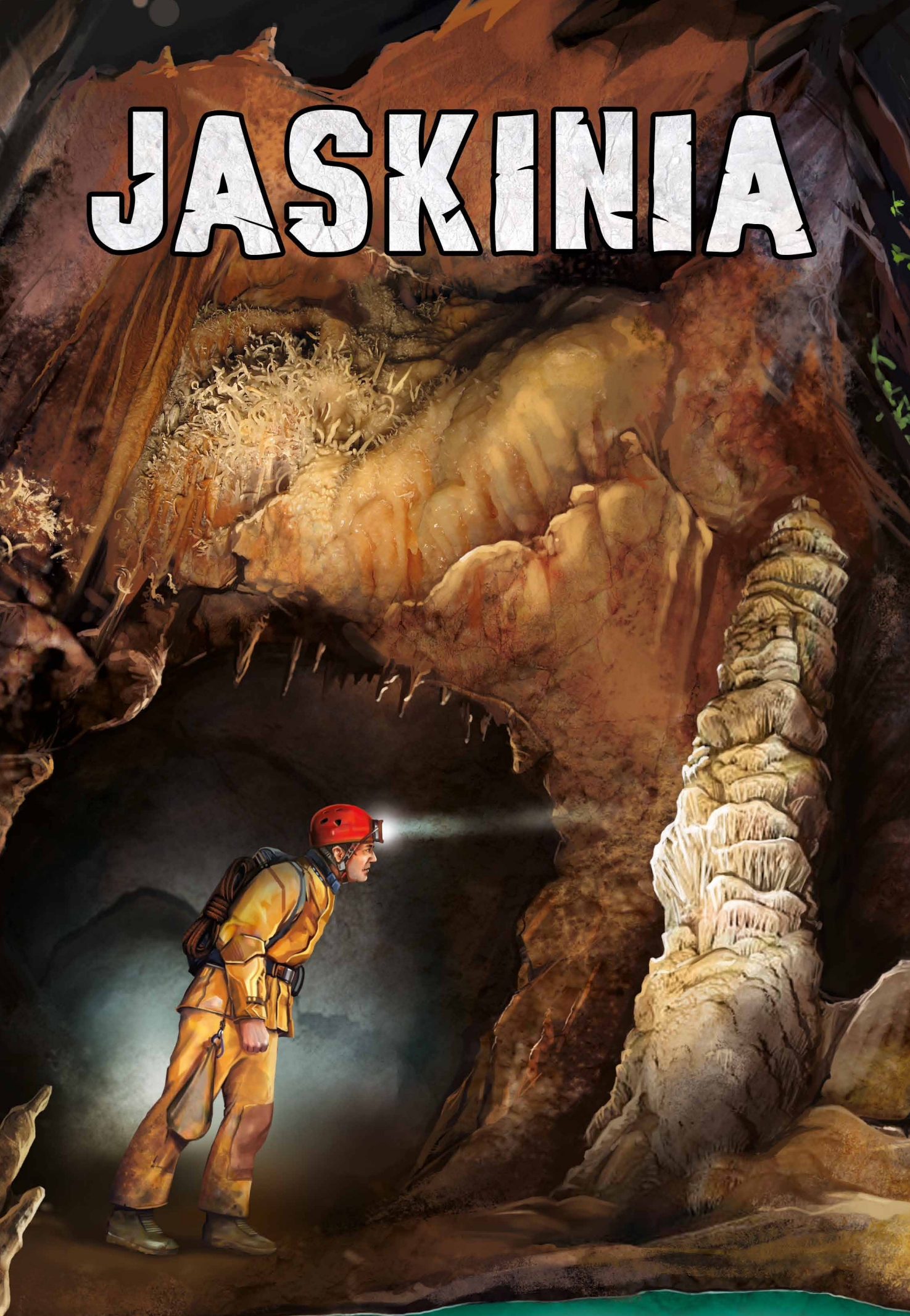
JASKINIA

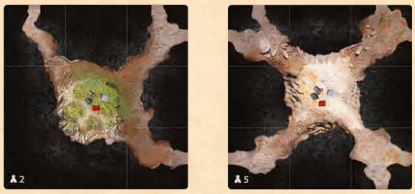


CEL GRY

W grze **JASKINIA** gracze kierują zespołami speleologów, którzy będą eksplorować nowo odkrytą jaskinię. Wszyscy rozpoczną w bazie pozwalającej na wypełnienie plecaków sprzętem potrzebnym do przeżycia w podziemiach i pokonania przeszkód, jakie odkrywcy napotkają na swojej drodze. W serii wypraw speleolodzy poznawać będą sekrety kolejnych fragmentów jaskini, pomiędzy którymi nie raz wrócą do bazy po sprzęt oraz by zaplanować kolejne wyjście. Odkrywcy będą mogli także zakładać obóz, pomagający w eksploracji podziemnego świata. Gra skończy się, gdy cała jaskinia zostanie poznana.

Ten zespół, który najbardziej zasłuży się w badaniu podziemi, wygra grę i zdobędzie szacunek oraz ogólnoświatową sławę.

KOMPONENTY GRY



2 dwustronne plansze baz

5 plansz graczy

80 kafli jaskini
podzielone na 4 grupy (I, II, III, IV)

5 pionków ekip speleologów w 5 kolorach,
po 1 dla każdego gracza

16 kafli zawalisk

5 pionków obozów w 5 kolorach,
po 1 dla każdego gracza

Żetony ekwipunku:
50 żetonów zasobów zużywalnych
40 żetonów lin
20 dwustronnych żetonów tlenu
5 żetonów zestawów foto, po 1 dla gracza
5 żetonów pontonu, po 1 dla gracza

Żetony eksploracji:
25 żetonów eksploracji wody
40 żetonów poręczówek
30 żetonów zdjęć
27 żetonów eksploracji zacisków
40 żetonów osiągnięcia głębokości

12 żetonów premii punktowych

40 żetonów głębokości

Pod adresem: **http://www.rebel.pl/e4u.php/1,ModFiles/Download/files/cave/mp3.zip**
Znajduje się ścieżka dźwiękowa do gry Jaskinia. Muzyka jest dopełnieniem gry i można ją odtwarzać w czasie rozgrywki aby wzbogacić doznania płynące z rozgrywki. Ścieżka dźwiękowa została podzielona na 4 utwory odpowiadające etapom gry.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Na środku stołu połóż planszę startową **(1)**, w zależności od liczby graczy będzie to inna plansza. Informacja o tym dla ilu graczy przeznaczona jest plansza pokazana jest w rogu planszy **(2)**. Środkowe pole planszy startowej to miejsce bazy speleologów **(3)**. Stąd ekipy rozpoczną eksplorację jaskini i tu będą wracali po ekwipunek.

Przygotuj cztery stosy kafli jaskini **(4)**. W każdym stosie powinny znajdować się kafle oznaczone tym samym symbolem na rewersie. Należy potasować wszystkie 20 kafli z każdej grupy kafli jaskini. Następnie odrzucić do pudełka odpowiednią ich ilość, zależną od liczby graczy, bez oglądania jakie kafle zostały odrzucone. Tak przygotowany stos należy ułożyć na stole rewersem do góry. W ten sposób należy przygotować wszystkie 4 stosy kafli jaskini. Obok należy położyć kafle zawalisk.

👤	Ilość kafli odrzucanych	Ilość kafli w stosie
2	9	11
3	7	13
4	5	15
5	3	17

Utwórzcie bank żetonów **(5)**, w taki sposób żeby pozostawić środkową część stołu pustą (będzie się tam tworzyła jaskinia w trakcie gry). Poukładajcie żetony na stosach, każdy rodzaj powinien znajdować się osobno aby łatwo można było korzystać z żetonów w trakcie gry.

Każdy z graczy otrzymuje:

- 1 pionek ekipy speleologów i 1 pionek obozu w wybranym kolorze.
- 1 planszę gracza w wybranym kolorze.

Na planszy gracza **(6)** przedstawiono dwa obszary na których gracze będą przechowywali żetony ekwipunku:

- plecak **(A)** 8 miejsc na ekwipunek. Ekipa speleologów zawsze ma plecak przy sobie i zawsze może korzystać ze zgromadzonego w nim ekwipunku.
- obóz **(B)** 4 miejsca na ekwipunek. W trakcie gry gracz może założyć obóz i od tego momentu korzystać ze zgromadzonego w nim ekwipunku. Szczegółowe zasady dotyczące obozów znajdują się dalej w niniejszej instrukcji.

Każdy gracz stawia swój pionek ekipy speleologów na środkowym polu planszy startowej **(3)** i pionek obozu **(7)** obok swojej planszy gracza.
Następnie każdy wypełnia plecak wybranymi żetonami ekwipunku **(8)**. Zestaw ekwipunku jest dowolny. ***W pierwszej grze proponujemy aby gracze zabrali: 4 żetony zasobów zużywalnych, zestaw foto, 1 linę, 1 żeton tlenu, ponton.***

Gracz który ostatnio był w jaskini jest graczem startującym. Jeśli nie ma wśród graczy osoby, która ostatnio odwiedziła jaskinię lub kilka osób było pod ziemią w tym samym terminie, wybierzcie gracza startującego losowo. Jesteście gotowi do gry.

Uwaga: przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć żetony z wyprasek.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze wykonują swoje tury na zmianę, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
Na początku swojej tury gracz MUSI WYDAĆ z plecaka 1 żeton zasobów zużywalnych, chyba że znajduje się na polu bazy – środkowym polu planszy startowej.
W swojej turze każdy gracz ma do wykorzystania **5 punktów akcji** (dalej zwanych „PA”).

ODKRYWANIE NOWYCH KAFLI JASKINI

Gracz może odkryć kafel jaskini za **1PA**. W tym celu jego pionek ekipy speleologów musi znajdować się na kaflu, z którego prowadzi co najmniej jedno nie odkryte wyjście. Gracz ciągnie kafel z góry aktualnego stosu kafli. ***Na początku będzie to stos z symbolem I na rewersie, gdy ten się wyczerpie należy ciągnąć kafle ze stosu oznaczonego symbolem II, następnie III i IV.*** Gracz układa go przy dowolnie wybranym wyjściu z kafla, na którym stoi jego pionek ekipy speleologów. Nie można układać kafli jaskini na sobie, nowy kafel musi być ułożony w wolnym miejscu. Należy to zrobić w taki sposób, aby wyjścia z dokładanego kafla pasowały do wyjść z przylegających do niego wcześniej ułożonych kafli jaskini. W jaki sposób będzie zorientowany nowy kafel i do którego z wyjść zostanie dołożony zależy od decyzji gracza.

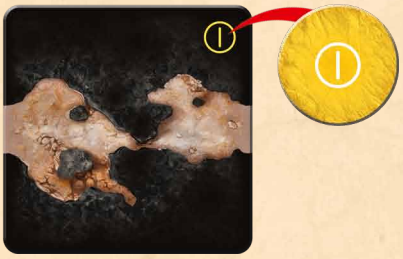
Jeśli nie ma możliwości ułożenia kafla w legalny sposób, należy go odrzucić i zamiast niego ułożyć kafel zawaliska. Kafel zawaliska może być dołożony do dowolnego, pustego wyjścia z aktualnie zajmowanego kafla. Kafle zawalisk mogą być dokładane w taki sposób, że wyjścia z nich prowadzące stykają się ze skałą jaskini na przylegającym kaflu. Podobnie kafle jaskini mogą być dokładane do kafli zawalisk skałą do wyjścia z zawaliska.

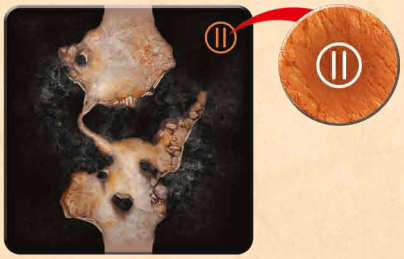
Z KAFLI ZAWALISK NIE MOŻNA ODKRYWAĆ KOLEJNYCH KAFLI JASKINI!

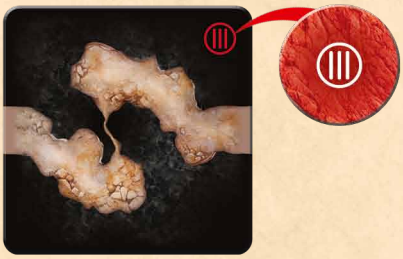
Po dołożeniu kafla gracz kładzie na nim odpowiedni żeton eksploracji:

Kafel wody: żeton eksploracji wody warty 3 punkty zwycięstwa na koniec gry

Kafel z cudem podziemnego świata (kafel zdjęcia): żeton zdjęcia warty 2 punkty zwycięstwa na koniec gry





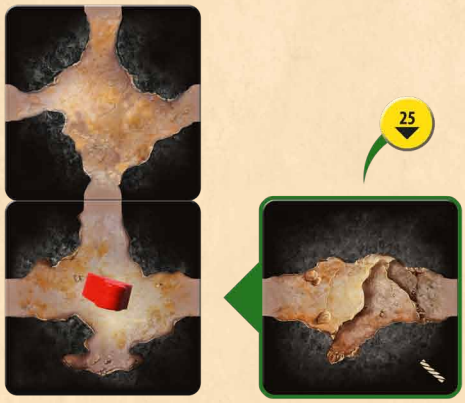


Kafel zacisku: żeton eksploracji zacisku oznaczony takim samym numerem jaki widnieje na ikonie na kaflu. Żeton zacisku I - warty 2 punkty zwycięstwa; żetonu zacisu II - warty 3 punkty zwycięstwa; żeton zacisku III - warty 4 punkty zwycięstwa

Kafel zejścia: działają w nieco inny sposób. Zamiast kłaść żeton eksploracji gracz kładzie na kaflu zejścia żeton głębokości o wartości mniejszej o 25 m od wartości głębokości kafla z którego odkrył bieżący kafel zejścia. Plansza startowa znajduje się na głębokości 0 i nie wymaga kładzenia na niej żetonu głębokości.

Żetony głębokości służą do oznaczanie na jakiej głębokości znajduje się dany kafel. Zawsze należy położyć żeton głębokości na kaflu zejścia, tak aby gracze wiedzieli na jakiej głębokości znajduje się dany kafel. Zawsze będzie to głębokość o 25 metrów mniejsza niż ta, na której znajdował się kafel, do którego dołożono kafel zejścia. Wszystkie kafle, które będą dokładane do tego kafla (i do kolejnych) będą znajdowały się na głębokości takiej samej jak kafel zejścia. ***Warto układać żetony głębokości także na kaflach, które przylegają do siebie a leżą na różnej głębokości i żaden z nich nie jest kaflem zejścia.*** Żetony głębokości tylko i wyłącznie informują graczy o głębokości na jakiej leżą poszczególne części jaskini i nie mają innej funkcji w grze. Plansza bazy i kafle jakie będą odkrywane znajdują się na głębokości zero i nie muszą być oznaczane. **Tylko kafle zejść zmieniają poziom terenu.**

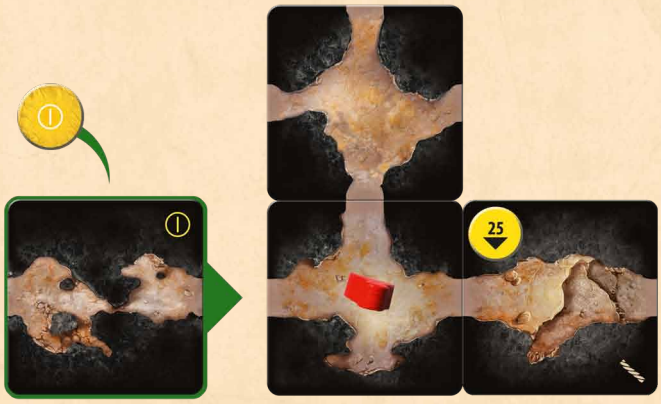
Przykład 1:



Krzysztof gra kolorem czerwonym i właśnie wylosował **kafel zejścia**. Może go dołożyć do dwóch z trzech wyjść z kafla na którym stoi, w taki sposób aby nowy kafel pasował do już

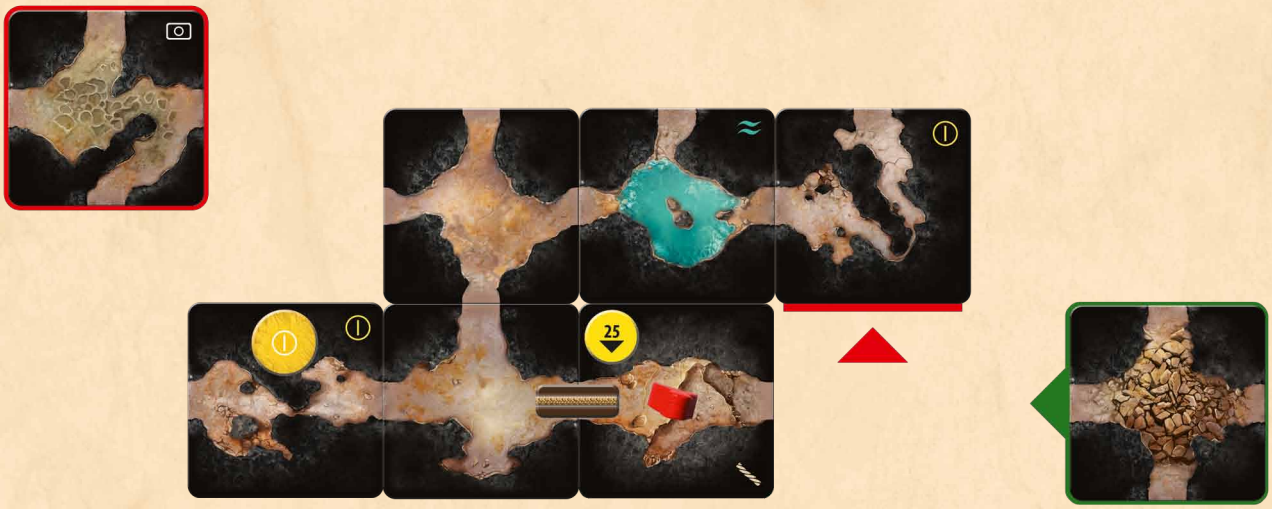
odkrytej jaskini. Wybiera gdzie chce dołożyć kafel i dokłada go. Jako że głębokość kafla, z którego Krzysztof odkrywał wynosi **0**, bierze **żeton głębokości** o wartości **25** i kładzie go na kaflu zejścia.

Przykład 2:

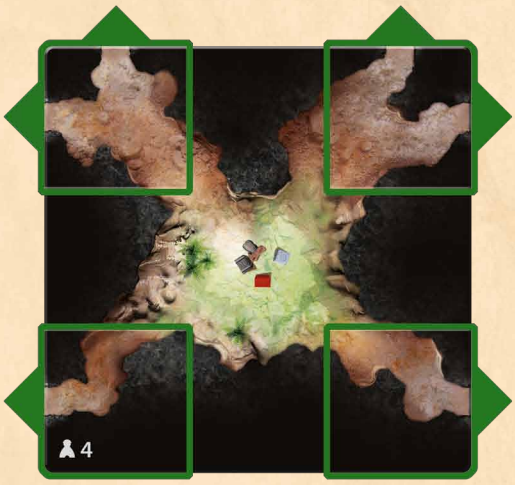


Krzysztof postanawia odkryć kolejny kafel. Tym razem jest to **kafel zacisku** o poziomie trudności **1**. Krzysztof dokłada go do planszy i umieszcza na nim **żeton eksploracji zacisku** o tej samej wartości.

Przykład 3:



Jakiś czas później Krzysztof znów wydaje punkt akcji i odkrywa kafel. Tym razem okazuje się, że nie ma go gdzie dołożyć. Wobec tego odrzuca wylosowany kafel i odkłada go do pudełka. W jego miejsce bierze kafel zawaliska i układa go na stole.



UWAGA: Z pola bazy (środkowe pole na planszy startowej) nie można odkrywać nowych kafli jaskini. Odkrywać można dopiero po przemieszczeniu ekipy speleologów na pola z których odchodzą korytarze poza planszę startową.

Gracz ZAWSZE płaci koszt tylko i wyłącznie wchodząc na kafel.
Gracz może poruszyć się na przylegający kafel za **1 PA**, chyba że natura tego kafla wymaga wydania większej ilości PA:

Kafle zejścia

Żeby wejść na kafel zejścia należy położyć **linę**. W tym celu gracz musi posiadać linę w plecaku. Gracz wydaje **2PA** (1 za poruszenie się i 1 za położenie liny) i kładzie linę z plecaka w taki sposób aby łączyła ona oba kafle (kafel z którego ekipa wychodzi z kaflem zejścia na który wchodzi). Każdy kafel zejścia jest niżej od kafla do którego został dołączony o 25 metrów. Jeżeli różnica wysokości pomiędzy kaflem, z którego porusza się ekipa speleologów, a tym na który się porusza jest większa, to gracz musi położyć więcej lin z plecaka i wydać więcej PA.

Gracz musi położyć 1 linę za każde 25 metrów różnicy między kaflami i wydać 1 PA za każde 25 metrów plus 1 PA za wejście na kafel.

Nie można dzielić ruchu zejścia, zawsze trzeba w swojej turze wykonać go w całości. Czyli przy różnicy wysokości 50 metrów, gracz musi za jednym razem wydać 3PA i położyć 2 liny z plecaka. Nie wolno w jednej turze położyć 1 liny a w następnej drugiej liny.

Jeżeli pomiędzy kaflami jest już położona lina to gracz nie może już w tym miejscu położyć liny. **Poruszenie się na kafel po linie (pomiędzy kaflami połączonymi liną) zawsze kosztuje 1PA.**

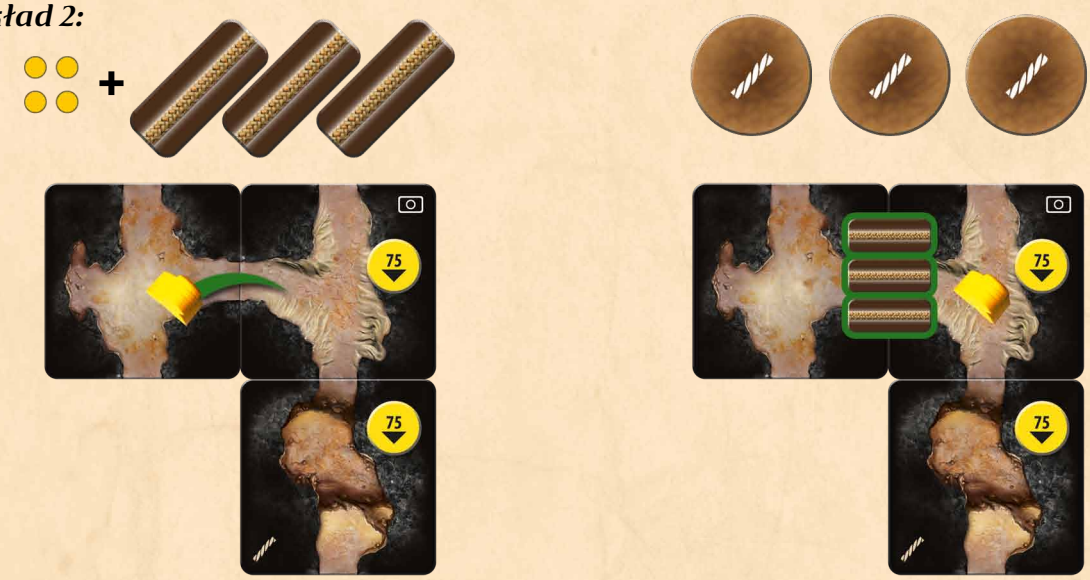
Za każdą położoną linę gracz dostaje żeton poręczówki warty 2 punkty zwycięstwa.

Przykład 1:

Anna chce przemieścić się na sąsiedni **kafel zejścia**. Jako, że różnica wysokości wynosi jedynie **25 metrów**, Anna wydaje **2PA** , kładzie **linę** z plecaka na planszę i przestawia pionek ekipy speleologów. Na koniec pobiera **1 żeton poręczówki** z banku i kładzie go obok swojej planszy gracza. ***Żeton***

poręczówki jest wart 2 punkty zwycięstwa na koniec gry.

Przykład 2:



Anna chce położyć linę pomiędzy kaflem na którym stoi a sąsiednim. Różnica wysokości wynosi **75 metrów**. Anna jest przygotowana i ma **3 liny** w plecaku. Wydaje **4PA** i kładzie wszystkie 3 liny łącząc oba kafle oraz przestawia swój pionek ekipy speleologów na połączony kafel. Na koniec bierze **3 żetony poręczówki** i kładzie je koło swojej planszy gracza.

Jeżeli gracz po raz pierwszy w grze wchodzi na kafel o danej głębokości z użyciem (położeniem) liny, to bierze żeton osiągnięcia danej głębokości. Gracz bierze żeton oznaczony wartością głębokości równej głębokości kafla na który wszedł. **Gracz może mieć tylko 1 żeton osiągnięcia głębokości o takiej samej wartości głębokości.** Gracz może mieć 1 żeton o głębokości 25, jeden o głębokości 50, jeden o głębokości 75 itd.

Żeton osiągnięcia głębokości można zdobyć jedynie wchodząc na kafel o określonej głębokości za pomocą właśnie położonej przez siebie liny.

Żetony osiągnięcia głębokości dają punkty zwycięstwa na koniec gry:

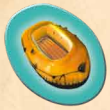
- ***żeton 25: 3 punkty zwycięstwa,***
- ***żeton 50: 4 punkty zwycięstwa,***
- ***żeton 75 i kolejne: 5 punktów zwycięstwa.***

Kafle wody

Wejść na kafel wody można na dwa różne sposoby:

- Z wykorzystaniem tlenu.

Gracz musi wydać **2PA** i **jeden tlen** z plecaka. Żetony tlenu na jednej stronie mają zapas 2 pełnych butli tlenu a na drugiej jednej pełnej butli. ***Wydając jeden tlen odwróć żeton z podwójnym zapasem na drugą stronę lub odrzuć żeton z pojedynczym zapasem z plecaka.*** Wchodząc na kafel z wodą z użyciem tlenu gracz bierze **żeton eksploracji wody** (o ile jeszcze nikt go z tego kafla nie wziął) i kładzie go koło swojej planszy gracza. ***Żeton eksploracji wody jest wart 3 punkty zwycięstwa na koniec gry***.

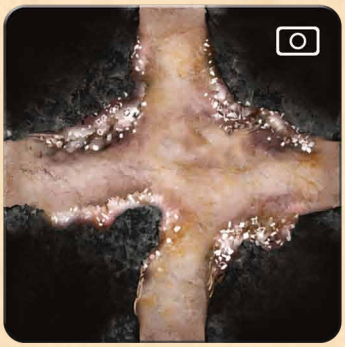


- Z wykorzystaniem pontonu.

Gracz musi wydać **1PA** i posiadać w plecaku **ponton**. Wchodząc na kafel wody z użyciem pontonu gracz nie może wziąć żetonu eksploracji wody.

Uwaga: Jeśli gracz posiada w plecaku zarówno ponton jak i tlen może w pierwszym ruchu wejść na kafel wody za 1PA używając pontonu i w następnym posunięciu wydać 1PA i jeden tlen by eksplorować kafel i wziąć żeton eksploracji wody. Szczególnie przydatne jest to w momencie, w którym gracz odkrywa kafel wody posiadając tylko 1 PA do wykorzystania w swojej turze.

Kafle z cudami podziemnego świata (kafle zdjęć)



Wejście na kafel z cudem podziemnego świata kosztuje **1PA**.
Aby eksplorować kafel zdjęcia (czyli aby zdobyć żeton eksploracji) gracz **musi znajdować się na takim kaflu**, na którym znajduje się wciąż żeton zdjęcia, posiadać w plecaku **zestaw fotograficzny** i wydać **1PA**. Wówczas bierze **żeton zdjęcia** i kładzie go koło swojej planszy gracza. ***Żeton zdjęcia jest wart 2 punkty zwycięstwa na końcu gry.***

Kafle zacisku

Aby wejść na kafel zacisku gracz musi wydać **1PA plus PA równe poziomowi** trudności danego zacisku. Poziom trudności zacisku pokazany jest na ikonie na kaflu i może wynosić od 1 do 3. Jeśli

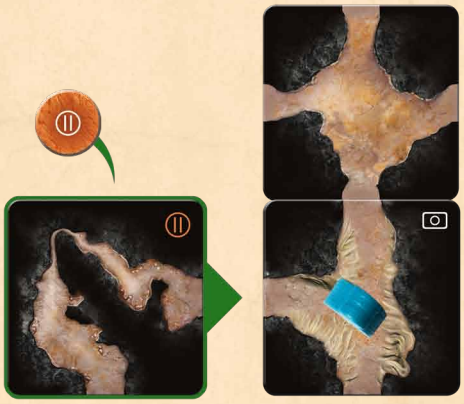
kafel zacisku jest pokonywany po raz pierwszy w grze, gracz bierze **żeton eksploracji zacisku** i kładzie go obok swojej planszy gracza.

Żeton zacisku na koniec gry jest warty:

- ***żeton zacisku o wartości 1: 2 punkty zwycięstwa,***
- ***żeton zacisku o wartości 2: 3 punkty zwycięstwa,***
- ***żeton zacisku o wartości 3 : 4 punkty zwycięstwa.***

Koszt wejścia na kafle zacisku jest taki sam bez względu na to czy jest na nim żeton eksploracji czy też nie.

Przykład:



Rafał odkrywa kafel z **zaciskiem o stopniu trudności 2**. Układa go przy kaflu na którym stoi i kładzie na nim **żeton eksploracji zacisku 2 stopnia** trudności. O stopniu trudności informuje ikona w rogu kafla. Aby wejść na kafel i wziąć żeton eksploracji Rafał musi wydać **3 PA** (1 PA + 2 PA równy poziomowi trudności zacisku).

Kafle puste

Wejście na pusty kafel kosztuje **1 PA.**

Kafle zawaliska

Wejście na kafel zawaliska kosztuje **2 PA.**

Uwaga: Koszt wejścia na kafel jest taki sam, bez względu na to, czy znajduje się na nim żeton eksploracji czy też nie.

Jeśli gracz nie posiada w plecaku żetonów zasobów zużywalnych na początku swojej tury, wówczas porusza się o jeden kafel za **5PA**. Nie może robić nic innego jak tylko poruszać się, do momentu, w którym dojdzie do bazy startowej lub do swojego obozu o ile w nim znajdują się żetony zasobów zużywalnych.

Gracz ma zawsze możliwość wejścia na sąsiedni kafel (o ile jest połączony z tym, na którym się znajduje) za 5PA bez względu na rodzaj kafla na który wchodzi, nawet jeśli nie posiada zasobów, które są potrzebne do wejścia na dany kafel. W takiej sytuacji gracz nigdy nie zabiera żetonu eksploracji. ***Przykład: Gracz może wejść na kafel wody nawet jeśli nie posiada pontonu ani tlenu, kosztuje go to jednak 5 PA i nie może zabrać żetonu eksploracji wody.***

PAKOWANIE ZASOBÓW W BAZIE STARTOWEJ

Gdy gracz znajduje się na polu bazy startowej może zapakować plecak. Pakowanie plecaka kosztuje **2 PA**. Gracz może dowolnie wymieniać zasoby, które ma w plecaku z zasobami z „banku". ***Pierwsze pakowanie plecaka w grze (na początku gry) nie wymaga wydawania punktów akcji.***

OBÓZ

Każda ekipa speleologów może skorzystać z jednego obozu. **Obóz zawiera cztery miejsca na ekwipunek i zajmuje 2 miejsca w plecaku.**

Gdy gracz zdecyduje się pierwszy raz użyć obozu musi najpierw spakować do niego ekwipunek. Robi to w ramach akcji PAKOWANIE ZASOBÓW i kładzie pionek obozu na planszy gracza, w taki sposób aby zajął on dwa miejsca w plecaku. Dopóki obóz znajduje się w plecaku gracza, ekipa speleologów NIE MOŻE korzystać ze spakowanego w nim ekwipunku.

Gracz może rozłożyć obóz na dowolnym kaflu jaskini kosztem 2 PA. Od tego momentu, gracz, którego pionek ekipy speleologów znajduje się na kaflu, na którym stoi obóz, może korzystać ze zgromadzonego w nim ekwipunku bez ponoszenia kosztu w PA. Gracz może przenosić żetony ekwipunku z plecaka do obozu oraz z obozu do plecaka.

W dowolnej chwili, kosztem **1 PA**, gracz może **zwinąć obóz** (razem ze składowanym w nim ekwipunkiem) i umieścić go w plecaku, tak aby zajął 2 miejsca w plecaku. Gracz może ponownie rozłożyć obóz i z niego korzystać kosztem **2 PA**.

Gdy ekipa speleologów wróci do bazy startowej z obozem w plecaku gracz może:

- **porzucić obóz w bazie kosztem 0 PA**. W takiej sytuacji obóz przepada i gracz nie będzie już mógł z niego korzystać w grze.
- **zapakować go**. W tym celu gracz musi obóz rozłożyć kosztem **2 PA**, zapakować plecak i obóz kosztem **2 PA** i ponownie schować obóz w plecaku za **1 PA**.
- **nic nie robić**, czyli podróżować dalej z obozem w plecaku zapakowanym w taki sam sposób jaki był w momencie powrotu do bazy startowej.

Obóz można rozbijać i składać dowolną ilość razy w trakcje gry.

UWAGA: Ekipy speleologów posiadają wyłącznie 1 ponton i 1 zestaw fotograficzny. Jeżeli któryś z tych przedmiotów znajduje się w obozie, to gracz nie może zapakować ich w ramach akcji pakowania w bazie startowej. Analogicznie, jeżeli gracz porzuci obóz w bazie startowej a znajdował się w nim zestaw fotograficzny i/lub ponton, nie może z nich korzystać do końca gry.

Uwaga: Nie wydane PA przepadają na koniec tury! Wiele razy w grze zdarzy się, że gracz będzie zmuszony lub zdecyduje zakończyć turę zanim wyda wszystkie PA. Optymalizowanie wydawania PA jest jednym z istotnych elementów gry.

KONIEC GRY I PUNKTOWANIE

Gra kończy się w momencie, w którym ostatni kafel ze stosu oznaczonego **IV** zostanie ułożony jako część jaskini lub odrzucony a w jego miejsce zostanie dołożony kafel zawaliska.

Od tego momentu tury graczy dobiegają normalnie do końca rundy (tak żeby wszyscy gracze zagrali tyle samo tur). **Następnie, zaczynając od gracza startującego, gra toczy się jeszcze 3 rundy.**

Ekipa, która w tym czasie nie dotrze do bazy startowej **wypada z gry** i nie zdobędzie żadnych punktów zwycięstwa. Zdobyte przez nią żetony eksploracji nie są brane pod uwagę przy przyznawaniu premii punktowych (patrz niżej).

Na koniec gry przyznawane są **premie punktowe** dla ekip speleologów **za zebrane żetony** eksploracji wody, zacisków (bez względu na poziom trudności zebranych żetonów zacisków), zdjęć, poręczówek. Każda kategoria oceniana jest osobno.
Ekipa która zebrała najwięcej żetonów danego typu otrzymuje premię w wysokości **8** punktów zwycięstwa. Ekipa, która zebrała drugą pod względem ilości ich liczbę otrzymuje premię w wysokości **4** punktów zwycięstwa.
UWAGA: W przypadku remisów należy przyznać ilość punktów o jedną kategorię niższą lub jeśli remisujących jest więcej niż dwóch, w ogóle nie przyznawać punktów premii w danej kategorii.

Przykład:
Krzysztof i Anna mają najwięcej żetonów poręczówek, po 5. Rafał zebrał 3 żetony poręczówek a Jola 2. Krzysztof i Anna otrzymują po 4 punkty zwycięstwa zaś Rafał i Jola nie otrzymują premii.
Rafał zebrał 6 żetonów eksploracji wody, Jola i Anna po 4, Krzysztof 2. Rafał otrzymuje premie w wysokości 8 punktów zwycięstwa. Jola i Anna nie otrzymują premii podobnie jak Krzysztof.
Jola, Rafał i Krzysztof zebrali po 5 żetonów zdjęć. Anna zebrała 1 żeton. Nikt nie otrzymuje premii za zdjęcia.

Po przyznaniu premii gracze sumują zdobyte punkty zwycięstwa.
2 punkty zwycięstwa za każdy:
- żeton poręczówki
- żeton zdjęcia
- żeton zacisku o poziomie trudności I

3 punkty zwycięstwa za każdy:
- żeton eksploracji wody
- żeton zacisku o poziomie trudności II
- żeton premii głębokości „25”

4 punkty zwycięstwa za każdy:
- żeton zacisku o poziomie trudności III
- żeton premii głębokości „50”

5 punktów zwycięstwa za każdy:
- żeton premii głębokości o wartości „75” lub większej.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa.
W przypadku remisu, zwycięzcami zostają wszyscy remisujący gracze.

Proces powstawania gry nie jest sprawą prostą. W tym miejscu chciałbym podziękować wszystkim, którzy pomogli mi przy tworzeniu Jaskini. Na początku mojej żonie Izie, która zawsze musi męczyć się z moimi prototypami, znajomym z Wodzisławskiego klubu Gier Planszowych, Robertowi i Żanecie – którzy bardzo często są moimi wczesnymi testerami. W przypadku Jaskini szczególne podziękowania należą się Maćkowi Teległow, który testował grę wraz z pracownikami wydawnictwa Rebel.pl oraz ludźmi, których nie znam i być może nigdy nie poznam. Dziękuję!

Adam Kałuża

© 2012 Wydawnictwo REBEL.PL

REBEL.PL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
POLAND
http://wydawnictwo.rebel.pl

Autor: Adam Kałuża
Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń
Kompozytor: Terry Artovsky
Development: Maciej Teległow
Kierownictwo testów: Michał Pepliński