

APÉNDICE

El Apéndice consta de cuatro partes.

- La parte 1 trata sobre las recompensas que forman el Botín de expedición y sobre las casillas de Acción donde emprender Expediciones.
- La parte 2 da una visión general de todas las fichas de Habitación.
- La parte 3 explica todas las casillas de Acción.
- La parte 4 es una lista casi interminable de agradecimientos ya que este juego ha llevado unos cuatro años en desarrollarse.

Parte 1: Recompensas del Botín

Las recompensas que puedes elegir como Botín de una Expedición dependen de la fuerza del Arma del Enano que haya emprendido la Expedición.

Ahora que ya has forjado Armas, estás listo para salir de aventuras en busca de fama y gloria. Ya sea en las grandes profundidades de las montañas o en los bosques sombríos, prepárate para enfrentarte a desafíos que pondrán a prueba tu experiencia y dotes para la forja.



Probablemente te preguntes por qué solo hay un indicador de Fuerza de arma de los niveles 1 y 2. Cada vez que forjes un arma nueva, puedes emprender una Expedición inmediatamente con esa Arma. Al salir de la Expedición, tu Arma aumentará como mínimo a fuerza 3, incluso si empezó con fuerza 1.



1 Con un Arma de fuerza 1 o más, puedes elegir aumentar en 1 la fuerza del Arma de todos tus Enanos armados, incluyendo la del Enano que está emprendiendo la Expedición. *Un Enano desarmado no puede conseguir su primer Arma de esta manera.* Además, al final de la Expedición, el Arma de ese mismo Enano aumentará su fuerza en 1 como de costumbre (consulta la página 21 del reglamento). Como resultado, la fuerza del Arma de este Enano aumentará en 2 en total.

1 Muchas de las recompensas que puedes conseguir en una Expedición son recursos. Con un Arma de fuerza 1 o superior, puedes conseguir 1 Perro.

1 Con un Arma de fuerza 1 o superior, puedes conseguir 1 de Madera.

2 Con un Arma de fuerza 2 o superior, puedes conseguir 1 Oveja.

2 Con un Arma de fuerza 2 o superior, puedes conseguir 1 de Cereales.

3 Con un Arma de fuerza 3 o superior, puedes conseguir 1 Burro.

3 Con un Arma de fuerza 3 o superior, puedes conseguir 1 de Piedra.

4 Con un Arma de fuerza 4 o superior, puedes conseguir 1 de Verduras.

4 Con un Arma de fuerza 4 o superior, puedes conseguir 2 de Minerales. (Se consideran una única recompensa).

5 Con un Arma de fuerza 5 o superior, puedes conseguir 1 Jabalí.

6 Con un Arma de fuerza 6 o superior, puedes conseguir 2 de Oro.

7 Con un Arma de fuerza 7 o superior, puedes realizar la acción de «Equipar una habitación». Tienes que pagar por la ficha de Habitación como de costumbre. *Puedes construir cualquiera de las fichas de Habitación que estén disponibles, incluso una Morada si quieres.*

8 Con un Arma de fuerza 8 o superior, puedes construir 1 Establo sin coste, pero debes cumplir con el resto de reglas de los Establos como de costumbre (consulta la página 19 del reglamento).

No todas las aventuras son épicas, pero siempre son una buena oportunidad para mejorar las habilidades de lucha a base de intercambiar golpes. Esta es la razón por la que a veces tienes que volver a casa antes de lo previsto, para preparar a tus enanos para la siguiente batalla.

En tus expediciones, a menudo encontrarás animales extraños y tesoros inesperados. Nada hará más feliz a tus hijos que un perrito con el que jugar. Que lo hayas robado, liberado o encontrado en una cuneta es lo de menos.

Algunos días, mientras te preparas para los grandes desafíos que te aguardan, probarás tu afilada hacha sin piedad contra la corteza de árboles centenarios y la densa maleza. Hay cosas mucho más heroicas que podrías estar haciendo, pero no son tan provechosas.

La primera vez que te cruzaste con una de estas peludas bestias te debatiste entre empuñar el hacha o salir por patas. Pero al acariciar su pelo, largo y rizado como el de tu barba, se te ablandó el corazón.

De tus ancestros no solo te quedan las historias de sus heroicas hazañas, también conservas los alijos de cereales que escondieron por todas partes. Algunos se han echado a perder y ahora son la excusa perfecta para hacer cerveza.

Tus abuelos solían contarte historias de miedo sobre las criaturas de color gris que moraban en sus minas. No tardaste mucho en ver por qué les tenían tanto aprecio a los burros. Desde luego que no era por su tozudez.

Es verdad que ya hay mucha piedra donde vives. Pero de vez en cuando te gusta traer un recuerdo de las ciudades que saqueas. Además, siempre viene bien una buena piedra. ¿O no es así?

¿Una calabaza tan grande como la rueda de un carro? No es de extrañar que tu pareja no te creyera cuando se lo contaste... Por eso la has traído rodando hasta la caverna, para que te dé la razón. Sudor y sangre te ha costado conseguir esta pieza tan extraordinaria. ¡Cómo se nota cuando uno está motivado!

A caballo regalado no le mires los dientes. Supongo que también se aplica a los minerales, ¿no? Si te das prisa en llevarlo todo a casa, quizás te dé tiempo a volver para que te «regalen» más.

Al igual que la lana de las ovejas te recuerda al pelo de tu barba, las cerdas de los jabalíes te recuerdan al pelo de tu espalda. Hay mucho que aprender de estos animales tan inteligentes. La próxima vez que necesites asearte, prueba con un baño de lodo. Es bueno para el cutis.

¿El trabajo duro, las largas horas de entrenamiento y la emoción de la aventura no son suficiente recompensa para ti? Uno pensaría que sí... pero por si no fuera el caso, aquí tienes un poco de oro. Y, si buscas bien, encontrarás más.

Se te acabó la soltería y ya no puedes seguir viviendo como un trol bajo un puente. No olvides traer a casa algún que otro mueble de vez en cuando. Más vale un cuadro mohoso que seguir discutiendo con tu pareja por la grieta en la pared.

En tus primeras expediciones te preguntabas por los numerosos establos vacíos que encontrabas a tu paso. Una vez que te has percatado de las pisadas que se dirigen hacia el bosque, has conseguido entender lo que les pasó a esos animales. ¡Pues más para ti! Ahora el establo es tuyo.





Con un Arma de fuerza 9 o superior, puedes aumentar tu caverna con una ficha individual de Túnel sin pagar nada por ella (normalmente cuesta 1 Rubí).



Con un Arma de fuerza 9 o superior, puedes pagar 1 de Madera para vallar 1 casilla de Pradera y convertirla en un Pastizal pequeño girando la ficha (ya sea individual o doble). Si hubiera un Establo en la Pradera, vuelve a colocarlo sobre el Pastizal pequeño después de girar la ficha.



Con un Arma de fuerza 10 o superior, puedes conseguir 1 Vaca.



Con un Arma de fuerza 10 o superior, puedes pagar 2 de Madera para vallar 2 casillas de Pradera que estén adyacentes y convertirlas en un único Pastizal grande. Para ello, coloca una ficha doble de Pastizal grande encima de ellas. Si hubiera algún Establo en las Praderas, vuelve a colocarlo sobre el Pastizal grande después de colocar la ficha doble.



Con un Arma de fuerza 11 o superior, puedes colocar una ficha individual de Pradera en tu tablero de Hogar sin pagar nada por ella (normalmente cuesta 1 Rubí). Coloca la nueva ficha en una casilla de Bosque que esté vacía o que tenga un Establo (con o sin un Jabalí) y que esté adyacente a la entrada de tu caverna o bien a otra Pradera, Campo o Pastizal.



Con un Arma de fuerza 11 o superior, puedes realizar una acción de Equipar una Morada por 2 de Madera y 2 de Piedra para construir una «Morada» básica pagando solo 2 de Madera y 2 de Piedra en lugar de 4 de Madera y 3 de Piedra. El «Carpintero» y el «Escultor» pueden reducir aún más los costes de construcción. Con esta recompensa no puedes comprar ninguna de las Moradas especiales. Solo puedes construir Moradas básicas.



Con un Arma de fuerza 12 o superior, puedes colocar una ficha individual de Campo en tu tablero de Hogar sin pagar nada por ella (normalmente cuesta 1 Rubí). Coloca la nueva ficha en una casilla vacía de que esté adyacente a la entrada de tu caverna o bien a otro Campo, Pradera o Pastizal.



Con un Arma de fuerza 12 o superior, puedes realizar la acción de «Siembra». Al igual que las casillas de Acción «Tala y quema», «Alquiler de herramientas» y «Vida familiar», esta acción de «Siembra» te permite sembrar Cereales y Verduras hasta dos veces cada uno (independientemente del número de Campos previamente sembrados).



Con un Arma de fuerza 14 o superior, puedes ampliar tu caverna con una ficha individual de Cueva sin pagar nada por ella (normalmente cuesta 2 Rubíes).



Con un Arma de fuerza 14 o superior, puedes criar hasta dos especies de Animales de granja en tu tablero de Hogar. Los Perros no se consideran Animales de granja.

Cría hasta 2 especies de Animales de granja

Casillas de Acción donde realizar Expediciones

Puedes emprender Expediciones en varias casillas de Acción.

- Hay una Expedición de Nivel 4 en las partidas de 3 a 7 jugadores en la casilla de Acción «Exploración». Se incorpora en la Etapa 3.
- Hay una Expedición de Nivel 3 en la casilla de Acción «Forjar». Se incorpora en la Etapa 1, junto con la acción de «Forjar un arma».
- Hay una Expedición de Nivel 2 en las partidas de 5 a 7 jugadores en la casilla de Acción «Alquiler de herramientas». Se incorpora al comienzo de la partida.
- Hay otra Expedición de Nivel 2 en la casilla de Acción «Construir una Mina de minerales».
- Hay dos Expediciones de Nivel 1 en la casilla de Acción «Aventura» que puedes encadenar una tras la otra, así como una acción de «Forjar un arma», que se incorpora en la Etapa 4. La diferencia entre una Expedición de Nivel 2 y dos Expediciones de Nivel 1 es que en estas últimas puedes volver a elegir las mismas recompensas y aprovechar el aumento de fuerza de tu Arma en la segunda Expedición.
- Hay una Expedición de Nivel 1 en la casilla de Acción «Explotación forestal».

Hay galerías abandonadas en las inmediaciones de la montaña que, según las viejas leyendas, llegan hasta su mismísimo corazón. Te habías preguntado muchas veces por la veracidad de estas historias y un día te dispusiste a explorar estos túneles. En un momento determinado escuchaste susurros y movimiento tras una agrietada pared y la derribaste de una patada para enfrentarte al enemigo. Casi matas de un susto a tu mujer cuando te vio atravesar, hecha en mano, el muro del salón de tu morada.

Has aprendido la lección de lo que les pasó a los establos abandonados. ¡Si les tocan un solo pelo a tus animales, se las verán con tu hacha! Para mantenerlos a salvo has vallado la zona.

Sus cuernos, largos y afilados. Su lengua, gruesa y áspera. Sus fosas nasales, profundas como túneles. Si no fuera por sus enormes ubres, pensarías que estas frente a un dragón en lugar de una vaca.

Cuanto más lejos viajas, más raras son las personas y los paisajes con los que te encuentras. Por ejemplo, ¿por qué abandonaría alguien estos enormes pastizales? ¡Cobardes!

No necesitas viajar muy lejos para encontrar mercancía y lugares interesantes. Puede que al otro lado de ese bosque, o tal vez al final de ese camino, haya un dragón esperándote, un hacha de guerra legendaria enterrada o simplemente un terreno tan bonito como este.

Las expediciones son muy divertidas, pero no puedes descuidar tu casa. No vendría nada mal que de vez en cuando volvieras a casa con una cama en vez de tantos trofeos.

Campos barbechos, casas abandonadas, prados sobrecrecidos y establos vacíos... Ni una barba, ni un casco en la distancia; solo montones y montones de herramientas sin dueño. ¿Por qué no darles uso y aprovecharlas para remover la tierra?

Un hacha enorme y un cuerpo musculoso no solo sirven para luchar contra monstruos y realizar hazañas épicas, sino que también valen para sembrar cultivos y realizar algunas tareas domésticas. Así ahorrarás tiempo que podrías emplear en más aventuras.

Cuando eras un crío, tus padres te advertían continuamente de los riesgos de golpear las rocas con tu hacha sin sentido. De haberles escuchado, no habrías atravesado el techo de esta cueva y caído en su interior.

Pocas cosas hacen que se te acelere el corazón: las hachas enormes, las barbas largas y las toneladas de oro. Bueno... y los cachorros también. No hay palabras para describir lo que le harías a ese monstruo que ha dejado huérfanos a estos adorables cachorros.



Las Expediciones están disponibles en 6 casillas de Acción diferentes.

Parte 2: Fichas de Habitación

Algunas fichas de Habitación se utilizan tanto en las Partidas introductorias como en las Partidas estándar, mientras que otras se utilizan solo en estas últimas. Las fichas que solo se utilizan en las Partidas estándar vienen explicadas en los recuadros con el fondo claro.

Las fichas de Habitación se pueden dividir en 4 bloques de 12 fichas. Las docenas de fichas que pertenecen a cada bloque (ver más adelante) se dividen a su vez en 2 grupos de 6 fichas de Habitación que comparten la misma temática.

Las fichas de Habitación se construyen normalmente con Madera y Piedra. Algunas de ellas también requieren de Minerales, Oro, Cereales, Verduras y Comida. Como ayuda visual, algunas de las fichas muestran cestas llenas de los recursos que utilizan sus habilidades. Esto significa que solo puedes convertir el conjunto de recursos al completo en aquello que muestre la imagen; no puedes convertir solo parte del conjunto o recursos individuales con estas fichas.



La cesta de la izquierda muestra un conjunto de recursos compuesto por 1 de Cereales y 1 de Verduras. La cesta de la derecha muestra 1 de Madera, 1 de Piedra y 1 de Minerales.

Docena #1: Moradas y fichas de Habitación especiales

Fichas de Habitación que necesitas para aumentar tu pequeña familia

Las Moradas (que se diferencian por el fondo de color naranja sobre el que está su nombre) proporcionan alojamiento para más Enanos. (Las fichas también muestran una cama). La única forma de que tu familia de Enanos aumente es mediante acciones de «Aumentar la familia» (consulta la página 15 del reglamento). Para esto son los discos de Enano que hay en tu reserva personal.



<p>Morada (Costes de construcción: 4 de Madera y 3 de Piedra; vale 3 PV) La cantidad de fichas de estas Moradas básicas se considera ilimitada. Si se agotan durante la partida, utiliza otro objeto en su lugar. Proporcionan alojamiento para exactamente 1 Enano. Si utilizas la recompensa de Expedición «Equipar una Morada por 2 de Madera y 2 de Piedra» (que requiere un Arma de fuerza 12 o superior) solo puedes construir 1 de estas Moradas*.</p>	<p>Morada individual (Costes de construcción: 4 de Madera y 2 de Piedra; vale 0 PV) Las Moradas individuales cuestan 1 material de construcción menos que las Moradas básicas (en este caso 1 de Piedra) y por lo tanto valen 0 PV. Proporcionan alojamiento para exactamente 1 Enano.</p>	<p>Morada individual (Costes de construcción: 3 de Madera y 3 de Piedra; vale 0 PV) Las Moradas individuales cuestan 1 material de construcción menos que las Moradas básicas (en este caso 1 de Madera) y por lo tanto valen 0 PV. Proporcionan alojamiento para exactamente 1 Enano.</p>	
<p>Morada compartida (Costes de construcción: 5 de Madera y 4 de Piedra; vale 4 PV) La Morada compartida proporciona alojamiento para exactamente 1 Enano y 2 Animales de la misma especie.</p>		<p>Morada doble (Costes de construcción: 8 de Madera y 6 de Piedra; vale 5 PV) La Morada doble proporciona alojamiento para 2 Enanos. Puedes conseguir estos Enanos de uno en uno realizando un acción de «Aumentar la familia». Incluso si construyes esta habitación en la casilla de Acción «¡Llamar a la cigüeña ya!» solo puedes aumentar tu familia en 1 Enano con esa acción.</p>	<p>Morada adicional (Costes de construcción: 4 de Madera y 3 de Piedra; vale 5 PV) La Morada adicional proporciona alojamiento para un 6º Enano; hasta que no tengas 6 Enanos, debe permanecer vacía, aunque puedes construirla incluso antes de tener 5 Enanos. Una vez tengas 5 Enanos, podrás realizar un acción de «Aumentar la familia» para conseguir tu 6º Enano (consulta también «Cámara de escobas»).</p>

* Puedes construir Moradas con las acciones normales de «Equipar una habitación» y «Equipar una Morada» o bien eligiendo la recompensa «Equipar una habitación» tras una Expedición (requiere un Arma de fuerza 7 o superior).

Para representar a tu 6º Enano utiliza la ficha de Enano adicional o un disco de un color que no se esté usando.



Fichas de Habitación especiales

<p>Sala de mimos (Costes de construcción: 1 de Madera; vale 2 PV) La Sala de mimos puede guardar tantas Ovejas como Enanos tengas. No puede guardar ningún otro Animal de granja. Cuando realices la acción de «Aumentar la familia», los 2 discos de Enano que están apilados se consideran 2 Enanos a estos efectos.</p>	<p>Sala del desayuno (Costes de construcción: 1 de Madera; vale 0 PV) La Sala del desayuno puede guardar hasta 3 Vacas, pero ningún otro Animal de granja.</p>	<p>Sala de rastros (Costes de construcción: 1 de Madera, 1 de Minerales; vale 1 PV) Puedes guardar (exactamente) 1 Animal de granja en cada uno de tus Campos vacíos (es decir, que en este momento no estén sembrados con Cereales ni Verduras).</p>
<p>Sala de trabajo (Costes de construcción: 1 de Piedra; vale 2 PV) En lugar de Minas, puedes equipar Habitaciones en tus túneles (básicos y profundos) cuando realices una acción de «Equipar una habitación» o de «Equipar una Morada». Recuerda que puedes gastar 1 Rubí para obtener una ficha de Túnel. No puedes construir la «Sala de trabajo» sobre un Túnel.</p>	<p>Sala de invitados (Costes de construcción: 1 de Madera y 1 de Piedra; vale 0 PV) A partir de ahora, al realizar acciones, puedes interpretar el texto «elige entre... o bien» como «y/o bien». Hay pocas casillas de Acción que presenten las opciones «elige entre... o bien»: - ¡Llamar a la cigüeña ya! - Construir una Mina de rubíes y en partidas con 4 o más jugadores - Prosperar - En partidas de 7 jugadores, una vez por partida, puedes utilizar la habilidad de la «Sala de invitados» con la casilla de Acción «Explanada» para poder obtener ambas fichas dobles (y los recursos).</p>	<p>Sala de reuniones (Costes de construcción: 1 de Piedra; vale 0 PV) Al colocar fichas dobles, es suficiente con colocar la mitad de la ficha sobre el tablero de Hogar, la otra mitad puede sobresalir. Cada vez que lo hagas, toma 2 de Oro de la reserva general.</p> <p>En el ejemplo mostrado más arriba obtienes 2+2=4 de Oro. Como de costumbre, puedes utilizar ambas casillas de las fichas que coloques de esta manera.</p>

Docena #2: Fichas de Habitación para conseguir materiales de construcción

<p>Carpintero (Costes de construcción: 1 de Piedra; vale 0 PV) Cada vez que equipes una habitación o realices la acción de «Construcción de vallas» paga 1 de Madera menos.</p>  <p>Cada vez que gires una ficha de Pradera a su otra cara, se considera una acción de «Construcción de vallas».</p>	<p>Escultor (Costes de construcción: 1 de Madera; vale 1 PV) Al construir el «Escultor», recibe inmediatamente (y solo una vez) 2 de Piedra de la reserva general. Cada vez que equipes una habitación o construyas un Establo, paga 1 de Piedra menos. Por lo tanto, puedes construir Establos sin coste.</p> 	<p>Herrero (Costes de construcción: 1 de Madera y 2 de Piedra; vale 3 PV) Al construir el Herrero, recibe inmediatamente (y solo una vez) 2 de Minerales de la reserva general. Cada vez que forjes un Arma, paga 2 de Minerales menos. Incluso si no quedan Minerales en tu reserva, puedes forjar un Arma de fuerza 2. Aun así, solo puedes forjar un Arma hasta un nivel máximo de 8, como de costumbre (consulta la página 20 del reglamento). No puedes aplicar la habilidad del «Herrero» con la acción de «Comerciar con minerales».</p>  
<p>Mínero (Costes de construcción: 1 de Madera y 1 de Piedra; vale 3 PV) Al principio de cada ronda, recibe 1 de Minerales del suministro general por cada Mina de minerales que tenga un Burro. <i>Esto no se aplica a las Mina de rubíes con Burros.</i></p> 	<p>Constructor (Costes de construcción: 1 de Piedra; vale 2 PV) Puedes reemplazar 1 de Madera por 1 de Minerales y/o bien 1 de Piedra por 1 de Minerales cuando pagues por una ficha de Habitación. Por ejemplo, puedes construir el «Herrero» por 2 de Minerales y 1 de Piedra.</p>	<p>Mercader (Costes de construcción: 1 de Madera; vale 2 PV) En cualquier momento antes del recuento de puntos, puedes comprar 1 de Madera, 1 de Piedra y 1 de Minerales de la reserva general por 2 de Oro. <i>Solo puedes comprar el conjunto al completo.</i> Si ya has construido el «Almacén de recambios» y decides construir el «Mercader», debes colocar el «Mercader» encima del «Almacén de recambios». No devuelvas el «Almacén de recambios» a la reserva general. Ya no podrás utilizar más el «Almacén de recambios» y no te aportará puntos al final de la partida. Lo mismo se aplica si ya has construido el «Mercader» y decides construir el «Almacén de recambios». Normalmente, las fichas de Habitación no se colocan unas encima de otras.</p>

<p>Proveedor de madera (Costes de construcción: 1 de Piedra; vale 2 PV) Al construir el «Proveedor de madera», coloca 1 de Madera de la reserva general encima de las siguientes 7 casillas de Ronda. Al comienzo de esas rondas, recibirás la Madera.</p>	<p>Proveedor de piedra (Costes de construcción: 1 de Madera; vale 1 PV) Al construir el «Proveedor de piedra», coloca 1 de Piedra de la reserva general encima de las siguientes 5 casillas de Ronda. Al comienzo de esas rondas, recibirás la Piedra.</p>	<p>Proveedor de rubíes (Costes de construcción: 2 de Madera y 2 de Piedra; vale 2 PV) Al construir el «Proveedor de rubíes», coloca 1 Rubí de la reserva general encima de las siguientes 4 casillas de Ronda. Al comienzo de esas rondas, recibirás el Rubí.</p>
<p>Escuela de adiestramiento canino (Costes de construcción: Ninguno; vale 0 PV) A partir de ahora, recibe inmediatamente 1 de Madera de la reserva general por cada nuevo Perro que coloques en tu tablero de Hogar.</p>	<p>Cantera (Costes de construcción: 1 de Madera; vale 2 PV) A partir de ahora, recibe inmediatamente 1 de Piedra de la reserva general por cada nuevo Burro que nazca. <i>Esto no se aplica a los Burros que adquieras de los tableros de Juego ni con Rubíes.</i></p>	<p>Veta de minerales (Costes de construcción: 2 de Madera; vale 1 PV) A partir de ahora, recibe inmediatamente 1 de Minerales de la reserva general por cada Piedra que recibas (independientemente de cómo la hayas conseguido).</p>

Docena #3: Equipar habitaciones para conseguir Comida

Equipar habitaciones para conseguir Comida

La «Cueva cocina» y la «Cueva de la paz» proporcionan una habilidad especial que se puede utilizar «en cualquier momento». Muchas otras fichas de Habitación tienen habilidades especiales que solo se pueden utilizar «en cualquier momento antes del recuento de puntos». Esta limitación es importante ya que estas fichas de Habitación te permiten intercambiar recursos por Oro. Sin esta restricción, primero conseguirías puntos por los recursos, (por ejemplo con la «Cámara de forraje») y luego cambiarías esos mismos recursos por Oro (por ejemplo con el «Salón de caza») para conseguir incluso más puntos, lo que no está permitido.

<p>Cueva matadero (Costes de construcción: 2 de Madera y 2 de Piedra; vale 2 PV) Recibe 1 de Comida adicional de la reserva general por cada Animal de granja que conviertas en Comida. <i>No puedes convertir a los Perros en Comida. Si conviertes 2 Animales de granja en Comida al mismo tiempo (como 2 Burros), recibes 2 de Comida adicional. No puedes combinar la habilidad de la «Cueva matadero» con la habilidad del «Salón de caza».</i></p>	<p>Cueva cocina (Costes de construcción: 2 de Piedra; vale 2 PV) Recibe 5 de Comida de la reserva general (en lugar de 3) cada vez que conviertas un conjunto de 1 de Cereales y 1 de Verduras en Comida.</p> <p>Así se representan los conjuntos de recursos.</p> 	<p>Cueva de trabajo (Costes de construcción: 1 de Madera y 1 de Piedra; vale 2 PV) Cada vez que debas alimentar a tus Enanos al final de una ronda (incluyendo las Subfases de alimentación especiales), puedes alimentar exactamente a 1 de ellos con 1 de Madera o bien 1 de Piedra o bien 2 de Minerales (en lugar de Comida).</p> 
<p>Cueva minera (Costes de construcción: 3 de Madera y 2 de Piedra; vale 2 PV) Cada vez que debas alimentar a tus Enanos al final de una ronda (incluyendo las Subfases de alimentación especiales), el coste total de alimentación se reduce en 1 de Comida por cada Burro que haya en una Mina (ya sea de Minerales o de Rubíes).</p> 	<p>Cueva criadero (Costes de construcción: 1 de Cereales y 1 de Piedra; vale 2 PV) Cada vez que críes a tus animales (en la Subfase de cría de animales o gracias a la recompensa de Botín correspondiente), recibe 1 de Comida por cada Animal de granja recién nacido. Si tienes un recién nacido de cada una de las cuatro especies de Animales de granja, recibe 1 de Comida adicional, que sumado a los anteriores hacen un total de 5 de Comida. Toma la Comida de la reserva general.</p> 	<p>Cueva de la paz (Costes de construcción: 2 de Madera y 2 de Piedra; vale 2 PV) En cualquier momento, puedes entregar las Armas de tus Enanos a cambio de Comida. Recibe Comida por un valor igual a la fuerza del Arma entregada. Puedes entregar varias Armas a la vez o en diferentes momentos. <i>Por ejemplo, si entregas un Arma de fuerza 14, recibes 14 de Comida de la reserva general. La «Cueva de la paz» funciona muy bien en combinación con la «Cámara de oración».</i></p> 

Equipar habitaciones para conseguir Puntos de bonificación y Comida

Algunas de estas fichas no tienen un valor específico de PV. Pueden valer Puntos de bonificación si se cumplen sus condiciones al final de la partida. Estas fichas de Habitación tienen su propia categoría en el bloc de Puntuación y además se diferencian del resto por el fondo de color amarillo sobre el que está su nombre.



<p>Salón de tejer (Costes de construcción: 2 de Madera y 1 de Piedra) Al construir el «Salón de tejer», recibe inmediatamente (y solo una vez) 1 de Comida de la reserva general por cada Oveja que haya en tu tablero de Hogar. En el recuento de puntos, recibe 1 Punto de bonificación por cada 2 Ovejas que haya en tu tablero de Hogar. <i>Por ejemplo, recibe 1/2/3/... Puntos de bonificación por 2-3/4-5/6-7/... Ovejas, respectivamente. Independientemente de esto, recibes como de costumbre los puntos por «Animales de granja y Perros».</i></p> 	<p>Salón de ordeño (Costes de construcción: 2 de Madera y 2 de Piedra) Al construir el «Salón de ordeño», recibe inmediatamente (y solo una vez) 1 de Comida de la reserva general por cada Vaca que haya en tu tablero de Hogar. En el recuento de puntos, recibe 1 Punto de bonificación por cada Vaca que haya en tu tablero de Hogar. <i>Independientemente de esto, recibes como de costumbre los puntos por «Animales de granja y Perros».</i></p> 	<p>Salón de actos (Costes de construcción: 5 de Oro y 3 de Piedra) Al construir el «Salón de actos», recibe inmediatamente (y solo una vez) 2 de Comida de la reserva general por cada Morada que esté (<i>horizontal o verticalmente</i>) adyacente al «Salón de actos». En el recuento de puntos, recibe 4 Puntos de bonificación por cada Morada que esté (<i>horizontal o verticalmente</i>) adyacente al «Salón de actos» (<i>es decir, hasta un máximo 16 Puntos de bonificación</i>). La Morada inicial que hay en tu caverna también se considera una Morada a estos efectos.</p>
<p>Salón de caza (Costes de construcción: 2 de Madera; vale 1 PV) En cualquier momento antes del recuento de puntos, puedes intercambiar 2 Jabalíes por 2 de Oro y 2 de Comida (<i>en lugar de los 4 de Comida habituales</i>). <i>No puedes intercambiar un único Jabalí en el «Salón de caza».</i> Puedes utilizar el «Salón de caza» incluso después de la cosecha final. <i>No puedes combinar la habilidad de la «Cueva matadero» con la del «Salón de caza».</i></p>	<p>Salón de la cerveza (Costes de construcción: 2 de Madera; vale 3 PV) En cualquier momento antes del recuento de puntos, puedes intercambiar 2 de Cereales de tu reserva personal por 3 de Oro o bien 4 de Comida. <i>Por tanto, los 2 de Cereales equivalen a 2 de Comida. No puedes cambiar un único Cereal en el «Salón de la cerveza».</i> Puedes utilizar el «Salón de la cerveza» incluso después de la cosecha final.</p>	<p>Salón de forja (Costes de construcción: 3 de Minerales; vale 2 PV) En cualquier momento antes del recuento de puntos, puedes intercambiar un conjunto de 1 Rubí y 1 de Minerales por 2 de Oro y 1 de Comida. <i>Puedes utilizar el «Salón de forja» incluso después de la cosecha final.</i></p> 

Docena #4: Equipar habitaciones para conseguir Puntos de bonificación

Equipar habitaciones que dan Puntos de bonificación al final de la partida

Los Almacenes y las Cámaras no tienen un valor específico de PV. Pueden valer Puntos de bonificación si se cumplen sus condiciones al final de la partida. Para estos Puntos de bonificación utiliza la categoría «Puntos de bonificación por los Salones, Almacenes y Cámaras» del bloc de Puntuación (*excepto para el «Almacén de recambios» y la «Cámara de escritura»*).

<p>Almacén de piedra (Costes de construcción: 3 de Madera y 1 de Minerales) En el recuento de puntos, el «Almacén de piedra» vale 1 Punto de bonificación por cada Piedra que tengas.</p> 	<p>Almacén de minerales (Costes de construcción: 1 de Madera y 2 de Piedra) En el recuento de puntos, el «Almacén de minerales» vale 1 Punto de bonificación por cada 2 de Minerales que tengas. <i>Por ejemplo, recibe 1/2/3/... Puntos de bonificación por 2-3/4-5/6-7/... de Minerales, respectivamente.</i></p> 	<p>Almacén de recambios (Costes de construcción: 2 de Madera) En cualquier momento antes del recuento de puntos, puedes cambiar conjuntos de 1 de Madera, 1 de Piedra y 1 de Minerales por 2 de Oro cada uno. <i>Puedes utilizar el «Almacén de recambios» incluso después de la cosecha final.</i> Si ya has construido el «Mercader» y decides construir el «Almacén de recambios», debes colocar el «Almacén de recambios» encima del «Mercader». <i>No devuelvas al «Mercader» a la reserva general.</i> Ya no podrás utilizar más al «Mercader» y no te aportará puntos al final de la partida. Lo mismo se aplica si ya has construido el «Almacén de recambios» y decides construir el «Mercader». <i>Normalmente, las fichas de Habitación no se colocan unas encima de otras.</i></p>
<p>Almacén principal (Costes de construcción: 2 de Madera y 1 de Piedra) En el recuento de puntos, el «Almacén principal» vale 2 Puntos de bonificación por cada ficha de Habitación amarilla (su nombre está sobre un fondo de color amarillo) incluyendo al propio «Almacén principal». <i>Todos los Salones, Almacenes y Cámaras son fichas de Habitación amarillas.</i></p>	<p>Almacén de armas (Costes de construcción: 3 de Madera y 2 de Piedra) En el recuento de puntos, el «Almacén de armas» vale 3 Puntos de bonificación por cada Enano armado que tengas (<i>independientemente de la fuerza de su Arma</i>).</p> 	<p>Almacén de suministros (Costes de construcción: 3 de Comida y 1 de Madera) En el recuento de puntos, el «Almacén de suministros» vale 8 Puntos de bonificación si todos tus Enanos en juego están armados. <i>La fuerza del arma no importa. Cuantos menos Enanos tengas, más fácil será de lograr. El «Almacén de suministros» se puede combinar con el «Almacén de armas».</i></p>

<p>Cámara de escobas (Costes de construcción: 1 de Madera) En el recuento de puntos, la «Cámara de escobas» vale 5 Puntos de bonificación si tienes 5 Enanos en juego. Vale 10 Puntos de bonificación si tienes 6 Enanos en juego. <i>No importa el número de Enanos que tuvieras en el momento de construir la «Cámara de escobas», solo los que tengas al final de la partida.</i></p>	<p>Cámara del tesoro (Costes de construcción: 1 de Madera y 1 de Piedra) En el recuento de puntos, la «Cámara del tesoro» vale 1 Punto de bonificación por cada Rubí que tengas. <i>Por lo tanto, tus Rubíes puntuarán dos veces: una en la categoría de «Rubíes» y otra en la categoría de «Puntos de bonificación por los Salones, Almacenes y Cámaras».</i></p>	<p>Cámara de alimentos (Costes de construcción: 2 de Madera y 2 de Verduras) En el recuento de puntos, la «Cámara de alimentos» vale 2 Puntos de bonificación por cada conjunto de 1 de Cereales y 1 de Verduras que tengas en tu reserva personal y/o bien sobre tus Campos. <i>Independientemente de esto, recibes 1/2 PV por cada pieza de Cereales y 1 PV por cada pieza de Verduras como de costumbre.</i></p>
<p>Cámara de oración (Costes de construcción: 2 de Madera) En el recuento de puntos, la «Cámara de oración» vale 8 Puntos de bonificación si ninguno de tus Enanos en juego está armado. <i>Si tienes la «Cueva de la paz» y la «Cámara de oración», puedes utilizar la primera para intercambiar las Armas de tus Enanos por Comida y después la segunda para conseguir los 8 Puntos de bonificación.</i></p>	<p>Cámara de escritura (Costes de construcción: 2 de Piedra) En el recuento de puntos, la «Cámara de escritura» puede anular 7 PV negativos. Puedes acumular puntos negativos con fichas de Limosna, casillas sin usar en tu tablero de Hogar y especies de Animales de granja que te falten. Anula los PV negativos en sus correspondientes categorías.</p>	<p>Cámara de forraje (Costes de construcción: 2 de Cereales y 1 de Piedra) En el recuento de puntos, la «Cámara de forraje» vale 1 Punto de bonificación por cada 3 Animales de granja que tengas (<i>independientemente de la especie</i>). <i>Por ejemplo, recibe 1/2/3/... Puntos de bonificación por 3-5/6-8/9-11/... Animales de granja, respectivamente. Los Perros no se consideran Animales de granja. Independientemente de esto, recibes como de costumbre los puntos por «Animales de granja y Perros».</i></p>

Parte 3: Las casillas de Acción

Las casillas de Acción se explican en 3 secciones:

- En primer lugar, las casillas de Acción que están disponibles desde el comienzo de la partida, independientemente del número de jugadores.
- En segundo lugar, las casillas de Acción que solo están disponibles en partidas de un número determinado de jugadores.
- En tercer lugar, las casillas de Acción que se incorporan con las cartas de Ronda.

Regla general: Solo puedes utilizar una casilla de Acción si realizas al menos una de sus acciones. Puede que dos acciones en la misma casilla de Acción estén conectadas por una de estas frases:

- y luego/o bien Puedes realizar ambas acciones en el orden establecido o bien realizar solo una de ellas. *Algunas acciones se conectan así porque tiene sentido realizarlas en el orden establecido y no al revés.*
- y/o bien Puedes realizar ambas acciones en cualquier orden o bien realizar solo una de ellas. *Algunas acciones se conectan así porque no hay un orden específico que maximice su rendimiento.*
- y luego Debes realizar la primera acción. Y solo después de realizar la primera, puedes (si quieres) realizar la segunda. No puedes realizar la segunda acción sin realizar antes la primera. Utilizamos «y luego» en lugar de un simple «y» para indicar que las acciones no se llevan a cabo al mismo tiempo, sino una tras otra.
- elige entre... o bien Puedes realizar una de las dos acciones, pero no ambas.

Casillas de Acción disponibles desde el comienzo de la partida, independientemente del número de jugadores

Tablero de Juego básico de dos caras

A continuación se explican las casillas de Acción del tablero de Juego básico de dos caras, de arriba abajo.

- **Ahondar:** Toma toda la Piedra que se haya acumulado en esta casilla de Acción. *En cada ronda se añade a esta casilla 1 de Piedra en partidas de 1 a 3 jugadores, y 2 de Piedra en partidas de 4 a 7 jugadores. En partidas de 6 a 7 jugadores, hay una casilla de Acción «Ahondar» adicional que acumula 1 de Piedra cada ronda.* Además, puedes colocar **1 ficha doble de Cueva/Túnel** sobre 2 casillas de Montaña vacías que estén adyacentes en tu tablero de Hogar. Si colocas la ficha doble sobre una de las fuentes de agua subterráneas, recibe inmediatamente 1 o 2 de Comida de la reserva general. Debes colocar la ficha doble adyacente a una casilla de Montaña que ya esté ocupada. Es decir, debes expandir tu caverna.
- **Excavación:** Toma toda la Piedra que se haya acumulado en esta casilla de Acción. *Cada ronda se añade 1 de Piedra a esta casilla de Acción a menos que, en partidas de 4 a 7 jugadores, no haya nada de Piedra en su interior. Solo en ese caso se añaden 2 de Piedra a la casilla.* Además, puedes colocar una ficha doble de **Cueva/Túnel** o **de Cueva/Cueva** sobre 2 casillas de Montaña vacías que estén adyacentes en tu tablero de Hogar. Tú decides qué cara de la ficha doble utilizar. Si colocas la ficha doble sobre una de las fuentes de agua subterráneas, recibe inmediatamente 1 o 2 de Comida de la reserva general. Debes colocar la ficha doble adyacente a una casilla de Montaña que ya esté ocupada. Es decir, debes expandir tu caverna.
- **Jugador inicial:** Toma el peón de Jugador inicial y toda la Comida que se haya acumulado en esta casilla de Acción. Además, toma 2 de Minerales (en partidas de 1 a 3 jugadores) o bien 1 Rubí (en partidas de 4 a 7 jugadores) de la reserva general. *En cada ronda se añade 1 de Comida a esta casilla de Acción.*
- **Imitar para conseguir 2 de Comida:** Esta casilla de Acción depende del número de jugadores. Consulta la página A7 para más detalles.
- **Explotación forestal:** Toma toda la Madera que se haya acumulado en esta casilla de Acción. *En partidas de 1 a 3 jugadores, cada ronda se añade 1 de Madera a esta casilla de Acción a menos que esté vacía. Si está vacía se añaden 3 de Madera en su lugar. En partidas de 4 a 7 jugadores, cada ronda se añaden 3 de Madera, ya esté vacía o no.* Después, puedes emprender una **Expedición del Nivel 1** si tu Enano está armado.
- **Suministros y Prosperar:** Estas casillas de Acción dependen del número de jugadores. Consulta la página A7 para más detalles.
- **Minar minerales** Toma todos los Minerales que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. *En partidas de 1 a 3 jugadores, cada ronda se añade 1 de Minerales a esta casilla de Acción a menos que esté vacía. Si está vacía se añaden 2 de Minerales en su lugar. En partidas de 4 a 7 jugadores, cada ronda se añaden 2 de Minerales a menos que esté vacía. Si está vacía se añaden 3 de Minerales en su lugar.* Además, puedes tomar 2 de Minerales de la reserva general por cada Mina de minerales que tengas.
- **Recolectar leña y Explorar el Bosque:** Estas casillas de Acción dependen del número de jugadores. Consulta la página A7 para más detalles.
- **Tala extensiva:** Toma toda la Madera que se haya acumulado en esta casilla de Acción. *En partidas de 1 a 3 jugadores, cada ronda se añade 1 de Madera a esta casilla de Acción y en partidas de 4 a 7 jugadores se añaden 2 de Madera.* Además, puedes colocar una **ficha doble de Pradera/Campo** sobre 2 casillas de Bosque que estén adyacentes en tu tablero de Hogar y que no estén cubiertas por otras fichas. *Ten en cuenta las observaciones que aparecen en el apartado «Establos» de la página 19 del reglamento.* Si colocas la ficha doble sobre el río pequeño, recibe 1 de Comida de la reserva general. Si colocas la ficha doble sobre una de las pjaras de jabalíes salvajes, recibe 1 Jabalí de la reserva general. La primera ficha que coloques en la partida debe colocarse adyacente a la entrada de la Caverna. Las siguientes fichas deben colocarse siempre adyacentes a otros Campos, Praderas o Pastizales.
- **Sustento:** Toma todos los recursos o Comida que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. *En partidas de 1 a 3 jugadores, cada ronda se añade 1 de Comida a esta casilla de Acción. En partidas de 4 a 7 jugadores, cada ronda se añade 1 de Verduras a menos que esté vacía. Si está vacía se añade 1 de Cereales en su lugar.* En partidas de 1 a 3 jugadores, recibe también 1 de Cereales de la reserva general. Además, puedes colocar una **ficha doble de Pradera/Campo** sobre 2 casillas de Bosque que estén adyacentes en tu tablero de Hogar y que no estén cubiertas por otras fichas. *Consulta «Tala extensiva», arriba, para más información.*



Tablero de Juego básico pequeño

Hay 3 casillas de Acción en el tablero de Juego básico pequeño.

- **Minar rubíes:** Toma todos los Rubíes que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. *Cada ronda, se añade 1 Rubí a esta casilla de Acción. Toma 1 Rubí adicional de la reserva general si tienes al menos una Mina de rubíes. En las dos primeras rondas de las partidas de 2 jugadores, no se añaden Rubíes a esta casilla de Acción.*
- **Tareas domésticas** Toma 1 Perro de la reserva general. Además de esta acción, o en lugar de ella, toma una ficha de Habitación, paga su coste de construcción y colócala en una Cueva vacía de tu caverna. Puedes elegir entre todas las fichas de Habitación (incluso las Moradas). Si no puedes colocar una ficha de Habitación en tu tablero de Hogar, no puedes tomar ninguna. *Esta acción es de tipo «y/o bien». Puedes realizar las acciones en el orden que prefieras. Por ejemplo, quizás quieras tomar 1 Perro después de construir la «Escuela de adiestramiento canino».*
- **Tala y quema:** Coloca una **ficha doble de Pradera/Campo** sobre 2 casillas de Bosque que estén adyacentes en tu tablero de Hogar y que no estén cubiertas por otras fichas. *Consulta «Tala extensiva», arriba, para para más información.* Después, puedes realizar una **acción de «Siembra»** para sembrar hasta 2 Campos nuevos de Cereales y/o bien hasta 2 Campos nuevos de Verduras (como de costumbre).



Casillas de Acción que solo están disponibles en partidas con un número determinado de jugadores

La mayoría de las casillas de Acción que solo están disponibles en partidas con un número determinado de jugadores se encuentra en los tableros de Juego adicionales. A continuación, las explicamos en grupos según el número de jugadores. *El número de jugadores necesarios para que la casilla de Acción esté disponible se muestra entre paréntesis.*

Partidas de hasta 3 jugadores

Las dos primeras casillas de Acción se encuentran en el tablero de Juego básico de doble cara y la tercera se encuentra en el tablero de Juego adicional pequeño.

- **Recolectar leña** (1-3 jugadores): Toma toda la Madera que se haya acumulado en esta casilla de Acción. *Cada ronda se añade 1 de Madera.*
- **Suministros** (1-3 jugadores): Toma 1 de Madera, 1 de Piedra, 1 de Minerales, 1 de Comida y 2 de Oro de la reserva general.
- **Minería de cielo abierto** (3 jugadores): La «Minería de cielo abierto» solo está disponible en partidas de 3 jugadores. Toma todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. *Cada ronda se añade 1 de Piedra a esta casilla de Acción a menos que esté vacía. Si está vacía se añade 1 de Minerales en su lugar.* Además, toma 2 de Madera de la reserva general.

Partidas de 3 o más jugadores

- **Explorar el Bosque** (3-7 jugadores): Toma toda la Madera que se haya acumulado en esta casilla de Acción. *En partidas de 3 jugadores, esta casilla de Acción se encuentra en el tablero de Juego adicional. Cada ronda se añade 1 de Madera a esta casilla de Acción. En partidas de 4 o más jugadores, se encuentra en el tablero de Juego básico de doble cara. Cada ronda se añade 1 de Madera a esta casilla de Acción a menos que esté vacía. Si está vacía añade 2 de Madera en su lugar.* En partidas de 3 jugadores, toma también 1 de Verduras. En partidas con 4 o más jugadores, toma también 2 de Comida.
- **Imitar** (3-7 jugadores): Utiliza una casilla de Acción que esté ocupada por uno de tus rivales (consulta la página 22 del reglamento). Esto cuesta una cantidad de Comida que depende del número de jugadores. En la siguiente tabla se resumen estos costes. En partidas con 5 o más jugadores, hay varias casillas de Acción de «Imitar» con diferentes costes. *La casilla de Acción «Imitar» se encuentra en varios tableros de Juego.* Caso especial: **No puedes imitar a un Enano rival** que se encuentra en otra casilla de «Imitar» donde acaba de imitar a uno de tus propios Enanos.

Número de jugadores	3	4	5	6	7
Coste de Comida	4	2	2 o bien 4	1 o bien 2	0 o bien 1 o bien 2

Partidas de 4 o más jugadores

- **Prosperar** (4-7 jugadores): Toma 1 de Madera, 1 de Piedra, 1 de Minerales, 1 de Comida y 2 de Oro de la reserva general. Alternativamente, realiza una **acción de Aumentar la familia**.

Partidas de 5 o más jugadores

A continuación se explican las casillas de Acción del tablero de Juego adicional grande, de arriba abajo.

- **Depósito** (5-7 jugadores): Toma todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. *Cada ronda se añaden 1 de Madera y 1 de Minerales a esta casilla de Acción.*
- **Ahondar a poca profundidad** (5 jugadores): Esta casilla de Acción solo está disponible en partidas de 5 jugadores. Puedes colocar **una ficha doble de Cueva/Túnel (con esa cara hacia arriba)** sobre 2 casillas de Montaña que estén adyacentes en tu tablero de Hogar y que no estén cubiertas por otras fichas. *Consulta «Ahondar» en la página A6 para ver más detalles.* Si lo haces, también puedes tomar 1 de Piedra de la reserva general.
- **Mercadillo** (5-7 jugadores): Toma 4 de Oro de la reserva general. A continuación, puedes (si quieres) comprar recursos con Oro. Puedes comprar tantos tipos de recursos como quieras, pero solo puedes comprar 1 de cada tipo. Puedes gastar más de 4 de Oro si quieres, pero solo de tu reserva personal. Los costes vienen impresos en la casilla de Acción. Los materiales de construcción, Ovejas y Burros cuestan 1 de Oro cada uno. Los Jabalíes y Perros cuestan 2 de Oro cada uno. Cada Vaca cuesta 3 de Oro. Los Cereales cuestan 1 de Oro y las Verduras 2 de Oro.



- **Alquiler de herramientas** (5-7 jugadores): Toma 2 de Madera en partidas de 6 y 7 jugadores. La información que viene a continuación también se aplica a partidas de 5 jugadores. Puedes emprender **una Expedición de Nivel 2** si tu Enano está armado. Después, puedes realizar una **acción de «Siembra»** para sembrar hasta 2 Campos nuevos de Cereales y/o bien hasta 2 Campos nuevos de Verduras (como de costumbre). *Puedes elegir Cereales y Verduras como recompensas durante la Expedición para tener algo que sembrar.*



- **Construcción de vallas** (5-7 jugadores): Toma toda la Madera que se haya acumulado en esta casilla de Acción. *En partidas de 5 jugadores, cada ronda se añade 1 de Madera a esta casilla de Acción. En partidas de 6 a 7 jugadores, cada ronda se añade 1 de Madera a esta casilla de Acción a menos que esté vacía. Si está vacía se añaden 2 de Madera en su lugar.* Después, puedes construir un Pastizal pequeño por 2 de Madera y/o bien un Pastizal grande por 4 de Madera. No puedes construir más de 1 Pastizal pequeño y 1 Pastizal grande con una única acción. *No puedes construir Establos con esta casilla de Acción.*

Partidas de 7 jugadores

En el muy improbable caso de que no haya suficientes casillas de Acción para todos los Enanos en juego, los Enanos que no se pueden colocar por falta de casillas de Acción simplemente no se colocan. *Independientemente del número de jugadores que haya en la partida, un jugador puede pasar y no colocar ninguno de sus Enanos si no quiere. En este caso, simplemente ignora a ese jugador durante lo que quede de la Fase de colocación de trabajadores.*

Las siguientes dos casillas de Acción se encuentran en el tablero de Juego adicional pequeño.

- **Depósito grande** (7 jugadores): Toma todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. *Cada ronda se añaden 1 de Madera, 1 de Piedra y 1 de Minerales a esta casilla de Acción. Si está vacía, se añade 1 de Madera adicional.*
- **Explanada** (7 jugadores): Puedes **elegir entre** colocar **una ficha doble de Pradera/Campo** en casillas de Bosque que estén adyacentes (consulta «Tala extensiva» en la página anterior para ver más detalles) y tomar 1 de Madera de la reserva general o bien colocar **una ficha doble de Cueva/Túnel (con esa cara hacia arriba)** en casillas de Montaña que estén adyacentes (consulta «Ahondar» en la página anterior para ver más detalles) y tomar 1 de Piedra de la reserva general.

Casillas de Acción incorporadas por las cartas de Ronda

Etapas 1: Las siguientes tres cartas de Acción se incorporan en las Rondas 1 a 3.

- **Forjar:** Si utilizas esta casilla de Acción con un Enano desarmado, puedes forjar un Arma para ese Enano (con una fuerza máxima de 8) y luego emprender una **Expedición de Nivel 3** (consulta la página 21 del reglamento). En lugar de esto, puedes colocar un Enano armado en esta casilla de Acción solo para emprender la Expedición. *La indicación «1-8» que hay en la casilla de Acción indica que puedes gastar de 1 a 8 de Minerales para obtener un Arma de una fuerza igual a lo gastado.*
- **Explotación de ovejas:** Antes de tomar todas las Ovejas que se hayan acumulado en esta casilla de Acción, puedes construir un Pastizal pequeño, un Pastizal grande y un Establo. *Cada ronda se añade 1 Oveja a esta casilla de Acción.* Paga 2 de Madera por un Pastizal pequeño, 4 de Madera por un Pastizal grande y 1 de Piedra por un Establo. Puedes construir las tres estructuras o solo algunas de ellas (o ninguna), pero no puedes construir más de 1 Pastizal pequeño y 1 Pastizal grande ni más de 1 Establo con una única acción.
- **Construir una Mina de minerales:** Si tienes 2 casillas de Túnel (horizontal o verticalmente) adyacentes en tu Montaña, puedes colocar una ficha doble de **Mina de minerales/Túnel profundo** en esas casillas y tomar 3 de Minerales de la reserva general. *Si no colocas la ficha doble en la Montaña no recibes los 3 de Minerales.* La ficha doble solo se puede colocar sobre casillas de Túnel básico y no de Túnel profundo. Además de esta acción, o en lugar de ella, puedes emprender una **Expedición de Nivel 2** si tu Enano está armado.

Etapas 2: La siguiente carta de Acción se incorpora en la Ronda 4. *La Ronda 4 se considera formalmente parte de la Etapa 2.* Esta carta tiene dos caras y se girará para mostrar la cara de la Etapa 3 cuando se revele la carta de Acción «Vida familiar».

- **Llamar a la cigüeña:** Si tu caverna tiene espacio suficiente para más Enanos de los que tienes en juego, puedes realizar una acción de «Aumentar la familia». Coloca un disco de Enano de tu reserva personal encima del disco del Enano que esté realizando la acción. No puedes tener más de 5 Enanos en juego a menos que construyas la «Morada adicional» (consulta la página A3). Alternativamente, puedes construir una **Morada** en una Cueva vacía pagando sus costes de construcción.
- **¡Llamar a la cigüeña ya! Elige** entre construir una Morada en una Cueva vacía pagando su coste de construcción o bien tomar 3 de Oro de la reserva general. Si eliges la primera opción, luego puedes realizar una acción de «Aumentar la familia». Pero si **no** eliges primero la opción de «Construir una Morada», luego no puedes «Aumentar tu familia» en esta casilla de Acción.

Las dos siguientes cartas de Acción se incorporan en las Rondas 5 y 6.

- **Explotación de burros:** Antes de tomar todos los Burros que se hayan acumulado en esta casilla de Acción, puedes construir un Pastizal pequeño, un Pastizal grande y un Establo. Cada ronda se añade 1 Burro a esta casilla de Acción. Paga 2 de Madera por un Pastizal pequeño, 4 de Madera por un Pastizal grande y 1 de Piedra por un Establo. Puedes construir las tres estructuras o solo algunas de ellas (o ninguna), pero no puedes construir más de 1 Pastizal pequeño y 1 Pastizal grande ni más de 1 Establo con una única acción.
- **Construir una Mina de rubíes:** Coloca una Mina de rubíes sobre una casilla de Túnel (básico o profundo) de tu caverna. Si (y solo si) colocas la Mina de rubíes sobre un Túnel profundo, también puedes tomar 1 Rubí de la reserva general. *Los Túneles profundos solo se encuentran en las fichas dobles de Mina de minerales/ Túnel profundo. Por eso la ilustración de esta acción muestra esta ficha.*

Etapas 3: Las siguientes tres cartas de Acción se incorporan en las Rondas 7 a 9.

- **Vida familiar:** Si tu caverna tiene espacio suficiente para más Enanos de los que tienes en juego, puedes realizar una acción de «Aumentar la familia». Coloca un disco de Enano de tu reserva personal encima del disco del Enano que esté realizando la acción. No puedes tener más de 5 Enanos en juego a menos que construyas la «Morada adicional» (consulta la página A3). Además de esta acción, o en lugar de ella, puedes realizar una acción de «Siembra» para sembrar hasta 2 nuevos Campos de Cereales y/o hasta 2 nuevos Campos de Verduras (como de costumbre).
- **Explorar:** Solo puedes utilizar esta casilla de Acción con un Enano armado. Debes emprender una Expedición de Nivel 4 eligiendo hasta 4 recompensas de botín con un Valor de fuerza mínima igual o inferior a la fuerza del Arma de tu Enano (consulta la página 21 del reglamento). *Esta carta de Acción se retira en partidas de 2 jugadores. Por lo tanto, en partidas de 2 jugadores, la Etapa 3 solo consiste de dos rondas.*
- **Entrega de Minerales:** Toma todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. Cada ronda se añaden 1 de Minerales y 1 de Piedra a esta casilla de Acción. Además, toma 2 de Minerales de la reserva general por cada Mina de minerales que tengas.

Etapas 4: Las siguientes tres cartas de Acción se incorporan en las Rondas 10 a 12.

- **Aventura:** Si utilizas esta casilla de Acción con un Enano desarmado, puedes forjar una nueva Arma para este Enano (de una fuerza máxima de 8) y luego realizar 2 Expediciones de Nivel 1, una tras otra (consulta la página 21 del reglamento). En lugar de esto puedes colocar un Enano armado en esta casilla de Acción solo para emprender las 2 Expediciones.
- **Comerciar con minerales:** Puedes intercambiar 2 de Minerales por 2 de Oro y 1 de Comida de la reserva general. Puedes hacer esto hasta 3 veces.
- **Entrega de rubíes:** Toma todos los Rubíes que se hayan acumulado en esta casilla de Acción. Cada ronda se añade 1 Rubí a esta casilla de Acción a menos que esté vacía. Si está vacía se añaden 2 Rubíes en su lugar. Toma 1 Rubí adicional de la reserva general si tienes al menos 2 Minas de rubíes.



Parte 4: Créditos

Diseño: Uwe Rosenberg
 Edición: Uwe Rosenberg y Grzegorz Kobiela
 Reglamento: Uwe Rosenberg
 Realización: Klemens Franz y Hanno Girke
 Ilustraciones y diseño gráfico: Klemens Franz
 Traducción al inglés: Grzegorz Kobiela
 Traducción al castellano: Cristóbal Morales Capita
 Historias de las expediciones: Julian Steindorfer



Uwe Rosenano en 2009 Uwe cuatro años más tarde

Caverna: Los granjeros trogloditas se desarrolló entre octubre y diciembre de 2009. La palabra «caverna» viene del latín y, al igual que en castellano, significa «cueva». Nos gustaría agradecer a Sebastian Wehlmann, Marc Jünger, Inga Blecher, Janina Kleinemenke, Mario Weise, Michael Wißner, Gabriele Goldschmidt, Stefanie Neugebauer, Frank Hommes, Leopold Fajtak, Kathrin Seckelmann, Thomas Ludwig, Marcel Plum, Michael Kapik, Morphy y Karl-Heinz Kettl toda su ayuda en la revisión del reglamento. Un agradecimiento especial a Melissa Rogerson por haber revisado la traducción al inglés. En orden cronológico, también nos gustaría dar las gracias al récord de 261 jugadores que probaron la versión beta. Sin sus valiosos aportes este juego nunca se habría convertido en lo que es hoy. Susanne Rosenberg, Julia Griller, Beate Braukmüller, Susanne Kistenmacher, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, Heiko Schiffer, Carsten Büttemeier, Julius Kündiger, (10.) Andreas Odendahl, Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Hagen Dorgathen, Mechthild Kanz, Antje Legler, Reinhold Kanz, Thomas Legler, (20.) Anja Vogelsang, Ulf Reintges, Sascha Hendriks, Kai Poggenklas, Thorsten Roth, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Rahele Bagherzadeh, 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 Härke, Thomas Balcerak, (50.) Rainer Härke, Nils Miehe, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60.) Cedric Hagelgang, 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 Kalies, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Detlef Krägenbrink, (80.) Désirée Moos, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Jochen Tautges, Stefanie Hahmeier, Frank Felsner, Frederik Häfker, Michael Neugebauer, Christoph Kossendey, Rebecca Welder, (90.) Ann-Katrin Drogi, Philipp Cron, Jörg Hübner, Christina Müller, Jessica Jordan, Timo Loist, Susanne Wichert, Marvin Hahn, Sebastian Klein, Dominik Mechnig, (100.) Mike Neunert, Isabel Hagemann, Thomas Hagemann, Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Stefanie Janßen, Martina Wisniewski, Dirk Krause, Thorsten Riekman, (110.) Jan Olaf Schulenburg, Katrin Barth, André Kretzschmar, Bernd Gebbing, Lea Wild, Ilka Gebbing, Nicole Griesenbrock, Björn Westerorth, Björn Griesenbrock, Javier Ribes, (120.) Melanie Arens, Ralph Arens, Susanne von Gerlach, Waldemar Cigrin, Colin Elsbernd, Florian Gebert, Björn Haase, Tobias Reisenberger, Marcus Krug, Bodo Drews, (130.) Stefan Honigfort, Christine Hörner, Daniel Day, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Sascha Grewe, Andrea Löwen, Peter Raschdorf, Dirk Schröder, (140.) Jana Frieth, Jakob Wiczorek, Matthias Redecker, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Tina Junior, Sven Junior, Fokko Toelstede, Volker Busch, Volker Geilmann, (150.) Oliver Krick, Sabrina Schröder, Janus Druz, Malte Schierwood, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Antje Lauxmann, Nao Nakashima, Sebastian Wehlmann, Meike Mählhoff, (160.) Birthe Weibrecht, Gerald Francke, Michael Lang, Tina Christian, Thorsten Koch, Jörn Nitschke, Günter Nörenberg, Nora Linse, Markus Rathgeb, Sebastian Schwarz, (170.) Peter Berneiser, Laura Balsler, Sandra Balsler, Frank Balsler, Lydia Lauxmann, Michael Lauxmann, Martin Schlegel, Joscha SeWood, Jürgen Fickert, Dominik Vogel, (180.) Daniel Friege, Sören Paukstädt, Lina Leschner, Bastian Winkelhaus, Elke Schneider, Stephan Kempen, Dave Kliczbor, Sandra Schmeink, Anna Mönter, Henrik Nachtrodt, (190.) Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Tom Werner, Marc Schmitz, Barbara Kern, Christian Gentges, Elisabeth Mohing, Nicole Bäumer, Silke Hüsches, 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 Rothens, (230.) Tina Wellmann, Marc Kürten, Kay Wißmann, Bianca Batsch, Dirk Kleemann. Detlef Stein, Jonathan Stein, Jonathan Stein, Christian Tiggemann, Hans Pöter, (240.) Michael Dupont, Simone Hütter, Ralf Rechmann, 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 y Frank Bergfried. Un agradecimiento especial a Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen y Thorsten Kempkens que probaron la beta de este juego una y otra vez durante meses.



© 2013 - 2021 Lookout GmbH
 Oficina:
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Alemania
 www.lookout-games.de
 Para dudas sobre reglas,
 sugerencias o críticas, póngase
 en contacto con nosotros en:
 rules@lookout-games.de

Si faltan piezas o están defectuosas, póngase en contacto con su punto de venta. Para cualquier otra duda, por favor contacte con nosotros en: soporte.asmodee.es

Representante autorizado:
 Grupo Asmodee 18, rue
 Jacqueline Aurioi
 Quartier Villaroy
 PA 40119 78041
 Guyancourt Cedex – Francia

Distribuido en español por
 Asmodee Spain, Zurbano 76,
 Planta 3, Puerta 1B, 28010
 Madrid, España y Asmodee
 Chile, Román Díaz 110,
 Providencia, Santiago, Chile.
 Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.