

Caverna

UN GIOCO DI UWE ROSENBERG

I CONTADINI DELLE CAVERNE

Caverna è un gioco di strategia e sviluppo da 1 a 7 giocatori dai 12 anni in su. Il tempo di gioco è di circa 30 minuti per giocatore. Uwe Rosenberg consiglia:

Potete giocare al massimo in 7. Per la prima partita, vi consiglio di giocare al massimo in 5, per ridurre i tempi di attesa tra un turno e l'altro.



PANORAMICA DEL GIOCO

In questo gioco interpreterete il ruolo di nani avventurieri che vivono all'interno di un complesso di caverne in cui scavano alla ricerca di minerali utili per renderle luoghi adatti a vivere e lavorare. I minerali vi servono per costruire le armi necessarie a intraprendere spedizioni in cerca di avventura e bottino. I rubini sono un bene utile e prezioso: potete scambiarli con altre merci e tessere paesaggio in qualsiasi momento. All'esterno delle caverne, dovrete provvedere al vostro sostentamento tagliando alberi, allevando animali e coltivando.

Alla fine della partita, vince il nano più ricco.

CONTENUTO

Componenti di legno e acrilico

- 20 segnalini "cane" marroni chiari
- 35 segnalini "pecora" bianchi
- 30 segnalini "asino" grigi
- 30 segnalini "cinghiale" neri
- 30 segnalini "bovino" marroni
- 45 segnalini "legno" marroni
- 25 segnalini "pietra" grigi



- 45 gemme minerale nere (acrilico)
- 20 gemme rubino rosse (acrilico)
- 40 segnalini "grano" gialli
- 35 segnalini "ortaggio" arancioni
- 1 segnalino primo giocatore giallo
- 7x3 stalle in colori diversi
- 7x5 dischi "nano" in colori diversi



16 plance

- 7 plance casa grandi (foresta a sinistra, montagna a destra)
- 1 plancia base piccola con 3 caselle azione prestampate e caselle round da 1 a 3
- 1 plancia base grande con caselle round da 4 a 12



- 1 plancia base a doppio lato con caselle azione prestampate per 1-3 giocatori su un lato (e per 4-7 giocatori sull'altro)
- 1 plancia base aggiuntiva grande (con caselle azione aggiuntive per 5 giocatori su un lato e per 6-7 giocatori sull'altro)
- 1 plancia base aggiuntiva piccola (con caselle azione aggiuntive per 3 giocatori su un lato e per 7 giocatori sull'altro)
- 4 plance risorse lunghe per organizzare le tessere arredamento

Segnalini

- 21 monete d'oro "1"
- 24 monete d'oro "2"
- 5 monete d'oro "10"
- 1 segnalino "nano aggiuntivo"
- 88 segnalini "1 cibo"
- 7 segnalini "raccolto"



- 52 segnalini forza dell'arma (1x "1", 1x "2", 4x ognuno da "3" a "13", e 6x "14")
- 8 segnalini moltiplicatore "4x" (sull'altro lato: simbolo elemosina "-3 oro")
- 8 segnalini merce ("8 pecore", "8 asini", "8 cinghiali", "8 bovini", "10 legni", "10 pietre", "10 minerali", "5 rubini")
- 2 segnalini "8 animali"



Tessere arredamento e paesaggio

- 17 tessere arredamento "Dimora" identiche
- 47 altre tessere arredamento uniche
- 8 tessere singole "Tunnel" (sull'altro lato: "Caverna")
- 16 tessere singole "Miniera di Rubini" (sull'altro lato: "Campo")
- 16 tessere singole "Prato" (sull'altro lato: "Pascolo Piccolo")

- 24 tessere doppie "Miniera di Minerali/Tunnel Profondo" (sull'altro lato: "Pascolo Grande")
- 40 tessere doppie "Caverna/Tunnel" (sull'altro lato: "Caverna/Caverna")
- 40 tessere doppie "Prato/Campo" (sull'altro lato: "Pascolo Piccolo/Campo")



29 carte

- 1 carta "Eventi Raccolto"
- 12 carte casella azione con le caselle azione per i round da 1 a 12
- 7 carte riassuntive "Rubini, Tempo del Raccolto"



- 7 carte riassuntive "Bottino Spedizione" (valori da 1 a 8 su un lato e da 9 a 14 sull'altro)
- 2 carte nano per le partite in solitario e per 2 giocatori

E anche

- 1 blocco segnapunti bustine per organizzare i componenti

questo regolamento di 24 pagine
un'appendice di 8 pagine con dettagli su spedizioni, tessere arredamento e caselle azione

PREPARAZIONE

Di seguito vengono presentate le regole per le partite da 2 a 7 giocatori, seguite dalle regole per la modalità in solitario nell'ultima pagina.

Area di Gioco Personale

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la plancia casa, i 5 nani e le 3 stalle di quel colore.

Colloca 2 dei 5 nani uno accanto all'altro sull'“Ingresso Dimora” della propria plancia casa. Conserva i 3 nani rimanenti e le stalle accanto alla propria plancia casa come riserva personale.

(Rimettere nella scatola i nani, le stalle e le plance casa dei colori non utilizzati.)

Dopodiché prende una carta riassuntiva per ognuno dei 2 tipi.

Determinare casualmente chi ottiene il **segnalino primo giocatore**. Il primo giocatore e il giocatore alla sua sinistra ottengono 1 cibo ciascuno. Il terzo giocatore ottiene 2 cibi. Ogni altro giocatore ottiene 3 cibi.



I primi due nani vivono insieme nell'ingresso della loro caverna.



← Stalle

Vi consiglio di collocare le stalle sui nani per evitare di utilizzarli per sbaglio prima che sia consentito farlo.



in senso orario

Primo giocatore

2° giocatore

3° giocatore

4° giocatore

5° giocatore

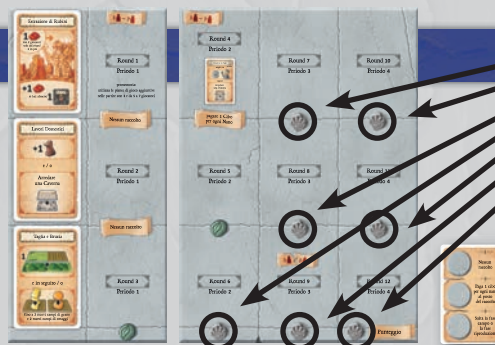
6° giocatore

7° giocatore

I giocatori ottengono una quantità diversa di cibo in base alla propria posizione nell'ordine di turno.

Plance di Gioco con le Caselle Azione

Collocare le due plance base a un solo lato con le caselle round da 1 a 3 e da 4 a 12 una accanto all'altra. Mescolare i 7 segnalini raccolto e collocarli a faccia in giù (con il simbolo della runa grigia rivolto verso l'alto) sulle caselle round da 6 a 12, un segnalino per casella. Collocare la carta “Eventi Raccolto” accanto alle plance.



I 7 segnalini raccolto vanno collocati a faccia in giù sulle plance.

2 **GIOCATORI**

Nelle **partite a 2 giocatori** rimuovere uno dei segnalini raccolto con la foglia verde. Dopodiché distribuire i 6 segnalini rimanenti sulle caselle round da 6 a 12, lasciando vuota la casella 9.

Collocare la terza plancia base a sinistra delle prime due. Girarla sul lato appropriato in base al numero di giocatori (da 1 a 3, oppure da 4 a 7 giocatori).

Sono presenti altre due plance aggiuntive.

- Nelle partite da 5 a 7 giocatori si utilizza la plancia più grande. Girarla sul lato appropriato in base al numero di giocatori (5, oppure da 6 a 7 giocatori).
- Nelle partite a 3 o a 7 giocatori si utilizza la plancia aggiuntiva più piccola.

Collocare le plance aggiuntive necessarie a sinistra di quelle base.





Collocare le plance risorse per le tessere arredamento accanto alle altre plance.

Questa è la preparazione per una partita a 3 giocatori. Soprattutto nelle partite a 3 giocatori, i giocatori tendono a dimenticare la plancia aggiuntiva. Collocare le plance risorse accanto alle altre plance, dove risulta più comodo.



Plance Risorse e Tessere Arredamento

Le plance risorse hanno due lati. Un lato viene utilizzato nella **partita introduttiva**, l'altro lato si utilizza nella **partita completa**. La partita completa prevede una grande varietà di tessere arredamento. *(Durante la partita introduttiva, rimettere nella scatola le tessere arredamento non utilizzate.)*

Nelle partite a 6 o a 7 giocatori, vi consiglio di iniziare con la partita completa per essere sicuri di avere abbastanza tessere arredamento in gioco.



Collocare le tessere arredamento sulle caselle appropriate delle plance risorse. È presente più di una tessera "Dimora" normale. Collocarne alcune sulla casella appropriata della plancia risorse e tenere il resto accanto, come riserva.

È presente un numero sufficiente di tessere "Dimora" normali (che costano 4 legni e 3 pietre). Non è necessario metterle tutte sulla plancia risorse. Rifornire progressivamente ogni volta che risulta necessario.



Carte Casella Azione

Mescolare le 12 carte casella azione e tenerle a faccia in giù.

2 GIOCATORI

Nelle **partite a 2 giocatori** si utilizzano solamente 11 carte casella azione. Rimuovere la carta "Esplorazione" con la "Spedizione di Livello 4". *(Coprire la casella round 9 inutilizzata con una carta nano.)*

Sistemare le carte casella azione mescolate in un mazzo a faccia in giù come descritto di seguito, senza guardarle.

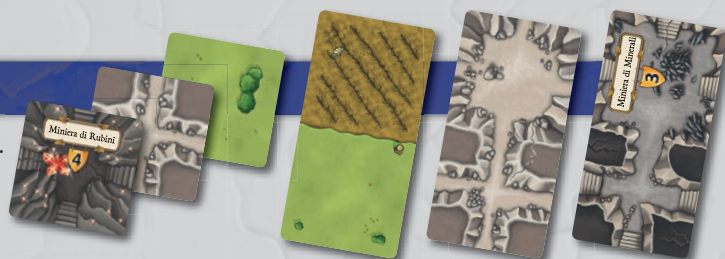
Le 12 carte casella azione sistemate dopo essere state mescolate. Si possono disporre scalate oppure tenute in un mazzo.



- Collocare le tre carte periodo 4 in fondo al mazzo, sopra di esse collocare le tre (o due) carte periodo 3, e sopra di queste le due carte periodo 2 ordinario.
- Collocare la carta del round 4 sopra di esse. *(Questa carta riporta "Desiderio di Figli" su un lato e "Pressante Desiderio di Figli" sull'altro. In questo momento non ha importanza quale lato sia rivolto verso l'alto.)*
- Infine, collocare le tre carte periodo 1 in cima al mazzo.

Tessere Paesaggio

Suddividere per tipo le tessere paesaggio e collocarle in pile separate. Esistono 3 tipi di tessere singole e altrettanti di tessere doppie.



Materiali da Costruzione, Animali e Forza dell'Arma

Separare i componenti rimasti e tenerli in pile separate accanto alle plance. Tutti gli animali possono essere tenuti in un'unica pila e i materiali da costruzione in un'altra. Non è necessario suddividere i segnalini forza dell'arma in base al numero.

Nel corso della partita, i giocatori collocano le tessere singole e doppie sulle proprie plance casa. I campi e i prati (che possono essere trasformati in pascoli) possono essere collocati sulle caselle foresta; le caverne e i tunnel (che possono essere trasformati in miniera) possono essere collocate sulle caselle montagna.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

La plancia casa di ogni giocatore è composta da due parti (*vedi sotto*). Sul lato sinistro è presente una foresta che i giocatori dovranno tagliare nel corso della partita. Sul lato destro è presente una montagna con un'entrata nel complesso di grotte, che attualmente è composta da due caverne. Una di queste è l'“Ingresso Dimora” ed è stata arredata per due nani e una coppia di animali. L'altra caverna è ancora vuota, ma è pronta per essere arredata.

I primi due nani vivono nella stanza di ingresso del complesso di grotte. Per allargare la famiglia di nani, i giocatori dovranno aggiungere altre dimore. A questo scopo servono le tessere arredamento viste nella fase di preparazione.

Ogni nano può effettuare 1 azione per round: le azioni disponibili sono mostrate sulle plance. I giocatori collegheranno i propri nani, **uno alla volta** e in senso orario, **sulle caselle azione** finché tutti i giocatori non avranno collocato i propri nani sulle plance.

L'obiettivo delle azioni dei giocatori è quello di raccogliere cibo per i propri nani e sviluppare la propria plancia casa affinché valga molti punti oro alla fine della partita. Di seguito viene spiegato cosa si può fare con la propria plancia casa e a cosa servono i punti oro.

Le caverne possono essere arredate come mostrato nella parte inferiore di questa illustrazione oppure possono essere vuote come mostrato nella parte superiore. Le dimore sono tipi speciali di caverne arredate. Esistono molti altri modi per arredare una caverna.



Nel collocare i propri nani sulle plance, i giocatori si intralceranno l'un l'altro. Ogni casella azione può essere occupata da un solo nano. I nani tornano a casa solo dopo essere stati tutti collocati. Verranno ricollocati di nuovo nel round successivo.

Durante la lettura del regolamento, potete tornare alla sezione seguente di tanto in tanto per avere una visione più completa del contesto. Questa sezione non è necessaria alla comprensione delle regole. Qualsiasi informazione qui presente viene spiegata anche in altre parti del regolamento.



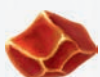
Cosa Succede sulla Propria Plancia Casa

I giocatori taglieranno gli alberi della foresta sulla propria plancia casa per ottenere legno e scaveranno nella montagna per ottenere pietra. Questi materiali da costruzione servono ad arredare gli spazi scavati nella propria montagna. All'esterno della montagna, i giocatori useranno la terra liberata dalla foresta per l'agricoltura e per l'allevamento degli animali allo scopo di nutrire la propria famiglia.

Tagliare la foresta per fare spazio a campi e prati.

I prati possono essere recintati per formare pascoli per gli animali da fattoria: è sufficiente girare la tessera doppia “Prato/Campo” sull'altro lato. Una casella recintata può custodire una coppia di animali.

Raccogliere rubini per comprare tessere singole “Campo” e “Prato”, per 1 rubino ciascuna.



Questo è un rubino.

Collocare la prima tessera “Prato/Campo” sulle caselle foresta davanti all'entrata della propria caverna.

Espandere il proprio complesso di grotte collocando le tessere doppie “Caverna/Tunnel” e “Caverna/Caverna” nella montagna.

Oppure, espandere il proprio complesso di grotte con le tessere singole comprate con i rubini: una tessera singola “Tunnel” costa 1 rubino, una tessera singola “Caverna” costa 2 rubini. (*I rubini hanno molte altre funzioni, come si vedrà più avanti.*)

L'“Ingresso Dimora” è una dimora per la prima coppia di nani di ogni giocatore. In questo luogo è possibile custodire anche una coppia di animali.

Oltre a quelli indicati nella pagina precedente, esistono altri modi per custodire gli animali.

È possibile collocare un pascolo grande su due caselle prato adiacenti per custodire meglio gli animali. È possibile anche raddoppiare la loro capienza costruendovi una stalla. Un pascolo grande con una stalla può custodire fino a 8 animali dello stesso tipo.

È possibile collocare una stalla su una casella foresta (che non sia stata ancora tagliata): una stalla nella foresta può custodire 1 cinghiale, ma nessun altro animale.

È possibile collocare le tessere arredamento sulle caverne del proprio complesso di grotte. Queste tessere possono essere di aiuto nel corso o alla fine della partita.

È possibile anche costruire una stalla su una casella prato. Una stalla nel prato può custodire 1 animale di qualsiasi tipo.

È possibile coltivare grano e ortaggi sui propri campi e poi raccogliarli.

Ogni miniera può custodire 1 asino.

Questa tabella mostra come nutrire la propria famiglia.

È possibile collocare una miniera di minerali su due tunnel adiacenti.

Sono presenti tunnel normali, e tunnel profondi nelle miniere di minerali. È possibile collocare una miniera di rubini su uno qualsiasi di questi tunnel. Collocandone una su un tunnel profondo, si ottiene immediatamente 1 rubino.

Armi e Spedizioni

I giocatori veterani di "Agricola" potrebbero essere incuriositi dallo scopo delle armi. In "Caverna", i nani raccolgono minerali per forgiare armi. La forza dell'arma è determinata dalla quantità di minerali utilizzata nel processo e viene aumentata di 1 dopo ogni spedizione. In base al suo livello, una spedizione può fare ottenere da 1 a 4 oggetti bottino. Quali saranno questi oggetti dipende dalla forza dell'arma che è stata utilizzata (vedi la carta riassuntiva). Un'arma appena forgiata può avere solo una forza iniziale pari o inferiore a 8. Questa forza può essere aumentata nel corso della partita fino a un valore massimo di 14.



Questo nano ottiene l'arma migliore che può ottenere tramite la forgiatura.

Bottino Spedizione	
1	dopo la spedizione, tutte le armi +1
2	[Icona di un oggetto]
3	[Icona di un oggetto]
4	[Icona di un oggetto]
5	[Icona di un oggetto]
6	[Icona di un oggetto]
7	[Icona di un oggetto]
8	[Icona di un oggetto]

Arredare una Caverna

Gli oggetti bottino disponibili con una forza fino a 8.

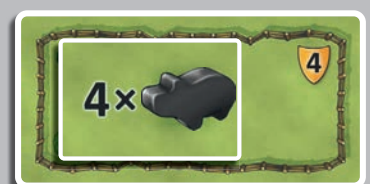
La particolarità che emerge nelle partite a "I Contadini delle Caverne" è che quando partecipano numerosi giocatori, nascono due gruppi: un gruppo è interessato alle armi, l'altro intraprende un cammino pacifico. I membri di uno stesso gruppo, ovviamente, si sfideranno per le stesse risorse. Occorre ovviamente tenere d'occhio i membri del gruppo di cui si fa parte in modo da non perdere contro uno di essi.



Numero di Componenti

Gli unici componenti volutamente limitati (oltre alle tessere arredamento uniche) sono i cinque nani e le tre stalle di ogni giocatore. Qualsiasi altro componente viene considerato illimitato. Se un componente qualsiasi tra questi dovesse esaurirsi, usare i segnalini moltiplicatore o improvvisare. Collocare un segnalino merce su un segnalino moltiplicatore per indicare 4 segnalini di quel tipo.

Sono presenti segnalini che rappresentano 8 animali di un tipo specifico. Questi possono essere usati sui pascoli grandi con una stalla. Inoltre, sono presenti segnalini per 10 unità di un tipo specifico di materiale da costruzione o per 5 rubini.



I giocatori possono "moltiplicare" anche gli animali. Questo pascolo grande custodisce attualmente 4 cinghiali.

Un'Occhiata al Blocco Segnapunti

Alla fine della partita vince il giocatore che possiede più punti oro. L'esempio seguente spiega come ottenere punti. I numeri tra parentesi sono i punti ottenuti nell'esempio.

Ogni animale vale 1 punto oro. Sono presenti cani e animali da fattoria (pecore, asini, cinghiali e bovini). (2+4+2+3+10=21)

21

Le tessere arredamento valgono il numero di punti stampato su di esse. (2+2+2=6, e 3+3=6 per le dimore che sono state costruite durante la partita)

12

Si perdono 2 punti per ogni tipo di animale da fattoria mancante. (In questa plancia casa non manca alcun tipo di animale.)

2

I pascoli valgono il numero di punti stampato su di essi. (2+4=6)

6

Si perde 1 punto per ogni casella inutilizzata della plancia casa.

-3

Le miniere valgono il numero di punti stampato su di esse. (4+3+4=11)

11



Ortaggi, rubini e oro valgono 1 punto oro ciascuno. (4+1+13=18)

18

Il grano vale ½ punto oro (arrotondato per eccesso) indipendentemente dal fatto che sia già stato raccolto oppure no.

5

Ogni nano vale 1 punto oro.

4

Alcune tessere arredamento possono dare punti aggiuntivi. ("Camera del Mangime" dà 6 punti oro per i 19 animali da fattoria.)

6

In questo esempio, il giocatore ha ottenuto un totale di 80 punti oro.

80

Un punteggio di 80 punti oro è realistico. I giocatori più esperti riusciranno facilmente a superare i 100 punti oro.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Questa sezione consiste di due parti. Nella prima parte verrà spiegato lo svolgimento di un round. Dopodiché verranno spiegate le azioni.

Svolgimento di un Round

Ognuno dei 12 round si articola in cinque fasi, da svolgersi una dopo l'altra nell'ordine descritto di seguito.

2

GIOCATORI

Nelle partite a 2 giocatori i round sono soltanto 11.

I giocatori che hanno già giocato ad "Agricola" devono solo leggere le frasi marroni. Tutte le altre regole sono uguali sia per "Caverna" che per "Agricola".



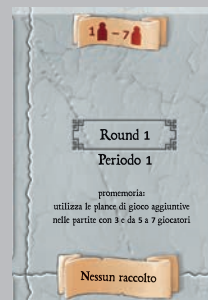
Panoramica dello Svolgimento di un Round

Le cinque fasi di un round sono:

1. Aggiungere una Nuova Casella Azione

All'inizio di ogni round, **rivelare la carta casella azione in cima al mazzo** e collocarla nella casella appropriata delle plance base.

Nel round 1, la prima carta casella azione verrà collocata qui.



2. Rifornire le Caselle di Accumulo

Collocare le **merci** dalla riserva generale sulle caselle azione che le richiedono. Queste caselle azione mostrano una freccia.

La freccia di accumulo.



3. Fase Lavoro

Procedendo a turno e in senso orario, i giocatori collocano **un nano** su una casella azione delle plance ed effettuano le azioni indicate da quella casella. Ogni casella azione può essere occupata solamente da un unico nano.

Questo nano sta forgiando un'arma.



4. Ritorno a Casa

Una volta collocati tutti i nani sulle caselle azione, i giocatori devono farli **ritornare nelle proprie dimore**.

5. Tempo del Raccolto



Alla fine della maggior parte dei round si effettua un **raccolto**: i giocatori raccolgono grano e ortaggi, nutrono la famiglia e allevano gli animali.



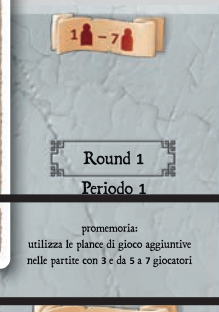
1. Aggiungere una Nuova Casella Azione

Rivelare la carta casella azione in cima al mazzo e collocarla nella casella round vuota con il numero più basso. (*Le caselle round sono numerate da 1 a 12.*)

La nuova casella azione si aggiunge al numero di azioni disponibili. Può essere utilizzata da un qualsiasi giocatore nella fase lavoro di questo round e di quelli successivi.

A partire dal round 6, i giocatori devono anche girare a faccia in su il segnalino raccolto sulla casella round su cui è stata collocata la nuova carta casella azione. Lasciare il segnalino sulla casella con la runa grigia.

La prima casella round ricorda di controllare se servono plance aggiuntive.



Sul retro di ogni segnalino raccolto è presente il simbolo di una runa grigia mentre sul fronte si trovano una foglia verde o un punto interrogativo rosso.



Se il segnalino raccolto mostra una foglia verde, alla fine del round si effettuerà un raccolto normale (*vedi pagina 9*).

Se il segnalino raccolto mostra un punto interrogativo rosso, il raccolto si effettuerà in modo diverso (*vedi "Quali round terminano con un raccolto?" a pagina 10*).

Esempio: È stato rivelato un punto interrogativo rosso. La carta "Eventi Raccolto" determina quale evento influirà sul prossimo raccolto. In questo esempio, sarà il primo evento della carta.



Se vi piacciono le sorprese, consiglio di rivelare il segnalino raccolto solo alla fine del round.



Casi speciali quando si aggiunge una nuova casella azione

La carta casella azione "Desiderio di Figli" entra sempre in gioco nel round 4. Inizialmente, collocare la carta sulla plancia con il lato "Desiderio di Figli" a faccia in su. Girarla sul lato che riporta "Pressante Desiderio di Figli" non appena si aggiunge la carta casella azione "Vita Familiare" nel periodo 3.



Nelle famiglie piccole funziona così: con il passare del tempo cresce il desiderio di avere dei figli.

2 **GIOCATORI** Nelle partite a 2 giocatori si salta l'ultimo round del periodo 3 (il round 9), dal momento che la carta casella azione "Esplorazione" è stata rimossa dal gioco (vedi "Preparazione" a pagina 3).

2. Rifornire le Caselle di Accumulo

Su molte caselle azione sono presenti una freccia speciale e un'illustrazione sullo sfondo che indicano che quella casella deve essere rifornita con la merce a ogni round. Queste caselle azione si chiamano "caselle di accumulo".

Le caselle di accumulo devono essere rifornite anche se è presente ancora merce su di esse rimasta dai round precedenti. "3 Legni" e una freccia, per esempio, indicano che è necessario collocare 3 legni su quella casella azione a ogni round.

Eccezione: "3 (1) Legni" e una freccia, per esempio, indicano che è necessario collocare 1 legno su quella casella azione a ogni round, a meno che quella casella azione non sia vuota, caso in cui si collocano 3 legni su di essa. Occorre leggere allo stesso modo anche le icone delle altre caselle azione. "1 Grano (1 Ortaggio)" sulla casella azione "Sostentamento", per esempio, significa che è necessario collocare 1 grano su quella casella se è vuota, e 1 ortaggio se non lo è.



Dettagli sul Rifornimento delle Caselle di Accumulo

- Per rifornire, prendere la merce richiesta dalla riserva generale.
- Non c'è un limite massimo di quantità di merce che può essere presente su una casella di accumulo.
- Se si esaurisce una merce specifica, utilizzare i segnalini moltiplicatore o improvvisare (vedi pagina 5).

3. Fase Lavoro

Partendo dal primo giocatore e procedendo **in senso orario**, ogni giocatore prende 1 nano dalla propria caverna e lo colloca su una casella azione libera. Effettuare **immediatamente** l'azione raffigurata. Proseguire in questo modo finché **tutti i nani di tutti i giocatori** non sono stati collocati in questo modo.

Nota sull'ordine di gioco dei nani: i giocatori devono collocare i propri nani in ordine ascendente basato sulla loro forza dell'arma, iniziando con i nani non armati (ovvero quelli senza armi) e proseguendo con quelli armati (ovvero quelli che hanno armi).

Ogni casella azione può essere utilizzata **solamente da un nano** in un round.



Questi nani devono essere giocati nell'ordine indicato.



Legno, pietra e minerali sono materiali da costruzione.

Ogni volta che i giocatori prendono materiali da costruzione, grano, ortaggi, cibo o rubini, i segnalini vengono collocati nella propria riserva personale in modo che siano visibili anche agli altri giocatori. Gli animali non possono essere collocati nella propria riserva; devono essere collocati direttamente sulla propria plancia casa. (Vedi pagina 20 per le regole sull'allevamento degli animali, già trattate brevemente a pagina 5.)

Dettagli sulla Fase Lavoro

- Gli animali ottenuti durante la fase lavoro che non si possono o che non si vogliono custodire sulla propria plancia casa possono essere trasformati in cibo immediatamente (*in base alla tabella di conversione sulla propria plancia casa e a pagina 11*).
- I giocatori possono collocare solamente i nani della propria caverna. Non possono utilizzare i nani della propria riserva personale (*dal momento che non sono ancora nati, ma potranno essere introdotti successivamente. Vedi "Crescita della Famiglia" a pagina 15*).
- Durante il proprio turno, i giocatori possono collocare un solo nano alla volta.
- I giocatori non possono collocare un nano su una casella azione senza effettuare almeno una delle azioni disponibili.
- A causa dell'azione "Crescita della Famiglia" (*vedi pagina 15*), alcuni giocatori potrebbero avere meno nani di altri nelle proprie caverne. Se un giocatore esaurisce i nani durante un round, quel giocatore viene saltato. Solo gli altri giocatori che hanno ancora nani nelle proprie caverne continuano a giocare uno alla volta come descritto.
- Alcune caselle azione presentano più opzioni tra cui scegliere (*"scegli tra... oppure..."*).
- Altre caselle azione consentono ai giocatori di effettuare un numero qualsiasi di azioni disponibili (*"e/o", "e in seguito / o"*).
- Due caselle azione hanno azioni primarie obbligatorie e un'azione conseguente opzionale (*"e in seguito"*). Nel caso della casella azione "Pressante Desiderio di Figli", i giocatori devono obbligatoriamente effettuare la prima azione per poter effettuare la seconda.



4. Ritorno a Casa

Rimuovere i propri nani dalle plance e rimetterli nelle proprie dimore.

Dettagli sul Ritorno a Casa

- Non ha importanza come i nani vengano distribuiti tra le dimore del proprio complesso di grotte.
- Non è possibile avere in gioco un numero di nani superiore alle stanze disponibili nella propria caverna. Per questa ragione ognuno dei propri nani stanchi avrà sempre un letto per dormire.
- È meglio collocare i propri nani uno accanto all'altro nella caverna in modo che gli avversari possano vedere facilmente quali nani abbiano armi e quale sia la loro forza.



Le dimore sono indicate da uno sfondo arancione al di sotto del nome.

5. Tempo del Raccolto

Durante il raccolto, i giocatori devono sostenere le proprie famiglie. Alcuni round non terminano con un raccolto, altri sì. (*Vedi "Quali round terminano con un raccolto?" a pagina 10*). Il raccolto si articola in tre sottofasi, che si effettuano nell'ordine seguente (*vedi la carta riassuntiva "Tempo del Raccolto"*).

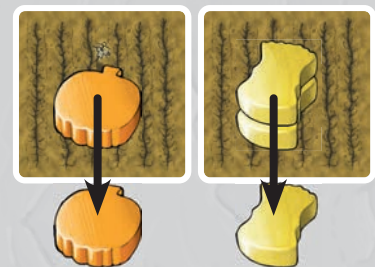
Sottofase 1: Fase Campo

Prendere 1 segnalino grano e 1 segnalino ortaggio da ogni campo mostrato sulla propria plancia casa e collocarlo nella propria riserva personale. (*Vedi pagina 14 per informazioni su come coltivare.*)

Sottofase 2: Fase Nutrimento

Nella fase nutrimento, un giocatore deve nutrire i propri nani pagando **2 cibi per ogni nano** nella propria caverna. I figli nati nel round in corso da un'azione "Crescita della Famiglia" richiedono **1 cibo** per questo round, ma consumeranno 2 cibi nei raccolti successivi. (*Vedi pagina 15 per i dettagli sulla "Crescita della Famiglia"*).

Se un giocatore non dispone di cibo a sufficienza, può trasformare la merce in cibo (*seguendo la tabella di conversione a pagina 11*), oppure dovrà prendere dei segnalini elemosina.



È il tempo del raccolto!

Segnalini Elemosina

Se un giocatore non può o non vuole produrre il cibo necessario, deve prendere 1 segnalino elemosina **per ogni cibo mancante**. Non può rinunciare ai nani per evitare di doverli nutrire. *(Alla fine della partita, i giocatori perdono 3 punti oro per ogni segnalino elemosina. Non c'è alcun modo di liberarsi dei segnalini elemosina una volta presi.)*



■ Sottofase 3: Fase Riproduzione

Se un giocatore possiede **almeno 2 animali da fattoria dello stesso tipo**, ottiene esattamente 1 animale (neonato) aggiuntivo di quel tipo, ma solo se il nuovo animale può essere custodito sulla plancia casa. *(Gli animali neonati e gli animali genitori non possono essere immediatamente trasformati in cibo dopo la nascita. Vanno prima custoditi sulla plancia casa.)*



Il giocatore in questo esempio ha costruito una stalla nella foresta appena fuori dalla sua caverna. Adesso può custodire fino a 3 cinghiali. (L'allevamento degli animali verrà spiegato in modo dettagliato a pagina 20.) Quindi, i suoi cinghiali possono avere un neonato (indipendentemente dal fatto che adesso non sembrino assolutamente interessati l'uno all'altro).

Dettagli sulla Riproduzione

- Gli animali neonati si ottengono tutti contemporaneamente, non uno alla volta.
- È possibile ottenere al massimo un animale per tipo durante ogni raccolto.
- **I cani non sono considerati animali da fattoria. Non si riproducono.**
- Gli animali si riproducono indipendentemente da dove sono stati collocati sulla plancia casa. I genitori possono trovarsi in aree separate.

Quali round terminano con un raccolto?

■ Round da 1 a 4

Nei primi quattro round si effettua **un solo** raccolto: alla fine del **round 3**. Nei primi due round non si effettua alcun raccolto. Alla fine del round 4 non si effettua un raccolto, ma i giocatori devono pagare **1 cibo per ogni nano nella propria caverna** (anche per i nani appena nati). In questo momento non si effettuano le fasi campo o nutrimento.

■ Round da 5 a 12

Il raccolto si effettua automaticamente alla fine di ogni round, dal 5 al 12.

Questo può cambiare se un segnalino raccolto mostra un punto di interrogativo rosso. *(I segnalini raccolto sono stati collocati sulle caselle round dalla 6 alla 12 durante la preparazione, vedi pagina 7.)* Il cambiamento dipende dal numero di punti interrogativi che sono già stati rivelati.

- Come spiegato sulla carta "Eventi Raccolto", il raccolto non si effettua alla fine del round in cui il **primo** punto interrogativo viene rivelato *(esattamente come alla fine dei round 1 e 2)*.
- Alla fine del round in cui viene rivelato il **secondo** punto interrogativo, invece di effettuare un raccolto, i giocatori pagano **1 cibo per ogni nano nella propria caverna** (anche per i nani appena nati; come alla fine del round 4).
- Quando viene rivelato il **terzo** punto interrogativo, ogni giocatore deve decidere individualmente se vuole effettuare la fase campo oppure la fase riproduzione del raccolto alla fine del round. *(Ogni giocatore non può effettuare entrambe le fasi, ma deve comunque effettuare la fase nutrimento. Ogni giocatore può effettuare una scelta diversa.)*

Per tenere traccia di quanti punti interrogativi siano già stati rivelati, collocarli sulla carta "Eventi Raccolto" *(dall'alto verso il basso)* dopo averli risolti.



Vi servirà molto cibo per i vostri nani affamati a causa del gran numero di raccolti di questo gioco. D'altra parte, dovrete raccogliere i prodotti più spesso e i vostri animali si riprodurranno più frequentemente. Seguendo una giusta strategia per nutrire la vostra famiglia fin dall'inizio, non sarà difficile come sembra.

In questo esempio, il primo punto interrogativo è stato risolto. Quando verrà rivelato quello successivo, tutti i giocatori dovranno pagare 1 cibo per ognuno dei propri nani.



Regole di Conversione del Cibo

Per nutrire i propri nani i giocatori possono trasformare la merce in cibo in qualsiasi momento (*senza limitazioni*). Ogni plancia casa presenta in basso a destra una tabella di conversione del cibo che riassume le seguenti regole di trasformazione del cibo:

- È possibile comprare il cibo con l'oro. Si paga 1 oro in più rispetto alla quantità di cibo che si desidera ottenere. (Per esempio, 1/2/3... cibi costano 2/3/4... ori, rispettivamente. L'oro è disponibile nei tagli da 1, 2 e 10, ed è possibile scambiare il proprio oro in qualsiasi momento. Non è possibile spendere i punti oro assegnati alla fine della partita per elementi come miniere o prati. Occorre ricordare che ogni oro vale 1 punto oro alla fine della partita.)

L'oro appare così



E i punti oro appaiono così

Inoltre, si possono trasformare animali e colture in cibo.

- Le pecore valgono 1 cibo ciascuna, i cinghiali 2 cibi e i bovini 3 cibi. Un singolo asino vale 1 cibo, ma due asini valgono 3 cibi.
- Ogni grano vale 1 cibo e gli ortaggi valgono 2 cibi.
- I rubini possono essere scambiati per merce come cinghiali e ortaggi che valgono 2 cibi ciascuno (vedi pagina 17 per i dettagli sui rubini); in pratica, i giocatori possono convertire i rubini in 2 cibi direttamente.
- I cani e i materiali da costruzione (*legno, pietra e minerali*) non valgono alcun cibo. (E neanche i nani, nel dubbio.)



La tabella di conversione del cibo sulla plancia casa riassume le regole di trasformazione del cibo.

Ora sapete come si svolge un round. Rileggendo le pagine da 4 a 6 potete notare che non si è ancora parlato di quali azioni si possano effettuare per diventare un nano ricco. Seguono le ultime regole, insieme alla spiegazione delle caselle azione.



Dal momento che la maggior parte delle prossime regole saranno nuove anche per i giocatori veterani di "Agricola", da qui in poi non si userà più il marrone per segnalare le novità.

Azioni

Alcune caselle azione sono già disponibili all'inizio della partita, altre saranno disponibili successivamente (vedi "Aggiungere una Nuova Casella Azione" a pagina 7). Alcune caselle azione sono disponibili solamente con un determinato numero di giocatori (vedi "Preparazione" a pagina 2).

Di seguito vengono spiegate le caselle azione raggruppate per tipo nel seguente ordine.

Tipo di casella azione

Domande a cui si risponde

Pagina/e

1. Caselle azione per **le tessere doppie**
(inclusa la spiegazione dell'azione "Seminare")



Da 12 a 14

2. Caselle azione per **l'allargamento della famiglia**
(inclusa la spiegazione dell'azione "Arredare una Caverna")

Come si possono ottenere più nani nella propria caverna?



Da 14 a 16

Cosa si può fare con le miniere e i rubini?
Come si possono ottenere le tessere singole sulla propria plancia casa?

3. Caselle azione per **le merci e le miniere**
(inclusa la spiegazione dei rubini)



Da 16 a 18

Come si possono ottenere gli animali sulla propria plancia casa?

4. Caselle azione per **gli animali**
(inclusa la spiegazione delle azioni "Costruire Steccati" e "Costruire Stalle" e su come custodire gli animali)



Da 18 a 20

A cosa servono le armi?

5. Caselle azione per **le armi**
(inclusa la spiegazione delle azioni "Spedizione")



Da 20 a 22

6. **Primo giocatore**

Chi sarà il primo giocatore nel prossimo round?



22

7. **Imitazione**

Cosa si può fare quando un avversario ha già occupato la casella azione che si voleva utilizzare?



22

1. Caselle Azione per le Tessere Doppie

Alla fine della partita i giocatori perderanno 1 punto per ogni casella inutilizzata della propria plancia casa. Una casella inutilizzata è una casella che non ha una tessera (o una stalla) collocata su di essa. Ecco come ottenere le tessere per la montagna e la foresta.



Caselle Azione: Scavo e Perforazione

Le caselle azione "Scavo" e "Perforazione" accumulano pietra. Prendere tutti i segnalini pietra dalla casella azione quando si effettua l'azione.

Inoltre, un giocatore deve collocare una tessera doppia "Caverna/Tunnel" su due caselle montagna vuote adiacenti della propria plancia casa. La nuova tessera deve essere collegata al complesso di grotte, vale a dire che deve essere collocata (*orizzontalmente o verticalmente*) adiacente a una casella montagna già occupata.

Se si colloca la nuova tessera su una delle sorgenti d'acqua sotterranee, prendere immediatamente 1 o 2 cibi dalla riserva generale in base a quanto indicato.

La differenza tra l'azione "Scavo" e "Perforazione" riguarda il lato della tessera doppia da girare verso l'alto. Con l'azione "Scavo" è possibile scegliere un lato qualsiasi, ma con l'azione "Perforazione" bisogna utilizzare il lato "Caverna/Tunnel". Il lato "Caverna/Caverna" può essere utilizzato solo con l'azione "Scavo".



La partita inizia con due caselle montagna occupate.

Nelle partite da 4 a 7 giocatori, la restrizione della casella azione "Perforazione" è contrastata dal fatto che si accumulerà pietra più velocemente rispetto alla casella azione "Scavo".



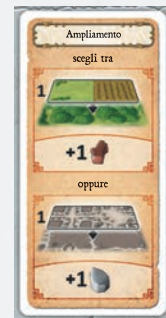
Dettagli sulle Caselle Azione “Scavo” e “Perforazione”

- Se un giocatore ha esaurito le caselle montagna vuote adiacenti, non può più collocare altre tessere doppie sulla propria montagna. In questo caso, non può nemmeno collocare una tessera singola quando effettua l'azione “Scavo” o “Perforazione” (per le tessere singole, vedi “Rubini” a pagina 17 e “Oggetti Bottino delle Spedizioni” nell'appendice).
- Nelle partite a 5 giocatori è presente una casella azione chiamata “Perforazione Minore”. Fornisce una pietra e una tessera doppia “Caverna/Tunnel”.
- Nelle partite a 7 giocatori, è presente una casella azione aggiuntiva chiamata “Ampliamento”. Anche questa fornisce una pietra e una tessera doppia “Caverna/Tunnel”. In alternativa, è possibile prendere un legno e una tessera doppia “Prato/Campo” per la foresta della propria plancia casa.



La tessera doppia con un prato e un campo.

La tessera doppia “Prato/Campo” verrà spiegata successivamente.



Caselle Azione: Rimozione, Sostentamento e Taglia e Brucia

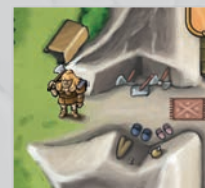


Oltre alle merci rappresentate sulle caselle azione “Rimozione” e “Sostentamento”, un giocatore può ottenere una tessera doppia “Prato/Campo”. Questa tessera è disponibile anche sulla casella azione “Taglia e Brucia”.



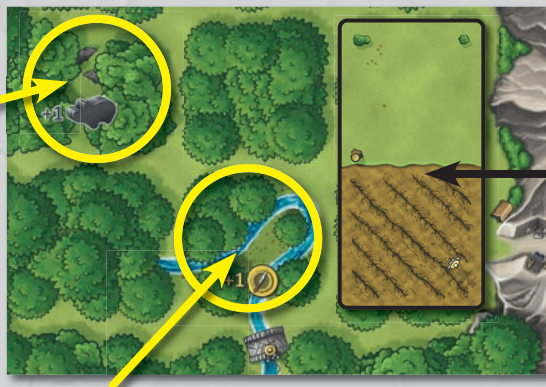
Queste caselle azione forniscono i mezzi per creare i prati e arare i campi.

Un giocatore deve collocare la tessera doppia “Prato/Campo” su due caselle foresta adiacenti della propria plancia casa. La prima tessera di questo tipo deve essere collocata davanti all'ingresso della caverna (vedi illustrazione). Ogni tessera successiva deve essere collocata adiacente a un altro campo, prato o pascolo già esistente (vedi l'azione “Costruire Steccati” a pagina 19 per altri dettagli sui pascoli).



Un ingrandimento dell'ingresso della caverna

Prendere immediatamente 1 cinghiale dalla riserva generale dopo avere coperto una delle riserve di cinghiali della propria foresta. Un giocatore può custodire questo cinghiale sulla propria plancia casa o trasformarlo immediatamente in 2 cibi (vedi la tabella di conversione sulla propria plancia casa).



La prima tessera “Prato” e/o “Campo” deve essere collocata davanti all'ingresso della propria caverna indipendentemente dal fatto che sia una tessera singola o doppia.

Prendere immediatamente 1 cibo dalla riserva generale dopo avere coperto la sorgente d'acqua nella propria foresta.

Dettagli sulle Caselle Azione “Rimozione”, “Sostentamento” e “Taglia e Brucia”

- Le due caselle foresta adiacenti su cui collocare la tessera doppia “Prato/Campo” non devono necessariamente essere vuote. Una di queste potrebbe essere già occupata da una stalla. In questo caso, collocare la tessera doppia **al di sotto** della stalla in modo che la stalla venga posizionata sul prato (vedi pagina 20 per ulteriori dettagli).
- Se un giocatore ha esaurito le caselle foresta vuote adiacenti, non può più collocare altre tessere doppie “Prato/Campo”. In questo caso, non può nemmeno collocare una tessera singola quando effettua l'azione “Rimozione”, “Sostentamento” o “Taglia e Brucia”.
- Un giocatore non deve necessariamente collocare i campi adiacenti ad altri campi o i prati adiacenti ad altri prati. (Le tessere in sé, però, devono essere collocate adiacenti le une alle altre.)

Oltre alle tessere doppie, le caselle azione “Rimozione” e “Sostentamento” forniscono rispettivamente legno e colture. La casella azione “Taglia e Brucia” fornisce invece l’azione “Seminare”.



Ecco come seminare.



È possibile seminare le colture e raccoglierle nella fase campo del raccolto. Questo è uno dei modi per nutrire la propria famiglia a lungo termine.

Azione *Seminare*

Un giocatore può coltivare colture con l’azione “Seminare”. Per seminare il grano, deve prendere 1 grano dalla propria riserva personale e collocarlo su un campo vuoto. Dopodiché deve prendere 2 grani dalla riserva generale e deve collocarli sul proprio grano appena seminato.

Al posto del grano, un giocatore può seminare ortaggi. Deve prendere 1 ortaggio dalla propria riserva personale e collocarlo su un campo vuoto. Quindi deve prendere 1 ortaggio dalla riserva generale e deve collocarlo sul proprio ortaggio appena seminato.

Con una singola azione “Seminare” un giocatore può seminare **grano e ortaggi fino a 2 volte ciascuno**.

Dettagli sull’Azione “Seminare”

- Un giocatore non può seminare una coltura (*grano oppure ortaggio*), se non possiede almeno un segnalino di essi nella propria riserva personale (*a meno che non abbia rubini, vedi pagina 17*).
- Un campo completamente raccolto può essere seminato di nuovo con un’altra azione “Seminare”.



Un campo di grano appena seminato contiene 3 segnalini, un campo di ortaggi appena seminato ne contiene solo 2.



Potete effettuare un’azione “Seminare” sulla casella azione “Taglia e Brucia” e successivamente anche sulla casella azione “Vita Familiare” (nel periodo 3). La vita familiare è descritta nella sezione seguente.

2. Caselle Azione per l’Allargamento della Famiglia

Azione *Arredare una Caverna*

L’azione “Arredare una Caverna” si trova sulla casella azione “Lavori Domestici”.

Quando un giocatore utilizza l’azione “Arredare una Caverna”, sceglie una delle tessere arredamento disponibili sulle plance risorse.

Paga il costo di costruzione indicato a sinistra sotto il nome della tessera (*la maggior parte delle volte legno e/o pietra*) e la colloca su **una casella caverna vuota** nella propria montagna.

Ogni tessera arredamento ha una capacità mostrata nella parte inferiore della tessera. (*Le capacità di tutte le tessere arredamento sono spiegate a pagina A3 dell’appendice.*)

Le dimore sono tessere arredamento speciali. Forniscono stanze per ospitare nani aggiuntivi.



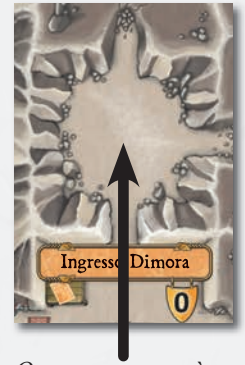
Le dimore sono indicate da uno sfondo arancione al di sotto del nome.



Dettagli sull'Azione "Arredare una Caverna"

- Un giocatore può arredare una caverna vuota come risultato di una spedizione (vedi "Esempio dettagliato sulla forgiatura di un'arma e intraprendere una spedizione" a pagina 22).
- Un giocatore non può effettuare l'azione "Arredare una Caverna" se non ha una caverna vuota. (Può ottenere una caverna con i rubini, vedi pagina 17.)
- Un giocatore non può collocare una tessera arredamento su un tunnel, su una miniera o su una casella montagna vuota. (Tuttavia, può collocarne una sulla casella caverna vuota prestampata sulla propria plancia casa.)
- Una volta collocata, un giocatore non può rimuovere, spostare o costruire su una tessera arredamento.
- Con l'eccezione della dimora normale (vedi illustrazione a pagina 14), esiste una singola copia di ogni tessera arredamento. Il numero di tessere "Dimora" normali è considerato illimitato (improvvisare se necessario).

La prossima azione riguarda in modo specifico la costruzione delle dimore.

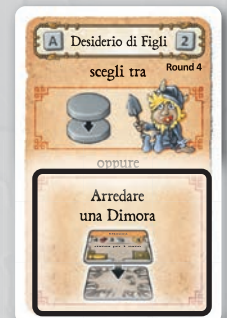


Questa caverna è in attesa di essere arredata fin dall'inizio della partita

Azione Arredare una Dimora

L'azione "Arredare una Dimora" si trova su entrambi i lati della carta casella azione del round 4 ("Desiderio di Figli" e "Pressante Desiderio di Figli").

Quando effettua l'azione "Arredare una Dimora", un giocatore deve prendere una tessera dimora, pagarne il costo di costruzione e collocarla su una caverna vuota. Esistono 6 tipi diversi di dimora. Ogni dimora fornisce una stanza per ospitare uno o due nani.



Dettagli sull'Azione "Arredare una Dimora"

- Un giocatore può arredare una dimora come risultato di una spedizione (vedi pagina A2 dell'appendice).
- Per dettagli sulle dimore speciali, vedi pagina A3 dell'appendice.



L'azione "Arredare una Dimora" prepara all'azione "Crescita della Famiglia", spiegata di seguito.

Azione Crescita della Famiglia

L'azione "Crescita della Famiglia" si trova sulle carte casella azione "Vita Familiare", "Desiderio di Figli" e "Pressante Desiderio di Figli" e (nelle partite con 4 o più giocatori) anche sulla casella azione "Crescita".

Un giocatore può effettuare un'azione "Crescita della Famiglia" solo se ha stanze a sufficienza per ospitare i nuovi nani. (Un neonato richiede una stanza nella caverna.)

Quando un giocatore effettua un'azione "Crescita della Famiglia", colloca un disco "nano" dalla propria riserva personale sopra il disco "nano" che effettua l'azione.



Il nuovo nano non può effettuare un'azione in questo round. (Il neonato deve prima crescere.) Nella fase ritorno a casa di questo round, il nuovo nano deve essere collocato in una dimora disponibile come nel caso degli altri nani.

Ecco un'adorabile nana incinta!



La caverna di questo giocatore ha stanze per 4 nani ma al momento è abitata solamente da 3 nani.

Dettagli sull'Azione "Crescita della Famiglia"

- Un giocatore che effettua un'azione "Crescita della Famiglia" avrà un nano (*adulto*) in più da utilizzare nei round successivi. (*Tuttavia, dovrà anche nutrire più nani, vedi "Tempo del Raccolto" a pagina 9.*)
- Le famiglie di nani hanno un **limite di 5 nani**. Un giocatore non può più effettuare un'azione "Crescita della Famiglia" quando ha tutti e 5 i nani in gioco (*a meno che non costruisca la "Dimora Aggiuntiva", vedi pagina A3 dell'appendice.*)
- Un giocatore ottiene una sola azione "Crescita della Famiglia" per casella azione, ma può occuparne più di una per allargare la propria famiglia più velocemente.



La "Dimora Aggiuntiva" fornisce una stanza per un sesto nano.

L'azione "Crescita della Famiglia" è disponibile anche sulla casella azione "Crescita" nelle partite da 4 a 7 giocatori.

La casella azione "Crescita" è una delle caselle azione che fornisce diversi tipi di merce. Questo tipo di caselle azione viene spiegato nella sezione successiva.



3. Caselle Azione per le Merci e le Miniere

Caselle Azione: Rifornimenti e Crescita

Le caselle azione "Rifornimenti" e "Crescita" sono disponibili dall'inizio della partita.

Forniscono 1 legno, 1 pietra, 1 minerale, 1 cibo e 2 ori. Nelle partite da 4 a 7 giocatori, è possibile invece effettuare un'azione "Crescita della Famiglia" sulla casella azione "Crescita" (*vedi sezione precedente.*)

Casella Azione: Costruire Miniera di Minerali

La casella azione "Costruire Miniera di Minerali" è disponibile dal periodo 1.

Se un giocatore possiede due **caselle tunnel normale** adiacenti orizzontalmente o verticalmente nella propria montagna, può utilizzare la casella azione "Costruire Miniera di Minerali" per collocare una tessera doppia "Miniera di Minerali/Tunnel Profondo" sopra queste caselle. Se lo fa, prende **3 minerali** dalla riserva generale.

In aggiunta, o in alternativa, un giocatore può intraprendere una spedizione di livello 2 su quella casella azione (*vedi pagina 21*).

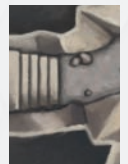


Due tunnel normali sono coperti da una tessera "Miniera di Minerali".



Dettagli sull'Azione "Costruire Miniera di Minerali"

- Le tessere "Tunnel Profondo" sono caratterizzate da un colore di sfondo molto più scuro (*rispetto alle tessere "Tunnel" normali*) e hanno le scale.
- Le tessere doppie "Miniera di Minerali/Tunnel Profondo" possono essere collocate solamente sui tunnel normali. **Non si possono** collocare sui tunnel profondi.
- Un giocatore ottiene 3 minerali solamente se ha collocato la tessera doppia sulla propria plancia casa.
- Una miniera di minerali vale 3 punti oro.
- Ogni miniera può custodire 1 asino (*vedi pagina 20 per i dettagli sull'allevamento degli animali*).



La scala che porta al tunnel profondo.

Suggerimento per l'Azione "Costruire Miniera di Minerali"

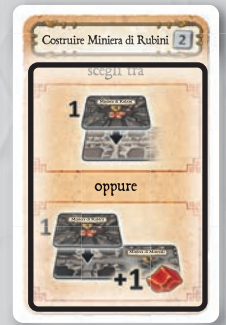
- Un giocatore può scambiare 1 rubino per una tessera singola "Tunnel" in qualsiasi momento (*vedi pagina 17*). In questo modo può collocare la tessera singola "Tunnel" accanto a una tessera "Tunnel" normale già presente nella propria caverna e poi effettuare l'azione "Costruire Miniera di Minerali" per coprirle con una tessera "Miniera di Minerali/Tunnel Profondo". (*Un giocatore può anche coprire due tessere singole "Tunnel" adiacenti.*)

I rubini possono essere estratti nelle miniere di rubini che verranno spiegate successivamente.

Casella Azione: *Costruire Miniera di Rubini*

La casella azione “Costruire Miniera di Rubini” è disponibile dal periodo 2 (nel round 5 o 6).

Se un giocatore ha almeno una casella tunnel vuota nella propria montagna, può collocare una miniera di rubini su una di queste caselle. Se (e solo se) colloca la miniera di rubini su un tunnel profondo, ottiene immediatamente 1 rubino dalla riserva generale. (I tunnel profondi e le miniere di minerali sono riportate sulle stesse tessere. Per questa ragione la casella azione mostra una tessera doppia “Miniera di Minerali/Tunnel Profondo”).



Dettagli sull’Azione “Costruire Miniera di Rubini”

- Una miniera di rubini vale 4 punti oro.
- Ogni miniera di rubini (e minerali) può custodire 1 asino (vedi pagina 20 per i dettagli sull’allevamento degli animali).



Una casella tunnel normale è stata coperta da una tessera “Miniera di Rubini”. In questo caso non si ottiene un rubino.

Caselle Azione per l’Estrazione: *Estrazione di Minerali, Consegna di Minerali, Estrazione di Rubini, Consegna di Rubini*

Le caselle azione “Estrazione di Minerali” ed “Estrazione di Rubini” sono disponibili dall’inizio della partita. Le caselle azione “Consegna di Minerali” e “Consegna di Rubini” sono disponibili dai periodi 3 e 4, rispettivamente.

Quando un giocatore utilizza una di queste caselle azione, prende tutte le pietre, i minerali e i rubini da quella casella.

Prendere 2 segnalini minerale aggiuntivi dalla riserva generale per ogni miniera di minerali posseduta quando si effettua l’azione “Estrazione di Minerali” o “Consegna di Minerali”.



Se si possiede almeno 1 miniera di rubini, prendere 1 rubino aggiuntivo quando si effettua l’azione “Estrazione di Rubini”. (Si ottiene 1 solo rubino aggiuntivo).

2 **GIOCATORI** Nelle partite a 2 giocatori non si collocano rubini su questa casella azione nei primi due round.



Se si possiedono almeno 2 miniere di rubini, prendere 1 rubino aggiuntivo quando si effettua l’azione “Consegna di Rubini”. (Si ottiene 1 solo rubino aggiuntivo).

Rubini

I rubini possono essere utilizzati in vari modi. (È presente una carta riassuntiva per la consultazione rapida.)

- I rubini sono una specie di **jolly**. È possibile scambiarli in qualsiasi momento in un rapporto 1:1 con animali, materiali da costruzione, grano, ortaggi e oro. Esiste un’eccezione per quanto riguarda i bovini: bisogna pagare 1 cibo in aggiunta al rubino per ottenere 1 bovino (vedi in basso a sinistra sulla carta riassuntiva).



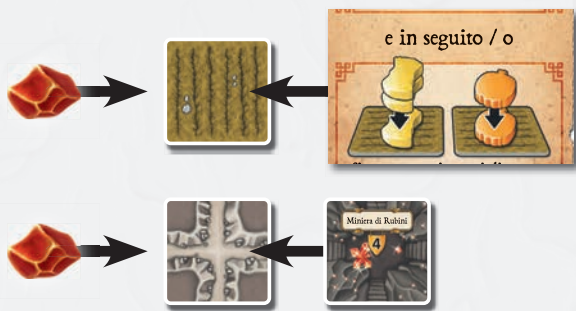
- È possibile spendere 1 rubino per ottenere una **tessera singola** “Campo” o “Prato”. Questa deve essere immediatamente collocata su una casella foresta vuota adiacente a un campo, a un prato o a un pascolo già esistente. (A pagina 13 sono già stati spiegati i campi e i prati. Se non si hanno campi, prati o pascoli nella propria foresta, collocare la tessera singola davanti all’ingresso della propria caverna. Vedi pagina 20 per maggiori dettagli su prati e pascoli.)
- In alternativa, è possibile spendere 1 rubino per ottenere una **tessera singola** “Tunnel” oppure 2 rubini per ottenere una **tessera singola** “Caverna” (vedi in basso a destra sulla carta riassuntiva). Questa deve essere immediatamente collocata su una casella montagna vuota (adiacente al proprio complesso di grotte). (A pagina 14 e alle pagine 16-17 sono già stati spiegati i tunnel e le caverne.)

- I rubini possono anche essere spesi per giocare un nano armato non seguendo l’ordine. Pagando 1 rubino, si può ignorare “l’ordine di gioco” per uno dei propri nani. (Vedi pagina 8 per i dettagli sull’ordine di gioco dei nani.)



Suggerimenti sull'Utilizzo dei Rubini

- Cambiare l'ordine di gioco dei propri nani è importante per le spedizioni (vedi pagina 21).



- Quando effettua un'azione "Seminare" (vedi pagina 14), un giocatore può spendere 1 rubino per ottenere una tessera singola "Campo" prima di seminare colture. (Può anche spendere rubini per ottenere colture direttamente.)
- Quando effettua l'azione "Costruire Miniera di Rubini", un giocatore può spendere 1 rubino per ottenere una tessera singola "Tunnel" prima di collocare la miniera di rubini su di essa (vedi pagina 17).

Casella Azione: Commercio di Minerali

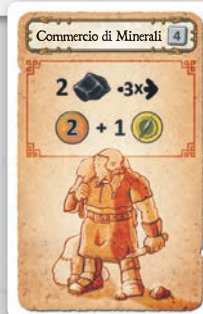
La casella azione "Commercio di Minerali" è disponibile dal periodo 4.

Quando utilizza questa casella azione, un giocatore può scambiare 2 minerali per 2 ori e 1 cibo presi dalla riserva generale. Può farlo fino a un massimo di 3 volte (per esempio, può scambiare 6 minerali per 6 ori e 3 cibi).

Casella Azione: Mercato Settimanale

La casella azione "Mercato Settimanale" è disponibile solo nelle partite da 5 a 7 giocatori. È disponibile dall'inizio della partita.

Un giocatore ottiene 4 ori dalla riserva generale. Può quindi spendere il proprio oro per comprare diverse merci, se lo desidera. I prezzi sono stampati sulla carta: qualsiasi materiale da costruzione, pecora o asino costa 1 oro; un cinghiale o un cane costa 2 ori; un bovino costa 3 ori, un grano costa 1 oro e un ortaggio costa 2 ori.



Dettagli sull'Azione "Mercato Settimanale"

- Un giocatore può comprare 1 solo segnalino di ogni tipo per azione.
- Un giocatore non è costretto a spendere solamente i 4 ori ricevuti. Può spendere quanto oro ha a disposizione e desidera spendere.
- Un giocatore può spendere meno di 4 ori. (Può anche rifiutarsi di spendere oro.)
- Un giocatore può comprare animali e trasformarli immediatamente in cibo.
- Se un giocatore non può pagare la cifra precisa con l'oro che ha a disposizione, riceve il resto.

4. Caselle Azione per gli Animali

Caselle Azione: Allevamento di Pecore e Allevamento di Asini

Le caselle azione "Allevamento di Pecore" e "Allevamento di Asini" sono disponibili dai periodi 1 e 2, rispettivamente.

Su di esse si accumulano pecore e asini, rispettivamente. Prima di prendere gli animali, è possibile trasformare i prati in pascoli e/o costruire esattamente 1 stalla per custodire ulteriori animali. Dettagli più precisi sono forniti di seguito.

Le pecore e gli asini devono essere custoditi sulla propria plancia casa. (Un giocatore non può collocarli nella propria riserva personale, ma può trasformarli in cibo. Le regole precise sull'allevamento degli animali saranno spiegate alla fine di questa sezione a pagina 20.)



Non esiste una casella azione "Allevamento di Cinghiali". Un modo per ottenere i cinghiali è costruire sulle due riserve di cinghiali della propria plancia casa. Inoltre, non esiste una casella azione "Allevamento di Bovini". I giocatori possono ottenere bovini e cinghiali come bottino delle spedizioni (vedi pagina 21) o in cambio di rubini (vedi pagina 17).

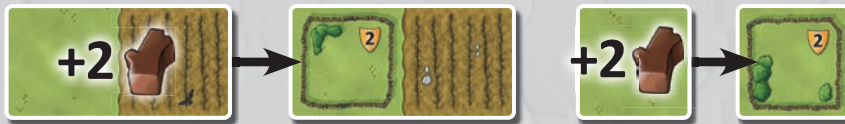


Azione Costruire Steccati

I prati possono essere recintati per essere trasformati in pascoli sulle caselle azione “Allevamento di Pecore”, “Allevamento di Asini” e “Costruire Steccati”.

Un giocatore, quando utilizza una di queste caselle azione, può trasformare **esattamente** 1 prato in 1 **pascolo piccolo** e/o **esattamente** 2 prati adiacenti in 1 **pascolo grande**. (I prati recintati sono chiamati “Pascoli”.) I pascoli possono custodire animali (vedi pagina 20).

Un giocatore deve pagare **2 legni** per recintare una casella prato singola. Questa casella diventa un pascolo piccolo. Per indicarlo, deve girare la tessera prato sull'altro lato.



Se un giocatore ha 2 caselle prato adiacenti sulla propria plancia casa, può pagare **4 legni** per trasformarle entrambe in un pascolo grande. Per indicarlo, deve collocare 1 tessera doppia “Pascolo Grande” su queste caselle. (I pascoli grandi sono stampati sul retro delle tessere “Miniera di Minerali”.)

È possibile collocare un pascolo grande su due caselle prato adiacenti orizzontalmente o verticalmente.



Girare una tessera prato sull'altro lato quando si costruisce una recinzione.

Dettagli sull'Azione “Costruire Steccati”

- Un giocatore non può recintare caselle campo o foresta o qualsiasi casella della propria montagna.
- Solo i prati possono diventare pascoli. Non è possibile trasformare una casella foresta direttamente in un pascolo.
- I pascoli sono permanenti. Una volta creati, non possono essere combinati o divisi.
- Un giocatore può costruire steccati più economici come risultato di una spedizione (vedi pagina A2 dell'appendice).
- Un giocatore può costruire 1 solo pascolo piccolo e/o grande per azione.

Suggerimento per l'Azione “Costruire Steccati”

- Prima di effettuare un'azione “Costruire Steccati”, un giocatore può spendere 1 rubino per comprare una tessera singola “Prato” e poi trasformare quella tessera in un pascolo piccolo con l'azione “Costruire Steccati”.



Azione Costruire Stalle

Un giocatore può costruire stalle sulle caselle azione “Allevamento di Pecore” e “Allevamento di Asini”.

Deve pagare 1 pietra per costruire 1 stalla. Può collocare la stalla su qualsiasi casella foresta, prato o pascolo. Le stalle sono permanenti. Una volta costruite, non possono essere spostate o rimosse. Un giocatore può costruire 1 sola stalla per azione. Come i pascoli, le stalle consentono di custodire più animali.

Dettagli sull'Azione “Costruire Stalle”

- **Non è possibile** costruire stalle su caselle campo o su qualsiasi casella della propria montagna.
- Quando si costruisce una stalla su una casella foresta, questa casella **non deve necessariamente** essere adiacente a una qualsiasi delle tessere paesaggio della propria plancia casa.
- Ogni casella della propria plancia casa al di fuori della montagna può avere al massimo 1 stalla. (I pascoli grandi coprono 2 caselle della plancia casa e quindi possono avere fino a 2 stalle.)
- Sono presenti 3 stalle per ogni giocatore (del proprio colore). Non è possibile costruire più di 3 stalle.
- Una casella foresta con una stalla può diventare successivamente un prato con una stalla se si colloca una tessera “Prato” sotto la stalla. Tuttavia, non è possibile collocare un campo su quella casella.
- Una casella prato con una stalla può essere recintata per trasformarla in un pascolo piccolo, oppure in un pascolo grande se è adiacente a un'altra casella prato.
- Costruire una stalla su una sorgente d'acqua o su una riserva di cinghiali nella propria foresta **non** fa ottenere una ricompensa (vedi pagina 13). Per ottenerla è necessario collocare una tessera su queste caselle.
- Un giocatore può costruire una stalla gratuitamente come risultato di una spedizione (vedi pagina A1 dell'appendice).



Spedizioni

Ogni spedizione consente di ottenere alcuni oggetti bottino, come indicato sulla carta riassuntiva “**Bottino Spedizione**”. Sono presenti diverse caselle azione con le quali intraprendere una spedizione con un nano armato. Le spedizioni sono di quattro livelli diversi (1-4). Il livello della spedizione indica la quantità di oggetti bottino **diversi** che si possono scegliere dalla carta riassuntiva. (*Scegliere gli oggetti bottino uno a uno in qualsiasi ordine.*)

Ogni casella con un oggetto bottino sulla carta riassuntiva ha un **valore di forza minimo**. Quando sceglie un oggetto dalla lista, un giocatore può scegliere solamente gli oggetti con un valore di forza minimo **pari o inferiore al valore di forza dell'arma** del nano che intraprende la spedizione.



Un nano con una forza dell'arma pari a 1 intraprende una “Spedizione di Livello 3”. Di conseguenza, può ottenere gli oggetti bottino “Tutte le Armi +1”, “1 Cane” e “1 Legno”. Non è forte a sufficienza per ottenere oggetti migliori (per adesso).



La carta riassuntiva “**Bottino Spedizione**” elenca diversi tipi di merce e azioni bonus. Ogni casella rappresenta un oggetto bottino. Ogni singolo oggetto può essere scelto una sola volta per spedizione.

Alla fine di ogni spedizione, la forza dell'arma del nano che l'ha intrapresa aumenta di 1 come risultato dell'esperienza ottenuta (indipendentemente dal livello della spedizione). Soltanto le armi appena forgiate hanno un limite di forza dell'arma iniziale pari a 8. Questo valore può essere aumentato oltre 8 con le spedizioni.



Come risultato dell'oggetto bottino “Tutte le Armi +1” e della fine della spedizione, la forza dell'arma del nano è stata aumentata di 2 ed è ora pari a 3.

Promemoria: ordine di gioco dei nani

Come spiegato a pagina 8, i nani vanno collocati nell'ordine basato sulla loro forza dell'arma. I giocatori devono prima collocare i nani disarmati e poi quelli armati in ordine crescente della forza dell'arma.

I giocatori possono spendere 1 rubino per ignorare l'ordine per un nano specifico (vedi “*Rubini*” a pagina 17).



Dopo di te

Nella caverna di un giocatore sono rimasti due nani. Il giocatore vorrebbe intraprendere una spedizione. Sfortunatamente, deve collocare il nano con la forza dell'arma pari a 3. Ovviamente, sarebbe molto meglio utilizzare il nano con la forza dell'arma pari a 14.

Nell'esempio, il giocatore potrebbe spendere 1 rubino per collocare il nano con la forza dell'arma pari a 14 prima di collocare l'altro più debole.

Dettagli sulla Forza dell'Arma

- Ogni nano può avere una sola arma.
- Un giocatore **non può** effettuare l'azione “Forgiare un'Arma” con un nano già armato. In particolare, non può spendere minerali per potenziare la sua arma attuale o sostituirla con una nuova.
- Le armi sono “legate” ai rispettivi nani. Un giocatore **non può** forgiare un'arma con un nano e dare quell'arma a un altro nano. Un nano armato non può liberarsi della propria arma. (*Un nano ama la sua arma. Non la lascerebbe mai.*)
- Un nano disarmato **non può** intraprendere una spedizione.
- Un giocatore non può utilizzare le proprie armi per attaccare gli altri giocatori.
- Il valore massimo della forza dell'arma è pari a 14. Non è possibile aumentarla ulteriormente.
- Nel caso estremo in cui un giocatore abbia quattro nani disarmati e un nano con una forza dell'arma pari a 14, quel giocatore può pagare 1 rubino per collocare quel nano armato prima di tutti gli altri nani.





La scelta del bottino giusto è fondamentale. Si consiglia agli altri giocatori di continuare a giocare mentre un giocatore sceglie il bottino. La forza dell'arma del nano verrà aumentata dopo la spedizione: di conseguenza, gli altri giocatori possono collocare il segnalino forza dell'arma successivo accanto al nano del giocatore che ha intrapreso la spedizione per indicare che non ha ancora finito. Una volta completata la scelta del bottino, il giocatore può scambiare il suo segnalino forza dell'arma attuale del suo nano con quello nuovo. (Eccezione: Il giocatore sceglie l'oggetto bottino "Tutte le Armi +1".) L'esempio seguente descrive questa raccomandazione.



Esempio dettagliato sulla forgiatura di un'arma e intraprendere una spedizione

Un giocatore ha 10 minerali nella propria riserva personale e un nano disarmato. Colloca quel nano sulla casella azione "Forgiatura" e paga 7 minerali per forgiare un'arma di forza 7. Adesso il suo nano può sperimentare immediatamente la sua arma intraprendendo una spedizione. Per indicare l'imminente spedizione di livello 3, può collocare un segnalino "Forza dell'Arma 8" accanto al suo nano. Dopodiché sceglie gli oggetti bottino "1 Cane", "2 Ori" e "Arredare una Caverna". Hanno un valore di forza minimo pari a 1, 6 e 7 rispettivamente, e quindi non sono superiori alla forza dell'arma del suo nano. Alla fine di questa spedizione, il giocatore può scambiare il segnalino "Forza dell'Arma 7" con il segnalino "Forza dell'Arma 8".



Non bisogna sottovalutare o sopravvalutare l'importanza delle spedizioni. Il gioco è progettato in modo che i giocatori possano vincere con un approccio pacifico, ma anche con un approccio basato sull'artiglieria pesante. Ecco un consiglio: con quattro o più giocatori, se un giocatore è l'unico a cui interessano le armi, probabilmente vincerà. E se è l'unico a ignorare le armi, probabilmente vincerà anche in quel caso.

6. Casella Azione: Primo Giocatore

Il segnalino primo giocatore non viene passato alla fine del round. Per diventare il primo giocatore, un giocatore deve utilizzare l'azione "Primo Giocatore". (Se nessun giocatore la utilizza, il segnalino primo giocatore rimane al giocatore che ne è in possesso.) Un giocatore non diventa solamente primo giocatore utilizzando quella casella azione, ma ottiene anche tutti i segnalini cibo che sono stati accumulati su di essa oltre a 2 minerali (nelle partite da 1 a 3 giocatori) oppure 1 rubino (nelle partite da 4 a 7 giocatori).



Oltre al segnalino primo giocatore e a un po' di cibo, il giocatore ottiene anche 2 minerali oppure 1 rubino, in base al numero di giocatori.

7. Caselle Azione: Imitazione

Le caselle azione "Imitazione" sono disponibili nelle partite con almeno 3 giocatori. L'azione "Imitazione" costa 0, 1, 2 oppure 4 cibi in base alla casella azione.

Quando un giocatore effettua l'azione "Imitazione", paga il cibo richiesto alla riserva generale e sceglie una casella azione che sia già occupata dal nano di un avversario. Può utilizzare quella casella azione come se vi avesse collocato il proprio nano. L'unica casella azione che non può essere imitata è "Primo Giocatore".



Costo dell'Imitazione ("pagamento dell'apprendista")

Dettagli sull'Azione "Imitazione"

- Non bisogna collocare il proprio nano sulla casella azione che si imita. Il nano rimane sulla casella "Imitazione".
- Quando imita una casella di accumulo, il giocatore non ottiene alcuna merce accumulata già presa dall'avversario.
- Un giocatore **non può** imitare una casella azione che sia occupata da uno dei suoi stessi nani.
- Nelle partite da 5 a 7 giocatori, sono presenti più caselle azione "Imitazione" (vedi pagina A7 dell'appendice) e possono tutte essere utilizzate per imitare le stesse o diverse caselle azione.

FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita finisce al termine del round 12. Utilizzare il blocco segnapunti per determinare i punteggi finali. Esistono diverse categorie per cui si possono ottenere punti oro. Il giocatore con più punti oro vince la partita. *(In caso di pareggio, ci sono più vincitori.)*

- **1 oro per ogni animale da fattoria e cane:** Ogni animale vale 1 punto oro alla fine della partita, inclusi i cani. *(I cani non sono considerati animali da fattoria.)*
- **-2 ori per ogni tipo di animale da fattoria mancante:** Alla fine della partita, ogni giocatore dovrebbe avere almeno 1 pecora, 1 asino, 1 cinghiale e 1 bovino. Un giocatore perde 2 punti oro per ogni animale di questo tipo mancante sulla propria plancia casa. *(Non è necessario avere cani.)*
- **½ oro per ogni grano (arrotondare per eccesso):** Contare tutti i propri segnalini grano, sia quelli nella propria riserva sia quelli rimasti sui campi. Dividere questo numero per 2 e arrotondare per eccesso. Questo è il numero di punti oro che si ottiene per il grano.
- **1 oro per ogni ortaggio:** Contare tutti i propri segnalini ortaggio, sia quelli nella propria riserva sia quelli rimasti sui campi. Questo è il numero di punti oro che si ottiene per gli ortaggi.
- **1 oro per ogni rubino:** Alla fine della partita, ogni rubino vale 1 punto oro.
- **1 oro per ogni nano:** Alla fine della partita, ogni nano vale 1 punto oro.
- **-1 oro per ogni casella inutilizzata:** Contare il numero di caselle della propria plancia casa che non hanno una tessera o una stalla. Un giocatore perde 1 punto oro per ogni casella inutilizzata. Le due caverne prestampate del proprio complesso di grotte sono considerate utilizzate. *(Anche le caverne non arredate sono considerate utilizzate.)*
- **Oro per tessere arredamento, pascoli e miniere:** Aggiungere il valore dei punti oro indicato su tutte le proprie tessere. I pascoli piccoli valgono 2 punti oro, i pascoli grandi valgono 4 punti oro *(indipendentemente dal tipo e dal numero di animali su quelle tessere)*. Le miniere di minerali valgono 3 punti oro, le miniere di rubini valgono 4 punti oro *(indipendentemente dal fatto che custodiscano un asino oppure no)*. Il valore delle tessere arredamento è stampato in alto a destra, sotto al nome della tessera.
- **Punti bonus per botteghe, depositi e camere:** La maggior parte delle tessere arredamento sono chiamate botteghe, depositi e camere *(come indicato dal nome sullo sfondo giallo)* e possono valere punti bonus in base alle condizioni che impongono. Il blocco segnapunti ha diverse righe per i punti bonus. I giocatori possono usare una riga per le tessere arredamento per cui ottengono punti bonus. *(Dettagli sulle tessere arredamento si trovano a pagina A3 dell'appendice.)*

Nome			
per ogni animale da fattoria e cane	1		
per ogni tipo di animale da fattoria mancante	-2		
per ogni grano (arrotondare per eccesso)	½		
per ogni ortaggio	1		
per ogni rubino	1		
per ogni nano	1		
per ogni casella inutilizzata	-1		
tessere arredamento, pascoli, miniere			
punti bonus per botteghe, depositi e camere			
monete d'oro e segnalini elemosina			
Totale			

Dettagli sui Punti Bonus

- I punti bonus per la bottega della tessitura, la bottega della mungitura, la camera del mangime e la camera del tesoro vengono ricompensati come "punti bonus" *(anche se si possono aggiungere ad altre categorie)*. I punti negativi evitati dalla camera della scrittura devono essere sistemati nelle categorie corrispondenti.
- Come per la camera della scrittura, i punti bonus per la bottega della caccia, la bottega della birra, la bottega del fabbro e il deposito ricambi non sono assegnati come "punti bonus" sul blocco segnapunti. Queste tessere consentono ai giocatori di scambiare merce per oro prima del calcolo del punteggio. *(Se i giocatori dimenticano di farlo ma se ne accorgono appena prima del calcolo del punteggio, possono ancora farlo.)*



Se un giocatore possiede la bottega della tessitura, ottiene punti per le pecore due volte: nella categoria "1 oro per ogni animale da fattoria" e nella categoria "punti bonus per botteghe".



Se un giocatore possiede la camera della scrittura, i suoi punti negativi nelle categorie "-2 ori per ogni tipo di animale da fattoria mancante", "-1 oro per ogni casella inutilizzata" e "segnalini elemosina" verranno ridotti.

- **Monete d'oro e segnalini elemosina:** Aggiungere il valore dei segnalini monete d'oro al proprio oro e sottrarre 3 punti oro a quel valore per ogni segnalino elemosina.

REGOLE PER LA PARTITA IN SOLITARIO

La partita in solitario si gioca seguendo le regole per le partite da 2 a 7 giocatori, con le seguenti eccezioni: nella fase lavoro, si colloca un nano dopo l'altro. Non ci sono avversari da aspettare.

L'obiettivo della partita in solitario è ottenere il punteggio più alto possibile. *(Cercare di superare il "punteggio magico" di 100 punti.)* Si inizia la partita con **2 cibi**.

Utilizzare le plance per le partite a 2 giocatori e coprire alcune delle caselle azione con le carte riassuntive come indicato nella seguente illustrazione.



Collocare le carte casella azione a faccia in giù sulle caselle vuote della plancia come indicato dalla seguente tabella:

1 Forgiatura	4 Desiderio di Figli	7 Consegna di Minerali	10 Commercio di Minerali
2 Allevamento di Pecore	5 Allevamento di Asini	8 Vita Familiare <i>(Desiderio di Figli → Pressante Desiderio di Figli)</i>	11 Avventura
3 Costruire Miniera di Minerali	6 Costruire Miniera di Rubini	9 -	12 Consegna di Rubini

Utilizzare una carta nano per coprire la carta casella azione "Desiderio di Figli". All'inizio del round 4, rimuovere la carta nano dal gioco. Assicurarsi che la carta casella azione mostri "Desiderio di Figli".

Non ci sono eventi raccolto nella modalità in solitario. Dal round 5 in poi, si effettua un raccolto alla fine di **ogni round**.

Confronto con la Partita a 2 Giocatori

Come nelle partite a 2 giocatori, la carta casella azione "Esplorazione" deve essere rimossa dalla partita e si salta il round 9. Si può coprire la casella round 9 con una carta nano per segnalarlo. A differenza delle partite a 2 giocatori, i rubini si accumulano sulla casella azione "Estrazione di Rubini" dal round 1 in avanti.

Rifornire le Caselle di Accumulo

Prima di rifornire le caselle di accumulo, controllare se ci sono caselle con più di **6 merci**. Rimuovere tutta la merce da tutte le caselle in cui si verifica questa condizione e rimetterla nella riserva generale. Per ogni rubino speso, il giocatore può evitare che ciò avvenga per una di queste caselle. La merce sulle caselle di accumulo per cui il giocatore ha pagato un rubino sarà al sicuro per un altro round. *(In questo modo una casella di accumulo può accumulare più di 6 merci.)*

Oltre a questo, non ci sono altri cambiamenti al regolamento.

Indice Parole Chiave

Allargamento della famiglia 11, 14
Allevamento degli animali 4, 5, 20
Animali da fattoria 10, 12, 20, 23, 24
Animali genitori 10
Arma (forza) 3, 5, 20-22
Asini 11, 18, 20
Bovini 11, 17, 20
Cani 10-12, 20
Carta casella azione 3, 7, 24
Caselle di accumulo 7, 8, 24

Cibo 2, 9-11
Cinghiali 10, 13, 20
Desiderio di figli 3, 8, 9, 11, 15, 16
Dimora 2-4, 9, 14
Forgiare un'Arma 5, 20, 22
Grano/Ortaggi 11, 14, 23
Grotte 4, 6, 9, 12, 17
Imitazione 12, 22
Ingresso Dimora 2, 4, 10, 15, 20
Materiali da costruzione 8, 11
Minerali 5, 12, 16, 18
Miniere 5, 12, 16, 17, 23

Nutrire la famiglia 9-11
Ordine di gioco dei nani 8, 17, 21
Oro/punti oro 11, 23
Partita a due giocatori 2, 3, 6, 8, 17
Pecore 11, 18, 20
Primo giocatore 2, 8, 12, 22
Punteggio 6, 23
Punti penalità 6, 12, 23
Raccolto (evento) 2, 9, 10, 24
Recinzioni 4, 19
Riproduzione 10
Rubini 4, 5, 11, 12, 17-19, 22-24

Segnalini elemosina 10, 23
Segnalini raccolto 2, 7, 8, 10
Sorgente d'acqua 12, 13, 19
Spedizioni 21, 22
Stalle 2, 5, 10, 19, 20
Tessere doppie 11-13
Tessere paesaggio 3
Tessere singole 5, 17
Tunnel/Tunnel Profondo 16