs amigáveis ficam em último na ordem de jogo: primeiro você aloca seus anões desarmados, depois você aloca seus anões armados em ordem crescente de força e, por fim, seus orcs amigáveis podem ser alocados na ordem que você desejar. Como sempre, você pode **gastar um rubi** para ignorar esta regra e alocar um orc amigável mais cedo.

Anna

Bridget

Christie

Exemplo: *Em uma partida com 3 jogadores, Anna (a jogadora inicial), Bridget e Christie possuem os anões e orcs exibidos ao lado. A rodada transcorre da seguinte forma:*

1° turno: Anna (anão #1), Bridget (1 rubi → anão #3), Christie (anão #1),

2° turno: Anna (anão #2), Bridget (anão #1), Christie (anão #2),

3° turno: Anna (orc), Bridget (anão #2), Christie (orc),

4° turno: Bridget (orc)

Os orcs amigáveis ainda têm muito o que aprender sobre os costumes dos anões, e é por isso que eles só são capazes de coletar bens **acumulados** em um espaço de ação. Exceto pelo orc morando na "Moradia de Orc Trabalhador", os orcs amigáveis não podem realizar nenhuma das outras ações fornecidas por um espaço de ação.

Exemplo: *Você aloca um orc amigável no Túnel de Mineração para coletar as quatro pedras acumuladas no espaço. Infelizmente, você não pode colocar a peça dupla, a menos que esse orc more na "Moradia de Orc Trabalhador".*

Observação: Veja as páginas 16-17 para mais detalhes sobre os orcs com habilidades especiais.

Alimentando Orcs Amigáveis

Os orcs amigáveis precisam de **1 alimento** cada durante as fases de alimentação, independentemente de eles terem habilidades especiais ou não.

Observação: Se você conseguir se aliar a um orc antes do fim da rodada 4, você deve alimentá-lo com 1 alimento durante a fase da alimentação especial ao final da rodada 4.

Eventos Orc

Há 8 marcadores de colheita no tabuleiro de jogo, dos quais 4 são eventos orc. É nesse momento que os orcs em seu tabuleiro de lar se movem e causam o caos. O primeiro e o segundo eventos orc sempre acontecem ao final da rodada 3 e 6, respectivamente. O terceiro e o quarto eventos orc acontecem em algum momento entre as rodadas 7-12, quando os marcadores de colheita restantes com o símbolo de orc aparecerem.

Há quatro tabuleiros de evento orc perto do tabuleiro de jogo que detalham o que acontece durante cada evento e como a colheita subsequente é afetada. Eles também mostram quais recursos são necessários para você subornar ou empurrar os orcs. Esta informação está disponível desde o início da partida. Os tabuleiros de evento orc são ativados em ordem numérica pelos marcadores de colheita com símbolo de orc *(o primeiro marcador de colheita ativa o tabuleiro #1, o segundo ativa o tabuleiro #2 etc.).*

Durante cada evento orc, os orcs são ativados um depois do outro, em ordem alfabética. Para cada orc **hostil** restante em seu tabuleiro de lar, você deve seguir os seguintes três passos em ordem:

1. **Comprar uma Carta de Movimento**
2. **Subornar ou Empurrar o orc**
3. **Mover o orc**

Você deve completar todos os três passos para um orc antes de seguir para o próximo orc. Na maioria das vezes, os jogadores podem realizar esses passos **simultaneamente**. Se for necessário, realizem esses passos seguindo a ordem dos turnos, começando com o jogador que atualmente tem a peça de primeiro jogador. *(Isso pode ser necessário se vários jogadores puderem derrotar um orc com subornos ou armadilhas, veja abaixo.)*

1. Comprar uma Carta de Movimento

Embaralhe o baralho apropriado de cartas de movimento, conforme indicado pelo tabuleiro de evento orc atual, e deixe que cada jogador compre uma carta dele. Se o orc ativo não estiver mais na sua floresta, você não precisa comprar uma carta de movimento para ele. Coloque a carta comprada virada para cima à sua frente; ela mostra o padrão de movimento do orc ativo; o número do baralho indica quantos passos ele anda nesse padrão. Gire a carta para que a ilustração da montanha esteja **no lado direito** da carta.

Exemplo: *Durante o primeiro evento orc, o Orc A se move 3 espaços, então cada jogador compra uma carta de movimento do baralho "3" para ver qual é o padrão de movimento desse orc.*

Observação: Você deve embaralhar o respectivo baralho de cartas de movimento para cada orc individualmente. Em seguida, cada jogador compra sua própria carta—os orcs não se movimentam em sincronia.

Se o orc ativo já estiver **dentro da sua caverna** *(por uma invasão anterior, veja a seguir)*, pule este passo e siga imediatamente para o próximo.

Importante! Não mova o orc ainda; você pode subornar ou empurrar o orc antes que ele se mova.

2. Subornar ou Empurrar o Orc

Antes que o orc siga seu padrão de movimento, você pode suborná-lo ou empurrá-lo para outro espaço. Para subornar o orc, pague qualquer quantidade de bens do tipo exibido no **marcador de suborno** do tabuleiro de evento orc atual e reduza a força do orc ativo em uma quantidade igual, substituindo seu marcador de força da arma na carta de alinhamento adequadamente.

Se você reduzir sua força para 0, o orc é considerado derrotado e você recebe os benefícios usuais: um bônus do tabuleiro de recompensas ou ouro *(veja "Tabuleiro de Recompensas" na página 8 para mais detalhes)*. Se vários jogadores derrotarem um orc, eles pegam as recompensas seguindo a ordem dos turnos.

Exemplo: *O marcador de suborno atual mostra pedra. Você gasta 3 pedras para reduzir a força do Orc A de 5 para 2. O Orc A ainda se moverá, mas ao menos agora será mais fácil derrotá-lo mais tarde.*

Observação: Você pode subornar o orc ativo mesmo se ele já estiver dentro da sua caverna *(por causa de uma invasão anterior, veja a seguir)*.

Além disso, ou em vez disso, se o orc ativo ainda estiver **na sua floresta**, você pode pagar o **custo de empurrão** impresso no tabuleiro de evento orc atual para empurrar o orc **no máximo um espaço** em qualquer direção, inclusive na diagonal.

- Se você empurrar o orc para uma armadilha elegível, a armadilha dispara imediatamente com as consequências usuais *(veja "Armadilhas" na página 7 para mais detalhes)*. Se vários jogadores derrotarem um orc assim, eles pegam suas recompensas na ordem dos turnos.
- Se você empurrar o orc para um espaço com animais ou plantações, o orc os removerá *(veja também "Mover o Orc" abaixo)*.
- Se você empurrar o orc para um espaço com outro orc, nada acontece—os orcs podem ocupar o mesmo espaço no seu tabuleiro de lar.
- Se você empurrar o orc para a sua caverna *(através da entrada)*, o orc ocupará imediatamente um espaço em sua caverna de acordo com as regras de "Invasão" *(veja a próxima página)*.

Exemplo: *Mas é claro que você comprou a única carta de movimento no baralho "3" que permite que o Orc A desvie da armadilha que você colocou bem na frente dele... por isso, você decide gastar 1 madeira, como indicado no tabuleiro de evento orc atual, para empurrar o Orc A para baixo, bem em cima da armadilha. (Isso derrotará o Orc A — veja "Flechas Envenenadas" no apêndice na página 18.)*

Observação: Ao contrário do suborno, você pode empurrar cada orc somente uma vez por evento orc. Você não pode empurrar os orcs que invadiram sua caverna e agora estão dentro dela.

Se alguma dessas ações *(subornar e/ou empurrar)* resultar no orc sendo removido do seu tabuleiro de lar ou empurrado para uma armadilha de contenção elegível, devolva a carta de movimento para o baralho e pule o próximo passo.

3. Mover o Orc

Por fim, se o orc ativo ainda estiver **na floresta** e não tiver sido capturado por uma armadilha de contenção, você deve mover esse orc de acordo com o padrão de movimento exibido na carta de movimento comprada. O movimento sempre começa na posição atual do orc. Você deve realizar cada passo do padrão **individualmente**, um após o outro, de acordo com as regras a seguir:

- O orc pode se mover para qualquer espaço na floresta, mesmo se ele estiver ocupado por outro orc. Os orcs não interagem entre si de nenhuma maneira.
- O orc não pode sair das fronteiras da floresta e só pode se mover para a sua caverna através da entrada. Se um passo da carta de movimento for ilegal nesse sentido, **em vez de disso**, mova o orc um espaço **para baixo** ou—se isso também não for possível—um espaço **para a direita**.
- Se o orc se mover para um campo plantado, remova imediatamente todas as plantações do campo e devolva-as para a reserva geral.
- Se o orc se mover para um pasto ou um espaço contendo animais, remova imediatamente todos os animais desse pasto ou espaço e devolva-os para a reserva geral. Você **não pode** mover seus animais durante um evento orc.
- Se um orc se mover para um pasto duplo, todos os animais nesse pasto serão perdidos.

- O orc não destrói nenhuma de suas estruturas: campos, prados, pastos e estábulos continuam em seu tabuleiro de lar, mesmo se o orc se mover para dentro dessas estruturas.
- Se o orc se mover para uma armadilha elegível, a armadilha dispara imediatamente, com as consequências usuais *(veja "Armadilhas" na página 7 para mais detalhes)*. Se o orc for derrotado ou preso pela armadilha, seu movimento é interrompido imediatamente, e quaisquer passos restantes são ignorados.
- Se o orc se mover para a sua caverna, ele ocupará imediatamente um espaço em sua caverna de acordo com as regras de "Invasão" *(veja abaixo)*.

Exemplo: *Um pouco mais tarde na partida, você tem que mover o Orc B de acordo com o padrão exibido: dois passos para a esquerda. Você realiza o primeiro passo, mas o segundo passo é impossível. Então, em vez disso, o orc se move um espaço para baixo, destruindo o cereal plantado no campo e deixando você com um campo vazio. O cachorro e as ovelhas no prado estão seguros, por enquanto.*

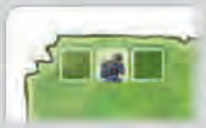
Depois de concluir o movimento do orc, devolva a carta de movimento para o baralho e siga para o próximo orc, se houver.

Se o orc ativo já estiver **dentro da sua caverna** *(por uma invasão anterior, veja abaixo)*, **reavalie** sua posição na caverna de acordo com as regras de "Invasão".

Orc D

Ao final do **segundo** evento orc, o Orc D aparecerá aleatoriamente na linha superior da floresta. Para determinar seu lugar exato, pegue todas as cartas de um dos baralhos de cartas de movimento *(1, 2 ou 3)* e embaralhe-as. Distribua uma carta para cada jogador, que determinará o espaço onde o orc aparecerá, como indicado pelo símbolo no canto superior esquerdo da carta:

Coloque o orc no espaço à esquerda da linha superior da floresta.



Coloque o orc no espaço do centro da linha superior da floresta.

Coloque o orc no espaço à direita da linha superior da floresta.

Depois de posicionado, devolva a carta de movimento para o baralho.

Invasão

Ao final do quarto evento orc, após o último movimento, **todos** os orcs restantes em sua floresta entrarão na sua caverna e ocuparão um espaço. Essa invasão é inevitável e acontecerá independentemente do último movimento dos orcs, mesmo se o orc tiver sido capturado por uma armadilha de contenção.

> **Observação:** Os orcs podem invadir mais cedo, durante o segundo ou o terceiro evento orc, caso eles se movam para a caverna naturalmente, através da entrada. *(Devido ao posicionamento inicial dos orcs, é impossível que eles invadam durante o primeiro evento orc.)*

Para cada orc invasor, em ordem alfabética, determine um espaço na sua caverna que não esteja ocupado por outro orc de acordo com as seguintes preferências:

1. A mina de rubi com mais rubis *(incluindo 0)*.
2. A mina de minério com mais minérios *(incluindo 0)*.
3. A peça de mobília com o maior valor de pontos impresso.
4. Qualquer caverna vazia.
5. Qualquer túnel vazio, preferencialmente um túnel profundo.

Em caso de empate, o orc ocupará preferencialmente um espaço que esteja acomodando um animal, um anão ou um orc amigável. Se o empate persistir, ou se não houver nenhum animal, anão nem orc amigável no espaço empatado, você pode decidir qual espaço será ocupado.

Quando um orc ocupa um espaço na sua caverna, você perde todos os benefícios desse espaço:

- Se houver recursos e/ou um burro em uma mina ocupada, devolva-os para a reserva geral.
- Se houver um anão ou um orc amigável em uma moradia ocupada, o orc hostil irá mantê-lo como refém, ou seja, você não poderá alocá-lo. *(Considere como se ele não existisse.)*
- Se houver vários anões em uma moradia ocupada, o orc manterá o mais fraco deles como refém, mas no máximo um anão.
- Se uma peça de mobília ocupada tiver um efeito, você não poderá mais usar esse efeito.
- Se uma caverna vazia ou túnel estiver ocupado, você não pode colocar uma peça lá.

Se houver mais orcs invasores do que espaços elegíveis na sua caverna, todos os orcs adicionais ocuparão a moradia inicial sem manter reféns adicionais. *(Em outras palavras, você sempre terá ao menos um anão disponível para alocar.)*

Exemplo: *Esse é o último evento orc. Você derrotou todos os orcs, exceto o Orc D. Primeiro, de acordo com a carta de movimento que você comprou, o orc desce um espaço, para um campo vazio. Sorte sua: se ele tivesse ido para a direita, você teria perdido suas ovelhas. Em seguida, ele invade a sua caverna, movendo-se para a mina de rubi vazia. Se não houvesse nenhuma mina de rubi, o orc se moveria para a mina de minério, removendo os minérios e o burro dela.*

Observação: Quaisquer orcs hostis restantes em sua caverna invadirão mais uma vez imediatamente antes da pontuação, para diminuir sua pontuação da melhor forma que eles conseguirem *(veja abaixo).*

Hora da Colheita Modificada

Depois do primeiro, terceiro e quarto eventos orc, há uma colheita modificada, como detalhado no respectivo tabuleiro de evento orc.

1° Evento Orc: A fase dos campos e a fase da procriação serão puladas; somente a fase da mineração e a fase da alimentação ocorrerão.

2° Evento Orc: Colheita normal *(incluindo a nova fase da mineração).*

3° Evento Orc: Sem colheita; em vez disso, há uma fase especial da alimentação, na qual os anões armados precisam de 2 alimentos cada e todos os outros, incluindo os recém-nascidos e orcs amigáveis, precisam de 1 alimento cada.

4° Evento Orc: Cada jogador pode escolher individualmente se ele quer pular a fase dos campos e a fase da mineração ou apenas a fase da procriação. *(Então, você realiza as fases dos campos, da mineração e da alimentação, ou realiza apenas as fases da alimentação e da procriação.)*

Fase da Mineração

A fase da mineração acontece entre a fase dos campos e a fase da alimentação da colheita. A partir de cada mina com um burro, mova todos os minérios e rubis na peça para a sua reserva.

Você **não pode** mover seus burros durante a fase da mineração. Se uma mina tiver recursos, mas não tiver um burro, os recursos permanecerão lá — você não pode simplesmente esvaziar a mina com um burro de outra mina. Você pode, no entanto, realocar o burro **depois** da fase da mineração para que ele possa transportar os recursos durante a próxima fase da mineração.

Exemplo: *Você tem duas minas com recursos: uma mina de minério com 3 minérios e uma mina de rubi com 1 rubi, mas apenas um burro. A menos que você consiga um segundo burro antes da próxima fase da mineração, você deverá escolher se precisa mais dos minérios ou do rubi. Se o burro ficar na mina de rubi, ele transportará apenas o rubi; se ele for movido para a mina de minério, ele transportará apenas os minérios. Você não pode obter ambos com um único burro.*

FIM DA PARTIDA E PONTUAÇÃO

A partida termina após *(11 ou)* 12 rodadas normalmente.

Imediatamente antes da pontuação, os orcs hostis restantes **reavaliarão** as peças que eles ocupam em sua caverna com base apenas nos valores de pontos, ocupando as peças **mais valiosas**. Para esse propósito, os burros, anões e orcs amigáveis em uma peça somam seus pontos ao valor da peça. *(Em outras palavras, se restar algum orc hostil, ele garantirá que sua pontuação será a menor possível.)* Como sempre, se um orc se mover para uma mina com um burro, devolva o burro para a reserva geral.

Exemplo: *Antes da pontuação, o orc restante se move da mina de rubi, que vale 4 pontos de ouro, para o Depósito de Minérios, que valeria 6 pontos de ouro. Agora, ele não vale nada.*

Determine sua pontuação normalmente. Anões e orcs amigáveis valem **1 ponto de ouro** cada, **a menos** que eles sejam reféns. *(O valor impresso no verso de um orc amigável não importa.)* Quaisquer peças ocupadas por um orc hostil **não valem nada**; o mesmo se aplica aos minérios e aos rubis deixados nas minas.

O jogador com mais pontos vence. Em caso de empate, o jogador com menos orcs hostis em sua caverna vence o desempate. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

CAMPANHA SOLO

A partida solo normal é jogada de acordo com as regras do jogo base e da expansão. A **campanha solo** é uma série de **cinco** partidas solo com dificuldade crescente. Seu objetivo é vencer todas as cinco partidas da série. As pontuações são transferidas entre as partidas e você pode gastar pontos para comprar bônus para as próximas partidas da série.

Preparação

Prepare a partida normalmente, com as seguintes mudanças:

- Escolha aleatoriamente uma das quatro **cartas de conquista**, com um lado aleatório virado para cima. A carta mostrará um objetivo secundário para a partida atual, permitindo que você economize pontos de ouro ao comprar bônus para as partidas futuras *(veja "Gastando Pontos de Ouro por Bônus").*
- **Não reutilize** nenhuma extensão do tabuleiro de suprimentos, lado de carta de conquista nem a faixa longa e a curta do tabuleiro de recompensas de qualquer partida anterior na série: cada partida terá um conjunto diferente de peças, recompensas e conquistas.
- Na **primeira** partida, decida qual lado da força dos orcs na carta de alinhamento será utilizado *(o lado com 5/7/9/12 ou com 7/9/11/14).* No começo de cada partida **subsequente**, **adicione 2** ao valor inicial de cada orc em comparação com a partida anterior. *(Em outras palavras, adicione 2/4/6/8 à força de cada orc nas partidas 2/3/4/5.)*

Observação: Você começa cada partida com 1 alimento normalmente.

Vencendo a Campanha

Para vencer uma partida, você deve derrotar e/ou se aliar a todos os quatro orcs. Para vencer a campanha, você deve vencer cinco partidas consecutivas. Se algum orc hostil permanecer ao final de uma partida, você perde a campanha inteira e precisa começar tudo de novo. Sua pontuação ao final da quinta partida é a sua pontuação da campanha.

Gastando Pontos de Ouro por Bônus

Suas **pontuações são transferidas** entre as partidas. Ao final de cada partida, você pode gastar pontos do seu total em andamento *(dessa forma, reduzindo-o)* em troca de **bônus**. Você pode comprar cada bônus como **uso único** ou **permanente**:

- Os bônus de uso único se aplicam **somente** à próxima partida. Se você precisar do mesmo bônus em uma próxima partida, você terá que pagar seu custo novamente.
- Os bônus permanentes **custam o dobro**, mas eles **persistem** até o fim da série, ou seja, você paga só uma vez e então começará todas as partidas subsequentes com eles. Recomenda-se que você marque seus bônus permanentes ativos como um lembrete.

Você pode comprar quantos bônus quiser e quantas vezes quiser, desde que você possa pagar por eles com Pontos de Ouro *(PO)*. A seguinte tabela mostra todos os bônus e seus custos:

Custo		
para receber o bônus uma vez	para receber o bônus em todas as partidas	Bônus
10 PO	20 PO	1 madeira ou 1 pedra ou 1 minério
15 PO	30 PO	1 cereal ou 1 cachorro
20 PO	40 PO	1 legume ou 1 ovelha ou 1 javali ou 1 burro
30 PO	60 PO	1 vaca ou 1 rubi
40 PO	80 PO	1 peça dupla *(de qualquer tipo)*
50 PO	100 PO	1 armadilha básica sem custo *(da base do tabuleiro de suprimentos)*
60 PO	120 PO	1 peça funcional básica sem custo *(da base do tabuleiro de suprimentos)*
70 PO	140 PO	1 moradia comum

Observação: Não confunda "pontos de ouro" com "ouro"! Você gasta pontos reais *(por exemplo, pontos que você ganhou dos animais ou peças)* para comprar bônus, não apenas o outro que você coletou. A tabela acima também é exibida na folha de registro *(veja a próxima página)*, para uma referência rápida.

Exemplo: *Após três partidas na campanha, você acabou de completar uma partida com excelentes 72 PO, graças à moradia que você comprou na partida anterior. Percebendo como essa foi uma ótima escolha, você decide comprar mais uma para a próxima partida. Claro que se você tivesse guardado esses pontos para comprar a moradia como um bônus permanente, você estaria melhor a longo prazo, mas quem sabe se você conseguiria marcar os 140 PO no total em três partidas se você não tivesse comprado essa moradia para a partida #3?*

		Transferir	Pontos	Total	Despesas	Restante
Rodada 1	5 7 9 12		19	19	0	19
Rodada 2	7 9 11 14	19	52	71	70	1
Rodada 3	9 11 13 16	1	72	73	70	3
Rodada 4	11 13 15 18	3				
Rodada 5	13 15 17 20					

Descontos pelas Conquistas

Se você atender à condição mostrada na carta de conquista atual, você receberá o desconto correspondente no total de pontos de ouro gastos em bônus. Esse desconto não é somado ao seu total em andamento — se você não usá-lo por inteiro, o restante será perdido.

Exemplo: *Ao final da partida, você possui 8 ovelhas, fazendo com que você tenha acesso ao desconto de 5 PO. Você decide comprar uma pedra extra para a sua próxima partida, pagando somente 5 PO (em vez dos 10 PO normais). Se você não tivesse gastado nenhum PO, o desconto seria perdido.*

A Folha de Registro

Nas páginas 19 e 20 deste livro de regras você encontra uma folha de registro da campanha solo que você pode recortar e copiar para registrar o seu progresso durante a campanha. Um lado mostra os valores menores de força inicial (5/7/9/12); o outro mostra os valores maiores (7/9/11/14).

A folha permite que você mantenha o controle do seu total em andamento e dos gastos para os bônus, assim como quais faixas longas e curtas do tabuleiro de recompensas, extensões do tabuleiro de suprimentos e lados de carta de conquista já foram utilizados. Além disso, ela também mostra a tabela de bônus, com espaços para você marcar os bônus permanentes que foram comprados.

APÊNDICE

Este apêndice é composto por três partes: um índice das recompensas, um índice das peças de mobília e um índice das armadilhas, explicando detalhadamente todos os novos elementos.

1 Índice das Recompensas

O tabuleiro de recompensas é montado com duas peças de molduras, até cinco faixas longas e um número igual de faixas curtas, dependendo do número de jogadores. Este índice explica as várias recompensas impressas nas faixas longas do tabuleiro de recompensas, separadas pelos números de índice em seus versos.

L1

Fazendeiro Pegue imediatamente 3 alimentos da reserva geral.	**Pastor** Pegue imediatamente 2 ovelhas da reserva geral e acomode-as em seu tabuleiro de lar.	**Trabalhador Sazonal** Pegue imediatamente 1 madeira, 1 pedra, 1 minério, 1 alimento e 2 ouros da reserva geral.	**Mercenário** Realize imediatamente uma ação de "Expedição de Nível 4" com uma força igual à do orc derrotado. *

L2

Lenhador Pegue imediatamente 3 madeiras da reserva geral.	**Criador de Porcos** Pegue imediatamente 2 javalis da reserva geral e acomode-os em seu tabuleiro de lar.	**Capataz** Coloque 2 minérios em cada uma de até duas minas de minério e 1 rubi em cada uma de até duas minas de rubi.	**Casanova** Realize imediatamente uma ação "Mobiliar uma Moradia" e depois, ou alternativamente, realize uma ação "Crescimento Familiar".

L3

Pedreiro Pegue imediatamente 3 pedras da reserva geral.	**Criador de Gado** Pegue imediatamente 1 vaca da reserva geral e acomode-a em seu tabuleiro de lar.	**Soldado** Realize imediatamente uma ação de "Expedição de Nível 3" com uma força igual à do orc derrotado. *	**Falsificador** Realize imediatamente as ações de um espaço de ação ocupado.

L3

Mineiro Pegue imediatamente 3 minérios da reserva geral.	**Mercador** Pegue imediatamente 1 cereal e 1 legume da reserva geral.	**Fornecedor** Equipe imediatamente um dos seus anões desarmados com uma arma de força 5 sem custo. Você pode equipar um anão que ainda não foi alocado.	**Arauto** Realize imediatamente as ações de um espaço de ação desocupado.

L5

Ourives Pegue imediatamente 2 ouros da reserva geral.	**Joalheiro** Pegue imediatamente 1 rubi da reserva geral.	**Rei Mendigo** Devolva imediatamente 1 marcador de mendicância e/ou pegue 3 ouros da reserva geral.	**Armadilheiro** Coloque imediatamente uma armadilha, ignorando seu custo impresso.

L6

Burro de Carga Pegue imediatamente 1 burro da reserva geral e acomode-o em seu tabuleiro de lar.	**Merceeiro** Pegue imediatamente 2 ouros e 1 alimento da reserva geral.	**Mestre Comerciante** Troque imediatamente qualquer quantidade de um tipo de material de construção *(madeira, pedra, minério)* por outro na proporção de 1:1.	**Criador** Pegue imediatamente 1 ovelha, 1 burro, 1 javali, 1 vaca e 1 cachorro da reserva geral e acomode-os em seu tabuleiro de lar.

L7

Andarilhos Pegue imediatamente 2 cachorros da reserva geral e acomode-os em seu tabuleiro de lar.	**Catador** Pegue imediatamente 1 madeira, 1 pedra e 1 minério da reserva geral.	**Doutor Orc** Se você tiver uma moradia orc vazia não habitada, você pode colocar imediatamente o marcador de orc adicional nela e utilizar esse orc a partir desta rodada.	**Benfeitor** Pegue imediatamente da reserva geral 2 alimentos por cada anão adulto e 1 alimento por cada anão recém-nascido e orc amigável que você tem.

*Considere o valor impresso no marcador de força da arma que você acabou de remover da sua carta de alinhamento, não o valor de força inicial do orc. Você não pode lutar contra um orc com isso, e a arma do seu anão não aumentará depois disso.

2 Índice das Peças de Mobília

Esta expansão apresenta 13 novas peças de mobília: 9 moradias *(laranja)*, 1 peça funcional *(verde)* e 3 peças para pontos bônus *(amarelas)*. A seguir estão os detalhes sobre cada nova peça em ordem alfabética:

Câmara de Armadilha *(Custo de construção: 1 ouro)*
Durante a pontuação, você recebe 2 pontos bônus por cada armadilha em sua floresta, independentemente de ela ter sido disparada ou não.

Cópia de Moradia *(Custo de construção: 2 madeiras, 2 pedras, 2 minérios)*
Esta moradia fornece espaço para 1 anão. Imediatamente após sua construção, você pode equipar um dos seus anões desarmados com uma arma de força igual à arma mais forte disponível em jogo *(de todos os jogadores)* sem custo adicional.

Escola de Cães de Batalha *(Custo de construção: 1 madeira)*
Cada cachorro adiciona +2 *(em vez de +1)* à força da sua arma ao lutar contra um orc durante uma expedição. Por cada cachorro que você gastar após a batalha, reduza a força de sua arma em dois a menos. Você pode cobrir um valor de força ímpar do orc inteiramente com cachorros para manter a arma do seu anão intacta. *(Sua arma não aumentará de valor gastando cachorros em excesso.)*

Moradia Camuflada *(Custo de construção: 4 pedras, 3 minérios)*
Esta moradia fornece espaço para 1 anão. Além disso, você pode alocar seus anões armados com uma arma de força 3 ou menos antes dos seus anões desarmados. *(Você não precisa gastar um rubi para fazer isso.)*

Moradia de Convidados *(Custo de construção: 3 madeiras, 3 pedras)*
Esta moradia fornece espaço para 1 anão ou 1 orc amigável. Você pode trocar a pessoa que está morando aqui se você tiver outro cômodo para acomodar o ocupante anterior.

Moradia de Guerreiro *(Custo de construção: 8 materiais de construção no total, de todos os tipos)*
Esta moradia fornece espaço para 1 anão. Para construí-la, você precisa gastar 8 materiais de construção no total, gastando ao menos **um de cada tipo** *(madeira, pedra, minério)*. Imediatamente após sua construção, você pode gastar até 8 minérios *(adicionais)* ou até 4 madeiras *(adicionais)* para equipar um dos seus anões desarmados com uma arma de força correspondente; os recursos gastos para construir esta moradia não contam. Você pode equipar um anão que ainda não foi alocado. *(Há sete cópias desta moradia.)*

Moradia de Orc Capitão *(Custo de construção: 2 madeiras, 2 pedras, 2 minérios)*
Esta moradia fornece espaço para 1 orc amigável. O orc morando aqui só pode coletar bens que estão acumulados em um espaço de ação. Se ele coletar materiais de construção *(madeira, pedra e minério)*, você recebe 1 recurso adicional da reserva geral de um dos tipos coletados.

Moradia de Orc Mineiro *(Custo de construção: 2 madeiras, 2 pedras, 2 alimentos)*
Esta moradia fornece espaço para 1 orc amigável. O orc morando aqui só pode coletar bens que estão acumulados em um espaço de ação. Além disso, em cada fase da mineração, esse orc pode transportar minérios de exatamente uma mina de minério *(como se ele fosse um burro)*. Se fizer isso, você recebe 1 minério adicional da reserva geral.

Moradia de Orc Trabalhador *(Custo de construção: 4 madeiras, 3 minérios)*
Esta moradia fornece espaço para 1 orc amigável. Esse orc pode realizar todas as ações em um espaço de ação, exceto "Crescimento Familiar" e "Forjar uma Arma" *(nem de madeira nem de minério)*. A menos que você gaste um rubi, você ainda deve alocar esse orc depois dos seus anões.

Moradia dos Filhos *(Custo de construção: 4 madeiras, 5 pedras)*
Esta moradia fornece espaço para 1 anão. Imediatamente após sua construção, você pode realizar uma ação "Crescimento Familiar", colocando o anão recém-nascido junto com o anão realizando essa ação.

Moradia Orc *(Custo de construção: 2 madeiras, 2 minérios)*
Esta moradia fornece espaço para 1 orc amigável. O orc morando aqui só pode coletar bens que estão acumulados em um espaço de ação. *(Há sete cópias desta moradia.)*

Salão da Família *(Custo de construção: 1 rubi)*
Durante a pontuação, você recebe 3 pontos bônus por cada orc amigável em sua caverna *(além do 1 ponto de ouro usual)*. Isso não se aplica aos orcs amigáveis que são feitos reféns.

Salão dos Cães *(Custo de construção: 2 madeiras, 1 minério)*
Durante a pontuação, você recebe 1 ponto bônus por cada 2 cachorros em seu tabuleiro de lar *(além dos pontos usuais por animais)*, arrendondando para baixo.

3 Índice das Armadilhas

Há um total de 12 armadilhas de três tipos *(fatais, de contenção e debilitantes)*. A seguir estão os detalhes sobre cada armadilha em ordem alfabética:

Alçapão *(Fatal; custo de construção: 4 madeiras, 1 pedra)*
Quando um orc de força 8 ou menor entra nesta armadilha, ele é derrotado imediatamente.

Alimento Envenenado *(Debilitante; custo de construção: 3 alimentos)*
Quando um orc entrar nesta armadilha, você pode pagar qualquer quantidade de alimentos *(sem limite)* para reduzir a força desse orc em uma quantidade igual. A armadilha dispara, ficando inativa, mesmo se você não puder ou não quiser gastar nenhum alimento quando um orc entrar nela.

- Se você derrotar um orc com isso, receba uma recompensa ou ouro como de costume.

Armadilha de Aço *(Debilitante; custo de construção: 3 minérios, 1 cachorro)*
Quando um orc entrar nesta armadilha, reduza imediatamente sua força pela metade, arredondando a força resultante para cima *(por ex: uma força de 9 se torna uma força de 5)*.

Armadilha de Laço *(Contenção; custo de construção: 4 madeiras, 1 ovelha)*
Interrompe imediatamente um orc de força 10 ou menor, quando ele entra nesta armadilha, e segura esse orc até o próximo evento orc. Um orc preso nesta armadilha pode se tornar amigável se você construir uma moradia de orc para ele.

- Esta armadilha tem seu efeito reduzido no quarto evento orc, porque o orc preso nela irá invadir de qualquer forma.

Armadilha de Lanças *(Fatal; custo de construção: 3 minérios, 1 burro)*
Quando um orc de força 10 ou menor entra nesta armadilha, ele é derrotado imediatamente.

Armadilha de Pedra *(Contenção; custo de construção: 4 pedras)*
Interrompe imediatamente um orc de força 10 ou menor, quando ele entra nesta armadilha, e segura esse orc até o próximo evento orc. Um orc preso nesta armadilha pode se tornar amigável se você construir uma moradia de orc para ele.

- Esta armadilha tem seu efeito reduzido no quarto evento orc, porque o orc preso nela irá invadir de qualquer forma.

Armadilha de Rede *(Contenção; custo de construção: 3 madeiras, 1 javali)*
Interrompe imediatamente um orc de força 8 ou menor, quando ele entra nesta armadilha, e segura esse orc até o próximo evento orc. Um orc preso nesta armadilha pode se tornar amigável se você construir uma moradia de orc para ele.

- Esta armadilha tem seu efeito reduzido no quarto evento orc, porque o orc preso nela irá invadir de qualquer forma.

Armadilha de Urso *(Debilitante; custo de construção: 2 madeiras, 2 minérios)*
Quando um orc entrar nesta armadilha, reduza imediatamente sua força pela metade, arredondando a força resultante para cima *(por ex: uma força de 9 se torna uma força de 5).*

Armadilha Explosiva *(Debilitante; custo de construção: 1 rubi)*
Quando um orc entrar nesta armadilha, você pode escolher até 2 orcs em qualquer lugar do seu tabuleiro de lar e reduzir a força de cada um deles em 3. Você pode escolher o orc que entrou nesta armadilha, mas não é obrigado a fazer isso. Você pode escolher o mesmo orc várias vezes *(ou seja, você pode escolher um único orc e reduzir a força dele em 6).*

- Se você derrotar um orc com isso, receba uma recompensa ou ouro como de costume.
- Se você derrotar mais de um orc com isso, resolva as derrotas deles uma após a outra, na ordem que você quiser.

Armadilha Permanente *(Debilitante; custo de construção: 4 ouros)*
Quando um orc entrar nesta armadilha, reduza imediatamente sua força em 3. Esta armadilha permanece ativa indefinidamente e enfraquecerá todo orc que entrar nela.

- Se você derrotar um orc com isso, receba uma recompensa ou ouro como de costume.
- Como esta armadilha está sempre ativa, você não receberá nenhum ponto por ela durante a pontuação.

Desmoronamento *(Debilitante; custo de construção: 2 madeiras)*
Quando um orc entrar nesta armadilha, você pode pagar qualquer quantidade de pedras, até um máximo de 8, para reduzir a força desse orc em uma quantidade igual. A armadilha dispara, ficando inativa, mesmo se você não puder ou não quiser gastar nenhuma pedra quando um orc entrar nela.

- Se você derrotar um orc com isso, receba uma recompensa ou ouro como de costume.

Flechas Envenenadas *(Debilitante; custo de construção: 2 madeiras, 2 ouros)*
Quando um orc entrar nesta armadilha, você pode escolher até 3 orcs em qualquer lugar do seu tabuleiro de lar e reduzir a força de cada um deles em 2. Você pode escolher o orc que entrou nesta armadilha, mas não é obrigado a fazer isso. Você pode escolher o mesmo orc várias vezes *(ou seja, você pode escolher um único orc e reduzir a força dele em 6).*

- Se você derrotar um orc com isso, receba uma recompensa ou ouro como de costume.
- Se você derrotar mais de um orc com isso, resolva as derrotas deles uma após a outra, na ordem que você quiser.

CRÉDITOS

Design do jogo base: Uwe Rosenberg
Design da expansão: Jürgen Mayrhofer e Karl-Heinz Kettl
Edição: Grzegorz Kobiela
Ilustrações e design gráfico: atelier198

Galápagos
Tradução: João José Gois
Revisão: Luis Perdomo
Diagramação BR: Felipe Godinho

www.mundogalapagos.com.br

330012869

Caverna Demônios Frenéticos

Campanha Solo

FÁCIL

	FORÇA DOS ORCS	Transferir	Pontos	Total	Despesas	Restante
Rodada 1	5 7 9 12					
Rodada 2	7 9 11 14					
Rodada 3	9 11 13 16					
Rodada 4	11 13 15 18					
Rodada 5	13 15 17 20					

Conquistas

Tabela de Bônus

uma vez		permanente
10	1	20
15	1	30
20	1	40
30	1	60
40	1 peça dupla *(de qualquer tipo)*	80
50	1 armadilha básica sem custo *(ou seja, da base do tabuleiro de suprimentos)*	100
60	1 peça funcional básica sem custo *(ou seja, da base do tabuleiro de suprimentos)*	120
70	1 Moradia comum	140

Faixas e Extensões de Tabuleiro de Suprimentos usadas

L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9

Caverna — Demônios Frenéticos

Campanha Solo

DIFÍCIL

	Força dos Orcs	Transferir	Pontos	Total	Despesas	Restante
Rodada 1	7 9 11 14					
Rodada 2	9 11 13 16					
Rodada 3	11 13 15 18					
Rodada 4	13 15 17 20					
Rodada 5	15 17 19 22					

Conquistas

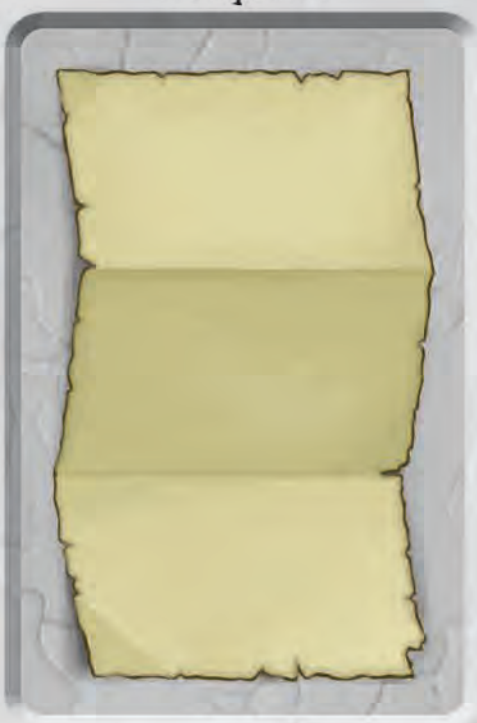


Tabela de Bônus

uma vez		permanente
10	1	20
15	1	30
20	1	40
30	1	60
40	1 peça dupla *(de qualquer tipo)*	80
50	1 armadilha básica sem custo *(ou seja, da base do tabuleiro de suprimentos)*	100
60	1 peça funcional básica sem custo *(ou seja, da base do tabuleiro de suprimentos)*	120
70	1 Moradia comum	140

Faixas e Extensões de Tabuleiro de Suprimentos usadas

L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9