

DODATEK DO INSTRUKCJI

Niniejszy dodatek do instrukcji jest podzielony na cztery części:

- Pierwsza część dotyczy łupów z wypraw oraz pól akcji, które są z nimi związane.
- Druga część zawiera opisy wszystkich zetonów usprawnień.
- Trzecia część wyjaśnia wszystkie pola akcji.
- Czwarta część to wielka lista osób, którym autor chce podziękować. Jest wielka, ponieważ gra była opracowywana przez prawie 4 lata.



Pewnie zastanawiasz się, dlaczego w pudełku jest tylko jeden żeton broni o sile 1 i jeden o sile 2. Odpowiedź jest prosta: za każdym razem, kiedy wykuwasz nową broń, możesz od razu wyruszyć na wyprawę (z tą bronią). Tuż po zakończeniu tej pierwszej wyprawy, broń danego krasnoluda będzie miała siłę równą co najmniej 3 - nawet, jeśli przed wyprawą była równa 1.



Część 1: Łupy z wypraw

Zbiór łupów, spośród których możesz wybierać, jest zależny od siły broni krasnoluda wracającego z wyprawy.

Teraz, gdy już wykuteś broń, jesteś gotowy, aby wyruszyć na wyprawę, dzięki której zdobędziesz stawę i fortunę. Bez względu na to, czy przebiega ona przez głębokie, górskie wąwozy, czy ponure lasy, bądź przygotowany na wielkie wyzwania, które wystawią na próbę twoje doświadczenie i umiejętności władania bronią.

Posiadając broń o sile 1 lub większej, możesz zwiększyć o 1 siłę broni wszystkich swoich uzbrojonych krasnoludów, włączając w to krasnoluda, który odbył wyprawę. (Ten łup nie daje możliwości uzbrojenia nieuzbrojonych krasnoludów.) Standardowo, po zakończeniu wyprawy, siła broni krasnoluda, który ją odbył, wzrasta o kolejny 1 punkt (zobacz informacje na stronie 21 w instrukcji). W wyniku przeprowadzenia tej wyprawy, siła broni krasnoluda, który ją odbył, wzrasta więc łącznie o 2 punkty.

Nawet jeśli każda wyprawa wydaje się być wielką przygodą, zawsze dobrze jest zastanowić się, czy lepiej nie wykorzystać czasu na ostrzenie toporów i zwiększanie umiejętności bojowych. Czasami lepiej jest więc wrócić z wyprawy wcześniej i przygotować krasnoluda do kolejnej wyprawy.

W trakcie wypraw często znajdujesz rzadkie zwierzęta oraz inne niespodzianki. Nic nie jest jednak bardziej radosne dla twoich dzieci niż zabawa z nowym psiakiem - i nie jest ważne, czy go zrabowałeś, czy uwolniłeś, czy po prostu znalazłeś na poboczu drogi.

Od czasu do czasu, przygotowując się do kolejnych wyzwań, będziesz miał szansę przetestować ostrze toporu na pniu gigantycznego drzewa i jego grubych korzeniach. Może i jest wiele heroicznych rzeczy, które mógłbyś zrobić... ale z pewnością nie ma nic bardziej pożytecznego.

Kiedy po raz pierwszy ujrzałeś te wrochate bestie, nie wiedziałeś czy uciekać, czy dobyć toporu. Po chwili jednak zdałeś sobie sprawę, że w dotyku bardzo przypominają twoją własną broń. Od tego momentu przestały być straszne.

Po twoich przodkach nie pozostały tylko legendy o ich heroicznych czynach, ale również spora ilość zapasów zboża. Część z niego nie nadaje się już do niczego, jednak z pozostałej części można spokojnie uważać trochę piwa.

Twój dziad i pradziad opowiadali wiele tajemniczych historii o szarych stworzeniach mieszkających w ich kopalniach. Nie zabrało ci dużo czasu zorientowanie się dlaczego twoi przodkowie tak bardzo cenili osy - z pewnością nie z powodu ich uporu.

Trzeba przyznać, że w miejscu, w którym mieszkasz jest sporo kamieni. Podczas wędrówek po okolicy można więc zawsze znaleźć jakiś ładny głaz. Hej! Kamienia nigdy nie jest zbyt wiele, prawda?

Czy dynia może być wielka jak koło u wozu? Nie dziw się, że twoja żona nie wierzyła... do momentu, w którym przyturlałeś ją do domu. To gigantyczne warzywo było jednak kilku siniaków, wgnieceń i zarysowań twojej zbroi oraz malutkiej kłótni z żoną.

Darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby. To samo chyba dotyczy darowanej rudzie żelaza - tak myślę. Zanieś więc ją do domu tak szybko, jak to możliwe. Tam, skąd ją przyniosłeś, jest jej chyba znacznie więcej?

O ile wetna owcy przypomina ci w dotyku własną broń, tak szczecina dzika jest całkiem podobna do włosów porastających twoje plecy. Najwyższy czas nauczyć się czegoś od tych mądrych zwierząt. Może warto się zacząć myć? Kąpiel błotna powinna być najlepszym sposobem.

Czy częste postugiwanie się bronią, niezliczone godziny poświęcone na trening oraz ciągłe przeprowadzanie wypraw nie zasługują na nagrodę? Oczywiście, że tak. Spójrz: udało ci się znaleźć trochę złota! A jeśli postarasz się jeszcze bardziej, to możesz znaleźć jeszcze więcej...

Pomieszkiwanie jak troll pod mostem nie jest przyjemne. Dobrze więc, od czasu do czasu, przynieść z wyprawy jakiś mebel. Lepiej mieć kiczowaty obraz na ścianie, niż kolejną kłótnię z żoną.

Podczas swojej pierwszej wyprawy zastanawiałeś się dlaczego wokół jest tyle pustych obór. Po dokładnych oględzinach stwierdziłeś, że wszystkie są trochę dziurawe, a obok nich jest wiele wydeptanych ścieżek. Nieważne. Dziury się czymś zatata i będą jak nowe. Wszystkie twoje!



Wiele łupów, które możesz zdobyć w trakcie wyprawy to dobra. Z siłą broni 1 lub wyższą możesz zdobyć jednego psa.



Z siłą broni 1 lub wyższą możesz zdobyć jedno drewno.



Z siłą broni 2 lub wyższą możesz zdobyć jedną owcę.



Z siłą broni 2 lub wyższą możesz zdobyć jedno zboże.



Z siłą broni 3 lub wyższą możesz zdobyć jednego osła.



Z siłą broni 3 lub wyższą możesz zdobyć jeden kamień.



Z siłą broni 4 lub wyższą możesz zdobyć jedno warzywo.



Z siłą broni 4 lub wyższą możesz zdobyć dwie rudy (dwie rudy są wciąż uważane za pojedynczy łup.)



Z siłą broni 5 lub wyższą możesz zdobyć jednego dzika.



Z siłą broni 6 lub wyższą możesz zdobyć dwa złota.



Z siłą broni 7 lub wyższą możesz przeprowadzić akcję **Zbuduj jedno usprawnienie**. Zapłać zwykłą cenę za żeton usprawnienia. (W ten sposób możesz zbudować dowolne usprawnienie - również izbę.)



Z siłą broni 8 lub wyższą możesz postawić oborę bez ponoszenia kosztów (zgodnie z zasadami dotyczącymi umieszczania obór na planszy; patrz strona 19 w instrukcji).





Z siłą broni 9 lub wyższą możesz położyć w swojej jaskini pojedynczy żeton **Korytarz** nie płacąc za to rubinu (który normalnie należy zapłacić).



Legendy obfitują w historie dotyczące opuszczonych lub tajemniczych miejsc - takich jak np. tajne przejścia. Czy zastanawiałeś się kiedyś jak bliskie mogą one być twojej własnej jaskini? Oczywiście, że nie... do czasu, gdy natknąłeś się na takie jedno sprzątając swą jaskinię.



Z siłą broni 9 lub wyższą możesz zapłacić 1 drewno i ogrodzić pojedynczy obszar łąki. W ten sposób stanie się on małym pastwiskiem (odwróć w tym celu pojedynczy albo podwójny żeton **Łąka**). Jeśli na łące stała obora, umieść ją na nowo utworzonym małym pastwisku.



Przechadzając się pomiędzy opuszczonymi oborami nauczyłeś się jednej rzeczy. Potwory mieszkające w lesie nie zbliżają się do twoich zwierząt, gdy widzą ostrze twojego toporu! Na wszelki wypadek, dbając o bezpieczeństwo swojego stada, zbudowałeś dla nich miłe pastwisko.



Z siłą broni 10 lub wyższą możesz zdobyć 1 krowę.



Wielkie nozdrza, długie rogi i grubaśny język - legendy są pełne takich stworzeń. Gdyby nie duże, szeroko otwarte oczy i dyndające grube wymiona... niejeden mógłby pomyśleć, że natknąłeś się na smoka... a to przecież tylko zwykła krowa.



Z siłą broni 10 lub wyższą możesz zapłacić 2 drewna i ogrodzić 2 sąsiadujące ze sobą obszary łąki. W ten sposób staną się one dużym pastwiskiem. Jeśli na łąkach stały obory, umieść je na nowo utworzonym dużym pastwisku.



Im dalej podróżujesz, tym dziwniejszy jest krajobraz oraz ludzie, których spotykasz. Przykładowo: dlaczego ktoś opuścił to wielkie pastwisko? Tchorze.



Z siłą broni 11 lub wyższą możesz położyć na swojej planszy pojedynczy żeton **Łąka** nie płacąc za to rubinu (który normalnie należy zapłacić). Żeton musisz położyć na pustym zalesionym obszarze (może na nim stać obora z dzikami lub bez dzików). Żeton musisz położyć tak, aby przylegał do **Izby wejściowej** albo do leżącego już na planszy żetonu **Pole**, **Łąka** albo **Pastwisko**.



Nie musisz podróżować zbyt daleko, aby znaleźć interesujące miejsca i przedmioty. Po drugiej stronie lasu... albo ewentualnie za rzeką... z pewnością czai się smok albo leży legendarny topór wojenny... albo po prostu jest tam kraina mlekiem i miodem płynąca.



Z siłą broni 11 lub wyższą możesz przeprowadzić akcję **Zbuduj jedną zwykłą izbę za 2 drewna i 2 kamienie**. W tym celu weź jeden żeton zwykłej **Izby** i zapłać za niego 2 drewna i 2 kamienie zamiast 4 drewna i 3 kamieni. (Usprawnienia **Stolarnia** oraz **Kącik kamieniarza** mogą obniżyć tę cenę jeszcze bardziej.) Nie możesz wykorzystać tego łupu do zbudowania specjalnych rodzajów izb. Możesz zbudować jedynie zwykłą izbę.



Co prawda wyprawy są świetną zabawą, ale starasz się przy okazji nie zaniedbywać domu. Nikomu nie zaszkodzi, jeśli co jakiś czas przyniesiesz z wyprawy stare tóżko zamiast wielkiego trofeum.



Z siłą broni 12 lub wyższą możesz położyć na swojej planszy pojedynczy żeton **Pole** nie płacąc za to rubinu (który normalnie należy zapłacić). Żeton musisz położyć na pustym zalesionym obszarze tak, aby przylegał do **Izby wejściowej** albo do leżącego już na planszy żetonu **Pole**, **Łąka** albo **Pastwisko**.



Ugory, opuszczone domostwa, zarosnięte łąki i puste obory: jak okiem sięgnąć nie widać żadnej brody czy hetmu. Zamiast tego leży tu pełno jakichś narzędzi. Dlaczego by ich nie użyć i nie przekopać kawatka ziemi?



Z siłą broni 12 lub wyższą możesz przeprowadzić akcję **Obsiej pola**. Tak samo jak w przypadku **pól akcji Wypalanie lasu**, **Życie rodzinne** oraz **Wypożyczalnia sprzętu** ta akcja **Obsiej pola** umożliwia obsianie maksymalnie dwóch pól warzywami i dwóch pól zbożem (bez względu na liczbę uprzednio posiadanych obsianych pól).



Wielki topór i muskularne ciało nie przydają się tylko do walki z potworami w trakcie wypraw. Są również całkiem przydatne, kiedy trzeba obsiać pola lub zająć się domem. Korzystając z nich mądrze w swoim obejściu możesz zaoszczędzić sporo czasu. Ten z kolei możesz wykorzystać na przeprowadzenie nowych wypraw!



Z siłą broni 14 możesz zbudować w swojej jaskini pojedynczy żeton **Pieczara** nie płacąc za to 2 rubinów (które normalnie należy zapłacić).



Kiedy byłeś jeszcze dzieckiem, twoi rodzice mówili ci, abyś nie walit bezzwrotnie toporem w skały. Gdybyś ich słuchał, to nie przebiłbyś się (i spadł przez sklepienie) do tej pustej pieczary.



Z siłą broni 14 możesz powiększyć stado. Maksymalnie dwa rodzaje zwierząt hodowlanych urodzi młode (psy nie są uważane za zwierzęta hodowlane).

powiększenie stada: maksymalnie 2 rodzaje zwierząt

Jest tylko kilka rzeczy, które przysparzają ci o kotatanie serca: wielgachne topory, długie brody, tony złota... no i oczywiście malutkie zwierzątko. Trudno ci sobie nawet wyobrazić co zrobiłbyś temu potworowi, który spowodował, że te maleństwa zostały same w lesie...

Pola akcji związane z wyprawami

Wiele pól akcji umożliwia ci wyruszenie na wyprawę.

- Wyprawa czwartego poziomu pojawia się w grze dla 3 do 7 graczy na **polu akcji Rozpoznanie** (w trzecim etapie).
- Wyprawa trzeciego poziomu dostępna jest na **polu akcji Kuźnia** (w pierwszym etapie; wraz z akcją **Wykuj broń**).
- Wyprawa drugiego poziomu pojawia się w grze dla 5 do 7 graczy na **polu akcji Wypożyczalnia sprzętu** (i jest dostępna od początku gry).
- Kolejna wyprawa drugiego poziomu dostępna jest na **polu akcji Budowa kopalni rudy**.
- Możesz wyruszyć na **dwie wyprawy pierwszego poziomu pod rząd**, oraz przeprowadzić akcję **Wykuj broń** na **polu akcji Przygoda**, które staje się dostępne w czwartym etapie. (Różnica pomiędzy wyprawą drugiego poziomu oraz dwiema wyprawami pierwszego poziomu jest taka, że w tym drugim przypadku możesz wybrać ten sam łup, a dodatkowo w drugiej wyprawie będziesz mógł skorzystać ze zwiększonej siły swojej broni.)
- Wyprawa drugiego poziomu dostępna jest na **polu akcji Wycinka drzew**.



Możesz wyruszyć na wyprawę korzystając z dowolnego z sześciu pól akcji.

Część 2: Żetony usprawnień

Niektóre żetony usprawnień są wykorzystywane zarówno w rozgrywce wprowadzającej, jak i w pełnej grze. Inne tylko w grze pełnej. Opisy żetonów wykorzystywanych jedynie w grze pełnej znajdują się w komórkach tabeli oznaczonych białym tłem.

Wszystkie żetony usprawnień zostały podzielone na cztery 12-elementowe grupy. Żetony każdej grupy dzielą się na dwa zestawy tematyczne po sześć żetonów w każdym.

Usprawnienia zwykle budowane są przy użyciu drewna i kamieni. Niektóre z nich wymagają jednak również rudy, złota, zboża, warzyw lub żywności. Na niektórych żetonach, w części opisującej jego działanie, widnieje kosz wypełniony dobrami. To oznacza, że możesz przetworzyć tylko kompletny zestaw narysowanych dóbr. Nie możesz przetworzyć tylko części narysowanego zestawu za pomocą tych usprawnień.




W pierwszym koszu widoczny jest zestaw: 1 zboże + 1 warzywo.
W drugim widać zestaw:
1 drewno + 1 kamień + 1 ruda.

Pierwsza grupa dwunastu usprawnień: Izby i usprawnienia specjalne

Usprawnienia niezbędne do powiększenia twojej małej rodziny

Izby (oznaczone pomarańczowym kolorem tła pola z nazwą) to mieszkania dla dodatkowych krasnoludów (mają narysowane łóżka). Możesz powiększać rodzinę tylko wykorzystując akcję **Powiększenie rodziny** (patrz strona 15 w instrukcji). To po to właśnie masz dodatkowe dyski krasnoludów w swoich zasobach.








<p>Izba (Koszt budowy: 4 drewna, 3 kamienie; Wartość: 3 złote punkty) Liczba zwykłych izb jest nieograniczona (jeśli się wyczerpią, wykorzystaj inny przedmiot jako zastępnik). W izbie może mieszkać dokładnie 1 krasnolud. Wybierając lub Zbuduj zwykłą izbę za 2 drewna i 2 kamienie (wymaga siły broni 12 lub większej), możesz zbudować tylko i wyłącznie zwykłą izbę*.</p>	<p>Uboga izba (Koszt budowy: 4 drewna, 2 kamienie; Wartość: 0 złotych punktów) Ubogie izby są tańsze od zwykłych izb o 1 materiał budowlany (ta o 1 kamień). Niestety, ich wartość to zero złotych punktów. W tej izbie może mieszkać dokładnie 1 krasnolud.</p>	<p>Uboga izba (Koszt budowy: 3 drewna, 3 kamienie; Wartość: 0 złotych punktów) Ubogie izby są tańsze od zwykłych izb o 1 materiał budowlany (ta o 1 drewno). Niestety, ich wartość to zero złotych punktów. W tej izbie może mieszkać dokładnie 1 krasnolud.</p>
<p>Izba łączona (Koszt budowy: 5 drewna, 4 kamienie; Wartość: 4 złote punkty) W izbie łączonej może mieszkać dokładnie 1 krasnolud oraz 2 zwierzęta tego samego rodzaju.</p> 	<p>Izba dla dwojga (Koszt budowy: 8 drewna, 6 kamieni; Wartość: 5 złotych punktów) W izbie dla dwojga może mieszkać dwójka krasnoludów. Możesz wprowadzić do niej krasnoludów pojedynczo, korzystając z akcji Powiększenie rodziny. (Nawet, jeśli zbudujesz to usprawnienie, korzystając z pola akcji Wielkie pragnienie potomstwa, możesz powiększyć rodzinę tylko raz w trakcie tej akcji.)</p>	<p>Dodatkowa izba (Koszt budowy: 4 drewna, 3 kamienie; Wartość: 5 złotych punktów) W dodatkowej izbie możesz umieścić szóstego krasnoluda. Ta izba musi być pusta do momentu, w którym będziesz mieć sześciu krasnoludów. Możesz ją zbudować nawet wtedy, kiedy masz mniej niż pięciu krasnoludów. Jeśli masz już pięciu krasnoludów, możesz wykorzystać akcję Powiększenie rodziny, aby pozyskać szóstego krasnoluda (patrz również żeton Komnata służby).</p>

* Izby możesz budować korzystając z akcji **Zbuduj jedno usprawnienie** oraz **Zbuduj jedną izbę** albo wybierając **lub Zbuduj jedno usprawnienie** (wymaga siły broni 7 lub wyższej).



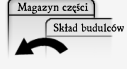

Jako szóstego krasnoluda możesz wykorzystać żeton **Dodatkowy krasnolud** albo znacznik krasnoluda w niewykorzystywanym kolorze.



Usprawnienia specjalne

<p>Pokój wypoczynku (Koszt budowy: 1 drewno; Wartość: 2 Złote punkty) W tym pokoju możesz hodować tyle owiec, ilu posiadasz krasnoludów. Nie możesz trzymać tu zwierząt innych niż owce. (Policz oba znaczniki leżące ewentualnie na polu akcji Powiększenie rodziny.)</p>	<p>Pokój śniadaniowy (Koszt budowy: 1 drewno; Wartość: 0 złotych punktów) W tym pokoju możesz hodować maksymalnie 3 krowy. Nie możesz trzymać tu zwierząt innych niż krowy.</p>	<p>Pokój rolnika (Koszt budowy: 1 drewno, 1 ruda; Wartość: 1 złoty punkt) Możesz hodować (dokładnie) po 1 zwierzęciu hodowlanym na każdym pustym polu (nie pomył pola z obszarem!), które aktualnie nie jest obsiane zbożem lub warzywami.</p>
<p>Pokój pracy (Koszt budowy: 1 kamień; Wartość: 2 złote punkty) Przeprowadzając akcję Zbuduj jedno usprawnienie oraz Zbuduj jedną izbę, możesz kłaść żetony usprawnień na korytarzach oraz głębokich korytarzach (zamiast kopalni). (Pamiętaj, że możesz kupić 1 korytarz za 1 rubin.) Nie możesz zbudować Pokoju pracy na żetonie Korytarz ani na żetonie Głęboki korytarz.</p>   	<p>Pokój gościnny (Koszt budowy: 1 drewno, 1 kamień; Wartość: 0 złotych punktów) Od tego momentu przeprowadzając akcje możesz czytać „albo ... albo” jako „oraz/albo”. W grze jest tylko kilka pól akcji z warunkiem „albo ... albo”: - Wielkie pragnienie potomstwa - Budowa kopalni rubinów oraz w grze dla 4 lub więcej graczy: - Wzrost W grze w 7 osób możesz więc wykorzystać pole akcji Rozbudowa, aby pozyskać 2 podwójne żetony.</p> 	<p>Pokój biurowy (Koszt budowy: 1 kamień; Wartość: 0 złotych punktów) Kiedy umieszczasz podwójny żeton na swojej planszy, możesz położyć go tak, aby jego połowa wystawała poza planszę. Za każdym razem, gdy tak zrobisz, weź 2 złota z zasobów ogólnych. Możesz korzystać z obu połówek tak położonego podwójnego żetonu.</p>  <p>W powyższym przykładzie gracz otrzymał łącznie 2+2=4 złota.</p>

Druga grupa dwunastu usprawnień: Usprawnienia związane z materiałami budowlanymi



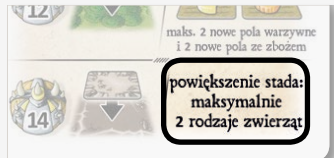


<p>Stolarnia (Koszt budowy: 1 kamień; Wartość: 0 złotych punktów) Możesz zapłacić o 1 drewno mniej za każdym razem, kiedy budujesz usprawnienie albo przeprowadzasz akcję Buduj ogrodzenie.</p> <p>Każde odwrócenie żetony łąki na drugą stronę jest wynikiem przeprowadzenia akcji Buduj ogrodzenie.</p> 	<p>Kącik kamieniarza (Koszt budowy: 1 drewno; Wartość: 1 złoty punkt) Natychmiast po zbudowaniu Kącika kamieniarza (jednorazowo) weź 2 kamienie z zasobów ogólnych. Możesz zapłacić o 1 kamień mniej za każdym razem, kiedy budujesz usprawnienie albo stawiasz oborę (czyli nie musisz płacić za postawienie obory.)</p> 	<p>Kowalstwo (Koszt budowy: 1 drewno, 2 kamienie; Wartość: 3 złote punkty) Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jednorazowo) weź 2 rudy z zasobów ogólnych. Możesz zapłacić o 2 rudy mniej za każdym razem, kiedy wykuwasz broń (broń o sile 2 możesz więc wykuć nawet wtedy, kiedy nie posiadasz rudy). Maksymalna siła broni, którą możesz wykuć pozostaje jednak niezmienna i wynosi 8 (patrz str. 20 instrukcji). (Nie możesz zastosować działania tego usprawnienia wykonując akcję Handlarz rudą.)</p> 
<p>Sztolnia (Koszt budowy: 1 drewno, 1 kamień; Wartość: 3 złote punkty) Na początku każdej rundy weź z zasobów ogólnych tyle rudy, ile posiadasz osłów pracujących w swoich kopalniach rudy. (Sztolnia nie wspiera kopalni rubinów z osłami.)</p> 	<p>Kącik budowniczego (Koszt budowy: 1 kamień; Wartość: 2 złote punkty) Budując dowolne usprawnienie możesz zastąpić nie więcej niż jedno drewno jedną rudą oraz/albo nie więcej niż jeden kamień jedną rudą. (Przykładowo: możesz zbudować usprawnienie Kowalstwo za 2 rudy i 1 kamień.)</p>	<p>Skład budulców (Koszt budowy: 1 drewno; Wartość: 2 złote punkty) W dowolnym momencie przed punktacją możesz oddać do zasobów ogólnych 2 złota i wziąć stamtąd zestaw: 1 drewno + 1 kamień + 1 rudę. (Nie możesz kupić części tego zestawu za 1 złoto.) Jeśli wcześniej zbudowałeś Magazyn części, musisz położyć Skład budulców na jego wierzchu (zabudowując go w ten sposób). Choć nie zwracasz Magazynu części do zasobów ogólnych, nie możesz z niego korzystać i nie dostajesz za niego punktów zwycięstwa na koniec gry. Aдекватne zasady obowiązują, jeśli zbudujesz te dwa usprawnienia w odwrotnej kolejności. (Poza tym wyjątkiem usprawnień nie wolno zabudowywać innymi usprawnieniami.)</p>  

<p>Dostawca drewna (Koszt budowy: 1 kamień; Wartość: 2 złote punkty) Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jednorazowo) weź drewno z zasobów ogólnych i połącz po jednym na siedmiu kolejnych polach rund. Na początku każdej z tych rund przenieś do swoich zasobów jedno drewno leżące na polu rundy.</p>	<p>Dostawca kamieni (Koszt budowy: 1 drewno; Wartość: 1 złoty punkt) Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jednorazowo) weź kamień z zasobów ogólnych i połącz po jednym na pięciu kolejnych polach rund. Na początku każdej z tych rund przenieś do swoich zasobów jeden kamień leżący na polu rundy.</p>	<p>Dostawca rubinów (Koszt budowy: 2 drewno, 2 kamień; Wartość: 2 złote punkty) Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jednorazowo) weź rubiny z zasobów ogólnych i połącz po jednym na czterech kolejnych polach rund. Na początku każdej z tych rund przenieś do swoich zasobów jeden rubin leżący na polu rundy.</p>
<p>Szkółka dla psów (Koszt budowy: brak; Wartość: 0 złotych punktów) Od tej chwili każdy nowy pies, którego umieścisz na swojej planszy, przyniesie ci jednorazowo 1 drewno (z zasobów ogólnych).</p>	<p>Kamieniołom (Koszt budowy: 1 drewno; Wartość: 2 złote punkty) Od tej chwili, wraz z każdym nowo narodzonym osłem, otrzymasz (z zasobów ogólnych) 1 kamień. (To usprawnienie nie ma zastosowania w przypadku osłów „pozyskiwanych”, np. z pól akcji albo kupowanych za rubiny.)</p>	<p>Złoże (Koszt budowy: 2 drewna; Wartość: 1 złoty punkt) Od tej pory, wraz z każdym kamieniem, który otrzymujesz, weź 1 rudę z zasobów ogólnych (sposób pozyskania kamienia nie ma znaczenia).</p>

Trzecia grupa dwunastu usprawnień: Usprawnienia związane z żywnością

Usprawnienia służące do pozyskiwania żywności


Usprawnienia **Grota kuchenna** oraz **Grota rozbrojenia** umożliwiają korzystanie z ich działania „w dowolnym momencie”. Inne usprawnienia z kolei pozwalają na korzystanie tylko „w dowolnym momencie przed punktacją”. Takie ograniczenia są istotne, ponieważ te żetony umożliwiają wymianę dóbr na złoto. Bez tego ograniczenia mógłbyś najpierw otrzymać punkty za dobra (np. korzystając z **Komnaty z karmą**), a następnie wymienić te dobra na złoto otrzymując kolejne punkty (np. korzystając z **Sali myśliwskiej**) – to nie jest dozwolone.

<p>Grota rzeźnicza (Koszt budowy: 2 drewna, 2 kamienie; Wartość: 2 złote punkty) Przetwarzając zwierzęta hodowlane na żywność, weź z zasobów ogólnych o 1 żywność więcej za każde z nich. (Nie możesz przetwarzać psów na żywność. Jeśli jednorazowo przetwarzasz 2 zwierzęta, np. 2 osły – weź o 2 żywności więcej.) Nie możesz łączyć działania Groty rzeźniczej z działaniem Sali myśliwskiej.</p>	<p>Grota kuchenna (Koszt budowy: 2 kamienie; Wartość: 2 złote punkty) Za każdym razem, kiedy przetwarzasz zestaw 1 zboże + 1 warzywo na żywność, weź z zasobów ogólnych 5 żywności zamiast 3.</p> <p>Tak wygląda zestaw dóbr przetwarzanych na żywność w Grocie kuchennej.</p> 	<p>Grota jadalniana (Koszt budowy: 1 drewno, 1 kamień; Wartość: 2 złote punkty) Za każdym razem, kiedy musisz wyżywić krasnoludy na koniec rundy (również podczas Faz żywienia wynikających z kart zdarzeń), możesz nakarmić dokładnie jednego z nich jednym drewnem albo jednym kamieniem albo dwiema rudami (zamiast żywności).</p> 
<p>Grota hodowlana (Koszt budowy: 1 zboże, 1 kamień; Wartość: 2 złote punkty) Za każdym razem, kiedy rodzą się młode (podczas Faz powiększania stada albo jeśli korzystasz z odpowiedniego łupu z wyprawy), weź z zasobów ogólnych tyle żywności, ile narodziło ci się zwierząt hodowlanych. Jeśli przyszły na świat młode wszystkich 4 gatunków zwierząt hodowlanych, weź z zasobów ogólnych jedną dodatkową żywność (czyli łącznie 5).</p> 	<p>Grota górnicza (Koszt budowy: 3 drewna, 2 kamienie; Wartość: 2 złote punkty) Za każdym razem, kiedy musisz wyżywić krasnoludów na koniec rundy (również podczas Faz żywienia wynikających z kart zdarzeń), pomniejsz łączną ilość potrzebnej żywności o liczbę osłów, które posiadasz w kopalniach (rudy i rubinów).</p> 	<p>Grota rozbrojenia (Koszt budowy: 2 drewna, 2 kamienie; Wartość: 2 złote punkty) W dowolnym momencie możesz wymienić broń swojego krasnoluda na żywność. W tym celu odłóż do zasobów ogólnych żeton uzbrojenia twojego krasnoluda, a w zamian weź odpowiednią ilość żywności. Możesz dokonać takiej wymiany dla kilku krasnoludów jednocześnie. (Przykładowo: jeśli wymieniasz broń o sile 14, otrzymasz 14 żywności z zasobów ogólnych.) Dobrym pomysłem jest wykorzystanie działania Groty rozbrojenia, jeśli posiadasz również Komnatę pielgrzymów.</p> 

Usprawnienia oferujące żywność i punkty premiowe

Sale nie przynoszą stałej liczby złotych punktów. Ich wartość na koniec gry zależy od tego, czy i w jakim stopniu spełnisz opisane na nich warunki. Punkty premiowe z tych żetonów odnotuj na koniec gry w specjalnej kategorii w notatniku do podliczania punktów. Wszystkie żetony tego rodzaju oznaczyliśmy żółtym tłem w polu z nazwą.







<p>Sala tkacka (Koszt budowy: 2 drewna, 1 kamień) Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jednorazowo) weź z zasobów ogólnych tyle żywności, ile owiec posiadasz na swojej planszy. To usprawnienie będzie warte na koniec gry tyle punktów premiowych, ile par owiec będziesz posiadać w momencie podliczania punktów. (Przykładowo, otrzymasz 1/2/3/... punkty premiowe za 2-3/4-5/6-7/... owiec. Poza tymi punktami otrzymasz oczywiście jeszcze - zgodnie z zasadami - punkty w kategorii Zwierzęta hodowlane i psy.)</p> 	<p>Sala dojarzy (Koszt budowy: 2 drewna, 2 kamienie) Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jednorazowo) weź tyle żywności z zasobów ogólnych, ile posiadasz krów na swojej planszy. To usprawnienie będzie warte na koniec gry tyle punktów premiowych, ile krów będziesz posiadać w momencie podliczania punktów. (Poza tymi punktami otrzymasz oczywiście jeszcze - zgodnie z zasadami - punkty w kategorii Zwierzęta hodowlane i psy.)</p> 	<p>Sala reprezentacyjna (Koszt budowy: 5 złota, 3 kamienie) Natychmiast po zbudowaniu tego usprawnienia (jednorazowo) weź z zasobów ogólnych 2 żywności za każdą izbę, która przylega (w poziomie lub pionie) do Sali reprezentacyjnej. Podczas podliczania punktów otrzymasz 4 punkty premiowe za każdą izbę przylegającą (w poziomie lub pionie) do Sali reprezentacyjnej (czyli maksymalnie 16 punktów premiowych). Izba wejściowa jest również izbą, więc może być jedną z przylegających do Sali reprezentacyjnej.</p>
<p>Sala myśliwska (Koszt budowy: 2 drewna; Wartość: 1 złoty punkt) W dowolnym momencie przed punktacją możesz wymienić 2 dziki na 2 złota i 2 żywności (zamiast standardowych 4 żywności). Nie możesz wymienić tylko jednego dzika. Możesz wykorzystać działanie tego usprawnienia nawet po ostatnich żniwach. Nie możesz łączyć działania Sali myśliwskiej z działaniem Groty rzeźniczej.</p>	<p>Sala piwoszy (Koszt budowy: 2 drewna; Wartość: 3 złote punkty) W dowolnym momencie przed punktacją możesz wymienić 2 zboża ze swoich zasobów na 3 złota albo 4 żywności (2 zboża są więc warte 2 żywności więcej niż zwykle). Nie możesz wymienić tylko jednego zboża korzystając z działania tego usprawnienia. Możesz wykorzystać działanie Sali piwoszy nawet po ostatnich żniwach.</p>	<p>Sala kuźnicza (Koszt budowy: 3 rudy; Wartość: 2 złote punkty) W dowolnym momencie przed punktacją możesz wymienić zestaw 1 rubin + 1 ruda na 2 złota i 1 żywność. Możesz wykorzystać działanie tego usprawnienia nawet po ostatnich żniwach.</p> 

Czwarta grupa dwunastu usprawnień: Usprawnienia dające punkty premiowe

Usprawnienia oferujące punkty premiowe na koniec gry

Magazyny i komnaty nie przynoszą stałej liczby złotych punktów. Ich wartość na koniec gry zależy od tego, czy i w jakim stopniu spełnisz opisane na nich warunki. Punkty premiowe z tych żetonów (za wyjątkiem punktów z **Magazynu części** oraz **Komnaty skryby**) na koniec gry odnotuj w specjalnej kategorii w notatniku do podliczania punktów.

<p>Magazyn kamieni (Koszt budowy: 3 drewna, 1 ruda) To usprawnienie będzie warte na koniec gry tyle punktów premiowych, ile kamieni będziesz posiadać w momencie podliczania punktów.</p> 	<p>Magazyn rudy (Koszt budowy: 1 drewno, 2 kamienie) To usprawnienie będzie warte na koniec gry tyle punktów premiowych, ile par znaczników rudy będziesz posiadać w momencie podliczania punktów. (Przykładowo: otrzymasz 1/2/3/... punkty premiowe za 2-3/4-5/6-7/... znaczniki rudy.)</p> 	<p>Magazyn części (Koszt budowy: 2 drewna; Wartość: 0 złotych punktów) W dowolnym momencie przed punktacją możesz wymieniać zestawy: 1 drewno + 1 kamień + 1 ruda na 2 złota za każdy. Możesz wykorzystać działanie tego usprawnienia nawet po ostatnich żniwach. Jeśli wcześniej zbudowałeś Skład budulców, musisz położyć Magazyn części na jego wierzchu (zabudowując go w ten sposób). Choć nie zwracasz Składu budulców do zasobów ogólnych, nie możesz z niego korzystać i nie dostajesz za niego punktów zwycięstwa na koniec gry. Adekwatne zasady obowiązują, jeśli zbudujesz te dwa usprawnienia w odwrotnej kolejności. (Poza tym wyjątkiem usprawnień nie wolno zabudowywać innymi usprawnieniami.)</p> 
<p>Magazyn główny (Koszt budowy: 2 drewna, 1 kamień) To usprawnienie będzie warte na koniec gry 2 razy tyle punktów premiowych, ile usprawnień z żółtym tłem w polu z nazwą (włączając w to Magazyn główny) będziesz posiadać w momencie podliczania punktów. (Wszystkie sale, magazyny i komnaty są oznaczone żółtym tłem w polu z nazwą.)</p>	<p>Magazyn broni (Koszt budowy: 3 drewna, 2 kamienie) To usprawnienie będzie warte na koniec gry 3 razy tyle punktów premiowych, ilu uzbrojonych krasnoludów będziesz posiadać w momencie podliczania punktów. (Siła broni nie ma znaczenia.)</p> 	<p>Magazyn posiłków (Koszt budowy: 3 żywności, 1 drewno) To usprawnienie będzie warte na koniec gry 8 punktów premiowych jeśli wszystkie twoje krasnoludy, które są w grze, będą uzbrojone w momencie podliczania punktów. (Siła ich broni nie ma znaczenia. Im mniej krasnoludów będziesz posiadać, tym łatwiej będzie spełnić ten warunek. Możesz połączyć działanie Magazynu posiłków z działaniem Magazynu broni, o ile posiadasz oba usprawnienia.)</p>

<p>Komnata służby (Koszt budowy: 1 drewno) To usprawnienie będzie warte na koniec gry 5 punktów premiowych, jeśli będziesz posiadać 5 krasnoludów w grze w momencie podliczania punktów. Jeśli będziesz ich mieć 6, Komnata służby będzie warta 10 punktów premiowych. (Nie ma znaczenia ilu miałeś krasnoludów budując to usprawnienie.)</p>	<p>Komnata ze skarbcem (Koszt budowy: 1 drewno, 1 kamień) To usprawnienie będzie warte na koniec gry tyle punktów premiowych, ile rubinów będziesz posiadać w momencie podliczania punktów. (Twoje rubiny przyniosą ci więc punkty dwukrotnie: najpierw w kategorii Rubiny, a potem w kategorii Sale, magazyny i komnaty.)</p>	<p>Komnata kuchenna (Koszt budowy: 2 drewna, 2 warzywa) To usprawnienie będzie warte na koniec gry 2 razy tyle punktów premiowych, ile zestawów 1 zboże + 1 warzywo pozostanie w twoich zasobach oraz na polach w momencie podliczania punktów. (Zgodnie z zasadami, otrzymasz również 1/2 złotego punktu za każde zboże oraz 1 złoty punkt za każde warzywo.)</p>
<p>Komnata pielgrzymów (Koszt budowy: 2 drewna) To usprawnienie będzie warte na koniec gry 8 punktów premiowych, jeśli żaden z twoich krasnoludów, które są w grze, nie będzie uzbrojony w momencie podliczania punktów. (Możesz skorzystać z Groty rozbrojenia, aby wymienić broń swoich krasnoludów na żywność. W ten sposób możesz pozbyć się broni wszystkich swoich krasnoludów otrzymując za to 8 punktów premiowych - oczywiście, o ile posiadasz również Grotę rozbrojenia.)</p>	<p>Komnata skryby (Koszt budowy: 2 kamienie; Wartość: 0 złotych punktów) To usprawnienie chroni cię przed utratą maksymalnie 7 złotych punktów. (Możesz stracić punkty z powodu posiadania żetonów zebrania, niewykorzystanych obszarów na planszy oraz brakujących rodzajów zwierząt.) Skoryguj liczbę punktów w odpowiedniej kategorii.</p>	<p>Komnata z karmą (Koszt budowy: 2 zboża, 1 kamień) To usprawnienie będzie warte na koniec gry 1 punkt premiowy za każdą trójkę zwierząt hodowlanych (bez względu na ich rodzaj), które będziesz posiadać w momencie podliczania punktów. (Przykładowo: otrzymasz 1/2/3/... punkty premiowe za 3-5/6-8/9-11/... zwierząt hodowlanych. Psy nie są uważane za zwierzęta hodowlane. Zgodnie z zasadami, otrzymasz również punkty za te same zwierzęta w kategorii Zwierzęta hodowlane i psy.)</p>

Część 3: Pola akcji

Pola akcji podzieliliśmy na trzy grupy tematyczne:

- Pola akcji, które są dostępne od samego początku gry, bez względu na liczbę graczy - te wyjaśnimy najpierw.
- Pola akcji, które są dostępne tylko podczas gry z określoną liczbą osób - te wyjaśnimy w drugiej kolejności.
- Pola akcji, które pojawiają się na kartach rund - te wyjaśnimy jako ostatnie.

Zasad ogólna: możesz korzystać tylko z tych pól akcji, na których jesteś w stanie przeprowadzić co najmniej jedną z dostępnych akcji. Dwie akcje na tym samym polu akcji mogą być połączone jednym z poniżej wymienionych warunków:

- a następnie/ albo Możesz przeprowadzić obie akcje we wskazanej kolejności albo tylko jedną z nich. *(Akcje są połączone w ten sposób wtedy, kiedy kolejność ma znacznie i byłoby nielogicznym wykonywanie ich w odwrotnej kolejności.)*
- oraz / albo Możesz przeprowadzić obie akcje w dowolnej kolejności albo tylko jedną z nich. *(Akcje są połączone w ten sposób wtedy, kiedy kolejność ich wykonania nie ma większego znaczenia.)*
- a następnie Musisz przeprowadzić pierwszą akcję, a dopiero po jej zakończeniu możesz *(ale nie musisz)* przeprowadzić drugą. Nie wolno przeprowadzać drugiej akcji nie przeprowadzając *(lub nie kończąc wykonania)* pierwszej. Używamy zwrotu „a następnie” zamiast zwykłego „oraz”, aby wskazać, że tych akcji nie można wykonać jednocześnie, tylko jedna po drugiej.
- albo ... albo Możesz przeprowadzić tylko jedną z tych akcji. Nie wolno ci skorzystać z obu.

Pola akcji dostępne od samego początku gry, bez względu na liczbę graczy

Duża dwustronna plansza główna

Poniżej przedstawiamy wyjaśnienia pól akcji znajdujących się na dużej dwustronnej planszy głównej w kolejności „od góry w dół”:

- **Drażenie sztolni:** weź wszystkie kamienie leżące na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 1 do 3 osób, na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowy kamień. Grając w 4 do 7 osób, kładź tu 2 kamienie. Jeśli grasz w 6 do 7 osób, dostępne jest jeszcze jedno pole akcji **Drażenie sztolni**, na którym przybywa 1 kamień w każdej rundzie.)* Dodatkowo, możesz położyć 1 **podwójny żeton Pieczara/Korytarz** na 2 przylegających do siebie pustych obszarach swojej jaskini. Jeśli położysz ten żeton na obszarze z podziemnym źródłem wody pitnej, natychmiast weź z zasobów ogólnych 1 albo 2 żywności. Żeton musisz położyć w taki sposób, aby przylegał do niepustego obszaru jaskini *(poszerzasz jaskinię)*.
- **Wykuwanie grot:** weź wszystkie kamienie leżące na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 1 do 3 osób, na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowy kamień. Grając w 4 do 7 osób połóż 1 kamień, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 2 kamienie.)* Dodatkowo, możesz położyć 1 **podwójny żeton Pieczara/Korytarz** albo **Pieczara/Pieczara** na dwóch przylegających do siebie pustych obszarach jaskini. Jeśli położysz ten żeton na obszarze z podziemnym źródłem wody pitnej, natychmiast weź z zasobów ogólnych 1 albo 2 żywności. Żeton musisz położyć w taki sposób, aby przylegał do niepustego obszaru jaskini *(poszerzasz jaskinię)*. Musisz zdecydować którą stronę żetonu wykorzystasz.
- **Gracz rozpoczynający:** zabierz znacznik gracza rozpoczynającego oraz całą żywność skumulowaną na tym polu. Dodatkowo, weź z zasobów ogólnych 2 rudy *(grając w 1 do 3 osób)* albo 1 rubin *(grając w 4 do 7 osób)*. *(Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 żywność.)*
- **Imitacja za 2 żywności:** działanie tego pola akcji różni się w zależności od liczby graczy i zostało wyjaśnione w szczegółach na stronie A7.
- **Wycinka drzew:** weź całe drewno leżące na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 1 do 3 osób, na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowe drewno, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 3 drewna. Grając w 4 do 7 osób dokładaj po 3 drewna w każdej rundzie bez względu na to, czy to pole jest puste, czy nie.)* Następnie możesz przeprowadzić **wyprawę pierwszego poziomu** (jeśli twój krasnolud jest uzbrojony).
- **Zaopatrzenie oraz Wzrost:** działanie tych pól akcji różni się w zależności od liczby graczy i zostało wyjaśnione w szczegółach na stronie A7.
- **Wydobycie rudy:** weź całą rudę leżącą na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 1 do 3 osób, na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nową rudę, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 2 rudy. Grając w 4 do 7 osób, dokładaj po 2 rudy, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 3 rudy.)* Dodatkowo, możesz wziąć z zasobów ogólnych 2 razy tyle rudy, ile posiadasz **Kopalni rudy**.
- **Zbiórka drewna oraz Leśna eskapada:** działanie tych pól akcji różni się w zależności od liczby graczy i zostało wyjaśnione w szczegółach na stronie A7.
- **Karczowanie lasu:** weź całe drewno leżące na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 1 do 3 osób, na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowe drewno. Grając w 4 do 7 osób dokładaj po 2 drewna w każdej rundzie bez względu na to, czy pole jest puste, czy nie.)* Dodatkowo, możesz położyć 1 **podwójny żeton Łąka/Pole** na 2 przylegających do siebie obszarach leśnych, na których nie ma żetonów. *(Pamiętaj o ważnych informacjach dotyczących obór ze strony 19 instrukcji.)* Jeśli położysz ten żeton na obszarze ze źródłem wody pitnej, natychmiast weź z zasobów ogólnych 1 żywność. Jeśli położysz ten żeton na ostoi dzików, weź natychmiast z zasobów ogólnych 1 dzika. Pamiętaj, że pierwszy żeton, który położysz na zalesionej części swojej planszy, musi przylegać do wejścia do jaskini. Kolejne żetony muszą przylegać do leżących już na planszy pól, łąk lub pastwisk.
- **Opieka:** weź wszystkie warzywa oraz/albo całą żywność leżącą na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 1 do 3 osób, na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nową żywność. Grając w 4 do 7 osób, dokładaj po 1 warzywie, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 1 zboże.)* Jeśli grasz w 1 do 3 osób, weź z zasobów ogólnych 1 zboże. Dodatkowo, możesz położyć 1 **podwójny żeton Łąka/Pole** na 2 przylegających do siebie obszarach leśnych, na których nie ma żetonów. *(Pozostałe uwagi są takie same jak w opisie pola akcji **Karczowanie lasu**.)*



Średnia plansza główna

Na średniej planszy głównej znajdują się trzy pola akcji:

- **Wydobycie rubinów:** weź wszystkie rubiny leżące na tym polu akcji. *(Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowy rubin. Jeśli grasz w 2 osoby, w pierwszych dwóch rundach nie kładź na tym polu rubinów.)* Jeśli posiadasz choć jedną kopalnię rubinów, weź z zasobów ogólnych 1 dodatkowy rubin.
- **Chałupnictwo:** weź z zasobów ogólnych jednego psa. Dodatkowo albo zamiast tego, weź 1 żeton usprawnienia *(możesz wybrać dowolne usprawnienie, w tym izbę)*, zapłać koszt jego budowy i połóż na pustym obszarze swojej jaskini. Możesz pozyskać w ten sposób usprawnienie tylko wtedy, kiedy masz możliwość położenia go na planszy. *(To jest pole akcji rodzaju „oraz/albo”.* Możesz więc wykonać akcje w dowolnej kolejności, przykładowo: możesz wziąć psa po zbudowaniu **Szkołki dla psów**.)
- **Wypalanie lasu:** połóż 1 **podwójny żeton Łąka/Pole** na dwóch przylegających do siebie obszarach leśnych, na których nie ma żetonów. *(Pozostałe uwagi są takie same jak w opisie pola akcji **Karczowanie lasu**.)* Następnie możesz przeprowadzić **akcję Obsiej pola** i obsiać maksymalnie 2 pola zbożem oraz/albo 2 pola warzywami *(zgodnie ze zwykłymi zasadami)*.



Pola akcji dostępne tylko podczas gry z określoną liczbą graczy

Większość pól akcji dostępnych tylko podczas gry z określoną liczbą graczy znajduje się na planszach dodatkowych. Objasnienia takich pól podzieliśmy na grupy odpowiadające liczbie graczy, dla których są przeznaczone. *(Liczba graczy, której dotyczy dane pole akcji, została zapisana w nawiasach.)*

Do 3 graczy włącznie

Dwa pierwsze pola akcji znajdują się na dwustronnej planszy głównej, a trzecie na małej dwustronnej planszy dodatkowej.

- **Zbiórka drewna** (1-3 graczy): weź całe drewno leżące na tym polu akcji. *(Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowe drewno.)*
- **Zaopatrzenie** (1-3 graczy): weź z zasobów ogólnych 1 drewno, 1 kamień, 1 rudę, 1 żywność i 2 złota.
- **Kopalnia odkrywkowa** (3 graczy): to pole jest dostępne tylko podczas gry w 3 osoby. Weź wszystkie dobra leżące na tym polu akcji. *(Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowy kamień, chyba że jest puste - wtedy połóż 1 rudę.)* Dodatkowo, weź z zasobów ogólnych 2 drewna.

3 lub więcej graczy

- **Leśna eskapada** (3-7 graczy): weź całe drewno leżące na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 3 osoby, znajdziesz to pole akcji na małej dwustronnej planszy dodatkowej. Na początku każdej rundy połóż na nim 1 nowe drewno.) (Jeśli grasz w 4 lub więcej osób, znajdziesz to pole akcji na dwustronnej planszy głównej. Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowe drewno, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 2 drewna.)* Grając w 3 osoby weź dodatkowo 1 warzywo z zasobów ogólnych. Grając w 4 lub więcej osób, weź dodatkowo 2 żywności z zasobów ogólnych.
- **Imitacja** (3-7 graczy): wykorzystaj pole akcji zajmowane aktualnie przez innego gracza *(patrz strona 22 instrukcji)*. W zależności od liczby graczy, przeprowadzenie tej akcji może wymagać zapłacenia pewnej ilości żywności. Poniższa tabela zawiera zestawienie tych kosztów. Grając w 5 lub więcej osób, w grze znajduje się kilka pól akcji **Imitacja** o różnych kosztach. *(Pole akcji Imitacja znajdziesz na kilku planszach.)* Przypadek szczególny: **nie możesz** wykorzystać pola akcji **Imitacja** zajętej przez **innego gracza** w celu skorzystania z pola akcji zajętego przez **twojego własnego** krasnoluda.

Liczba graczy	3	4	5	6	7
Żywność	4	2	2 albo 4	1 albo 2	0, 1 albo 2

4 lub więcej graczy

- **Wzrost** (4-7 graczy): weź z zasobów ogólnych 1 drewno, 1 kamień, 1 rudę, 1 żywność i 2 złota. Alternatywnie: przeprowadź akcję **Powiększenie rodziny**.

5 lub więcej graczy

Poniższe pola akcji znajdują się na średniej dwustronnej planszy dodatkowej:

- **Skład** (5-7 graczy): weź wszystkie dobra leżące na tym polu akcji. *(Na początku każdej rundy połóż na nim 1 nowe drewno oraz 1 nową rudę.)*
- **Powolne drażnienie sztolni** (5 graczy): to pole akcji pojawia się tylko w grze w 5 osób. Możesz położyć **podwójny żeton Pieczara/Korytarz** *(właściwą stroną ku górze)* na 2 przylegające do siebie, puste obszary swojej jaskini *(więcej szczegółów: patrz Drażnienie sztolni na stronie A6)*. Jeśli to zrobisz, możesz również wziąć z zasobów ogólnych 1 kamień.
- **Targowisko** (5-7 graczy): weź z zasobów ogólnych 4 złota. Następnie możesz *(ale nie musisz)* kupić dobra za złoto. Możesz kupić dowolną ilość dóbr, ale tylko po jednej sztuce każdego rodzaju. Jeśli chcesz, możesz wydać więcej niż 4 złota. Możesz wydawać złoto tylko z własnych zasobów. Ceny widnieją na polu akcji. Każdy materiał budowlany, zboże, owca i osioł kosztują po 1 złocie. Dzik, pies i warzywo kosztują po 2 złota. Krowa kosztuje 3 złota.
- **Narzędziownia** (5-7 graczy): grając w 6-7 osób, weź 2 drewna. Grając w 5-7 osób: jeśli twój krasnolud jest uzbrojony, możesz przeprowadzić **wyprawę drugiego poziomu**. Następnie możesz przeprowadzić akcję **Obsiej pola** i obsiać maksymalnie 2 pola zbożem oraz/albo 2 pola warzywami *(zgodnie ze zwykłymi zasadami)*. *(Możesz wybrać zboże i warzywa jako łupy z wyprawy, aby mieć co posiać.)*



- **Buduj ogrodzenie** (5-7 graczy): weź całe drewno leżące na tym polu akcji. *(Jeśli grasz w 5 osób, na początku każdej rundy połóż na nim 1 nowe drewno. Grając w 6 - 7 osób, dokładaj po 1 nowym drewnie, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 2 drewna.)* Następnie możesz zapłacić 2 drewna i zbudować małe pastwisko oraz/albo zapłacić 4 drewna i zbudować duże pastwisko. Nie możesz zbudować więcej niż jednego małego i jednego dużego pastwiska w jednej akcji. *(Korzystając z tej akcji nie możesz zbudować obory.)*

7 graczy

Poniższe dwa pola akcji znajdują się na małej dwustronnej planszy dodatkowej:

- **Duży skład** (7 graczy): weź wszystkie dobra leżące na tym polu akcji. *(Na początku każdej rundy połóż na nim 1 drewno, 1 kamień i 1 rudę. Jeśli przed uzupełnieniem to pole było puste, połóż na nim o 1 drewno więcej.)*
- **Rozbudowa** (7 graczy): możesz alternatywnie:
 - położyć na przylegających do siebie zalesionych obszarach swojej planszy **podwójny żeton Łąka/Pole** *(patrz szczegóły dotyczące Karczowania lasu)* oraz wziąć z zasobów ogólnych 1 drewno **ALBO**
 - położyć na przylegających do siebie obszarach w jaskini **podwójny żeton Pieczara/Korytarz** *(właśnie tą stroną do góry)* *(patrz szczegóły dotyczące Drażnienia sztolni)* oraz wziąć z zasobów ogólnych 1 kamień.

Pola akcji dostępne na kartach rund

Etap 1: Poniższe trzy karty z polami akcji pojawią się w grze w rundach 1 - 3.

- **Kuźnia**: jeśli przeprowadzisz tę akcję nieuzbrojonym krasnoludem, możesz wykuć **dla niego** broń *(najwyższa siła broni do wykucia wynosi 8)*, a następnie przeprowadzić **wyprawę trzeciego poziomu** *(patrz strona 21 instrukcji)*. Jeśli wyślesz do **Kuźni** uzbrojonego krasnoluda, możesz tylko skorzystać z możliwości przeprowadzenia wyprawy. *(Oznaczenie „1-8” widniejące na tym polu akcji przypomina, że za 1 rudę możesz wykuć broń o sile 1, za 2 rudy broń o sile 2, ..., a placąc 8 rudy możesz wykuć broń o sile 8.)*
- **Hodowla owiec**: zanim weźmiesz wszystkie owce z tego pola akcji możesz zbudować małe pastwisko, duże pastwisko oraz/albo oborę. Małe pastwisko kosztuje 2 drewna, duże kosztuje 4 drewna, a obora kosztuje 1 kamień. Możesz zbudować wszystkie trzy „obiekty”, niektóre z nich lub żaden. Nie możesz jednak zbudować więcej niż po jednym obiekcie każdego rodzaju w ramach tej akcji. *(Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nową owcę.)*
- **Budowa kopalni rudy**: jeśli w swojej jaskini posiadasz 2 przylegające do siebie *(w poziomie lub pionie)* korytarze, możesz położyć na nich **podwójny żeton Kopalnia rudy/Głęboki korytarz** i wziąć z zasobów ogólnych 3 rudy. *(Jeśli przeprowadzając tę akcję nie położysz podwójnego żetonu w jaskini, nie otrzymasz rudy.)* Podwójny żeton możesz położyć tylko na zwykłym korytarzu *(nigdy na głębokim korytarzu)*. Dodatkowo lub alternatywnie, jeśli twój krasnolud jest uzbrojony, możesz przeprowadzić **wyprawę drugiego poziomu**.

Etap 2: Poniższe karty z polami akcji pojawiają się w grze w rundzie 4. (*Runda 4 jest traktowana jako początek drugiego etapu.*) Ta karta jest dwustronna. Należy ją odwrócić na drugą stronę w trzecim etapie, po odsłonięciu karty z polem akcji **Życie rodzinne**.

- **Pragnienie potomstwa:** jeśli w swojej jaskini masz miejsce na więcej krasnoludów, niż aktualnie posiadasz krasnoludów, możesz przeprowadzić **akcję Powiększenie rodziny**. Weź nowy znacznik krasnoluda ze swoich zasobów i połóż go na znaczniku krasnoluda wykonującego akcję na tym polu. Możesz mieć maksymalnie 5 krasnoludów w grze (*chyba, że zbudujesz Dodatkową izbę; patrz str. A3*). Alternatywnie, możesz zwrócić do zasobów ogólnych odpowiednią ilość materiałów budowlanych i zbudować nową izbę w pustej pieczarze.
- **Wielkie pragnienie potomstwa:** możesz albo zbudować nową izbę w pustej pieczarze (*placąc zwykły koszt budowy*) albo wziąć z zasobów ogólnych 3 złota. Jeśli zbudowałeś izbę, możesz przeprowadzić **akcję Powiększenie rodziny** (*korzystając z tego pola akcji nie możesz powiększyć rodziny nie budując najpierw izby*).

Poniższe dwie karty z polami akcji pojawiają się w grze w rundach 5 - 6.

- **Hodowla osłów:** zanim weźmiesz wszystkie osły z tego pola akcji, możesz zbudować małe pastwisko, duże pastwisko oraz/albo oborę. Małe pastwisko kosztuje 2 drewna, duże kosztuje 4 drewna, a obora kosztuje 1 kamień. Możesz zbudować wszystkie trzy „obiekty”, niektóre z nich lub żaden. Nie możesz jednak zbudować więcej niż po jednym obiekcie każdego rodzaju w ramach tej akcji. (*Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowego osła.*)
- **Budowa kopalni rubinów:** połóż żeton **Kopalnia rubinów** na pustym korytarzu albo głębokim korytarzu w swojej jaskini. Jeśli (*i tylko wtedy*) położysz żeton kopalni na głębokim korytarzu, możesz wziąć z zasobów ogólnych 1 rubin. (*Głębokie korytarze znajdują się na podwójnych żetonach Kopalnia rudy/Głęboki korytarz. To właśnie dlatego na ilustracji widnieje taki żeton.*)

Etap 3: Poniższe trzy karty z polami akcji pojawiają się w grze w rundach 7 - 9.

- **Życie rodzinne:** jeśli w swojej jaskini masz miejsce na więcej krasnoludów, niż aktualnie posiadasz krasnoludów, możesz przeprowadzić **akcję Powiększenie rodziny**. Weź nowy znacznik krasnoluda ze swoich zasobów i połóż go na znaczniku krasnoluda wykonującego akcję na tym polu. Możesz mieć maksymalnie 5 krasnoludów w grze (*chyba, że zbudujesz Dodatkową izbę; patrz str. A3*). Dodatkowo albo alternatywnie, możesz przeprowadzić **akcję Obsiej pola** i obsiać maksymalnie 2 pola zbożem oraz/albo 2 pola warzywami (*zgodnie ze zwykłymi zasadami*).
- **Rozpoznanie:** na to pole akcji możesz wysłać tylko uzbrojonego krasnoluda. Musisz przeprowadzić **wyprawę czwartego poziomu**, po której możesz wybrać maksymalnie 4 różne łupy o wartości minimalnej siły, która jest niższa lub równa sile broni krasnoluda, który wrócił z wyprawy (*patrz str. 21 instrukcji*). (*Usuń to pole akcji podczas gry w 2 osoby. W wyniku tego, w grze dwuosobowej, trzeci etap zawierać będzie tylko 2 rundy.*)
- **Dostawa rudy:** weź wszystkie dobra leżące na tym polu akcji. (*Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nową rudę i 1 nowy kamień.*) Dodatkowo weź z zasobów ogólnych 2 razy tyle rudy, ile posiadasz kopalni rudy.

Etap 4: Poniższe trzy karty z polami akcji pojawiają się w grze w rundach 10 - 12.

- **Przygoda:** jeśli wyślesz na to pole akcji nieuzbrojonego krasnoluda, możesz **wykuć dla niego broń** (*o maksymalnej sile 8*), a następnie przeprowadzić **dwie (jedna po drugiej) wyprawy pierwszego poziomu** (*patrz str. 21 instrukcji*). Jeśli wyślesz tu uzbrojonego krasnoluda, będziesz mógł tylko przeprowadzić dwie wyprawy.
- **Handlarz rudą:** możesz zwrócić do zasobów ogólnych 2 rudy, a w zamian wziąć stamtąd 2 złota i 1 żywność. Taką wymianę możesz przeprowadzić maksymalnie 3 razy.
- **Dostawa rubinów:** weź wszystkie rubiny leżące na tym polu akcji. (*Na początku każdej rundy połóż na tym polu 1 nowy rubin, chyba że pole jest puste - wtedy połóż 2 rubiny.*) Jeśli masz co najmniej 2 kopalnie rubinów, weź 1 dodatkowy rubin z zasobów ogólnych.



Część 4: stopka redakcyjna

Projektant gry: Uwe Rosenberg

Edycja: Uwe Rosenberg i Grzegorz Kobiela

Opracowanie instrukcji: Uwe Rosenberg

Realizacja: Klemens Franz i Hanno Girke

Ilustracje i projekt graficzny: Klemens Franz

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Historie z wypraw: Julian Steindorfer



Uwe Rosenlud 2009



Uwe cztery lata później



Pytania, problemy, zażalenia, pochwały?

Napisz do nas:

facebook.com/LacertaPL
kontakt@lacerta.pl

© 2013 Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław
Polska



© 2013 Lookout
Girke GmbH, Niemcy

Kawerna (łac. Caverna) to pustka w skale, powstała w wyniku działania procesów naturalnych. Gra **Kawerna: Rolnicy z jaskiń** powstawała w okresie pomiędzy październikiem a grudniem 2009. Autor pragnie podziękować następującym osobom za weryfikację poprawności tekstu instrukcji: Sebastian Wehlmann, Marc Jünger, Inga Blecher, Janina Kleinemenke, Mario Weise, Michael Wißner, Gabriele Goldschmidt, Stefanie Neugebauer, Frank Hommes, Leopold Fajtak, Kathrin Seckelmann, Miguel Zulaica, Susanne Cramer, (30) Barbara Winner, Matthias Cramer, Insa Zylka, Peter Zylka, Rolf Raupach, Thomas Winheller, Markus Tiffe, Detlev Runo, Inga Blecher, Jenni Guttman, (40) Diana Schmidt, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Suse Dahn, Svenja Dahn, Monika Harke, Thomas Balcerak, (50) Rainer Harke, Nils Miehe, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60) Cedric Hagelganz, Ronny Vorbrodt, Stefan Wahoff, Verena Wall, Marian Wall, Matthias Büttemeier, Carolin Büttemeier, Adrian Büttemeier, Corinna Büttemeier, Ingrid Kranicz, (70) Swantje Klein, Fredrik Wagener, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Björn Kaltes, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Detlef Krägenbrink, (80) Désirée Moos, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Jochen Tautes, Stefanie Hahmeier, Frank Felsner, Frederik Häfker, Michael Neugebauer, Christoph Kossendey, Rebecca Welder, (90) Ann-Katrin Drogi, Philipp Croon, Jörg Hübner, Christina Müller, Jessica Jordan, Timo Loist, Susanne Wichert, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Dominik Mechnig, (100) Mike Neunert, Isabel Hagemann, Thomas Hagemann, Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Stefanie Janßen, Martina Wisnicki, Dirk Krause, Thorsten Riekman, (110) Jan Olaf Schulenburg, Katrin Barth, André Kretschmar, Bernd Gebbing, Lea Wild, Ilka Gebbing, Nicole Griesenbrock, Björn Westerth, Björn Griesenbrock, Javier Ribes, (120) Melanie Arens, Ralph Arens, Susanne von Gerlach, Waldemar Cigrin, Colin Elsbernd, Florian Gebert, Björn Haase, Tobias Reisenberg, Marcus Krug, Bodo Drews, (130) Stefan Honigfort, Christine Hörner, Daniel Day, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Sascha Grewe, Helga Wilde, (200) Marcel Usai, Christin Michel, Olaf Michel, Oliver Walden, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Kurt Kohse, Heinz Josef Hennen, Frank Fleischacker, Marion Menrath, (210) Rainer Schönfisch, Ralf Brenning, Uwe Gemming, Holger Herrmann, René Arentz, Bastian Indenhuck, Torsten Bister, Christopher Herrmann, Judith Oppermann, Joana Sousa, (220) Judite Ventura, Bernardo Abreu, Pedro Correia, Tiago Duarte, Joel Morgado, Nadine Nawotke, Pascal Hauck, Markus Treis, Charly Petri, Julia Rothes, (230) Tina Wellmann, Marc Kürten, Kay Wißmann, Bianca Batsch, Dirk Kleemann, Detlef Stein, Jonathan Stein, Julia Röper, Christian Tiggemann, Hans Pöter, (240) Michael Dupont, Simone Hüther, Ralf Reckmann, Torsten Herrmann, Sebastian Lohre, Rick Schumann, Stephan Matos Camacho, Janina Kleinemenke, Tommy Braun, Torben Edelhoff, (250) Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Olaf Schulze, Felix Remer, Timo Schreiter, Sebastian Dames, Oleg Galimov, Tobias Hartwig, Daniel Leser, Thomas Müller, (260) Gernot Petsching i Frank Bergfried. Specjalne podziękowania dla: Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen i Thorsten Kempkens, którzy testowali tę grę w kółko i bez przerwy przez kilka miesięcy.