

Caverna

UM JOGO DE UWE ROSENBERG

Caverna é um jogo estratégico de desenvolvimento para 1 a 7 jogadores maiores de 14 anos e duração de cerca de 30 minutos por jogador. Uwe Rosenberg aconselha:

Você pode jogar com até 7 jogadores, mas em sua primeira partida, recomendamos que jogue com, no máximo, 5 jogadores para reduzir o tempo entre os turnos.



A IDEIA DO JOGO

Neste jogo, você assume o papel de anões aventureiros vivendo reclusos em cavernas, escavando em busca de minério e rubis e transformando-as em áreas de estar e de trabalho. Você precisa de minério para forjar armas e guiar expedições em busca de aventura e recompensas. Rubis são valiosos e versáteis e podem ser trocados por outros bens e peças de paisagem a qualquer momento. Fora de suas cavernas, você procurará por sustento, derrubando árvores, criando animais e plantando.

Ao final da partida, o anão mais rico, vencerá.

COMPONENTES

Peças de madeira & acrílico

- 20 peças de Cachorro (marrom claro)
- 35 peças de Ovelha (branco)
- 30 peças de Burro (cinza)
- 30 peças de Javali (preto)
- 30 peças de Gado (marrom)
- 45 peças de Madeira (marrom)
- 25 peças de Pedra (cinza)

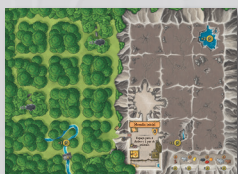


- 45 gemas de Minério (acrílico preto)
- 20 gemas de Rubi (acrílico vermelho)
- 40 peças de Cereais (amarelo)
- 35 peças de Vegetais (laranja)
- 1 peça de Jogador Inicial (amarelo)
- 7x3 Estábulos em cores diferentes
- 7x5 Discos de Anões em cores diferentes



16 Tabuleiros de jogo

- 7 tabuleiros grandes de Lar (Floresta na esquerda, Montanha na direita)
- 1 tabuleiro pequeno de jogo básico com 3 espaços de Ação pré pintados e espaços das Rodadas 1 a 3
- 1 tabuleiro grande de jogo básico com espaços para as Rodadas 4 a 12



- 1 tabuleiro básico de jogo de dupla face com espaços de Ação pré pintados para 1 a 3 jogadores de um lado (e 4 a 7 jogadores no verso)
- 1 tabuleiro adicional grande (com espaços de Ação adicional para 5 jogadores de um lado e para 6 a 7 jogadores no verso)
- 1 tabuleiro adicional pequeno (com espaços de Ação adicional para 3 jogadores de um lado e para 7 jogadores no verso)
- 4 tabuleiros de suprimento para organizar as peças de construção

Nas folhas de fichas

- 20 moedas de Ouro de "1"
- 24 moedas de Ouro de "2"
- 5 moedas de Ouro de "10"
- 1 marcador de "Anão adicional"
- 88 marcadores de "1 Alimento"
- 7 marcadores de Colheita da rodada



- 52 marcadores de força da Arma (1x "1", 1x "2", 4x cada de "3" a "13", e 6x "14")
- 8 marcadores de multiplicação "4x" (no verso: Marcadores de mendicância "-3 Ouro")
- 8 marcadores de bens ("8 Ovelha", "8 Burro", "8 Javali", "8 Gado", "10 Madeira", "10 Pedra", "10 Minério", "5 Rubi")
- 2 marcadores "8 Animais"



Cartelas/Peças de construção e terrenos

- 17 peças idênticas de "Moradia"
- 47 outras peças únicas de Mobiliário
- 8 peças simples de "Túnel" (no verso: "Caverna")
- 16 peças simples de "Mina de Rubi" (no verso: "Campo")
- 16 peças simples de "Prado" (no verso: "Pasto pequeno")

- 24 peças duplas de "Mina de minério/Túnel profundo" (no verso: "Pasto grande")
- 40 peças duplas "Caverna/Túnel" (no verso: "Caverna/Caverna")
- 40 peças duplas "Prado/Campo" (no verso: "Pasto pequeno/Campo")



29 Cartas de jogo

- 1 carta de "Eventos de Colheita"
- 12 cartas de espaço de Ação com espaços de Ação para as Rodadas 1 a 12
- 7 cartas de Visão Geral "Rubi, Colheita"



- 7 cartas de Visão Geral "Recompensa da expedição" (valores 1 a 8 de um lado e 9 a 14 no verso)
- 2 cartas de Anão para o jogo solo e de 2 jogadores

e também

- livreto de pontuação
- sacos para organizar os componentes

- manual com 24 páginas
- apêndice com 8 páginas com detalhes das Expedições, peças de Construção/Mobiliário e espaços de Ação

PREPARANDO A PARTIDA

Explicaremos o jogo para 2 a 7 jogadores. As regras solo serão explicadas na última página.

Suas áreas pessoais de jogo

Cada jogador escolhe uma cor e pega tabuleiro do Lar, os 5 anões e os 3 estábulos desta cor.

Coloque 2 dos 5 anões lado a lado na “Moradia Inicial” em seu tabuleiro do Lar. Deixe os 3 anões restantes e os estábulos próximos, formando seu suprimento pessoal.

(Devolva os Anões, Estábulos e tabuleiros de Lar não usados à caixa.)

Pegue uma de cada das duas cartas Visão Geral.

Aleatoriamente, determine o jogador que receberá o **marcador de jogador inicial**. Ele e o jogador à esquerda dele recebem 1 Alimento. O terceiro jogador recebe 2 Alimentos. Os demais recebem 3 Alimentos.



Seus dois primeiros anões vivem juntos na moradia inicial de sua caverna.



← Estábulos

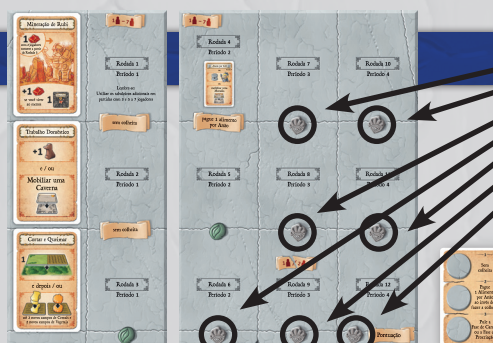
Recomendamos aos jogadores cobrirem os Anões em seus suprimentos com as peças de Estábulos para evitar serem usados, por engano, antes que isso seja permitido.



Os jogadores recebem uma quantidade diferente de Alimento dependendo da ordem do turno de jogo.

Os tabuleiros com espaços de Ação

Coloque os dois tabuleiros básicos com apenas um lado, com os espaços de Rodada 1 a 3 e 4 a 12, próximos um do outro. Embaralhe os 7 marcadores de Colheita e coloque-os virados para baixo (símbolo cinza da runa para cima) nos espaços de Rodada 6 a 12, um por espaço. Coloque a carta “Eventos de Colheita” próxima aos tabuleiros.



Os 7 marcadores de colheita são colocados virados para baixo no tabuleiro

2
JOGADORES

Em **2 jogadores**, remova um dos marcadores de Colheita com uma folha verde do jogo. Distribua os 6 marcadores restantes entre os espaços 6 a 12, deixando o espaço 9 vazio.

Coloque o terceiro tabuleiro básico à esquerda dos dois primeiros. Vire-o para o lado apropriado dependendo do número de jogadores. (1 a 3 ou 4 a 7 jogadores).

Existem dois tabuleiros adicionais.

- Em partidas com 5 a 7 jogadores, o tabuleiro adicional maior é utilizado. Vire-o para o lado apropriado conforme o número de jogadores (5, 6 ou 7 jogadores).
- O tabuleiro adicional menor é usado em partidas com 3 a 7 jogadores.

Coloque os tabuleiros adicionais necessários à esquerda dos básicos.





tabuleiros de suprimento



Coloque os tabuleiros de suprimento para as peças de Mobiliário próximos aos outros tabuleiros.

Esta é a preparação para uma partida em 3 jogadores. Especialmente em 3 jogadores, as pessoas tendem a esquecer o tabuleiro adicional. Coloque os tabuleiros de suprimento próximos aos demais, como ao lado.

tabuleiro adicional



tabuleiros básicos

carta "Eventos de Colheita"

Os tabuleiros de suprimento e peças de Mobiliário

Os tabuleiros de suprimento têm dois lados. Um é usado no **jogo Introductório**; o outro é usado no **jogo Completo**. O jogo Completo possui uma grande variedade de peças de Mobiliário. (Coloque as peças de Mobiliário não utilizadas na caixa ao jogar o modo Introductório.)

Coloque as peças de Mobiliário nos espaços apropriados nos tabuleiros de suprimentos. Existe mais de uma peça comum de "Moradia". Coloque algumas delas no espaço apropriado no tabuleiro de suprimento e deixe o restante próximo a ele como uma reserva.

Há uma quantidade suficiente de peças comuns de "Moradia" (custo de 4 madeiras e 3 pedras). Não é necessário colocar todas no tabuleiro. Reabasteça quando necessário.



Ao jogar com 6 ou 7 jogadores, recomendamos começar com o jogo Completo para garantir que haja peças de Mobiliário suficientes.



As cartas dos espaços de Ação

Embaralhe as 12 cartas de espaço de Ação. Deixe-as voltadas para baixo enquanto as embaralha.

2

JOGADORES

Na partida em **2 jogadores**, apenas 11 cartas de espaço de Ação são usadas. Remova a carta "Exploração" com a "Expedição Nível 4". (Cubra o espaço de rodada 9 não usado com uma carta de Anão.)

Reorganize, com a face para baixo, as cartas de espaço de Ação embaralhadas em uma pilha, sem olhar para elas.

As 12 cartas de espaço de Ação após embaralhamento. Espalhe-as ou deixe-as em uma pilha.



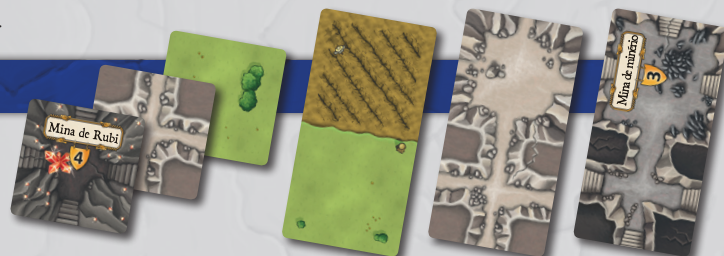
- Coloque as três cartas Período 4 no final da pilha. Sobre elas, as três (ou duas) cartas Período 3 e acima delas as duas cartas Período 2 comuns.
- Coloque a carta da rodada 4 sobre elas. (Esta carta diz "Anseio por bebê" de um lado e "Anseio urgente por bebê" do outro. No momento, não é importante qual lado fica para cima.)
- Finalmente, coloque as três cartas Período 1 no topo da pilha.

As peças de terreno

Separe as peças de terreno e coloque-as em pilhas separadas. Há 3 tipos de cada, peças simples e duplas.

Materiais de construção, animais e marcadores de força das Armas

Separe os componentes restantes e mantenha-os em pilhas distintas próximas aos tabuleiros. Os animais devem ser mantidos em uma pilha e os materiais de construção em outra. Não é necessário separar os marcadores de força das Armas por números.



Você colocará as peças simples e duplas em seu tabuleiro de Lar ao longo da partida. Campos e Prados (que podem virar Pastos) podem ser colocados em espaços de Floresta; Cavernas e Túneis (que podem virar Minas) podem ser colocados em espaços de Montanha.

OBJETIVO DO JOGO

Seu tabuleiro do Lar possui duas partes (veja abaixo). À esquerda, existe uma Floresta que pode ser derrubada durante a partida. À direita, há uma Montanha com uma entrada para o seu sistema subterrâneo, que consiste, inicialmente, em duas Cavernas. Uma destas é a Moradia Inicial e foi preenchida por 2 Anões e um animal. A outra Caverna ainda está vazia, pronta para ser preenchida.

Seus primeiros dois anões vivem no cômodo inicial de seu sistema de cavernas. Se quiser expandir sua família, precisará de mais moradias. Existem peças de Mobiliário para isso, como já foi visto na preparação.

Cada um de seus Anões pode fazer uma ação por rodada - as ações disponíveis estão visíveis nos tabuleiros. Você colocará seus Anões, **um por vez**, em sentido horário, **sobre os espaços de Ação** até todos os jogadores terem colocados todos os Anões nos tabuleiros.

O objetivo de suas ações é coletar Alimento para seus Anões e desenvolver seu Lar para valer pontos em Ouro ao final do jogo. Vejamos o que você pode fazer em seu Lar e como você consegue pontos em Ouro.

As cavernas podem ser mobiliadas como esta na parte de baixo da ilustração ou vazias, como a do topo. Moradias são tipos especiais de Cavernas mobiliadas. Existem muitas maneiras de mobiliar uma Caverna.



Ao colocar seus Anões nos tabuleiros, você, eventualmente, cruzará o caminho de alguém. Cada espaço de Ação pode ser ocupado por apenas um Anão. Os Anões voltam para casa após todos terem sido alocados. Eles serão alocados novamente na próxima rodada.

Ao ler as regras, você pode retornar para a seção seguinte de vez em quando para ter uma visão melhor do contexto. Esta seção não é necessária para entender as regras. Qualquer informação aqui é explicada em outro local no manual.



Uma breve noção do que acontece no tabuleiro do seu Lar

Você corta a Floresta em seu tabuleiro para pegar Madeira e escava a Montanha para obter Pedra. Estes materiais são necessários para mobiliar os espaços vazios de sua Montanha. Fora da Montanha, você pode usar a terra livre da Floresta para a agricultura e para criar animais para alimentar sua pequena família.

Derrube a Floresta para criar espaço para Campos e Prados.

Prados podem ser cercados para formar Pastos para seus animais: apenas vire a peça dupla “Prado/Campo” para o outro lado. Um espaço cercado pode manter um par de animais.

Colete Rubis para comprar peças simples de “Campo” ou “Prado” ao custo de 1 Rubi cada.



Isto é um Rubi

Coloque sua primeira peça “Prado/Campo” nos espaços de Floresta em frente à entrada da caverna.

Expanda sua caverna ao colocar peças duplas “Caverna/Túnel” e “Caverna/Caverna” na Montanha.

Ou expanda sua caverna com peças simples compradas com Rubis: um Túnel simples custa 1 Rubi, uma Caverna simples custa 2 Rubis.
(Rubis têm outras utilidades como veremos depois.)

Sua “moradia inicial” é uma Habitação para seu primeiro par de Anões. Você também pode manter um par de animais ali.

Há outros modos de manter animais além do mostrado na página anterior.

Você pode colocar um “Pasto grande” em dois espaços adjacentes de Prado para guardar seus animais com mais eficiência. Você pode até dobrar a capacidade dele construindo um Estábulo. Você pode manter até 8 animais do mesmo tipo em um pasto grande com um Estábulo.

Você pode colocar um Estábulo em um espaço de Floresta (não derrubado ainda): um estábulo na Floresta pode manter 1 javali selvagem, mas nenhum outro animal.

Você pode colocar peças de Mobiliário nas Cavernas de seu complexo. Estas peças podem lhe dar benefícios durante a partida ou ao final dela.

Você pode colocar uma mina de Minério em dois Túneis adjacentes.

Existem Túneis comuns e Túneis Profundos nas minas de Minério. Você pode colocar uma mina de Rubi em qualquer desses túneis. Se colocar em um Túnel profundo, você ganha, imediatamente, 1 Rubi.

Você pode também construir um Estábulo em um espaço de Prado. Um Estábulo no Prado pode manter 1 animal de qualquer tipo.

Cada mina pode ter 1 Burro.

Você pode cultivar Cereais e Vegetais em seus Campos e colhê-los depois.

Esta tabela mostra como alimentar sua família.

Armas e Expedições

Jogadores veteranos de Agrícola podem estar muito interessados no que as Armas fazem. Em Caverna, seus Anões coletam Minério para forjar Armas. A força da Arma é definida pela quantidade de Minério usada no processo e é aumentada em 1 após cada Expedição. Dependendo do nível, uma Expedição pode fornecer de 1 a 4 itens. Quais serão esses itens dependerá da força da Arma usada (veja a carta Visão Geral). Uma Arma recém forjada pode ter uma força inicial máxima igual ou menor a 8. Esta força pode ser aumentada ao longo da partida até o valor máximo de 14.



Este Anão obtém a melhor Arma possível com a forja.

Recompensas da expedição	
1	após Expedição todas as Armas +1
2	1 item aleatório
3	2 itens aleatórios
4	3 itens aleatórios
5	4 itens aleatórios
6	5 itens aleatórios
7	6 itens aleatórios
8	7 itens aleatórios

As recompensas disponíveis até a força 8

Algo interessante sobre Caverna é que dois grupos surgem ao jogar com muitos jogadores: um grupo busca as Armas; o outro persegue uma rota pacífica. Membros do mesmo grupo, claro, competirão pelos mesmos recursos. Esteja atento à competição dentro de seu grupo, assim você não perde contra o outro.



Número de componentes

Os únicos componentes que são limitados propositalmente (além das peças únicas de Mobiliário) são os 5 Anões e os 3 Estábulos de cada jogador. Quaisquer outros componentes são considerados ilimitados. Se algum componente ficar escasso, use os marcadores multiplicadores para representar 4 unidades desse tipo.

Há marcadores representando 8 animais de um tipo específico. Eles podem ser usados em pastos grandes com um Estábulo. Além disso, há marcadores para 10 unidades de um tipo específico de material de construção ou para 5 Rubis.



Você pode “multiplicar” animais também. Este pasto grande está, no momento, mantendo 4 javalis.

Vamos dar uma olhada na pontuação

Ao final da partida, o jogador com mais pontos em Ouro vence. No exemplo a seguir, olharemos as maneiras de pontuar. Os números em parênteses são os pontos ganhos no exemplo.

Cada animal vale 1 ponto. Há Cachorros e Animais de Fazenda, como Ovelhas, Burros, Javalis e Gado. (2+4+2+3+10=21)

21

Peças de Mobiliário valem o número de pontos impresso nelas (2+2+2=6, e 3+3=6 pelas Moradias que foram construídas durante o jogo.)

12

Você perde 2 pontos para cada tipo de animal de Fazenda que você não tiver. (Neste Lar não está faltando nenhum tipo de animal.)

Pastos valem o número de pontos impresso neles. (2+4=6)

6

Você perde 1 ponto para cada espaço de Ação não usado no Lar.

-3

Minas valem o número de pontos impresso nelas. (4+3+4=11)

11

Vegetais, Rubis e Ouro valem 1 ponto cada. (4+1+13=18)

18

Cereais valem ½ ponto em Ouro (arredondado para cima) tendo sido colhidos ou não.

5

Cada Anão vale 1 Ponto.

4

Alguns Mobiliários podem garantir pontos adicionais. (A “Câmara da forragem” gerou 6 pontos em Ouro pelos 19 animais de Fazenda.)

6

O jogador neste exemplo tem o total de 80 pontos em Ouro.

80

Um placar de 80 pontos em Ouro é bem realista. Jogadores experientes passarão, facilmente, dos 100.



FLUXO DO JOGO

Esta seção tem duas partes. Primeiro, olharemos o curso da rodada. Depois, explicaremos as ações.

O curso de uma rodada

Cada uma das 12 rodadas passa por cinco fases, jogadas uma após a outra, na ordem descrita aqui.

2

JOGADORES

Em 2 jogadores, há apenas 11 rodadas.

Quem já jogou 'Agrícola' precisa ler apenas o texto em marrom. As demais regras são idênticas em 'Caverna' e 'Agrícola'.



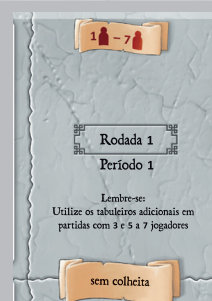
Visão geral do curso da rodada

As cinco fases de uma rodada são:

1. Adicionar um novo espaço de Ação

No início de cada rodada, **vire a carta de espaço de Ação no topo** e coloque-a no espaço apropriado nos tabuleiros básicos.

Este é o local no qual será colocada a primeira carta de espaço de Ação na Rodada 1.



2. Reabastecer os espaços que se acumulam

Coloque **bens** do estoque geral nos espaços de Ação que os exigem. Esses espaços possuem uma seta.

A seta de acumulação



3. Fase de trabalho

Em sentido horário, assuma turnos para colocar **1 Anão** por turno em um espaço de Ação nos tabuleiros. Execute, então, a ação desse espaço. Cada espaço de Ação pode ser ocupado por apenas um Anão.

Este Anão está forjando uma Arma.



4. Voltar ao Lar

Após todos os Anões terem sido colocados nos espaços de Ação, **retorne** seus Anões **para suas Moradias**.

5. Colheita



Ao final da maioria das rodadas, ocorre a colheita: colha Cereais e Vegetais, alimente sua família e procrie seus animais.



1. Adicionar um novo espaço de Ação

Vire a carta de espaço de Ação do topo da pilha e coloque-a no espaço de Ação vazio com o menor número. (Os espaços de rodada são numerados de 1 a 12.)

O novo espaço de Ação acrescenta o número de ações disponíveis e pode ser usado por qualquer jogador na fase de trabalho, nesta rodada e nas subsequentes.

Após o início da rodada 6, você também deve virar o marcador de Colheita no espaço de Rodada onde a nova carta de Ação foi colocada com a face para cima. Deixe o marcador no espaço da runa cinza.

O espaço da primeira Rodada alerta você para verificar se precisa de tabuleiros adicionais.



Há um símbolo de runa cinza no verso de cada marcador de Colheita e uma folha verde ou um ponto de interrogação vermelho na parte da frente.



Se o marcador de Colheita mostrar uma folha verde, haverá uma colheita normal ao final da rodada. (Veja página 9).

Se ele mostrar um ponto de interrogação, a colheita será diferente (veja "Quais rodadas terminam com colheita?", pág. 10).

Exemplo: um ponto de interrogação vermelho foi revelado: a carta “Eventos da Colheita” indica qual evento afetará a futura colheita. Neste exemplo, será o evento no topo da carta.



Se você gosta de surpresas, recomendamos revelar o marcador de Colheita apenas ao final da rodada.



Casos especiais ao adicionar um novo espaço de Ação

A carta de espaço de Ação “Anseio por Bebê” sempre entrará em jogo na rodada 4. Inicialmente, coloque-a com o lado “Anseio por Bebê” para cima no tabuleiro. Vire-a para o lado “Anseio Urgente por Bebê” tão logo seja adicionada a carta de espaço de Ação “Vida de Família” no período 3.



É assim que acontece com uma família pequena: após um tempo, o anseio por um bebê se torna um anseio urgente por um bebê.

2 JOGADORES

Em **2 jogadores**, a última rodada do período 3, a rodada 9, é pulada, já que a carta de espaço de Ação “Exploração” foi removida do jogo (veja “Preparação”, pág. 3).

2. Reabastecendo um espaço de acumulação

Em vários espaços de Ação, há uma seta e uma ilustração de fundo indicando que este espaço deve ser reabastecido com bens a cada rodada. Estes espaços de Ação são chamados “espaços de acumulação”.

Espaços de acumulação têm de ser reabastecidos mesmo que haja bens restantes neles de outras rodadas. “3 Madeiras” e uma seta, por exemplo, indica que você coloca 3 Madeiras nesse espaço de Ação a cada rodada.

Há uma exceção: “3 (1) Madeiras” e uma seta, por exemplo, indica que você coloca 1 Madeira nesse espaço de Ação a cada rodada, a menos que esse espaço esteja vazio, nesse caso, coloque 3 Madeiras nele. Leia os símbolos de outros espaços de Ação deste modo. “1 Cereal (1 Vegetal)” no espaço de Ação “Sustento”, por exemplo, indica que você deve colocar 1 Cereal nesse espaço se ele estiver vazio ou 1 Vegetal se não estiver vazio.



Detalhes sobre reabastecer espaços de acumulação

- Ao abastecer, pegue os bens exigidos do suprimento geral.
- Não há limite máximo para o número de bens em um espaço de acumulação.
- Se um bem específico esgotar, use os marcadores de Multiplicação ou improvise (veja p. 5)

3. Fase de trabalho



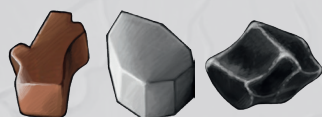
Começando com o jogador inicial e **em sentido horário**, execute seu turno escolhendo um único Anão de sua caverna e coloque-o em um espaço de Ação vazio. Execute, imediatamente, a ação representada. Continue a rodada até **todos os Anões de todos os jogadores** terem sido usados deste modo.

Observe a ordem de jogada dos Anões: você tem de colocar seus Anões em ordem crescente de força de suas armas, iniciando com seus Anões desarmados (sem Arma), seguindo pelos armados (portando uma Arma).



Estes Anões devem ser jogados na ordem indicada.

Cada espaço de Ação pode apenas ser usado por um único Anão em uma rodada.



Madeira, Pedra e Minério são materiais de construção

Sempre que pegar materiais de construção, Cereais, Vegetais, Alimento ou Rubis, os marcadores são colocados em seu estoque pessoal, à vista dos demais jogadores. Animais não podem ser colocados em seu estoque, eles devem ser colocados diretamente em seu tabuleiro do Lar. (Veja a pág. 20 para as regras de criação animal já vistas brevemente na pág. 5.)

Detalhes da fase de trabalho

- Animais obtidos durante a Fase de Trabalho, mas que você não queria ou não possa acomodá-los em seu tabuleiro do Lar podem ser convertidos em comida, imediatamente (de acordo com a tabela de conversão em seu tabuleiro do Lar na pág. 11).
- Você pode usar apenas os Anões de sua caverna. Você não pode usar os Anões de seu estoque pessoal (pois eles ainda não nasceram, se quiser, eles podem surgir depois, veja “Crescimento Familiar” na pág. 15).
- Em seu turno, você pode colocar apenas um Anão por vez.
- Você não pode colocar um Anão em um espaço de Ação sem realizar, pelo menos, uma das ações deste espaço.
- Graças à ação “Crescimento Familiar” (veja pág. 15), alguns jogadores podem ter menos Anões do que outros em suas cavernas. Se um jogador ficar sem Anões durante uma rodada, ele é pulado. Apenas os jogadores com Anões em suas cavernas continuam a jogar, um por vez, como já descrito.
- Em alguns espaços de Ação você terá de escolher uma dentre várias opções (“ou”).
- Outros espaços de Ação permitem que você execute qualquer número de ações disponíveis (“e/ou”, “e depois/ou”).
- Há dois espaços de Ação com uma ação primária obrigatória e uma ação opcional a seguir (“e então”). No caso do espaço de Ação “Anseio Urgente por Bebê”, você tem de usar a primeira ação para poder usar a segunda.



4. Voltar ao Lar

Recolha seus Anões dos tabuleiros e coloque-os em suas Moradias.

Detalhes ao Voltar ao Lar

- Não importa como você distribua os Anões nas Moradias em sua caverna.
- Você nunca pode ter mais Anões em jogo do que espaço disponível em sua caverna. Isso porque cada um de seus Anões cansados deve sempre encontrar um lugar para dormir.
- É melhor colocar seus Anões lado a lado em sua caverna para que seus oponentes possam ver facilmente quais de seus Anões possuem Armas e quais as forças delas.



Moradias são indicadas pelo fundo laranja em seu título.

5. Colheita

Durante a Colheita, os jogadores têm de sustentar suas famílias. Algumas rodadas não terminam com uma colheita; outras, sim (veja “Quais rodadas terminam com uma colheita?” na pág. 10). Uma colheita tem três subfases que são jogadas na seguinte ordem (veja a carta “Colheita” Visão Geral).

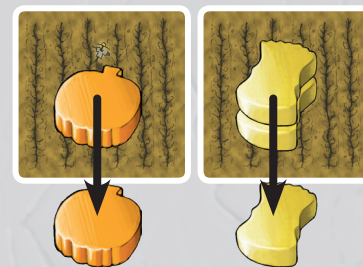
■ Subfase 1: Campo

Remova 1 marcador de Cereal ou de Vegetal para cada campo semeado em sua tabuleiro do Lar e coloque-o em seu estoque pessoal. (Veja a pág. 14 para saber como cultivar.)

■ Subfase 2: Alimentação

Na fase de Alimentação, você precisa alimentar seus Anões pagando **2 Alimentos por Anão** em sua caverna. Recém-nascidos da ação “Crescimento Familiar” durante a rodada atual consomem apenas **1 Alimento nesta rodada**, mas exigirão 2 Alimentos nas futuras colheitas. (Veja pág. 15 para os detalhes sobre Crescimento Familiar.)

Se não tiver Alimento suficiente, você pode converter bens em Alimento (de acordo com a tabela de conversão na pág. 11) ou você terá de pegar marcadores de Mendicância.



É tempo de colheita!

Marcadores de Mendicância

Se não puder ou não quiser produzir o Alimento necessário, você terá de pegar 1 marcador de Mendicância **para cada Alimento que faltar**. Você não pode devolver Anões para evitar a necessidade de alimentá-los. *(Ao final do jogo, você perderá 3 pontos de Ouro para cada marcador de Mendicância. Não há como devolver estes marcadores após recebê-los.)*



■ Subfase 3: Procriação

Se você tem, **pelo menos, 2 animais de Fazenda do mesmo tipo**, você recebe 1 animal adicional (filhote) desse tipo, mas apenas se o novo animal puder ser acomodado em seu tabuleiro do Lar. *(Filhotes e pais não podem ser convertidos em Alimento imediatamente após o nascimento. Eles devem ser acomodados em seu tabuleiro do Lar antes.)*

Detalhes da procriação

- Você ganha todos os seus filhotes ao mesmo, não um por vez.
- Você pode receber, no máximo, um animal de cada tipo por colheita.
- **Cachorros não são considerados animais de Fazenda. Eles não procriam.**
- Os animais procriam independentemente de onde os animais pais estão colocados em seu tabuleiro do Lar. Os pais podem estar em áreas separadas.



O jogador, neste exemplo, construiu um Estábulo na Floresta fora de sua caverna. Agora ele é capaz de manter até 3 javalis selvagens. *(Criação animal será explicada em detalhes na pág. 20.) Assim, seus Javalis podem criar um filhote (apesar do fato de eles não parecerem nem um pouco interessados).*

Quais rodadas encerram com uma colheita?

■ Rodadas 1 a 4

Nas primeiras quatro rodadas, há apenas **uma colheita**: ao final da **terceira rodada**. Nas duas primeiras rodadas não ocorrem colheitas. Ao final da rodada 4, não há colheita, mas você tem de pagar **1 Alimento por Anão em sua caverna** *(incluindo os recém-nascidos)*. Não há fase de Campo ou Procriação nesta rodada.

■ Rodadas 5 a 12

A princípio, haverá uma colheita ao final das rodadas 5 a 12.

Isto pode mudar se um marcador de Colheita mostrar um ponto de interrogação vermelho. *(Marcadores de Colheita foram colocados nos espaços de Rodada 6 a 12 durante a Preparação, veja pág. 7.)* A mudança depende do número de pontos de interrogação já revelados.

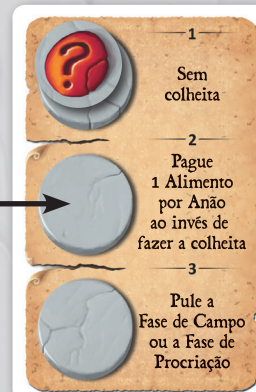
- Como explicado na carta “Eventos da Colheita”, não há colheita ao final da rodada na qual o **primeiro** ponto de interrogação foi revelado *(como ao final das rodadas 1 e 2)*.
- Ao final da rodada na qual o **segundo** ponto de interrogação for revelado, em vez da colheita, você terá de pagar **1 Alimento por Anão em sua caverna** *(incluindo os recém-nascidos, como ao final da Rodada 4)*.
- Quando o **terceiro** ponto de interrogação é revelado, você tem de decidir individualmente se quer executar a fase de Campo ou fase de Procriação na hora da Colheita ao final da rodada. *(Você não pode executar estas duas fases, mas ainda deve executar a fase de Alimentação. Cada jogador pode escolher de maneira diferente.)*

Para manter nota de quantos pontos de interrogação já foram revelados, coloque-os na carta de “Eventos da Colheita” *(de cima para baixo)* após serem resolvidos.



Você precisará de muito Alimento para seus Anões famintos, pois há um número alto de Colheitas no jogo. Por outro lado, você coletará comida e seus animais procriarão com mais frequência. Se você der os passos certos para alimentar sua família cedo, não será tão difícil quanto parece.

Neste exemplo, o primeiro ponto de interrogação já foi resolvido. Quando o próximo é revelado, todos os jogadores terão de pagar 1 Alimento para cada um de seus Anões.



Regras de conversão de Alimento

Para alimentar seus Anões, você pode converter bens em Alimento a qualquer momento (*sem restrições*). Há uma tabela de conversão de Alimento no canto inferior direito de seu tabuleiro do Lar que resume as regras de conversão a seguir:

- Você pode comprar Alimento com Ouro. Pague um Ouro a mais do que o total de Alimento que você quer. (*Por exemplo, 1/2/3... Alimentos custam 2/3/4... Ouros, respectivamente. Ouro está disponível em quantias de 1, 2 e 10. Você pode trocar seu Ouro a qualquer momento. Você não pode gastar pontos em Ouro recebidos ao final do jogo para coisas como Minas ou Prados. Mantenha em mente que cada Ouro vale 1 ponto ao final do jogo.*)

Assim que o Ouro se parece



E assim que pontos de Ouro são mostrados

Além disso, você pode converter animais e colheita em Alimento.

- Cada Ovelha vale 1 Alimento; Javalis, 2 Alimentos e Gado, 3 Alimentos. Um único Burro vale 1 Alimento, mas 2 Burros valem 3 Alimentos.
- Cada Cereal vale 1 Alimento e Vegetais valem 2 Alimentos cada.
- Rubis podem ser trocados por bens como Javalis e Vegetais que valem 2 Alimentos cada (*veja pág. 17 para os detalhes sobre Rubis*); portanto, você pode converter Rubis em 2 Alimentos, diretamente.
- Cachorros e materiais de construção como Madeira, Pedra e Minério não valem Alimento. (*Nem Anões, aliás*)



A tabela de conversão de Alimento em seu tabuleiro do Lar resume as regras de conversão de Alimento.

Agora você sabe como jogar uma rodada. Se voltar às páginas 4 a 6, você perceberá que ainda não falamos sobre quais ações você pode fazer para se tornar um Anão rico. Vamos dar uma olhada nas regras restantes nas explicações dos espaços de Ação.



Como a maioria das regras a seguir serão novas também aos jogadores veteranos de 'Agricultura', não mais deixaremos as novidades em marrom.

As ações

Alguns espaços de Ação já estão disponíveis no início da partida, outros estarão disponíveis mais tarde (*veja "Adicionar um novo espaço de Ação", página 7*). Alguns espaços de Ação estão disponíveis apenas com um certo número de jogadores (*veja Preparando a partida, pág. 2*).

Explicaremos, agora, os espaços de Ação, agrupados por tipo, na seguinte ordem.

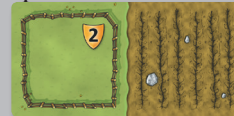
Tipo de espaço de Ação

Questões que serão respondidas

Página(s)

1. Espaços de Ação para **peças duplas** (*incluindo a explicação da ação "Semear"*)

Como eu posso ter peças duplas no meu tabuleiro?



12 a 14

2. Espaços de Ação para **Crescimento familiar** (*incluindo a explicação para a ação "Mobilier uma Caverna"*)

Como eu posso ter mais Anões na minha caverna?



14 a 16



3. Espaços de Ação para **bens e minas** (incluindo a explicação para Rubis)

O que posso fazer com Minas e Rubis?
Como eu posso ter peças simples no meu tabuleiro?



16 a 18

4. Espaços de Ação para **animais** (incluindo a explicação para “Construir cercas” e “Construir estábulos” e como manter os animais)

Como eu posso ter animais no meu tabuleiro?



18 a 20

5. Espaços de Ação para **armas** (incluindo a explicação para ação de “Expedição”)

Para que servem as Armas?



20 a 22

6. Jogador inicial

Quem será o Jogador inicial na próxima Rodada?



22

7. Imitação

O que eu posso fazer quando um oponente estiver ocupando um espaço de Ação que eu quero usar?



22

1. Espaços de Ação para peças duplas

Ao final da partida, você perderá 1 ponto para cada espaço não usado em seu tabuleiro do Lar. Um espaço não usado é aquele que não tem uma peça (ou Estábulo) nele. Você aprenderá agora como conseguir peças para sua Montanha e para sua Floresta.



Espaços de Ação: *Escavação e Mineração*

Os espaços de Ação “Escavação” e “Mineração” acumulam Pedra. Pegue todos os marcadores de Pedra do espaço de Ação ao realizar a Ação.

Além disso, você pode colocar uma peça dupla “Caverna/Túnel” em dois espaços de Montanha adjacentes e vazios no seu tabuleiro de Lar. A nova peça deve conectar seu sistema de cavernas, ou seja, deve ser colocada (*vertical ou horizontalmente*) adjacente a um espaço de Montanha já ocupado.

Se colocar a nova peça em dos espaços de fonte subterrânea de água, pegue imediatamente 1 ou 2 Alimentos do estoque geral conforme indicado.

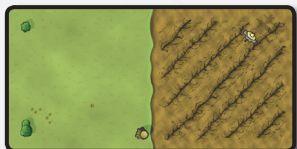
A diferença entre a “Escavação” e a “Mineração” é para qual lado você pode virar a peça dupla. Com a ação “Escavação”, você pode escolher qualquer lado, mas com a ação “Mineração” você deve usar o lado “Caverna/Túnel”. O lado “Caverna/Caverna” só pode ser usado com a ação “Escavação”.

Em jogos com 4 a 7 jogadores, a restrição do espaço de Ação “Mineração” é compensada pelo fato de que ele acumulará Pedra mais rapidamente do que o espaço de Ação “Escavação”.



Detalhes dos espaços de Ação “Escavação” e “Mineração”

- Se ficar sem espaços adjacentes vazios de Montanha, você não pode mais colocar peças duplas em sua Montanha. Neste caso, você não pode colocar uma peça simples no lugar ao usar a ação “Escavação” ou “Mineração” (para peças simples, veja “Rubis” na pág. 17 e “Recompensas da Expedição” no Apêndice).
- Em jogos com 5 a 7 jogadores, há um espaço de Ação chamado “Mineração em pequena escala”. Ele fornece 1 Pedra e uma peça dupla “Caverna/Túnel”.
- Em jogos com 7 jogadores, há um espaço de Ação adicional chamado “Extensão”. Ele também fornece 1 Pedra e um peça dupla “Caverna/Túnel”. Como alternativa, você pode pegar 1 Madeira e uma peça dupla “Prado/Campo” para a Floresta em seu tabuleiro do Lar.



A peça dupla com um Prado e um Campo

A peça dupla “Prado/Campo” será explicada a seguir.



Espaços de Ação: Abrir clareira, Sustento e Cortar e queimar

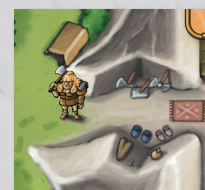


Além dos bens representados nos espaços de Ação “Abrir clareira” e “Sustento”, você ganha uma peça dupla Prado/Campo neles. Esta peça também está disponível no espaço de Ação “Cortar e queimar”.



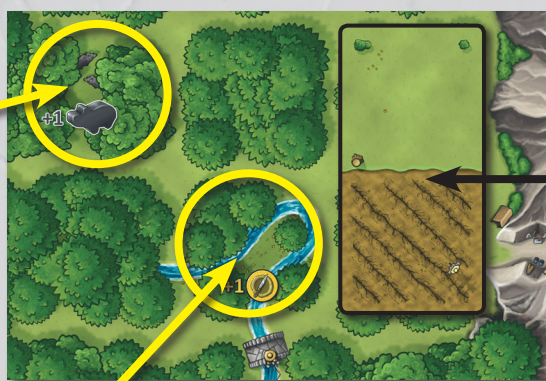
Estes espaços de Ação fornecem os meios para colocar os Prados e semear os Campos.

Você tem de colocar a peça dupla Prado/Campo em dois espaços adjacentes de Floresta em seu tabuleiro. A primeira peça desse tipo deve ser colocada em frente à entrada da caverna (veja ilustração). Quaisquer peças a seguir devem ser colocadas adjacentes a um Campo, Prado ou Pasto já existente (veja a ação “Construir Cercas” na página 19 para mais detalhes sobre Pastos.)



A entrada da Caverna, vista de perto

Pegue imediatamente 1 Javali do estoque geral ao cobrir um dos espaços com Javali em sua Floresta. Você pode acomodar este Javali em seu tabuleiro ou convertê-lo imediatamente em 2 Alimentos (veja a tabela de conversão em seu tabuleiro).



Pegue imediatamente 1 Alimento do estoque geral ao cobrir a fonte de água em sua Floresta.

A primeira peça “Prado” ou “Campo” que você colocar em jogo deve ficar em frente à entrada de sua caverna, seja uma peça simples ou dupla.

Detalhes nos espaços de Ação “Abrir clareira”, “Sustento” e “Cortar e queimar”

- Os dois espaços adjacentes de Floresta nos quais você colocará a peça dupla “Prado/Campo” não precisam estar vazios. Um deles pode já estar ocupado por um Estábulo. Neste caso, coloque a peça dupla sob o Estábulo de modo que o Estábulo fique sobre a Prado (veja pág. 20 para mais detalhes).
- Se ficar sem espaços adjacentes de Floresta, você não poderá mais colocar peças duplas “Prado/Campo”. Neste caso, você não pode pegar peças simples no lugar ao fazer a ação “Abrir clareira”, “Sustento” ou “Cortar e queimar”.
- Você não precisa necessariamente colocar Campos adjacentes a outros Campos ou Prados adjacentes a Prados. (As peças em si devem, contudo, ser colocadas adjacentes umas às outras.)

Além das peças duplas, os espaços de Ação “Abrir clareira” e “Sustento” fornecem Madeira e sementes, respectivamente. O espaço de Ação “Cortar e queimar”, por sua vez, fornece uma ação “Semear” extra.



É assim que você semeia.



Você pode semear para colher na fase Campo da colheita. Esta é uma maneira de alimentar sua família a longo prazo.

A Ação Semear

Você pode cultivar com a ação “Semear”. Para semear Cereais, pegue 1 Cereal de seu estoque pessoal e coloque-o em um Campo vazio. Pegue, então, 2 Cereais do estoque geral e coloque-os sobre o seu Cereal semeado.

Em vez de Cereais, você pode semear Vegetais. Pegue 1 Vegetal de seu estoque pessoal e coloque-o em um Campo vazio. Coloque, então, 1 Vegetal do estoque geral sobre seu Vegetal semeado.

Com um única ação Semear, você pode semear Cereais e Vegetais até 2 vezes cada..

Detalhes da ação “Semear”

- Você não pode semear Cereal ou Vegetal se não tiver pelo menos um marcador em seu estoque pessoal (*a menos que tenha Rubis, veja página 17.*)
- Um Campo já totalmente colhido pode ser semeado novamente com uma outra ação “Semear”.



Um campo de Cereais recém semeado contém 3 peças, um campo de Vegetais somente 2.



Você pode fazer a ação “Semear” no espaço de ação “Cortar e Queimar” e depois no espaço de ação “Vida de Família” (no período 3). A próxima seção é sobre a vida em família.

2. Espaços de Ação para crescimento da família

A Ação Mobiliar uma caverna

A Ação “Mobiliar uma Caverna” pode ser encontrada no espaço de Ação “Trabalho Doméstico”.

Ao usar a ação “Mobiliar uma Caverna”, escolha uma das peças de Mobiliário nos tabuleiros de oferta.

Pague o custo de construção indicado à esquerda, abaixo do nome da peça (*geralmente Madeira e/ou Pedra*) e coloque-a em um **espaço de Caverna vazio** em sua Montanha.

Cada peça de Mobiliário tem uma habilidade exibida na parte de baixo da peça. (*As habilidades de todas as peças de Mobiliário são explicadas na página A3 do Apêndice.*)

Moradias são peças especiais de Mobiliário, fornecendo espaço para Anões adicionais.

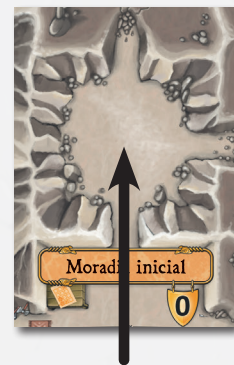
Moradias são indicadas pelo fundo laranja no título das peças.



Detalhes da ação “Mobilier uma Caverna”

- Você pode mobiliar uma Caverna vazia como resultado de uma Expedição (veja o “Exemplo detalhado de forjar uma Arma e realizar uma Expedição” na página 22).
- Você não pode executar a ação “Mobilier uma Caverna” se não tiver uma Caverna vazia. (Você pode conseguir uma Caverna com Rubis, veja página 17.)
- Você não pode colocar uma peça de Mobiliário em um Túnel, Mina ou espaço vazio de Montanha. (Contudo, você pode colocar uma peça em uma Caverna pré impressa em seu tabuleiro.)
- Uma vez colocada, você não pode remover, deslocar ou construir sobre uma peça de Mobiliário.
- Com exceção da Moradia comum (veja a ilustração na página 14), há apenas uma unidade de cada peça de Mobiliário. O número de peças de Moradia comum é considerado ilimitado (improvise, se for necessário).

A próxima ação trata especificamente da construção de Moradias.



Esta Caverna está pronta para ser mobiliada no início do jogo.

A ação “Mobilier uma Moradia”

A ação “Mobilier uma Moradia” encontra-se em ambos os lados da carta de espaço de Ação da rodada 4 (“Anseio por Bebê” e “Anseio Urgente por Bebê”).

Ao usar a ação “Mobilier uma Moradia”, pegue uma peça de Moradia, pague seu custo e coloque-a em uma Caverna vazia. Há 6 tipos diferentes de Moradia. Cada Moradia fornece espaço para um ou dois Anões.



Detalhes da ação “Mobilier uma Moradia”

- Você pode mobiliar uma Moradia como resultado de uma Expedição (veja página A2 do apêndice).
- Para detalhes das Moradias especiais, veja o apêndice na página A3.



A ação “Mobilier uma Moradia” prepara você para a ação “Crescimento Familiar” comentada a seguir.

A ação “Crescimento familiar”

A ação “Crescimento Familiar” encontra-se nas cartas de espaço de Ação “Vida de Família”, “Anseio por Bebê” e “Anseio Urgente por Bebê” e também (em partidas com 4 ou mais jogadores) no espaço de Ação “Crescimento”.

Você só pode usar uma ação “Crescimento Familiar” se tiver mais espaço em suas Moradias do que Anões. (Um filho requer espaço em sua caverna.)

Ao realizar a ação “Crescimento Familiar”, coloque um disco de Anão de seu estoque pessoal **sobre o Anão que está executando a ação.**



O novo Anão não pode fazer ações nesta rodada. (O bebê precisa crescer ainda.) Na fase Volta ao Lar desta rodada, o novo Anão deve ser acomodado em uma Moradia disponível, assim como os demais Anões.

Olhe esta adorável Anã grávida!



A caverna deste jogador tem espaço para 4 Anões, mas apenas 3 vivem ali por enquanto.

Detalhes da ação “Crescimento familiar”

- Os jogadores executando a ação “Crescimento Familiar” terão um Anão (adulto) a mais para usar nas rodadas seguintes. *(No entanto, terão de alimentar mais Anões, veja “Colheita” na página 9.)*
- Famílias de Anões estão **limitadas a 5 Anões**. Você não poderá mais usar uma ação “Crescimento Familiar” quanto tiver todos os seus 5 Anões em jogo *(a menos que construa a “Moradia adicional, veja página A3 do apêndice).*
- Você tem apenas uma ação “Crescimento Familiar” por espaço de Ação, mas você pode ocupar mais de um deles para crescer sua família mais rapidamente.



A “Moradia adicional” oferece um espaço para um sexto Anão.

A ação “Crescimento Familiar” está disponível também no espaço de Ação “Crescimento” ao jogar com 4 a 7 jogadores.

O espaço de Ação “Crescimento” é um dos que fornecem vários bens diferentes. Falaremos de espaços como esses na próxima seção.



3. Espaços de ação para bens e minas

Espaços de ação: *Suprimentos e Crescimento*

Os espaços de Ação “Suprimentos” e “Crescimento” estão disponíveis desde o início.

Eles fornecem 1 Madeira, 1 Pedra, 1 Minério, 1 Alimento e 2 Ouros. Em partidas com 4 a 7 jogadores, você pode usar uma ação de “Crescimento Familiar” em vez do espaço de Ação “Crescimento” *(veja seção anterior).*

Espaço de ação: *Construção da mina*

O espaço de Ação “Construção da Mina” estará disponível no período 1.

Se houver **dois espaços comuns de Túnel** adjacentes, horizontal ou verticalmente, em sua Montanha, você pode usar o espaço de Ação “Construção da Mina de Minério” para colocar uma peça dupla “Mina de Minério/Túnel Profundo” sobre estes espaços. Se fizer isso, pegue **3 Minérios** do estoque geral.

Além disso ou em vez disso, você pode realizar uma Expedição de nível 2 nesse espaço de Ação *(veja página 21).*

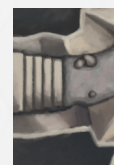


Dois túneis comum são cobertos pela peça da Mina de minério.



Detalhes da ação “Construção da mina”

- Peças de Túnel Profundo são indicadas por uma cor de fundo mais escura *(ao contrário das peças de Túnel comum)* e mostram escadas.
- As peças duplas “Mina de Minério/Túnel Profundo” só podem ser colocadas sobre Túneis comuns. Você **não pode** colocá-las sobre outros Túneis Profundos.
- Você só recebe 3 Minérios se colocar a peça dupla em seu tabuleiro.
- Uma mina de minério vale 3 pontos de Ouro.
- Cada Mina pode manter 1 Burro *(veja página 20 para detalhes sobre criação de animais).*



A escada para o Túnel Profundo.

Dica para a ação “Construção da mina”

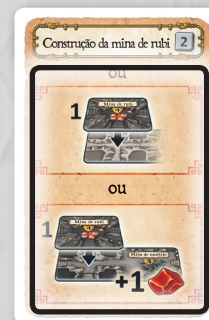
- Você pode trocar 1 Rubi por uma peça simples de Túnel a qualquer momento *(veja página 17)*. Você pode fazer isso para colocar um Túnel simples próximo a um túnel comum já existente em sua caverna e então usar a “Construção da Mina” para cobri-los com uma peça “Mina de Minério/Túnel Profundo”. *(Você pode até cobrir dois Túneis simples adjacentes.)*

Rubis podem ser coletados em minas de Rubi que serão explicadas a seguir.

Espaço de ação: *Construção da mina de rubi*

O espaço de ação “Construção da Mina de Rubi” estará disponível no período 2 (rodada 5 ou 6).

Se tiver ao menos um espaço vazio de Túnel em sua Montanha, você pode colocar uma mina de Rubi sobre estes espaços. Se (e somente se) você colocar a mina de Rubi sobre um Túnel Profundo, pegue, imediatamente, 1 Rubi do estoque geral. *(Túneis Profundos e Minas de Minério estão nas mesmas peças. É por isso que o espaço de ação mostra uma peça dupla “Mina de Minério/Túnel Profundo”).*



Detalhes da ação “Construção da mina de rubi”

- Uma mina de rubi vale 4 pontos de Ouro.
- Cada mina de Rubi (e minério) pode guardar 1 Burro (veja página 20 para detalhes sobre criação de animais).



Um espaço de túnel **comum** pode ser coberto por uma peça de mina de rubi. Você **não** ganha um Rubi por isso.

Espaços de ação para mineração / entrega de Minério e Rubi

O espaço de ação “Mineração de minério” está disponível desde o início. Os espaços de ação “Mineração de rubi”, “Entrega de Minério” e “Entrega de Rubi” estarão disponíveis nos períodos 2, 3 e 4, respectivamente.

Ao usar um destes espaços, pegue todo o Minério e Rubi neles.

Pegue 2 Minérios adicionais do estoque geral para cada mina de Minério que tiver ao usar a ação “Extração de Minério” ou “Entrega de Minério”.



Se tiver ao menos 1 mina de Rubi, pegue 1 Rubi adicional ao usar a ação “Mineração de Rubi”. *(Você sempre consegue apenas 1 Rubi extra.)*

2
JOGADORES

Em 2 jogadores somente: nenhum rubi é colocado neste espaço de Ação nas duas primeiras Rodadas.

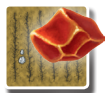


se tiver ao menos 2 Minas de Rubi, pegue 1 Rubi adicional ao usar a ação “Entrega de Rubi”. *(Você sempre consegue apenas 1 Rubi extra.)*

Rubis

Rubis podem ser usados de várias maneiras. *(Eis um resumo para referência rápida.)*

- Rubis são uma espécie de curinga. Podem ser trocados, a qualquer momento, por animais, materiais de construção, Cereais, Vegetais ou Ouro, com uma taxa de 1:1. Há uma exceção para Gado: você deve pagar 1 Alimento além do Rubi para trocar por um Gado *(veja o canto inferior esquerdo da carta Visão Geral).*



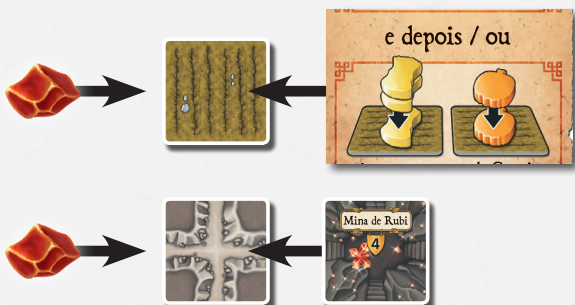
- Você pode também gastar 1 Rubi para pegar uma **peça simples** de “Campo” ou “Prado” que deve ser colocada imediatamente em um espaço vazio de Floresta adjacente a um Campo, Prado ou Pasto já existente. *(Já explicamos Campos e Prados na página 13. Se você não tiver Campos, Prados ou Pastos em sua Floresta, coloque a peça simples em frente à entrada de sua caverna. Veja página 20 para mais detalhes em Prados e Pastos.)*
- Alternativamente, você pode gastar 1 Rubi para pegar uma **peça simples** de “Túnel” ou 2 Rubis para pegar uma **peça simples** de “Caverna” *(veja o canto inferior direito da carta Visão Geral).* Você deve colocá-la imediatamente em um espaço de Montanha vazio *(adjacente ao seu sistema de cavernas).* *(Já explicamos Túneis e Cavernas na página 14, 16 e 17.)*

- Rubis também podem ser usados para jogar um Anão armado fora de ordem. Ao pagar 1 Rubi você pode ignorar a “ordem de jogo” para um de seus Anões. *(Veja detalhes sobre a ordem de jogo dos Anões na página 8.)*



Dicas sobre o uso dos Rubis

- Mudar a ordem de jogo de seus Anões é importante para Expedições (veja página 21).



- Ao realizar uma ação “Semear” (página 14), você pode gastar 1 Rubi para pegar uma peça simples de “Campo” antes de semear. (Você também pode gastar Rubis para conseguir sementes antes.)

- Ao executar a ação “Construção da mina de Rubi”, você pode gastar 1 Rubi para pegar uma peça simples de Túnel antes de colocar a mina de Rubi sobre ela (veja página 17).

Espaço de ação: Negociação de minério

O espaço de Ação “Negociação de Minério” estará disponível no período 4.

Ao usar este espaço de ação, você pode trocar 2 Minérios por 2 Ouros e 1 Alimento do estoque geral. Isto pode ser feito até 3 vezes (ou seja, trocar 6 Minérios por 6 Ouros e 3 Alimentos).

Espaço de ação: Mercado semanal

O espaço de ação “Mercado semanal” está disponível desde o início, mas apenas em partidas com 5 a 7 jogadores.

Você obtém 4 Ouros do estoque geral. Você pode então gastar seu Ouro na compra de bens diferentes se quiser. Os preços estão impressos na carta: qualquer material de construção, Ovelha ou Burro custa 1 Ouro; um Javali ou Cão custa 2 Ouros; Gado custa 3 Ouros; Cereal custa 1 Ouro e um Vegetal custa 2 Ouros.



Detalhes da ação “Mercado semanal”

- Você pode comprar apenas **um marcador de cada tipo** por ação.
- Você não está limitado a gastar apenas os 4 Ouros recebidos, podendo gastar quantas moedas de Ouro puder e quiser.
- Você pode gastar menos de 4 Ouros. (Pode até nem gastar Ouro algum.)
- Você pode comprar animais e convertê-los imediatamente em Alimento.
- Você recebe troco se não puder pagar a quantia exata em moedas.

4. Espaços de ação para animais

Espaços de ação: Criação de ovelha e criação de burro

Os espaços de ação “Criação de ovelhas” e “Criação de burro” ficam disponíveis nos períodos 1 e 2, respectivamente.

Eles acumulam ovelhas e burros, respectivamente. Antes de pegar os animais, você pode transformar Prados em Pastos ou construir exatamente 1 Estábulo para criar espaço para mais animais. Veremos os detalhes a seguir.

Você deve acomodar as Ovelhas e os Burros em seu tabuleiro de Lar. (Você não pode colocá-los em seu estoque pessoal, mas pode convertê-los em Alimento. As regras completas sobre criação de animais serão explicadas ao final desta seção na página 20.)



Não há um espaço “Criação de Javali”. Um modo de conseguir Javalis é construir sobre as duas reservas em seu tabuleiro. Além disso, não há um espaço de ação “Criação de Gado”. Você pode obter Gado e Javalis como recompensa das Expedições (página 21) ou na troca por Rubis (página 17).

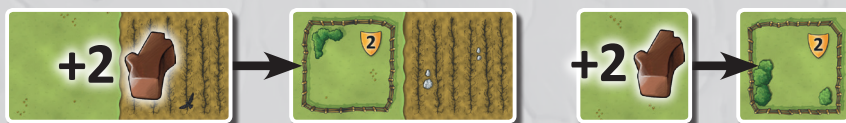


A ação Construir cercas

Prados podem ser cercados para tornarem-se Pastos nos espaços de ação “Criação de ovelhas”, “Criação de burros” e “Construir cercas”.

Ao usar estes espaços de ação, você pode transformar **exatamente** 1 Prado em um **Pasto Pequeno** e/ou **exatamente** dois Prados adjacentes em um **Pasto Grande**. (*Pastos cercados são chamadas de “Pastos”.*) *Pastos podem manter animais (veja página 20).*

Você deve pagar 2 Madeiras para cercar um espaço simples de Prado. Este espaço torna-se um Pasto pequeno. Para indicar isto, vire a peça de Prado para o outro lado.



Vire a peça de Prado para o outro lado quando construir cercas.



Se tiver dois espaços de Prado adjacentes em seu tabuleiro, você pode pagar 4 Madeiras para tornar os dois em um Pasto grande. Para indicar isto, coloque uma peça dupla “Pasto grande” sobre estes espaços. (Pastos grandes estão impressos do outro lado das peças de Mina de Minério.)

Você pode colocar um Pasto grande no topo de dois espaços de Prado adjacentes, horizontalmente ou verticalmente.

Detalhes da ação “Construir cercas”

- Você não pode cercar espaços de Campo ou Floresta, nem quaisquer espaços em sua Montanha.
- Apenas Prados podem se tornar Pastos. Você não pode transformar uma Floresta diretamente em Pasto.
- Pastos são permanentes. Uma vez criados, não podem ser combinados ou divididos.
- Você pode baratear a construção de cercas como resultado de uma Expedição (veja Apêndice, página A2).
- Você pode construir apenas 1 Pasto pequeno e/ou grande por ação.

Discas para a ação “Construir cercas”

- Antes de executar uma ação “Construir cercas”, você pode gastar 1 Rubi para comprar uma peça simples de Prado e então transformá-la em um Pasto pequeno com sua ação “Construir cercas”.



A ação Construir estábulo

Você pode construir Estábulos nos espaços de ação “Criação de ovelha” e “Criação de burro”.

Pague 1 Pedra para construir um Estábulo. Você pode colocar o Estábulo em qualquer espaço de Floresta, Prado ou Pasto. Estábulos são permanentes, uma vez criados, não podem ser movidos ou removidos. Você pode construir apenas 1 Estábulo por ação. Estábulos permitem manter mais animais, assim como os Pastos.



Detalhes da ação “Construir estábulos”

- Você **não pode** construir Estábulos em Campos ou em quaisquer espaços em sua Montanha.
- Quando você constrói um Estábulo em um espaço de Floresta, este espaço **não precisa ser** adjacente a qualquer peça de terreno em seu tabuleiro.
- Cada espaço externo à Montanha em seu tabuleiro pode ter no máximo 1 Estábulo. (*Pastos grandes cobrem 2 espaços em seu tabuleiro, podem, assim, ter até 2 Estábulos.*)
- Você tem um limite de 3 Estábulos (*em sua cor*). Você não pode construir mais do que 3 Estábulos.
- Um espaço de Floresta com um Estábulo pode se tornar um Prado com Estábulo se você colocar uma peça “Prado” abaixo do Estábulo. Você não pode, entretanto, colocar um Campo neste espaço.
- Um espaço de Prado com um Estábulo pode ser cercado para se tornar um Pasto pequeno ou um Pasto grande se for adjacente a outro espaço de Prado.
- Construir um Estábulo em uma fonte de água ou reserva de Javali em sua Floresta **não aciona** a recompensa (veja página 13). Você tem de colocar uma peça nestes espaços para tal.
- Você pode construir um estábulo sem custo como resultado de uma Expedição. (Veja página A1 do Apêndice).

Regras da criação de animais

Você pode reorganizar seus animais em seu tabuleiro de Lar **como e quando quiser**, desde que respeite estas regras:

Você pode abrigar animais de Fazenda nos Pastos. **Cada espaço de Pasto** comporta até **2 animais de Fazenda** do mesmo tipo. (Por exemplo, Pastos pequenos comportam até 2 animais de Fazenda; Pastos grandes, até 4.)

Um Estábulo em um Pasto **dobra** sua capacidade total. (Pastos pequenos com um Estábulo suportam até 4, Pastos grandes com um Estábulo, até 8 e com dois Estábulos, até 16 animais de Fazenda.)

Um Estábulo em um espaço de **Prado** abriga 1 animal de Fazenda. Um Estábulo em um espaço de **Floresta** que não foi coberto por uma peça pode abrigar exatamente **1 Javali**.



Cachorros podem passear. Você pode deixá-los em qualquer espaço em seu tabuleiro.

Cada Mina de minério ou de Rubi pode abrigar **1 Burro**.

Você pode manter até 3 Gados na peça de melhoria "Sala do Café da Manhã".

A moradia inicial de sua caverna pode abrigar 2 animais de Fazenda do mesmo tipo.

Em vez das regras normais para Prados e Pastos (com ou sem Estábulos), você pode aplicar o seguinte ao usar Cachorros: você pode manter uma Ovelha extra no Prado ou no Pasto em que haja Cachorro. (Por exemplo, 1/2/3/... Cachorros podem cuidar de 2/3/4/... Ovelhas, respectivamente). Se usar Cachorros para cuidar das Ovelhas em um espaço com um Estábulo, você não pode usar o Estábulo.

Caverna tem mais opções para manter animais do que seu antecessor, Agricultor: Cachorros podem passear e cuidar de Ovelhas. Um Estábulo em uma Floresta pode abrigar um Javali e uma mina pode abrigar um Burro. (Apenas o Gado tem as mesmas regras nos dois jogos, exceto pela "Sala do Café da Manhã".) Por isso, você reorganizará seus animais com mais frequência para otimizar o espaço disponível.



Detalhes na criação de animais

- Você pode cercar um espaço de Prado com Estábulo para obter um Pasto com o dobro de sua capacidade normal.
- Cachorros podem cuidar apenas de Ovelhas, não de Burros, Javalis ou Gado. Você não pode usar um Cachorro para manter Ovelhas em um Pasto com outros tipos de animais de fazenda.
- Cachorros não podem cuidar de Ovelhas em Floresta ou Campo.

5. Espaço de ação para armas

As ações *Forjar uma arma* e *Expedição*

O espaço de ação "Ferraria" com as ações "Forjar uma arma" e "Expedição nível 3" ficam disponíveis no período 1. O espaço de ação "Aventura" com as ações "Forjar uma arma" e duas "Expedição nível 1" ficam disponíveis no período 4.

Recolha Minério de seu estoque pessoal para que um de seus Anões possa usá-lo para forjar uma Arma com a ação "Forjar uma Arma". Apenas um Anão desarmado pode forjar. Ao executar esta ação, gaste **uma quantidade máxima de até 8 Minérios** e pegue um marcador de força da Arma com o mesmo valor do número de Minérios usados. Coloque o marcador de força da Arma sobre o Anão executando a ação.



Este Anão pode usar sua Arma nova imediatamente em uma Expedição.



As Expedições

Cada Expedição gera recompensas conforme representado na carta de Resumo da Expedição. Há alguns espaços nos quais você pode partir para uma Expedição tendo um Anão armado. Expedições têm níveis de 1 a 4. O nível da Expedição determina quantos itens **diferentes** de recompensa você pode escolher da carta Resumo. (*Escolha os itens, um por vez, em qualquer ordem.*)

Cada espaço com recompensa na carta Resumo tem um **valor mínimo de Força**. Ao escolher um item da lista, você poderá apenas escolher itens com um valor mínimo de força inferior ou igual à **força da Arma do Anão que realizou a Expedição**.



Um de seus Anões com uma Arma de força 1 vai a uma "Expedição nível 3" e como resultado, ele pode obter as recompensas "Todas as Armas +1", "1 Cachorro" e "1 Madeira". Ele não estava forte o bastante para conseguir itens melhores (por enquanto).



A carta resumo "Recompensa da Expedição" lista vários bens e ações bônus diferentes. Cada espaço mostra uma recompensa. Cada item só pode ser escolhido uma vez por Expedição.

Ao final de cada Expedição, a força da Arma do Anão que a realizou aumentará em 1, como resultado da experiência obtida (*independentemente do nível da Expedição*). Apenas Armas recém forjadas estão limitadas a um nível inicial de Força 8. Você pode aumentar esta força além de 8 com Expedições.



Como resultado da recompensa "Todas as Armas +1" e do final da Expedição, a força da Arma de seu Anão aumentou em 2 e é, agora, 3.

Lembrete: a ordem de jogo dos Anões

Como vimos na página 8, você deve usar seus Anões em ordem de força das Armas, primeiro os desarmados e depois os armados em ordem crescente de força.

Você pode gastar um Rubi para pular a ordem de jogo para um anão específico (veja "Rubis" na página 17).



Depois é você

Dois Anões restaram em sua caverna e você gostaria de sair em Expedição. Infelizmente, o Anão de força de arma 3 tem de ser usado antes. Claro que seria muito mais eficiente usar o Anão de força de arma 14 no lugar.

No exemplo, você poderia gastar 1 Rubi para colocar o Anão com a força de arma 14 antes do Anão mais fraco.

Detalhes da força das Armas

- Cada Anão pode carregar apenas uma Arma.
- Você não pode usar a ação "Forjar uma arma" com um Anão já armado. Ou seja, você não pode usar Minério para melhorar sua Arma atual ou substituí-la por uma nova.
- Armas ficam "ligadas" aos seus Anões. Você **não pode** forjar uma Arma com um Anão e dar esta Arma para outro Anão. Um Anão armado não pode se livrar da Arma dele. (*Um Anão ama sua Arma e nunca a deixaria!*)
- Um Anão desarmado **não pode** realizar uma Expedição.
- Você não pode usar suas Armas para atacar outros jogadores.
- A força de Arma máxima possível é 14, você não pode passar disso.
- No caso extremo de você ter quatro Anões desarmados e um Anão com força de Arma 14, você pode pagar 1 Rubi para colocar este Anão armado antes de todos os outros.





Escolher bem as recompensas é fundamental. Recomendamos que os outros jogadores continuem jogando enquanto você escolhe. A Força da Arma de seu Anão aumentará após a Expedição, portanto, os outros jogadores podem colocar o **marcador do próximo nível de força de Arma próximo ao seu Anão em Expedição** para indicar que você ainda não terminou. Após terminar de escolher a recompensa, você pode trocar o marcador da Força atual da Arma pelo novo. (Exceção: você escolheu o item "Todas as Armas +1".) O seguinte exemplo descreve isso.



Exemplo detalhado de forjar uma Arma e realizar uma Expedição

Você tem 10 Minérios em seu estoque pessoal e um Anão desarmado. Você o coloca no espaço de Ação "Ferraria" e paga 7 Minérios para forjar uma Arma de força 7. Agora seu Anão pode, imediatamente, testar sua Arma em uma Expedição. Para indicar a próxima expedição Nível 3, você pode colocar um marcador "Força de Arma 8" próximo ao seu Anão. Você pode, então, escolher as recompensas "1 Cachorro", "2 Ouros" e "Mobiliário uma Caverna". Eles têm valores mínimos 1, 6 e 7, respectivamente, e não são maiores do que a força da Arma de seu Anão. Ao final desta Expedição, você pode trocar o marcador "Força de Arma 7" pelo "Força de Arma 8".



Não subestime ou superestime a importância das Expedições. O jogo foi projetado de modo que possa ser vencido pacificamente ou contando com Armas pesadas. Podemos dizer isso, no entanto: com 4 ou mais jogadores, se um jogador **for o único a investir em Armas**, ele, provavelmente, vencerá. E se ele **for o único a ignorá-las**, também deverá vencer.

6. Espaço de ação: Jogador inicial

O marcador de Jogador Inicial não é passado ao final da rodada. Para tornar-se o Jogador Inicial, você deve usar a ação "Jogador Inicial". (Se ninguém a escolher, o marcador de Jogador Inicial permanecerá onde está.) Você não se torna apenas o Jogador Inicial neste espaço, você ainda recebe todos os marcadores de Alimento acumulados ali, além de 2 Minérios (em jogos de 1 a 3 jogadores) ou 1 Rubi (em partidas com 4 a 7 jogadores).

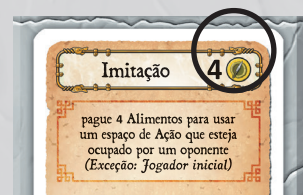


Além do marcador inicial e Alimento, você também recebe 2 minérios ou 1 rubi, dependendo da quantidade de jogadores.

7. Espaços de ação: Imitação

Os espaços de ação "Imitação" estão disponíveis em partidas com, no mínimo, 3 jogadores. A Imitação custa 0, 1, 2 ou 4 Alimentos, dependendo do espaço de ação.

Ao usar uma ação "Imitação", pague o custo em Alimento para o estoque geral e escolha um espaço de ação já ocupado por um Anão oponente. Você pode usar este espaço de Ação como se houvesse colocado seu Anão lá. O único espaço de ação que não pode ser imitado é "Jogador Inicial".



Custo da imitação

Detalhes da ação "Imitação"

- Não coloque seu Anão no espaço de ação imitado. Seu Anão permanece na "Imitação".
- Ao imitar um espaço cumulativo, você não recebe os bens acumulados, até porque já foram recolhidos por seu oponente.
- Você **não pode** imitar um espaço de ação já ocupado por um de seus Anões.
- Em jogos com 5 a 7 jogadores, há múltiplos espaços de ação "Imitação" (veja Apêndice, página A7) e eles todos podem ser usados para imitar espaços de ação iguais ou diferentes.

FIM DE JOGO E CONTAGEM DE PONTOS

A partida termina ao final da rodada 12. Use o bloco de pontuação para determinar os placares finais. Há várias categorias diferentes que fornecem pontos em Ouro. O jogador com mais pontos em Ouro vence a partida. (Em caso de empate, há vários vencedores.)

- **1 Ouro por animal de fazenda e Cachorro:** cada animal vale 1 ponto em Ouro ao final da partida, Cachorros também. (Cachorros não são considerados animais de fazenda.)
- **-2 Ouros para cada tipo de animal de Fazenda ausente:** ao final do jogo, você deve ter, ao menos, 1 Ovelha, 1 Burro, 1 Javali e 1 Gado. Perca 2 pontos em Ouro para cada tipo destes que você não tiver em seu tabuleiro. (*Você não precisa ter um Cachorro.*)
- **½ Ouro por Cereal (arredondado para cima):** conte todos os seus marcadores de Cereais, tanto os em seu suprimento, quanto os ainda nos Campos. Divida este número por 2 e arredonde para cima. Esta é a quantidade de pontos em Ouro obtidos com Cereais.
- **1 Ouro por Vegetal:** conte todos os seus marcadores de Vegetal, tanto os em seu suprimento, quanto os ainda nos Campos. Esta é a quantidade de pontos em Ouro obtidos com Vegetais.
- **1 Ouro por Rubi:** ao final da partida, cada Rubi vale 1 Ponto em Ouro.
- **1 Ouro por Anão:** ao final da partida, cada Anão seu vale 1 ponto em Ouro.
- **-1 Ouro por espaço vazio:** conte o número de espaços em seu tabuleiro sem peças ou Estábulos neles. Você perde 1 ponto em Ouro para cada espaço vazio. As duas cavernas pré-impressas de seu sistema são consideradas usadas. (*Cavernas sem Mobiliário também são consideradas usadas.*)
- **Ouro por Peças de Mobiliário, Pastos e Minas:** adicione o valor de pontos em ouro de todas as suas peças. Pastos pequenos valem 2 pontos, Pastos grandes valem 4 pontos (*não interessando o tipo e o número de animais nestas peças*). Minas de Minério valem 3 pontos em Ouro, Minas de Rubi valem 4 pontos em Ouro (*tendo um Burro ou não*). O valor de uma Peça de Mobiliário está impresso à direita da peça, logo abaixo do nome dela.
- **Pontos de bônus para Salas, Depósitos e Câmaras:** boa parte das peças de mobiliário chamadas Salas, Depósitos e Câmaras (*com nomes em fundo amarelo*) podem valer pontos bônus dependendo de seus critérios. O bloco de pontuação possui várias linhas para pontos bônus. Você pode usar uma linha para cada peça de mobiliário dando pontos. (*Detalhes sobre Peças de Mobiliário podem ser encontrados na página A3 do apêndice.*)

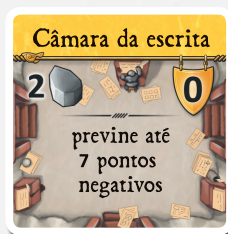
Nome	
por animal de Fazenda e Cachorro	1
por tipo de animal de Fazenda faltante	-2
por Cereal (arredondado para cima)	½
por Vegetal	1
por Rubi	1
por Anão	1
por espaço não utilizado	-1
cartelas de construções, pastos, minas	
por Salões, Depósitos e Câmaras	
Moedas de ouro e marcadores de mendicância	
Total	

Detalhes sobre os pontos Bônus

- Pontos bônus para Salão de tecelagem, Salão de ordenha, Câmara de forragem, Câmara da despensa e Câmara do tesouro são ganhos como “Pontos bônus” (*mesmo que você possa adicioná-los a outras categorias*). Os pontos negativos evitados pela Câmara da escrita devem ser ajustados na categoria respectiva.
- Assim como na Câmara da escrita, pontos bônus pelo Salão de caça, Salão da cerveja, Salão da forja e Depósito de peças, são ganhos como “Pontos bônus” no bloco de anotações. Estas peças permitem você trocar bens por Ouro antes da pontuação. (*Se você esquecer de fazer isso mas perceber logo antes de iniciar a pontuação, você ainda pode fazer.*)



Se você tem o Salão de tecelagem, você ganhará pontos por Ovelhas duas vezes: na categoria “1 Ouro por animal de Fazenda” e na categoria “Pontos bônus por Salão”.



Se você tiver a Câmara de escrita, seus pontos negativos das categorias de “-2 Ouro por tipo de animal de Fazenda faltante”, “-1 Ouro por espaço não utilizado” e “Marcador de mendicância” serão reduzidos.

- **Moedas de Ouro e marcadores de mendicância:** adicione os valores de suas moedas de ouro e subtraia 3 pontos em ouro para cada marcador de mendicância que tiver.

REGRAS PARA O JOGO SOLO

A partida solo é jogada de acordo com as regras para 2 a 7 jogadores com as seguintes exceções:

Na Fase de Trabalho, coloque um Anão após o outro. Você não está esperando por oponente algum. O objetivo do modo solo é conseguir a maior pontuação possível. (Tente bater o “placar mágico” de 100 pontos.) Você começa o jogo com **2 Alimentos**.

Use os tabuleiros para a partida em 2 jogadores e cubra alguns dos espaços de ação com cartas de Resumo, como indicado na ilustração ao lado.



Coloque as cartas de espaços de ação viradas para baixo em espaços vazios do tabuleiro como indicado na tabela abaixo:

1 Ferraria	4 Anseio por bebê	7 Entrega de minério	10 Negociação de minério
2 Criação de ovelha	5 Criação de burro	8 Vida de Família (Anseio por bebê → Anseio urgente por bebê)	11 Aventura
3 Construção de mina	6 Construção de mina de rubi	9 -	12 Entrega de rubi

Use uma carta de Anão para cobrir a carta de espaço de ação “Anseio por Bebê”. No início da rodada 4, remova a carta de Anão do jogo. Tenha certeza de que a carta de espaço de ação mostre “Anseio por Bebê”.

Não há **eventos de Colheita** no modo solo. Na rodada 5 em diante, haverá uma colheita ao final de cada rodada.

Em comparação à partida de 2 jogadores

Assim como em 2 jogadores, o espaço de ação “Exploração” tem de ser removido da partida e a rodada 9 será pulada. Você pode cobrir o espaço da Rodada 9 como uma carta de Anão. Diferentemente do jogo em 2, Rubis acumularão no espaço de ação “Mina de Rubi” desde a Rodada 1.

Preenchendo os espaços de acumulação

Antes de preencher os espaços de acumulação, verifique se há qualquer espaço com mais do que **6 bens**. Remova todos os bens em todos os espaços que isto ocorrer e devolva-os para o estoque geral. Para cada Rubi que você gastar, você pode evitar que isto ocorra em um destes espaços. Os bens nos espaços de acumulação que você tenha pago ficarão até a próxima rodada. (Desta forma, um espaço de acumulação pode ter mais do que 6 bens).

Fora isso, não há outras alterações nas regras.

Índice de palavras

2 Jogadores 2, 3, 6, 8, 17
Agricultura 5, 14, 18
Animais de Fazenda 10, 12, 20, 23, 24
Alimentando a família 9, 11
Alimentos 2, 9, 11
Animais pais 10
Anseio por bebê 3, 8, 9, 11, 15, 16
(e após a partida)
Arma (força) 5, 12, 20-22
Burros 11, 18, 20

Cartas de espaços de ação 3, 7, 24
Cartelas de terreno 3
Cavernas 4, 11, 13, 14, 17
Cachorros 10-12, 20
Cercas 4, 19
Cereais/Vegetais 11, 14, 23
Colheita (evento) 2, 9, 10, 24
Criação de animais 4, 5, 20
Crescimento familiar 11, 15, 16
Espaço de acumulação 7, 8, 24
Estábulo 2, 5, 10, 19, 20
Expedição 21-22

Fonte de água 12, 13
Forjando uma arma 5, 20, 22
Gado 11, 17, 20
Imitação 12, 22
Javalis 10, 13, 20
Jogador inicial 2, 8, 12, 22
Marcadores de mendicância 10, 23
Marcadores de colheita 2, 7, 8, 10
Materiais de construção 8, 11
Minas 5, 12, 16, 17, 23
Minério 5, 12, 16, 18
Moradia inicial 2, 4, 10, 15, 20

Moradias 2, 9, 14
Ordem de jogo do Anão 8, 17, 21
Ouro/Pontos de Ouro 11, 23
Ovelha 11, 18, 20
Peças duplas 11-13
Peças simples 5, 17
Procriação 10
Pontos negativos 6, 12, 23
Pontuação 6, 23
Rubis 4, 5, 11, 12, 17-19, 22-24
Túneis/Túneis profundos 16