

Caverna

UM JOGO DE ALEX WILBER
E UWE ROSENBERG

os Povos Esquecidos

Criaturas extraordinárias estão vagando pelas florestas e montanhas de Caverna, trabalhando a terra para construir um futuro esplêndido para suas famílias. Por muito tempo, os anões pensaram que eram a única espécie inteligente existente. Como devem ter ficado surpresos quando descobriram que estavam errados! Mas não temos tempo a perder imaginando de onde essas criaturas vieram e o que elas possam querer. É hora de encarar a nova realidade e competir pelos poucos recursos que existem contra Povos que parecem não seguir as regras...

VISÃO GERAL

Essa expansão para o jogo base Caverna introduz oito novos Povos, cada um com diferentes vantagens e desafios. Cada jogador irá escolher entre jogar como os anões, ou seja, de acordo com as regras do jogo base, ou como um dos novos Povos, o que muda algumas das regras para esse jogador. Além disso, cada Povo introduz quatro novas peças de Mobília que substituem determinadas peças do jogo base, adicionando mais variedade à partida.

COMPONENTES



8 Tabuleiros de Povo



32 Peças de Mobília



16 Peças simples de Túnel/Caverna



8 Peças simples de Campo/Mina de Rubi



8 Peças simples de Prado/Pasto Pequeno



8 Peças de Resumo (3x Frutas-Joia, 3x Cogumelos, 2x Goblins)



24 Fichas de Fruta-Joia



24 Fichas de Cogumelos



1 Marcador de Goblin das Cavernas



16 Moedas de Ouro
(a serem somadas ao Ouro do jogo base)



7 Marcadores de Goblin

PREPARAÇÃO

Seleção do Povo

Prepare o jogo de acordo com as regras do jogo base. Depois, cada jogador deve decidir se quer jogar como os **Anões** (ou seja, de acordo com as regras do jogo base) ou como um **Povo** diferente. O processo de seleção depende do número de jogadores que escolhem jogar com um Povo:

■ 1 a 4 jogadores com Povos:

Entregue **2 Tabuleiros de Povo** aleatórios para cada um desses jogadores escolher um. Devolva o outro Tabuleiro de Povo, assim como qualquer outro Tabuleiro de Povo que não tenha sido distribuído, para a caixa do jogo. Eles não serão necessários.

■ 5 a 7 jogadores com Povos:

Entregue **1 Tabuleiro de Povo** aleatório a cada um desses jogadores e coloque os Tabuleiros de Povo virados para baixo em uma pilha próxima. Na ordem inversa dos turnos, começando pelo jogador à direita do Primeiro Jogador, cada jogador realiza exatamente um turno, no qual ele:

- compra um Tabuleiro de Povo da pilha;
- seleciona um dos dois Tabuleiros de Povo que ele tem;
- e devolve o outro Tabuleiro de Povo para o fundo da pilha.

Por fim, devolva a pilha de Tabuleiros de Povo restantes para a caixa do jogo. Eles não serão usados.

Importante! Depois de selecionar seu Povo, verifique se há instruções de preparação adicionais impressas no Tabuleiro de Povo e siga essas instruções (*se houver*).

Dica: Elfos e Silicoides são os Povos mais desafiadores dessa expansão. Aconselhamos os novos jogadores de **CAVERNA** a não selecionar esses Povos em sua primeira partida.

Peças de Mobília

Cada Povo introduz quatro novas peças de Mobília, que substituem determinadas peças do jogo base. Depois que todos os jogadores selecionarem seus Povos, pegue as peças de Mobília do seu Povo escolhido e use-as para substituir as peças de Mobília correspondentes nos tabuleiros de suprimentos. As peças do jogo base que precisam ser substituídas estão impressas no verso das novas peças de Mobília.



Nota: Em partidas com menos de 4 jogadores, se você quiser adicionar mais variedade à partida, sugerimos acrescentar peças de Mobília adicionais de Povos aleatórios não utilizados para aumentar o número total de novas peças de Mobília usadas para 16.

Novos elementos de jogo

A partida é jogada e pontuada conforme descrito nas regras do jogo base. Cada Povo deve seguir as regras detalhadas em seu Tabuleiro de Povo. Se uma regra do jogo base contradisser uma instrução do seu Tabuleiro de Povo, a instrução do Tabuleiro de Povo tem precedência. (*Uma explicação detalhada de todos os Povos e suas peças de Mobília pode ser encontrada no final deste livro de regras*).

Anões ► Pessoas

Quando o jogo base foi criado, os Anões não sabiam que existiam outros Povos na terra. É por isso que o jogo base não cita outros Povos, apenas os Anões. Mas é claro, tudo o que se aplica aos Anões agora também se aplica a todos os Povos, em especial:

- Um membro do seu Povo agora é chamado de uma **“Pessoa”** (*não um Anão*). Vários membros são chamados **“Pessoas”** (*não Anões*). O que antes eram chamados de **Discos de Anão** agora são os **Discos de Pessoa**.
- Todas as **Moradias** proporcionam espaço para 1 Pessoa (*em vez de apenas 1 Anão como impresso*). A **Moradia de Casal** e a **Moradia Inicial** (*impressa no seu Tabuleiro de Lar*) proporcionam espaço para 2 Pessoas (*em vez de apenas 2 Anões conforme impresso*).
- Da mesma forma, a **Câmara das Vassouras**, a **Sala do Aconchego**, a **Câmara de Oração**, o **Depósito de Suprimentos** e a **Caverna de Trabalho** se aplicam a todas as Pessoas, não apenas aos Anões.

Novas Plantações

Esta expansão introduz duas novas plantações, **Frutas-Joia** e **Cogumelos**, que podem ser obtidas apenas com certas peças de Móvel ou habilidades de Povo. Não há outra maneira de obter essas plantações (*nem mesmo com Rubis*).

Sempre que você realizar uma ação "Semear", além de semear até 2 Cereais e até 2 Legumes, você também pode semear até 2 Frutas-Joia e até 2 Cogumelos, desde que você os tenha em sua reserva. Durante a Colheita, Frutas-Joia e Cogumelos são colhidos da mesma forma que os Cereais e Legumes.



Frutas-Joia:

No máximo dois jogadores podem obter acesso a Frutas-Joia:

- **Os Elfos** começam a partida com 2 Frutas-Joia.
- **A Cabana do Místico (Pálidos)** fornece 2 Frutas-Joia.

Mas cuidado: se você gastar suas Frutas-Joia sem cultivar algumas de reserva, você não poderá obter mais nenhuma Fruta-Joia!

Frutas-Joia são cultivadas **em Campos vazios**.

Ao semeá-las, coloque uma Fruta-Joia da sua reserva pessoal e uma Fruta-Joia da reserva geral em cada Campo de Frutas-Joia recém-semeado. (*Consequentemente, são necessárias duas Colheitas para colher as Frutas-Joia*).



Para que servem as Frutas-Joia?

A qualquer momento (*e quantas vezes quiser*) antes da contagem dos pontos, você pode trocar as Frutas-Joia da sua reserva pessoal por Rubis em uma proporção de 1:1. Consequentemente, as Frutas-Joia valem 2 Alimentos, se necessário. Durante a contagem dos pontos, cada Fruta-Joia em sua reserva pessoal e cada Fruta-Joia restante em um Campo vale 1 Ponto de Vitória. (*Você pode adicioná-las à sua pontuação de Legumes*).



Cogumelos:

No máximo três jogadores podem obter acesso aos Cogumelos:

- **Os Pálidos** ganham 1 Cogumelo (*e 1 Ouro*) quando deixam uma peça se projetar para fora na Montanha.
- **A Caverna Esquecida (Goblins das Cavernas)** e a **Caverna de Cogumelos (Elfos Sombrios)** fornecem 2 Cogumelos cada. Mas cuidado: a não ser que esteja jogando como os Pálidos, se você gastar seus Cogumelos sem cultivar alguns como reserva, você não poderá obter mais Cogumelos!

Cogumelos são cultivados **em Cavernas vazias** (*não em Campos ou espaços vazios da Montanha*). Ao semeá-los, coloque um Cogumelo da sua reserva pessoal e um Cogumelo da reserva geral em cada Caverna de Cogumelos recém-semeada. (*Consequentemente, são necessárias duas Colheitas para colher os Cogumelos*).



Nota: você não pode colocar uma peça de Móvel em uma Caverna enquanto ela tiver Cogumelos. Você não pode descartar os Cogumelos até que eles tenham sido todos colhidos.

Para que servem os Cogumelos?

A qualquer momento (*e quantas vezes quiser*) antes da contagem dos pontos, você pode trocar Cogumelos da sua reserva pessoal por Legumes em uma proporção de 1:1. Consequentemente, os Cogumelos valem 2 Alimentos, se necessário. Durante a contagem dos pontos, cada Cogumelo na sua reserva pessoal e cada Cogumelo restante em uma Caverna vale 1 Ponto de Vitória. (*Você pode somá-los à sua pontuação de Legumes*).

Nota: Essa informação também é mostrada nas cartas de Resumo. Cada jogador que obteve acesso às novas plantações deve pegar a carta de Resumo apropriada.

Goblins

Goblins como Pessoas com regras especiais. Assim, cada um deles vale 1 Ponto de Vitória normalmente durante a contagem dos pontos. No máximo dois jogadores podem obter acesso aos Goblins:

- **Elfos Sombrios** podem conseguir Goblins em Expedições, acolhendo-os em suas famílias.
- **A Moradia de Goblin (Trolls)** proporciona espaço para 1 Goblin e 1 Goblin para ocupar esse espaço.

Como o Anão Adicional, os Goblins são representados por marcadores de papelão*. Uma vez obtido, você não pode se livrar de um Goblin. Isso é especialmente importante porque **todos os jogadores são limitados a 6 Pessoas**, e Goblins contam como Pessoas. Portanto, se você já tiver 6 Pessoas por causa dos Goblins, a Moradia Adicional não terá efeito para você. Em outras palavras, a Moradia Adicional proporciona espaço apenas para a sexta Pessoa normal (*o chamado "Anão Adicional"*). Ela não pode abrigar um Goblin. (*Além disso, não é possível chegar a 7 Pessoas usando a Moradia Adicional*).

Goblins entram em jogo como **adultos**. Assim, cada um deles requer 1 espaço e deve ser alimentado com 2 Alimentos durante a Colheita. Mesmo sendo um adulto, um Goblin **não pode** ser usado na mesma rodada em que você o ganhou (*ainda assim, você deve alimentá-lo com 2 Alimentos se houver uma Colheita*). Você só pode usá-lo a partir da próxima rodada.

***Nota:** existe um marcador de Goblin especial, chamado de marcador de Goblin das Cavernas, que pertence ao Povo dos Goblins das Cavernas, que são muito parecidos com os Goblins, mas não são preguiçosos (*veja o Apêndice*).

Os Goblins seguem regras especiais em relação à alocação nos Espaços de Ação:

Goblins São Preguiçosos

Os Goblins não podem ser alocados até que todos os discos de Pessoa de todos os jogadores (*incluindo o Anão Adicional*) tenham sido alocados. Isso vai alterar a ordem normal em que as Pessoas são alocadas. Independentemente da Força da Arma dos seus Goblins, você deve alocar primeiro todos os seus discos de Pessoa (*mesmo se eles tiverem uma Força de Arma maior*). Se necessário, você deve esperar que os outros jogadores aloquem seus discos de Pessoa restantes, pulando seu turno até que todos os discos de Pessoa tenham sido alocados. Só então você poderá alocar seus Goblins em ordem crescente de Força da Arma. (*Se dois jogadores tiverem Goblins, eles os alocam na ordem de jogo, normalmente*).

Goblins São Desastrados

Sempre que alocar um Goblin em um espaço cumulativo, você deve descartar um dos bens que pegou do espaço, devolvendo-o para a reserva geral. Se vários tipos de bens cumulativos estiverem presentes (*como Pedra e Minério no Espaço de Ação "Entrega de Minérios"*), você pode escolher um desses bens para descartar (*por exemplo, 1 Pedra ou 1 Minério*). Isso se aplica apenas aos bens que foram colocados no Espaço de Ação. Isso não se aplica a bens que você obteve da reserva geral. (*Por exemplo, em partidas com 1 a 3 jogadores, você não pode descartar 1 Minério no Espaço de Ação do "Primeiro Jogador" para ficar com todos os Alimentos daquele espaço*).

Nota: O efeito Desastrado pode impedir você de usar um Espaço de Ação como "Mineração de Rubi" se ele tiver apenas 1 bem. (*Lembre-se: você não pode usar um Espaço de Ação se ele não tiver efeito sobre você*).

Goblins São Incompetentes

Sempre que você forjar uma Arma com um Goblin (*em qualquer um dos dois Espaços de Ação que permitem isso*), você deve gastar no mínimo 3 e no máximo 8 Minérios para receber uma Arma que terá força de 2 a menos que a quantidade de Minérios paga. Em outras palavras, gastando 3/4/5/6/7/8 Minérios, você obtém uma Arma de força 1/2/3/4/5/6, respectivamente. (*A Força da Arma máxima de 14 não é afetada por isso, mas é mais difícil de alcançar*).

Nota: Essas informações também são mostradas nas cartas de Resumo. Cada jogador que obteve acesso aos Goblins deve pegar a carta de Resumo apropriada.

Novas peças de Mobília

Cada Povo introduz quatro novas peças de Mobília que substituem determinadas peças do jogo base nos tabuleiros de suprimentos. Portanto, em cada partida há exatamente 48 peças de Mobília diferentes disponíveis (*incluindo a pilha de Moradias normais*).

As novas peças de Mobília, embora introduzidas por um Povo específico, não são reservadas para um único Povo. Qualquer jogador pode construí-las. Algumas peças introduzidas por um Povo podem até não fazer sentido para aquele Povo (*por exemplo, o Triturador de Ossos é inútil para os Trolls, porque eles já têm essa habilidade*).

Nem todas as peças são colocadas na Montanha!

Algumas das novas peças devem ser colocadas em Campos ou Prados vazios. Você pode identificar onde a peça é colocada pela ilustração de fundo: se um Campo for mostrado (*fundo marrom*), a peça deve ser colocada em um Campo vazio; se for um Prado (*fundo verde*), a peça deve ser colocada em um Prado vazio.

Nota: Mesmo que, tecnicamente, essas peças não sejam colocadas em uma Caverna, você deve realizar a ação "Mobiliar uma Caverna" para construí-las.



O Monte de Adubo (Humanos) é colocado em um Campo vazio.



O Silo (também dos Humanos) é colocado em um Prado vazio.

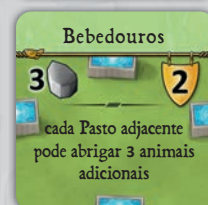
Lista de peças colocadas em Campos vazios

Monte de Adubo (Humanos) e Espantalho (Humanos)



Lista de peças colocadas em Prados vazios

Campo de Tiro com Arco (Elfos Sombrios), Cabana de Observação de Pássaros (Elfos), Estufa (Pequeninos — item promocional) Cabana do Caçador (Elfos), Silo (Humanos) e Bebedouros (Silicoides)



APÊNDICE: ÍNDICE DE PEÇAS DE MOBÍLIA E POVOS

Esta seção fornece informações detalhadas sobre a história e os efeitos de todos os Povos.

GOBLINS DAS CAVERNAS

Goblins das Cavernas são simplesmente Goblins que tomaram a iniciativa de viver juntos e cavar a própria caverna. Eles são menos preguiçosos que seus primos Goblins, motivados sem dúvida pela necessidade de se alimentar.

Além de Alimento, você começa a partida com uma Moradia adicional (normal) e uma terceira Pessoa ocupando essa Moradia. Você deve colocar essa Moradia na caverna vazia acima da sua Moradia Inicial. (Consequentemente, você tem três Pessoas para colocar desde a rodada 1).

Desastrados — *Os Goblins das Cavernas são muito meticulosos ao coletar todos os recursos certos quando saem para procurá-los. Mas eles sempre deixam cair alguma coisa na volta para casa.*

Sempre que você pegar bens de um espaço cumulativo, você deve imediatamente devolver um dos bens para a reserva geral. Se vários tipos de bens acumulados estiverem presentes (como Pedra e Minério no Espaço de Ação "Entrega de Minérios"), você pode escolher um desses bens para devolver (por ex., 1 Pedra ou de 1 Minério). Isso se aplica apenas aos bens que foram colocados no Espaço de Ação. Isso não se aplica a bens que você obteve da reserva geral. (Por exemplo, em partidas com 1 a 3 jogadores, você não pode descartar 1 Minério no Espaço de Ação do "Primeiro Jogador" para ficar com todos os Alimentos daquele espaço).

Nota: O efeito Desastrado pode impedir você de usar um Espaço de Ação como "Mineração de Rubi" se ele tiver apenas 1 bem. (Lembre-se: você não pode usar um Espaço de Ação se ele não tiver efeito sobre você).

Incompetentes — *Os Goblins das Cavernas, apesar da atitude corajosa, continuam fundamentalmente bastante pequenos e fracos. Fraqueza e falta de jeito não são uma boa combinação quando se trata de aventura.*

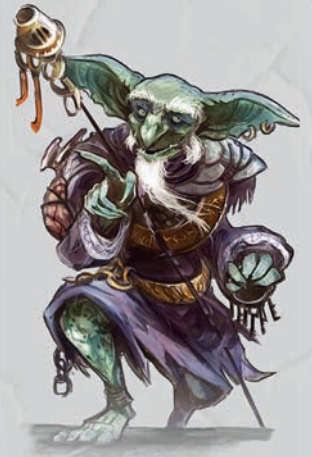
Sempre que você forjar uma Arma (em qualquer um dos dois Espaços de Ação que permitem isso), você deve gastar no mínimo 3 e no máximo 8 Minérios para receber uma Arma que terá uma força de 2 a menos que a quantidade de Minérios paga. Em outras palavras, gastando 3/4/5/6/7/8 Minérios, você obtém uma Arma de força 1/2/3/4/5/6, respectivamente. (A Força da Arma máxima de 14 não é afetada por isso, mas é mais difícil de alcançar).

Numerosos — *Os Goblins das Cavernas acreditam na máxima "quanto mais, melhor". Mas quando se visita uma caverna de Goblins das Cavernas, "melhor" não é a palavra que vem à mente. "Abarrotado", "frenético" e "ensurdecador" seriam descrições melhores.*

Sua família pode ter até 6 Pessoas mesmo sem construir a Moradia Adicional. Na verdade, a Moradia Adicional não tem efeito para você. (Você pode construir a Moradia Adicional para evitar que outro jogador o faça, mas você não pode usar seus efeitos. Principalmente, você não pode ter 7 Pessoas com ela. Lembre-se que a Moradia Adicional não pode abrigar uma Pessoa normal).

Moradias Sujas — *Não importa o quanto os Goblins das Cavernas tentem, suas moradias sempre são terríveis.* Durante a contagem dos pontos, todas as suas Moradias (incluindo Moradias especiais como a Moradia Mista) valem 0 Pontos de Vitória (em vez do valor impresso).

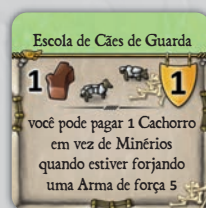
Importante! Diferentes dos Goblins normais, os Goblins das Cavernas **não são preguiçosos**, ou seja, o jogador dos Goblins das Cavernas aloca suas Pessoas normalmente, e não precisa esperar até que todos os outros jogadores aloquem as deles. Se o jogador dos Goblins das Cavernas adotar um Goblin normal usando a Moradia de Goblin (Trolls), o Goblin normal será preguiçoso.



Caverna Esquecida (1 Cereal, 0 PV)
substitui o Fornecedor de Madeira
Ao colocar essa peça, você recebe imediatamente
(e apenas 1 vez) 2 Cogumelos da reserva geral.



Canis (1 Madeira, 0 PV)
substitui a Sala de Trabalho
Em cada Fase da Procriação, se você tiver pelo
menos 2 Cachorros em seu Tabuleiro de Lar, você
recebe 1 Cachorro da reserva geral. (Seus Cachor-
ros procriam como Animais de Fazenda, mas não
são considerados como tais).



Escola de Cães de Guarda (1 Madeira, 1 PV)
substitui a Escola de Cães
Sempre que forjar uma Arma de força 5, em
vez de pagar Minério, você pode pagar pela
Arma com 1 Cachorro.



Alojamento de Feras (4 Madeiras, 2 Pedras)
substitui a Câmara das Vassouras
Durante a contagem dos pontos, você recebe
3 PV por cada conjunto de 5 animais diferentes
(Cachorros, Ovelhas, Burros, Javalis e Vacas).
(Em outras palavras, marque 3 PV por cada
animal do tipo que você tiver menos).

ELFOS SOMBRIOS

Elfos Sombrios são parentes dos Elfos que se aventuraram no subterrâneo há muito tempo. Eles são aventureiros ousados e joalheiros habilidosos, cuja reputação sinistra é totalmente injusta!

Goblins — *Em suas aventuras, os Elfos Sombrios às vezes encontram Goblins. Fofocas maliciosas dizem que os Elfos Sombrios capturam os Goblins e os mantêm como animais de estimação. Tendo eu mesmo estado na casa de um Elfo Sombrio, posso garantir: os Goblins adotados são tratados como família!*

Ao realizar uma ação de Expedição, você tem acesso a um item de pilhagem alternativo de força 10: a um custo de 2 Madeiras e 1 Pedra, você pode construir uma Moradia normal e imediatamente colocar um Goblin nela. *(As regras normais se aplicam: o novo Goblin é um adulto desde o início, mas você não pode usá-lo nessa rodada)*. Observe que todas as famílias, incluindo as de Elfos Sombrios, são limitadas a 6 Pessoas no total. Por exemplo, se você tiver 3 Goblins, você poderá ter no máximo 3 das suas próprias Pessoas. *(Você está pegando marcadores de Goblin ao custo de discos de Pessoa)*.

Minas Profundas — *Os Elfos Sombrios desenvolveram olhos aguçados. Eles podem encontrar rubis onde outros não conseguem.*

Ao colocar uma Mina de Rubi, você sempre recebe 1 Rubi da reserva geral, mesmo se você colocar a Mina de Rubi em um Túnel normal. *(Você ainda recebe apenas 1 Rubi se colocar a Mina de Rubi em um Túnel Profundo).*

Moradias Sinistras — *Já estive na casa de um Elfo Sombrio? Alguém devia recomendar um bom decorador de interiores a eles...*

Durante a contagem dos pontos, todas as suas Moradias (*incluindo Moradias especiais como a Moradia Mista*) valem 0 Pontos de Vitória (*em vez do valor impresso*).



Campo de de Tiro com Arco (2 Madeiras)
substitui a Câmara de Oração
Essa peça deve ser construída em um Prado vazio. Durante a contagem dos pontos, escolha um ponto cardeal e conte quantos Prados vazios ininterruptos (*sem Cachorros guardando Ovelhas*) existem nessa direção, começando do Campo de Tiro com Arco. Se houver 1, 2 ou 3 Prados vazios, você ganha 3, 6 ou 10 PV, respectivamente.



Escultor de Ossos (2 Madeiras, 2 Pedras, 2 PV) substitui o Salão de Caça

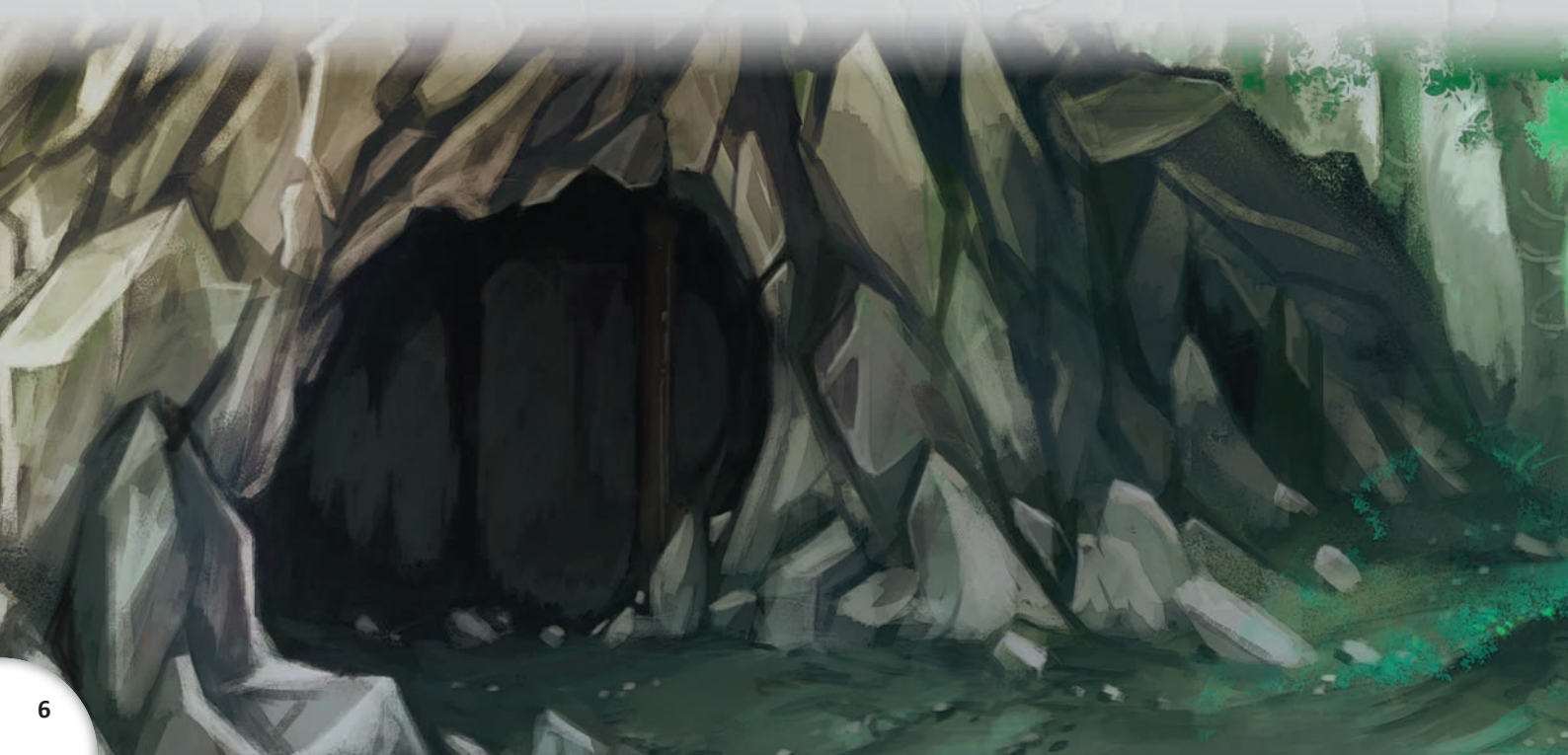
No começo de cada Colheita, você pode trocar exatamente 2 ou 4 animais de qualquer tipo (*incluindo Cachorros*) por 3 ou 6 Ouros, respectivamente. (*Você não pode trocar mais de 4 animais por Colheita dessa forma. Todos os parte dos animais podem ser do mesmo tipo*).



Depósito de Carvão (3 Pedras, 1 PV)
substitui o Depósito de Peças Sobressalentes
 No começo de cada Colheita, você pode trocar até 3 Madeiras por 1 Ouro cada. *(Você não pode trocar mais que 3 Madeiras por Colheita dessa forma).*



Caverna de Cogumelos (2 Pedras, 1 PV)
substitui a Pedreira
 Ao colocar essa peça, você recebe
 imediatamente (*e apenas 1 vez*) 2 Cogumelos
 da reserva geral.



Elfos são criaturas graciosas e habilidosas (embora um pouco arrogantes) que se destacam em cultivar plantas e cuidar de animais na floresta. Além das orelhas pontudas, os Elfos são muito conhecidos por suas magníficas casas nas árvores, sempre bem iluminadas.

Você começa a partida com 2 Frutas-Joia, além do Alimento inicial normal.

Moradores da Floresta — Os Elfos ficam perplexos com o fato de que outros Povos acham necessário limpar a terra antes de usá-la. Com um pouco de imaginação, dizem eles, é fácil manter um rebanho de ovelhas em uma árvore frondosa.

Espaços de Floresta vazios do seu Tabuleiro de Lar têm usos adicionais para você:

- Você pode construir **Pastos** em espaços de Floresta vazios diretamente, sem precisar colocar peças de Prado primeiro. (Seus espaços vazios na Floresta atuam como Prados nesse caso). Entretanto, espaços de Floresta **não são Prados**. Por exemplo, se uma peça de Mobília exigir um Prado, você não pode colocá-la em um espaço de Floresta. Além disso, seus Cachorros não podem guardar Ovelhas em espaços de Floresta.
- Você pode fazer **Plantações** (incluindo Frutas-Joia) em espaços de Floresta vazios diretamente, sem precisar colocar peças de Campo primeiro. (Seus espaços de Floresta vazios atuam como Campo nesse caso). Entretanto, espaços de Floresta **não são Campos**. Por exemplo, se uma peça de Mobília exigir um Campo, você não pode colocá-la em um espaço de Floresta.
- Você pode colocar **peças de Mobília** em espaços de Floresta vazios, em vez de Cavernas vazias. (Seus espaços vazios na Floresta atuam como Cavernas nesse aspecto). Entretanto, espaços de Floresta **não são Cavernas**. Por exemplo, você não pode cultivar Cogumelos em espaços de Floresta. Peças de Mobília que exigirem um Prado ou Campo não podem ser colocadas em espaços de Floresta.

Não há **restrição** quanto a quais espaços de Floresta que você usa dessa forma. Em especial, você não precisa começar com o espaço de Floresta ao lado da entrada da sua caverna. Em troca, você não recebe nenhum Javali dos habitats deles, nem recebe Alimento das fontes de água. (Isso também se aplica às fontes de água subterrâneas. Você deve ignorar os bens bônus impressos em seu Tabuleiro de Lar).

Nota: O efeito **Moradores da Floresta** faz com que você não precise colocar nenhuma peça dupla de “Campo/Prado” em seu Tabuleiro de Lar. Você pode colocar peças duplas na Floresta mesmo assim, mas também pode não o fazer, pois durante a contagem dos pontos **você não marca nenhum Ponto de Vitória negativo por espaços vazios na Floresta**. Se você colocar uma peça simples ou dupla na sua Floresta, você deve seguir as regras normais e colocar a peça adjacente a Campos ou Prados já existentes; e a primeira delas deve ser colocada ao lado da entrada da sua caverna.

Amantes da Luz do Sol — Elfos detestam cavar no subsolo, mas não se importam em pagar outros para fazer isso por eles. Eles consideram um Rubi usado para evitar trabalhar em uma caverna escura um excelente investimento.

Sempre que você for colocar uma peça dupla de "Caverna/Túnel" ou de "Caverna/Caverna" em seu Tabuleiro de Lar, você deve escolher uma das três opções a seguir:

- pagar 2 Rubis para colocar a peça dupla normalmente;
- pagar 1 Rubi para colocar uma peça simples de "Caverna" ou de "Túnel";
- não colocar nenhuma peça na Montanha.

Como compensação, durante a contagem dos pontos, **você não marca nenhum Ponto de Vitória negativo por espaços vazios na Montanha**. (Na verdade, você não marca nenhum PV negativo por espaços vazios em todo o seu Tabuleiro de Lar).



Cabana de Observação de Pássaros (3 Madeiras, 1 Pedra) substitui a Câmara da Escrita. Essa peça deve ser construída em um Prado vazio. Ao colocar essa peça, você recebe imediatamente (e apenas uma vez) 2 Alimentos por cada espaço vazio de Floresta adjacente a essa peça (ou seja, até 8 Alimentos). Durante a contagem dos pontos, você ganha 3 PV por cada espaço vazio de Floresta adjacente a essa peça (ou seja, até 12 PV).



Mercado Élfico (3 Madeiras, 2 Pedras, 3 PV) substitui o Carpinteiro. A qualquer momento antes da contagem dos pontos, mas apenas uma vez por rodada, você pode trocar exatamente 2 Ouros por 1 Rubi e 1 Legume da reserva geral. (Você não pode comprar apenas 1 bem por 1 Ouro).



Sala de Alimentação (3 Madeiras, 1 Pedra, 0 PV) substitui o Escritório. Em cada Fase da Procriação, você pode gastar exatamente 1 ou 2 Legumes para procriar até 2 ou 4 tipos diferentes de animais novamente, respectivamente. (Consequentemente, você pode obter até 2 animais recém-nascidos de cada tipo).



Cabana do Caçador (2 Madeiras, 2 PV) substitui a Caverna de Trabalho. Essa peça deve ser construída em um Prado vazio. No começo de cada Colheita, determine quantos espaços vazios de Floresta existem em seu Tabuleiro de Lar. Para pelo menos 3/6/9 espaços vazios de Floresta, você recebe 1/2/3 Alimentos, respectivamente.



HUMANOS

Para os Anões, provavelmente os humanos são os mais estranhos de todos os Povos, com todo tipo de comportamentos bizarros. Eles também são altos demais.

Exploração — Os Humanos tendem a limpar mais terras do que qualquer família poderia precisar. Por que eles querem fazendas tão vastas está além da compreensão de um Anão.

Sempre que você colocar uma peça dupla na Floresta, você pode colocar metade da peça em um espaço da Floresta e deixar a outra metade se projetar para fora. Sempre que você fizer isso, pegue 2 Alimentos e 1 Ouro da reserva geral. O Escritório não tem efeito para você. (Você pode construir o Escritório para impedir que outro jogador o faça, mas não pode usar seu efeito).

Claustrofobia — Os Humanos parecem não gostar muito de suas cavernas. Sempre que um Humano tenta dedicar tempo cavando no subsolo, invariavelmente se lembra de uma tarefa mais urgente que deveria estar fazendo do lado de fora.

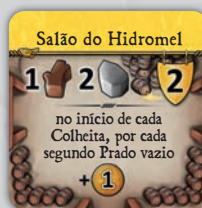
Você não pode colocar peças duplas de “Caverna/Túnel” ou de “Caverna/Caverna” em seu Tabuleiro de Lar. Sempre que você for colocar uma, você deve, em vez disso, colocar uma peça simples de Caverna ou de Túnel, ou não colocar peça nenhuma. As peças simples devem ser colocadas adjacentes umas às outras, normalmente. Como compensação, durante a contagem dos pontos, **você não marca nenhum Ponto de Vitória negativo por espaços vazios na Montanha.** (Espaços de Floresta vazios ainda marcam -1 PV, normalmente).



Dica: Caso fique com poucas peças simples de “Caverna” e de “Túnel”, você deve substituir quaisquer pares adjacentes de Cavernas e Túneis simples por peças duplas.



Monte de Adubo (2 Madeiras) substitui o Salão da Ferraria. Essa peça deve ser construída em um Campo vazio. Ao colocar essa peça, você recebe imediatamente (e apenas uma vez) 2 Legumes por cada Pasto adjacente a ela (ou seja, até 8 Legumes). Durante a contagem dos pontos, você ganha 1 PV por cada Pasto adjacente a essa peça (ou seja, até 4 PV).



Salão do Hidromel (1 Madeira, 2 Pedras, 2 PV) substitui a Salão de Ordenha. No começo de cada Colheita, determine quantos Prados vazios existem em seu Tabuleiro de Lar. Para cada 2 Prados vazios, você recebe 1 Ouro (arredondado para baixo).



Espantalho (1 Madeira, 1 Cereal, 1 PV) substitui o Fornecedor de Rubis. Essa peça deve ser construída em um Campo vazio. Sempre que você semear Cereais em um Campo, adicione 3 Cereais da reserva geral em vez dos 2 Cereais normais. (Consequentemente, cada Campo recém-semeado conterá 4 Cereais).



Silo (3 Madeiras) substitui o Depósito de Armas. Essa peça deve ser construída em um Prado vazio. Ao colocar essa peça, você pode procriar imediatamente (e apenas uma vez) 1 tipo de animal por cada Prado adjacente a essa peça (ou seja, você pode procriar até 4 tipos de animais). Os animais que você procria devem ser de tipos diferentes. Durante a contagem dos pontos, você ganha 3 PV por cada Prado adjacente a essa peça (ou seja, até 12 PV).

ANÕES DAS MONTANHAS

Os Anões das Montanhas são artesãos habilidosos que vivem nas profundezas das montanhas.

Mestres Artesãos — *Os Anões das Montanhas não gostam de se aventurar muito longe e, como as árvores se recusam a crescer no subsolo, eles tiveram que aprender a construir coisas apenas com pedras e minérios.*

Sempre que você for pagar alguma coisa em Madeira (por exemplo, ao mobiliar uma Caverna ou construir um Pasto), você pode, em vez disso, pagar em Pedra e/ou Minério. Por exemplo, você pode construir uma Moradia comum por 2 Madeiras, 4 Pedras e 1 Minério (em vez do custo normal de 4 Madeiras e 3 Pedras). Isso não funciona ao contrário: você não pode substituir um custo em Pedra ou Minério por Madeira.

Cavando Fundo — *Um sábio Anão da Montanha disse uma vez: “Quanto mais fundo você cavar, mais ouro vai encontrar!” Os Anões das Montanhas gostam de seguir o conselho à risca, e frequentemente obtêm grande sucesso!*

Sempre que você colocar uma peça dupla na Montanha, você pode colocar metade da peça em um espaço na Montanha e deixar a outra metade se projetar para fora. Sempre que você fizer isso, pegue 2 Ouros da reserva geral. O Escritório não tem efeito para você. (Você pode construir o Escritório para impedir que outro jogador o faça, mas não pode usar seu efeito).

Desinteresse pela Natureza — *Os Anões das Montanhas apreciam muitas coisas na vida, mas a agricultura não é uma delas.*

Você não pode colocar as peças duplas de "Campo/Prado" em seu Tabuleiro de Lar. Sempre que você for colocar uma, você deve, em vez disso, colocar uma peça simples de Campo ou de Prado, ou não colocar peça nenhuma. As peças simples devem ser colocadas adjacentes umas às outras, normalmente. Como compensação, durante a contagem dos pontos, **você não marca nenhum Ponto de Vitória negativo por espaços vazios na Floresta.** (Espaços de Montanha vazios ainda valem -1 PV, como de costume).

Dica: Caso fique com poucas peças simples de “Campo” e de “Prado”, você deve substituir quaisquer pares adjacentes de Campos e Prados simples (ou Pastos Pequenos) por peças duplas.



Órgão de Concerto (2 Pedras, 4 Minérios, 0 PV) substitui a Câmara de Forragem. No início de cada Colheita, você ganha 1 Ouro por cada Caverna vazia adjacente a essa peça (ou seja, até 4 Ouros).



Escritório de Mineração (2 Madeiras, 2 Pedras) substitui o Depósito de Minérios. Ao colocar essa peça, você recebe imediatamente (e apenas uma vez) 2 Minérios por cada Mina de Minério adjacente (ou seja, até 8 Minérios). Durante a contagem dos pontos, você ganha 3 PV por cada Mina de Minério adjacente (ou seja, até 12 VPs).



Moradia do Supervisor (4 Madeiras, 4 Pedras, 3 PV) substitui a Moradia Simples (3 Madeiras, 3 Pedras). Essa peça proporciona espaço para 1 Pessoa. Ao colocar essa peça, você recebe imediatamente (e apenas uma vez) 2 Minérios e 1 Rubi por cada Mina de Minério e Mina de Rubi adjacentes, respectivamente.



Sala de Treinamento (1 Pedra, 1 PV) substitui o Ferreiro. Antes de realizar cada ação Expedição, você pode gastar 1 Minério para aumentar a Força da Arma da Pessoa que vai sair na Expedição. Uma Pessoa desarmada não pode ganhar uma Arma com isso.



OS PÁLIDOS

Os Pálidos são criaturas que moram nas montanhas e preferem ficar longe da luz do sol. Eles mesmos dizem ser descendentes de Humanos que começaram a viver no subsolo há muitas gerações.

Escavadores Incansáveis — *Os Pálidos têm um amor inato por escavar e não descansam até chegar ao fundo.*

Você pode alocar uma Pessoa nos Espaços de Ação “Túnel de Mineração” ou “Escavação” mesmo se estiverem ocupados por outro jogador. No entanto, você só pode colocar uma das suas Pessoas (*incluindo Goblins, se houver*) em cada um desses espaços.

Túneis Intermináveis — *Os Pálidos vivem segundo o lema “quem procura, acha”.*

Sempre que você colocar uma peça dupla na Montanha, você pode colocar metade da peça em um espaço na Montanha e deixar a outra metade se projetar para fora. Sempre que você fizer isso, pegue 1 Ouro e 1 Cogumelo da reserva geral. O Escritório não tem efeito para você. (Você pode construir o Escritório para impedir que outro jogador o faça, mas não pode usar seu efeito).

Desinteresse pela Natureza — *Os Pálidos acham a luz do sol forte demais para o seu gosto e não gostam de se aventurar acima da superfície.*

Você não pode colocar as peças duplas de "Campo/Prado" em seu Tabuleiro de Lar. Sempre que você for colocar uma, você deve, em vez disso, colocar uma peça simples de Campo ou de Prado, ou não colocar peça nenhuma. As peças simples devem ser colocadas adjacentes umas às outras, normalmente. Como compensação, durante a contagem dos pontos, **você não marca nenhum Ponto de Vitória negativo por espaços vazios de Floresta.** (*Espaços vazios de Montanha ainda valem -1 PV, como de costume*).

Dica: Caso fique com poucas peças simples de “Campo” e de “Prado”, você deve substituir quaisquer pares adjacentes de Campos e Prados simples (*ou Pastos Pequenos*) por peças duplas.



Cabana do Místico (2 Madeiras, 1 Pedra, 0 PV) substitui o Construtor. Ao colocar essa peça, você recebe imediatamente (*e apenas uma vez*) 2 Frutas-Joia.



Salão da Aguardente (3 Madeiras, 2 Pedras, 2 PV) substitui o Salão da Cerveja. A qualquer momento (*e quantas vezes quiser*) antes da contagem dos pontos, você pode trocar 1 Legume da sua reserva pessoal por 2 Ouros ou 3 Alimentos da reserva geral, à sua escolha.



Escola de Cães Pastores (1 Madeira, 1 Pedra, 1 PV) substitui a Sala do Aconchego. Seus Cachorros podem guardar o dobro do número regular de Ovelhas, ou seja, 1/2/3/4/... Cachorros podem guardar 4/6/8/10/... Ovelhas, respectivamente.



Mercado de Ovelhas (3 Madeiras, 2 Pedras, 2 PV) substitui o Salão de Tecelagem. A qualquer momento (*e quantas vezes quiser*) antes da contagem dos pontos, você pode trocar 1 Cachorro e 2 Ovelhas de seu Tabuleiro de Lar por 4 Ouros da reserva geral.



SILICOIDES

Os Silicoides são seres misteriosos que vivem apenas em montanhas rochosas e parecem se alimentar exclusivamente de rochas e pedras. Embora raramente falem, os Silicoides são sempre acolhedores com outros Povos.

Petrofagia — Para que agricultura quando se pode comer pedras?

Nas Fases de Alimentação, cada Silicoide consome 1 Pedra, em vez de 2 Alimentos. Cada Silicoide recém-nascido também consome 1 Pedra, em vez de 1 Alimento. Ao final da rodada 4 e quando o segundo marcador de Colheita com um ponto de interrogação for revelado, em vez de 1 Alimento por Pessoa, você deve pagar 1 Pedra para cada 2 Silicoides, arredondado para cima. Se não puder pagar, você recebe um marcador de Mendicância (não dois!) por cada Pedra que faltar.

Nota: Se você tiver um Goblin em sua família, ele consome 2 Alimentos, normalmente. A Caverna de Mineração não tem efeito para você, a menos que você tenha um Goblin em sua família.

Britadores — Alguns estudiosos sugerem que os Silicoides são capazes de absorver a pedra, remodelá-la e depois deixá-la para trás em uma nova forma. Quer isso seja verdade ou não, eles certamente são capazes de realizar grandes coisas com um mínimo de material.

Todas as peças de Mobília que precisam de Pedra custam 1 Pedra a menos para você. (Isso se aplica a todas as peças de Mobília, mesmo aquelas que não são colocadas em uma Caverna). Sempre que você construir um Estábulo, você não precisa pagar Pedra por ele. (Apesar de você poder construir Estábulos de graça, você ainda deve realizar as ações adequadas).

Escambo — Dada a sua natureza silenciosa, é surpreendente que, entre todos os Povos, os Silicoides se destaquem no comércio. Por isso, a agricultura é importante para eles como uma fonte de bens a negociar.

No início de cada Colheita, você pode trocar exatamente 3 ou 6 Alimentos por 1 e 2 Ouros, respectivamente. Além disso, ou como alternativa, você pode trocar no máximo 1 Ouro por 1 Pedra. (Você pode primeiro fazer a troca por Ouro e, depois, trocar imediatamente o Ouro por Pedra. Dessa forma, você pode, na prática, alimentar um Silicoide com 3 Alimentos).



Joalheiro (2 Madeiras, 2 Pedras, 2 PV)
substitui o Mineiro
A qualquer momento antes da contagem dos pontos, mas apenas uma vez por rodada, você pode trocar exatamente 2 Ouros por 1 Rubi e 2 Minérios da reserva geral. (Você não pode comprar apenas 1 tipo de bem por 1 Ouro).



Sala da Pedreira (1 Madeira, 1 PV)
substitui o Escultor de Pedra
Sempre que você usar o Espaço de Ação "Escavação", você recebe 1 Pedra adicional da reserva geral.



Comerciante de Pedras (1 Madeira, 2 PV)
substitui o Fornecedor de Pedras
No início de cada Colheita, você pode trocar no máximo 2 vezes 1 Madeira por 1 Pedra cada. (Você não pode trocar mais de 2 Madeiras por Colheita).



Bebedouros (3 Pedras, 2 PV)
substitui a Sala do Café da Manhã
Essa peça deve ser construída em um Prado vazio.
Cada Pasto adjacente a essa peça pode abrigar 3 animais adicionais se usado como Pasto. (Isso não se aplica a Cachorros que guardam Ovelhas em Pastos adjacentes). Todos os animais mantidos no Pasto devem ser do mesmo tipo. O efeito de duplicação de Estábulos é aplicado antes deste efeito (por exemplo, um Pequeno Pasto adjacente com Estábulo pode conter até 7 animais do mesmo tipo).

Designer da expansão: Alex Wilber
Designer do original: Uwe Rosenberg
Edição: Grzegorz Kobiela
Ilustrações: Javier Cava Gonzalez
e Klemens Franz
Design gráfico: atelier198

Galápagos
Tradução: Leticia Resende
Revisão: Luis Perdomo
Diagramação BR: Fabrizio Baldrati
e Tati Hapanchuk
www.mundogalapagos.com.br



O designer e o editor gostariam de agradecer a todos os playtesters por seu tempo e feedback inestimável durante o processo de desenvolvimento, em especial: Laila Tims, Clemency Cooper, Rich Wareham, Richard Arndt, Savinde Rajapaksa, Christopher Benedict, Amanda Scott Benedict, Israel Waldrom, Kenny Kwun-Bos, Tyler Bos, Niall McGrath, Lynn Chen, David Lurie, Annie Nowell, Mario Elena, Daniel Morgan, Matt Aitken, Keefer Davis, Jeffrey A. James, Carolyn M. James, Timothy R Bishop, Ryan Stocks, James Vicari, Benjamin Craig, Michael Sparks, James Kincke, Geoff Hills, Alex Holloway, Francisco Costa, Dave Hart, Neil Turton, Ulrich-Peter e Sabine Weiand, Uwe Toebe, Klaus Marienfeld, Johannes Werdehausen, Michael Schwuchow, Alex Kreilinger, Hannah Hiebel, Karl-Heinz Kettl, Bettina Kettl, Andreas Aichholzer, Nicole Schuster, Jürgen Mayrhofer, Mario Matzer e, por último, mas não menos importante, Thomas Ludwig.

TROLLS

Os Trolls são criaturas enormes, muito fortes e esfomeadas que adoram aventuras e banquetes. Se você alguma vez participar de um banquete de Trolls, aconselho que se limite a tópicos de conversa mais simples...

Clava Grande — *Os Trolls acham que os outros Povos devem ser muito estúpidos para gastar tanto tempo e esforço forjando armas com minério. Um simples galho de árvore também serve para bater na cabeça de alguém.*

Sempre que você forjar uma Arma (em qualquer um dos dois Espaços de Ação que permitem isso), você deve gastar exatamente 2 Madeiras para uma Arma de força 4. (Você não pode gastar Minério para forjar Armas, e a primeira Arma que você forjar para cada Troll sempre terá força 4).

Nota: Se você tiver um Goblin em sua família, ele forja sua Arma normalmente, de acordo com a regra dos Incompetentes. O desconto do Ferreiro não se aplica aos Trolls.

Cérebro Pequeno — *Encontrar e capturar os maiores animais é quase o limite do que um cérebro de Troll consegue imaginar.*

Todas as suas Armas têm força máxima de 10. (Consequentemente, a força das Armas dos Trolls varia de 4 a 10).

Nota: Isso não se aplica a um Goblin se você tiver um em sua família. (O Goblin pode ter uma Arma de força 11 ou mais).

Sacola Grande — *Os Trolls costumavam ter problemas para levar para casa Alimento suficiente para encher os buracos sem fundo que chamam de estômago até que, um dia, quando tiveram um viajante como café da manhã, notaram um equipamento interessante em suas costas.*

Sempre que você participar de uma Expedição, você ganha 1 item de pilhagem adicional da Expedição, que deve ser diferente dos outros itens que você escolher. (Em outras palavras, o nível das suas Expedições é sempre um a mais que o impresso no Espaço de Ação).

Apetite Voraz — *Quando os Trolls souberam da ideia de um segundo café da manhã, eles ficaram intrigados. Mas, no fim das contas, eles se limitaram a comer mais em cada refeição. Parecia mais simples.*

Nas Fases de Alimentação, cada Troll consome 3 Alimentos em vez dos 2 normais. Cada Troll recém-nascido consome 1 Alimento, como de costume.

Nota: Se você tiver um Goblin em sua família, ele consome 2 Alimentos, normalmente.

Trituradores de Ossos — *Os Trolls não são exigentes em relação à alimentação e, mastigando ossos e tendões, podem se nutrir até dos animais mais esqueléticos.*

A qualquer momento (e quantas vezes quiser) antes da contagem dos pontos, você pode trocar Cachorros, Ovelhas e Burros por 2 Alimentos cada. (Os Javalis fornecem 2 Alimentos e as Vacas 3 Alimentos, normalmente).



Triturador de Ossos (1 Madeira, 1 Pedra, 2 PV) substitui o Abatedouro
A qualquer momento (e quantas vezes quiser) antes da contagem dos pontos, você pode trocar Cachorros, Ovelhas e Burros por 2 Alimentos cada.



Fabricante de Velas (2 Madeiras, 2 Pedras, 1 PV) substitui o Salão de Chefia
Sempre que você converter 2 animais em Alimentos ao mesmo tempo, você ganha 1 Ouro adicional (além do Alimento). Se você converter mais de 2 animais ao mesmo tempo, você receberá o Ouro por cada 2 desses animais. (Os animais não precisam ser do mesmo tipo).



Caverna do Explorador (1 Madeira, 2 PV) substitui a Caverna da Paz
Sempre que cobrir uma fonte de água em seu Tabuleiro de Lar com uma peça, você recebe três vezes a quantidade impressa de Alimentos (ou seja, 3 ou 6 Alimentos). Sempre que cobrir um habitat de Javalis em seu Tabuleiro de Lar com uma peça, você recebe 2 Javalis da reserva geral, em vez de 1 Javali.



Moradia de Goblin (4 Madeiras, 1 Legume, 0 PV) substitui a Moradia Simples (4 Madeiras, 2 Pedras)
Essa peça proporciona espaço para 1 Goblin. Ao colocar essa peça, você recebe imediatamente (e apenas uma vez) 1 Goblin para ocupar esse Espaço. (As regras normais se aplicam: o novo Goblin é um adulto desde o início, mas você não pode usá-lo nessa rodada).

