

Blz 1

Caverna: the cave farmers (caverna: de grotboeren) een spel van Uwe Rosenberg

Caverna is een strategisch spel voor 1 tot 7 spelers vanaf 12 jaar. Het spel duurt ongeveer 30 minuten per speler. Uwe Rosenberg adviseert:

Je kan het spel spelen met 7 spelers. Als je het spel voor het eerst speelt, adviseren we om het met maximum 5 spelers te spelen, teneinde de wachttijd tot een minimum te reduceren.

Spel idee:

In dit spel speel je de rollen van avontuurlijke dwergen die wonen in grotten waar ze graven naar erts en robijnen en die de grotten inrichten grotten in woon-en werkgebieden. Je hebt erts nodig om wapens te maken om daarmee een zoektocht te maken naar avontuur om buit te bemachtigen. Robijnen zijn een waardevol en zeer flexibel goed: je kunt ze ruilen voor andere goederen en landschapstegels op elk gewenst moment. Buiten uw grotten zal je kijken na uw levensonderhoud door bomen te vellen, het verhogen van landbouwhuisdieren en het doen van wat landbouw.

Aan het einde van het spel zal de rijkste dwerg winnen.

Spelonderdelen:

-Houten en acryl spelonderdelen

20 licht bruine honden

35 witte schapen

30 grijze ezels

30 zwarte wilde zwijnen

30 bruine vee

45 bruine houtsymbolen

25 grijze steensymbolen

45 zwarte (acryl) erts edelstenen

20 rode (acryl) robijn edelstenen

40 gele graansymbolen

35 oranje groentesymbolen

1 geel startspelerssymbool

7 maal 3 stallen in verschillende kleuren

7 maal 5 dwergenschijven in de verschillende kleuren

-16 spelborden

7 grote spelersborden. (bos op de linker kant en bergen op de rechter kant)

1 klein basisspelbord met 3 voorbedrukte actie ruimten en ronde- ruimten 1-3

1 groot basisspelbord met ronde- ruimten 4 tot 12

1 dubbelzijdig basisspelbord met voorgedrukte actie ruimten voor 1 tot 3 spelers aan één kant (en 4-7 spelers aan de andere kant)

1 groot extra speelbord (met extra actie ruimten voor 5 spelers aan de ene kant en 6 tot 7 spelers aan de andere kant)
1 kleine extra speelbord (met extra actie ruimten voor 3 spelers aan ene kant en 7 spelers aan de andere kant)
4 vrij lange toevoerspelborden om de inrichtingtegels op te leggen

-Teller symbolen

20 gouden munten met het cijfer "1"
24 gouden munten met het cijfer "2"
5 gouden munten met het cijfer "10"
1 "extra dwerg" symbool
88 "1- eet" symbolen
7 ronde oogst symbolen
52 wapen kracht symbolen (1x "1", 1 x "2", 4x elk van "3" tot "13" en 6x "14")
8 vermenigvuldigingssymbolen "4x" (aan de andere kant: Bedel symbolen "-3 goud")
8 Goederensymbolen ("8 Schapen", "8 ezels", "8 Wilde zwijnen", "8 Vee", "10 hout", "10 stenen", "10 edelstenen", "5 robijnen")
2 maal "8 dier" symbolen

-Inrichtings- en landschapstegels

17 identieke "woon" meubels- tegels
47 andere unieke inrichtings tegels
8 enkele tunneltegels (aan de andere kant: "grot")
16 enkele robijnmijn tegels (aan de andere kant: "velden")
16 enkele weide- tegels (aan de andere kant: "klein grasland ")
24 tweedelige tegels "ijzermijn / Diepe tunnel"(aan de andere kant: "groot weiland")
40 tweedelige tegels "grot / tunnel"(aan de andere kant: "grot / grot")
40 tweedelige tegels "gras / veld" (aan de andere kant: kleine weide / veld)

-29 actie speelkaarten

1 "oogst"-kaart
12 Actie kaarten met actie ruimtes voor de rondes 1 tot 12
7 Overzichtskaarten "Robijnen, Oogsttijd"
7 Overzichtskaarten "buit expeditie" (de waarden 1-8 aan de ene kant en 9 tot 14 aan de andere kant)
2 dwerg kaarten voor het solo- en 2-spelers spel

-Ook

Scoreboekje
Zakjes om de spelonderdelen te ordenen
Spelregelboekje bestaande uit 24 blz.
8 blz appendix die bestaat uit de detail van de expedities, de inrichtingstegels en de actie ruimtes

Blz 2

Opzet van het spel (we leggen het eerst uit voor een spel van 2 tot 7 spelers. De solo spelregels worden op de laatste blz uitgelegd)

Je persoonlijk spelbord

Elke speler kiest een kleur en neemt een groot spelbord, de 5 dwergen en 3 stallen van die kleur.

Plaats 2 van de 5 dwergen naast elkaar in de "Entry-level dwelling (ingang van de woning)" op uw groot spelbord. Houd de resterende 3 dwergen en stallen naast uw groot spelbord als uw persoonlijk aanbod.

(leg de overgebleven dwergen, stallen en overgebleven grote spelborden van de overgebleven kleuren terug in de doos.)

Daarna neem je de 2 verschillende overzichtskaarten.

Je bepaalt willekeurig de speler die het startspelers symbool krijgt. De start speler en de speler links van hem krijgen elk 1 voedsel symbool. De derde speler krijgt 2 voedsel. Iedere andere speler krijgt 3 voedsel.

Onder tekening

Jou eerste 2 dwergen leven samen in de ingang van hun grot. (entry- level room)

Tekstballon

Wij raden u aan om stallen op je dwergen te zetten in je voorraad, teneinde te voorkomen dat je ze gebruikt per toeval.

Kloksgewijs:

Startspeler: 1 voedsel

2^{de} speler: 1 voedsel

3^{de} speler: 2 voedsel

4^{de} speler: 3 voedsel

5^{de} speler: 3 voedsel

6^{de} speler: 3 voedsel

7^{de} speler: 3 voedsel

Speler krijgen een verschil in voedsel om te starten naargelang de hoeveelste speler ze zijn.

Het spelbord met actie ruimtes

Plaats de twee enkelzijdige basis spelborden met de ronde plaatsen 1 tot 3 en 4 tot 12 naast elkaar.

Schud de 7 oogstsymbolen en plaats ze naar beneden (met het grijze rune symbool naar boven) op de ronde ruimtes 6 tot 12, één marker per ruimte. Plaats de "oogst gebeurtenis"-kaart naast de spelborden.

Onder tekening


De 7 oogstsymbolen plaatsen we ondersteboven op de spelborden.

Kader: 2 spelers spel

In een 2-spelers spel, verwijder je één van de oogstsymbolen met een groen blad uit het spel. Verdeel dan de

resterende 6 symbolen bij de ronde ruimtes 6 tot 12. Laat de ruimte nummer 9 leeg zonder oogstsymbool.

Plaats het derde basisspelbord aan de linkerkant van de eerste twee. Zet hem op de juiste kant, afhankelijk van het aantal spelers (1 tot 3, of 4 tot 7 spelers).

Er zijn 2 aanvullende spelborden: 

-In spellen met 5 tot 7 spelers, wordt het grotere extra spelbord gebruikt. Plaats hem op de juiste zijde afhankelijk van het aantal spelers (5 of 6 tot 7 spelers).

-Het kleinere aanvullende spelbord wordt gebruikt bij spellen met 3 of 7 spelers.

Plaats de vereiste bijkomende spelborden aan de linkerkant van het basisspelborden.

Blz. 3

Plaats de toevoerborden voor de inrichtings tegels in de buurt van de andere spelborden.

Dit is de opstelling voor een 3-spelersspel. Vooral in een 3-spelers spel, hebben spelers de neiging de extra spelborden te vergeten. Plaats het toevoerbord in de buurt van de andere spelborden zoals u ziet.

Het toevoerbord en de inrichtingstegels:

Tekstballon

Bij het spelen met 6 of 7 spelers, raden wij aan dat je begint met het volle spel om ervoor te zorgen dat er voldoende inrichting tegels in het spel aanwezig zijn.

De toevoerborden zijn dubbelzijdig. Eén kant wordt gebruikt in het inleidingsspel, de andere zijde wordt gebruikt in het volledige spel. Het volledige spel wordt geleverd met

een grotere verscheidenheid aan inrichting tegels. (leg de ongebruikte Inrichtingstegels terug in de doos bij het spelen van een inleidend spel.)

Leg de Inrichting tegels op de juiste plaatsen op de toevoerborden. Er is meer dan één gewone "Woning" tegel. Plaats een aantal van hen op de daarvoor bestemde ruimte op het toevoerbord en houd de rest ernaast als een reserve.

Er is een voldoende aantal gewone "woning" tegels (kost 4 hout en 3 stenen). U hoeft ze niet allemaal op het toevoerbord te plaatsen. Plaats ze stapsgewijs van tijd tot tijd volgens je nodig hebt.

De actie ruimte kaarten:

Schudt de 12 actie ruimte kaarten. Houdt de kaarten ondersteboven terwijl je ze schudt.

Kader: 2 spelers spel

In een 2 spelersspel worden slechts 11 actiekaarten gebruikt. Verwijder de "verkenning" kaart met het "niveau 4 expeditie" uit het spel. (Dek de ongebruikte ronde ruimte 9 met een dwerg kaart.)

Herschik de geschudde actie ruimte kaarten in een gedekte stapel als volgt zonder te kijken naar hen:

De 12 actie ruimte kaarten herschik je na het schudden. U kunt ze uitwaaiëren of ze bewaren op een stapel.

-Zet de drie fase 4 kaarten onderaan de stapel, er bovenop de drie (of twee) fase 3 kaarten, en bovenop de twee gewone fase 2 kaarten.

-Leg de kaart voor ronde 4 bovenop deze. (Deze kaart zegt "Wens voor kinderen" aan de ene zijde en "Dringende wens voor kinderen" aan de andere kant. Op dit moment maakt het niet uit welke kant naar boven ligt.)

-Tenslotte leg de drie fase 1 kaarten boven op de stapel.

De landschaptegels

Sorteer de landschap tegels per type en leg ze in aparte stapels. Er zijn 3 types van enkele tegels en dubbele tegels.

De bouwmaterialen, dieren en wapen sterkte symbolen

Scheid de overige componenten en bewaar ze in aparte stapels naast het spelbord. Alle dieren kunnen worden bewaard op een stapel en alle bouwmaterialen op een ander stapel. Dat doe je niet moeten het Wapen sterkte symbolen hoef je niet te sorteren volgens nummer.

U zult enkele en dubbele tegels op uw spelbord plaatsen in de loop van het spel. Velden en weiden (die verder kan worden opgewaardeerd tot gesloten weilanden) kunnen op bos ruimten worden geplaatst; Grotten en tunnels (die verder kan worden opgewaardeerd tot mijnen) kunnen worden geplaatst op berg ruimtes.

Blz. 4

Doel van het spel

Uw eigen spelbord bestaat uit twee delen (zie hieronder). Aan de linkerkant, is er een bos dat je zal bezuinigen in de loop van het spel. Aan de rechterkant is er een berg met een ingang naar je grot systeem, dat momenteel bestaat uit twee rotsen. Eén van deze is de "Entry-level (ingang van de woning) woning" en is ingericht voor 2 dwergen en een paar dieren. De andere rots is nog leeg, maar is klaar om te worden ingericht.

Je eerste twee dwergen wonen in het entry-level (ingang van je kamer) kamer van je grot systeem. Als je wilt uw dwergfamilie zal willen laten uitbreiden, zal je meer

woongelegenheid nodig hebben. Daarvoor hebt u inrichtingstegels nodig die we al tegen kwamen tijdens het klaarzetten van het spel.

Grotten kunnen worden ingericht zoals de ene onderaan deze illustratie en kan leeg zijn zoals bij de bovenkant van de illustratie. Woningen zijn speciale soorten gemeubileerde grotten. Er zijn veel andere manieren om een grot in te richten..

Elk van je dwergen kan een actie per ronde nemen – De beschikbare acties worden weergegeven op de spelborden. U plaatst uw dwergen, één voor één, met de klok mee om op actie ruimtes tot alle spelers hun dwergen hebben geplaatst op de spelborden.

Het doel van de acties is om voedsel te verzamelen voor uw dwergen en om uw huisspelbord zo te ontwikkelen om veel gouden punten te krijgen aan het eind van het spel. Laten we eens kijken naar wat je kunt doen met uw huisspelbord en waarvoor je gouden punten krijgt.

Tekstballon

Door het plaatsen van uw dwergen op de spelborden, zul je uiteindelijk in elkaars vaarwater komen. Elke actie ruimte mag alleen worden ingenomen door één enkele dwerg. De Dwergen komen alleen terug naar huis nadat je ze allemaal hebt geplaatst. Daarna worden ze opnieuw in de volgende ronde geplaatst. Tijdens het lezen van de regels, kan je terugvallen op de volgende sectie om zo een beter zicht op de context te krijgen. Deze sectie is niet vereist voor het begrijpen van de regels. Alle informatie hier wordt ook ergens anders in het spelregelboek uitgelegd.

Om je een gedacht te geven wat er zoal op je huisspelbord te zien is

Je zaagt het bos op uw huisspelbord om hout te krijgen en hakt dwars door de bergen om stenen te krijgen. Je hebt deze bouw materialen nodig voor de inrichting van de uitgeholde ruimten van uw berg. Buiten de berg kunt u het ontruimde bos gebruiken om aan landbouw te doen en boerderijdieren te kweken om je kleine familie te voeden.

Hak het bos om plaats te maken voor velden en weilanden.

Weilanden kunnen worden omheind om gesloten weiden te vormen voor je boerderijdieren: Draai gewoon de "weiland / veld " dubbele tegel om naar de andere kant. Een omheinde weide kan een paar dieren huisvesten..

Verzamelen robijnen om enkele "veld" en "weiland" tegels te kopen. Ze kosten telkens 1 robijn.

Dit zijn robijnen.

Plaats uw eerste "weide / veld" tegel op de bos ruimten aan de voorkant van je grot ingang.

Breid uw grot systeem uit door "grot / tunnel" en "grot / grot" dubbele tegels te plaatsen in de bergen.

Of breidt uw grottenstelsel uit met enkele tegels gekocht met robijnen: één tunnel kost 1 robijn, één enkele grot kost 2 robijnen. (Robijnen hebben vele andere toepassingen zoals we zullen later zien.)

Uw "Entry-level (ingang van de woning) woning" is een woning voor uw eerste paar dwergen. Je kan daar ook één paar dieren houden.

Blz.5

Er zijn meer manieren om dieren te houden dan we toonden op vorige blz. Je kunt een "groot weiland" plaatsen op twee aangrenzende weiland ruimtes om uw dieren meer efficiënt te huisvesten. Je kunt zelfs de capaciteit verdubbelen door er een stal op te bouwen. Je kunt tot 8 dieren van dezelfde soort huisvesten op een groot weiland met één stal.

Je kunt ook een stal bouwen op één enkele weilandruimte. Deze weide kan dan 1 dier van 1 type huisvesten.

Je kan graan en groenten laten groeien op je velden en ze later oogsten.

Je kan een stal plaatsen op een bosruimte. (dat je nog niet hebt weggehakt) Een stal in het bos kan één wild zwijn huisvesten maar geen andere dieren.

Elke mijn kan 1 ezel huisvesten.

Deze tabel toont hoe je uw familie moet voeden.

Je kan uitbreidingstegels plaatsen in de grotten van jouw grotsysteem. Deze tegels kunnen goed van pas komen in de loop van het spel of op het einde van het spel.

Je kunt een ijzermijn plaatsen op twee aangrenzend Tunnels.

Er zijn gewone tunnels en diepe tunnels in de ijzermijnen. Je kan een robijnenmijn plaatsen op één van deze tunnels. Als je één plaatst op een diepe tunnel, krijg je onmiddellijk 1 robijn.

Wapens en expedities:

Veteraan "Agricola" spelers zijn echter zeer geïnteresseerd waarvoor de wapens dienen in het spel.. In Caverna verzamelen je dwergen ijzer om wapens te smeden. De sterkte van een wapen wordt bepaald door de hoeveelheid erts die erin verwerkt is en wordt met 1 verhoogd na elke expeditie. Afhankelijk van de moeilijkheid, kan een expeditie als buit 1 tot 4 items opleveren. Wat deze items zullen zijn hangt af van de sterkte van het wapen die is gebruikt (zie op de overzichtskaart). Een nieuw gesmede wapen kan slechts een eerste kracht aan gelijk aan of lager dan 8. Deze

kracht kan stijgen in de loop van het spel tot een maximale sterkte met als waarde 14.

Tekening onder

Deze dwerg krijgt het beste wapen die hij kan krijgen via het smeden.

Tekening rechts

De beschikbare verschillende buiten tot een sterkte van 8.

Tekstballon

Het bijzondere aan de 'Cave Farmers'(grotboeren) is de twee groepen die ontstaan bij het spelen met een heleboel spelers: De ene groep gaat voor wapens, de ander probeert het via de rustige route. Leden van dezelfde groep concurreren natuurlijk om dezelfde middelen. De boodschap blijkt waakzaam te blijven over de concurrentie binnen je groep, teneinde niet te verliezen van de andere.

Hoeveelheid van onderdelen

De enige onderdelen die met opzet zijn beperkt in aantal (behalve de unieke inrichting tegels) zijn de 5 dwergen en 3 stallen van elke speler. Alle andere onderdelen zijn steeds onbeperkt. Als er bepaalde componenten zouden opraken, gebruik je de vermenigvuldigingssymbolen of improviseer je met iets. Doe een goed symbool op een vermenigvuldigingssymbool om 4 aantallen aan te wijzen van dat welbepaald type.

Tekening

Je kunt " vermenigvuldigingssymbolen gebruiken voor dieren Op dit grote weiland staan momenteel 4 everzwijnen

Blz 6

Een kijkje op het scoren van overwinningspunten

Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste gouden punten. In het volgende voorbeeld zullen we een blik werpen op de verschillende wegen waarop je punten kunt scoren. De getallen tussen de haakjes zijn de punten behaald in het voorbeeld.

21 Elk dier is 1 gouden punt waard. Er zijn honden en de boerderijdieren schaap, ezels, everzwijnen en vee. $(2+4+2+3+10=21)$

Je verliest 2 punten voor elk type van boerderijdier die je mist. (dit spelbord mist geen enkel type boerderijdier)

6 Op de gesloten weiden staan de punten geprint. $(2+4=6)$

18 Groenten, robijnen en goud zijn telkens 1 gouden punt waard. $(4+1+13=18)$

12 Op de uitbreidingstegels staan eveneens het aantal punten geprint. ($2+2+2=6$ en $3+3=6$ voor de woningen gebouwd zijn tijdens het spel)

5 Graan is $\frac{1}{2}$ gouden punt waard (afgerond naar boven) ongeacht of het reeds geoogst is of niet.

4 Iedere dwerg is 1 gouden punt waard.

-3 Je verliest 1 punt voor iedere niet gebruikte ruimte op je spelbord.

11 Mijnen zijn ook het aantal punten waard die erop gedrukt staan. ($4+3+4=11$)

6 Sommige uitbreidingstegels kunnen extra punten toekennen voor bepaalde dingen. (De "voedergewassen- opslagplaats" geeft je 6 gouden punten voor 19 boerderijdieren.)

80 De speler in dit voorbeeld heeft een totaal van 80 gouden punten.

Tekstballon

Een score van 80 punten is een realistische score. Gevorderde spelers zullen gemakkelijk de 100 punten overstijgen.

Spelverloop

Dit gedeelte bestaat uit twee delen. In eerste instantie zullen we kijken naar het verloop van een ronde. Daarna zullen we de acties uitleggen.

Het verloop van een ronde

Elk van de 12 ronden doorloopt vijf fasen. Deze worden na elkaar in de volgorde beschreven.

Kader

2 spelersspel

In een 2 spelersspel spelen we enkel 11 ronden.

Tekstballon

Spelers die al Agricola hebben gespeeld hoeven alleen de bruine zinnen te lezen. Alle andere regels zijn in beide spellen identiek. ('Caverna' en 'Agricola')

Blz 7

Overzicht van het verloop van een ronde

De 5 fasen die je iedere ronde moet doorlopen zijn:

1. Voeg een nieuwe actie ruimte toe.

Aan het begin van elke ronde, draai je de actie kaart en plaats je die op de juiste plaats op het basisspelbord.

Dit is waar je de eerste actiekaart moet plaatsen in ronde 1

2. Het aanvullen van bepaalde actiekaarten

Plaats goederen uit de algemene voorraad op de actiekaarten die hen toebehoren. Deze actiekaarten herken je aan een pijl.

De pijl

3. Werkfase

Je plaats kloksgewijs 1 dwerg per beurt op een actiekaart op het spelbord. Daarna voer je de overeenkomende actie telkens uit. Elke actiekaart mag slechts bezet worden door 1 dwerg.

Deze dwerg is een wapen gaan smeden.

4. Terugkeren naar huis

Als alle dwergen een actie hebben gedaan, keren ze terug naar hun woning.

4. Oogsttijd

Op het einde van de meeste ronden is er een oogstfase: je produceert graan en groenten, voed je familie en planten je dieren zich voort.

1. Voeg een nieuwe actie ruimte toe.

Draai de bovenste actie ruimte kaart van de stapel om en leg deze op de laagste lege ronde actieruimte. (De ronde plaatsen zijn genummerd 1 tot 12.)

De nieuwe actieruimte wordt toegevoegd aan de reeds beschikbare acties. Deze nieuwe actieruimte kan worden gebruikt door één speler in de werkfase van deze of komende ronden.

Vanaf ronde 6 moet je ook het oogstsymbool op de actieruimte draaien waar de nieuwe actiekaart juist is omgedraaid. Laat het markering op de grijze rune ruimte. Leg het symbool op de grijze kant.

Tekening rechts

De eerste acties worden weergegeven op de aanvullende spelborden.

Als er op het oogstsymbool een groene blad staat, dan gaat er een normale oogstfase door op het einde van deze ronde. (zie blz 9)

Als er een rood vraagteken op staat, dan wordt het iets anders gespeeld. (zie: welke ronden eindigen met een oogstfase? Blz 10)

Tekening links

Er is een grijs symbool op de achterkant van ieder oogstsymbool en een groen blad of een rood vraagteken op de voorkant.

Blz.8

Tekening

Voorbeeld

Een rood vraagteken wordt omgedraaid: de "oogstgebeurtenis"-kaart bepaalt welke evenement de komende oogst zal beïnvloeden. In dit voorbeeld zal het de gebeurtenis bovenaan te kaart zijn.

Tekstballon

Als je het leuk vindt om verrast te worden, kun je het oogstsymbool ook pas omdraaien op het einde van de ronde.

Speciale gevallen wanneer een nieuwe actieruimte wordt toegevoegd:

De kinderwens (wish for children) actieruimte kaart wordt telkens de ronde toegevoegd. Eerst plaats het met de "kinderwens" kant naar boven op het speelbord. Draai deze om op de andere kant die zegt "Dringende wens voor kinderen" zodra je de "Family life "(familieleven) actie ruimte kaart in fase 3 toevoegt.

Kader

2 Spelersspel

In het 2 spelersspel is de laatste ronde van fase 3, ronde 9 weggelaten als de "exploration"(verkenning) actiekaart reeds is verwijderd uit het spel. (zie klaarzetten van het spel: blz 3)

Zo gaat het eraan toe in kleine gezinnen: na verloop van tijd wordt een wens voor kinderen een dringende kinderwens.

2. Het aanvullen van bepaalde actieruimten

Op sommige actieruimten staat er een speciale pijl dat weergeeft dat de actieruimte iedere ronde met goederen wordt aangevuld. Deze acties noemen we aanvullende ruimtes.

Aanvullende ruimtes moeten worden aangevuld, zelfs als er nog goederen liggen van vorige ronden. Drie hout en een pijl bijvoorbeeld wil zeggen dat je iedere ronde 3 hout moet leggen op deze actie.

Tekening

Dit zijn aanvullende ruimtes.

Er is een uitzondering. "3 (1) wood and a arrow" (3 (1) hout en een pijl) wil zeggen dat je elke ronde 1 hout moet plaatsen op deze actieruimte, uitgezonderd als de actie gesloten is want in dit geval moet je er 3 hout leggen. Lees de iconen op de andere actieruimten identiek. "1 grain (1 vegetable)" op bijvoorbeeld betekent dat je er 1 groente mag opleggen als de actie open is en 1 graan mag opleggen als de actie gesloten is.

Details van het aanvullen van de ruimten:

-Wanneer je goederen moet aanvullen, neem je goederen van de algemene voorraad.

-Er is geen maximum limiet van het aantal goederen die mag liggen op aanvullende ruimtes.

-Als er geen specifieke goederen meer voorhanden zijn, neem je de vermenigvuldigingssymbolen of improviseer je. (zie blz 5)

3 Werkfase

De startspeler mag beginnen (verder volgens de wijzers van de klok) met één dwerg te nemen van zijn rots en hem te plaatsen op een onbezette actieruimte. Daarna voer je deze actie onmiddellijk uit. Zo ga je verder tot er niemand meer dwergen heeft.

Vergeet niet dat je uw dwergen moet inzetten volgens een bepaalde volgorde van wapenssterkte in opstijgende orde beginnend met de ongewapende dwergen (dwergen zonder wapens) en verder volgend met de bewapende dwergen volgens hun cijfer oplopend.

Tekening

Deze dwergen moeten worden gespeeld in deze volgorde.

Elke actieruimte kan slechts één keer worden gebuikt in een ronde door een dwerg.

Wanneer je bouwmaterialen, granen, groenten, eten en robijnen neemt worden deze in je persoonlijke voorraad gelegd die andere spelers mogen zien. Dieren mogen niet in je voorraad worden gelegd: ze moeten direct worden geplaatst op je spelbord (zie blz 20 de veeteelt regels werden al in het kort ingelicht op blz 5)

Tekening

Hout, stenen en rots zijn bouwmaterialen.

Blz 9

Details van de werkfase:

-Dieren die je verkrijgt tijdens de werkfase maar waar je geen plaats voor hebt om ze te zetten op je spelbord of je ze er gewoon niet wilt zetten, kun je onmiddellijk omzetten in eten. (volgens de omzettingstabel op je spelbord en blz 11)

-Je kan enkel en alleen de dwergen van je rots gebruiken. Je mag de dwergen uit je persoonlijke voorraad niet gebruiken. (omdat ze nog niet geboren zijn, je kunt ze wel nog later in het spel brengen, zie "familie groei" op blz 15)

-Als het jou beurt is kun je slechts 1 dwerg op een actie plaatsen. (telkens om de beurt volgens de wijzers van de klok tot alle dwergen op zijn)

-Je mag geen dwerg op een actie ruimte plaatsen zonder het ten minste één van zijn acties uit te voeren.

-Door de "familie groei" actie" (zie pagina 15), kunnen sommige spelers minder dwergen hebben dan anderen in hun holen. Als een speler geen dwergen meer heeft tijdens een ronde, dan wordt deze speler overgeslagen. Alleen de spelers die nog dwergen in hun holen hebben mogen blijven om met de dwerg een actie uit te voeren zoals reeds hierboven beschreven.

-Op sommige Actie ruimtes moet u een van de talloze opties ("ofwel ... of") kiezen.

-Andere actie ruimten staan toe om tussen een aantal van de beschikbare

maatregelen te kiezen ("en / of", "en dan / of").

-Er zijn twee actie ruimtes die een verplichte primaire actie en een daaropvolgende optionele actie hebben. ("en vervolgens"). In het geval van de "dringende wens voor kinderen" actie ruimte, moet je de eerste actie gebruiken om de tweede actie te kunnen gebruiken.

4. Terugkeren naar huis

Herplaats je dwergen van het spelbord terug naar hun woningen.

Details bij thuiskomst:

-Het maakt niet uit hoe je de dwergen terug onderverdeelt in je in je woningen- grot systeem.

-Je mag nooit meer dwergen in het spel hebben dan je beschikbare kamers hebt in je grot. Daarom vindt trouwens ook elke vermoeiende dwerg terug een plaatsje om te gaan slapen.

-Het beste is om uw dwergen naast elkaar te plaatsen in je grot, zodat uw tegenstanders eenvoudig kunnen zien welke van uw dwergen een wapen hebben en wat de sterktepunten van deze wapens zijn.

Tekening rechts

Woningen worden aangegeven door de oranje achtergrondkleur van hun naamplaatje.

5. Oogsttijd

Tijdens de oogst moeten de spelers hun families ondersteunen. Sommige ronden eindigen met een oogst, andere ronden niet. (zie "welke rondes eindigen met een oogst?" op pagina 10). Een oogst gaat door in drie sub-fasen die worden gespeeld in de volgende orde (zie de "oogsttijd" overzicht kaart).

1. Sub- fase 1: de veld- fase

Verwijder 1 graan of groente symbool van elke bezaaide veld van je spelbord en plaats deze in je persoonlijke voorraad. (zie blz 14 voor meer informatie over hoe gewassen groeien)

Tekening: het is tijd voor de oogst

2. Sub- fase 2: de voedingsfase

In de voedingsfase moet je uw dwergen 2 voedsel kunnen geven per dwerg dat er in je grotten woont. Als die dwerg nog maar net geboren is in de laatste ronde met de "family growth (familie uitbreiding)" actie, kost deze dwerg deze ronde 1 voedsel maar in de volgende oogstfasen terug 2 voedsel. (zie blz 15 voor details van de actie 'familie uitbreiding')

Als je niet genoeg voedsel hebt, moet je goederen inruilen tegen voedsel. (volgens de tabel op blz. 11) of moet je 'bedelsymbolen' nemen.

Blz 10

Kader: bedelsymbolen

Als je niet kan of niet wenst het nodige voedsel voor al je dwergen in te leveren, moet je één bedelsymbool nemen per voedselsymbool dat je tekort komt. Je mag geen dwergen laten overlijden om de bedelsymbolen te voorkomen. Je moet ze voeden. (op het einde van het spel, verlies je 3 gouden punten voor ieder bedelsymbool. Er is geen weg terug als je eens een bedelsymbool in je bezit hebt)

3.Sub- fase 3: de fokfase

Je moet minstens 2 boerderijdieren hebben van hetzelfde type, om 1 dier van dat welbepaald type bij te krijgen, maar enkel als je plaats hebt op je bord om die te huisvesten. (babydieren en ouders van de dieren kunnen niet onmiddellijk geslacht worden achter hun geboorte. Je moet ze eerst op je spelbord kunnen zetten)

Kader details van het fokken:

- Je krijgt al je baby- dieren op dezelfde tijdstip, niet één per één.
- Je kan altijd maar maximum 1 dier bij krijgen per soort per oogstfase.
- Honden worden niet beschouwd als boerderijdieren. Zij kunnen zich dus niet uitbreiden.
- De dieren planten zich voort ongeacht waar de ouderdieren staan op je spelbord. De ouders mogen op verschillende plaatsen staan.

Tekening

De speler in dit voorbeeld heeft een stal gebouwd in het bos juist buiten de grot. Nu kan hij er 3 everzwijnen houden. (veeteelt wordt in detail uitgelegd op blz 20) Daarom kan hij wilde zwijnen fokken om een biggetje te bekomen. (hoewel ze nog niet geïnteresseerd lijken te zijn in de andere)

Welke rondes eindigen met een oogst- fase?

-Rondes 1 tot 4

In deze rondes is er enkel één oogstfase: op het einde van de derde ronde. De eerste 2 rondes hebben geen oogstfase. Op het einde van ronde 4 is er geen oogstfase maar in plaats daarvan moet je 1 voedsel per dwerg in je grot betalen. (zelfs voor netgeboren dwergen) Er is deze keer geen veld en fokfase.

-Rondes 5 tot 12

Er is een oogstfase op het einde van ronde 5 en 12. Dit kan wijzigen als het oogstsymbool een roodvraagtekensymbool toont. (oogstsymbolen worden geplaatst op rondes 6 tot 12 tijdens het klaarzetten van het materiaal, zie blz 7) Het verandert telkens omdat de wijziging afhangt van het aantal vraagtekens die al gepasseerd werden.

Kader

- Zoals uitgelegd op de "oogstgebeurtenis" kaart, is er geen oogst aan het einde van de ronde waarin het eerste vraagteken wordt geopenbaard (zoals aan het einde van ronde 1 en 2).
- Op het einde van de ronde wanneer het tweede vraagteken is geopenbaard, in

plaats van een oogst, moet je 1 voedsel per dwerg in je grot betalen (zelfs voor het kersverse nageslacht, zoals aan het einde van ronde 4).

-Wanneer het derde vraagteken wordt onthuld, moet je individueel beslissen of je wilt de velfase of de fokfase aan het einde van de ronde uitvoeren. (U kunt niet spelen door beide fasen te kiezen, maar je moet wel nog steeds de voedingsfase spelen. elke speler kan anders kiezen.)

Om te weten hoeveel vraagtekensymbolen er reeds gepasseerd zijn, plaats je ze op de oogst gebeurtenis kaart (van onder naar boven) nadat ze zijn afgehandeld.

Tekstballon

Je zal een heleboel voedsel nodig hebben voor uw hongerige dwergen vanwege het hoge aantal oogstfasen in dit spel. Aan de andere kant, zullen je gezaaide gewassen vaker renderen en uw dieren zullen zich sneller voortplanten. Als je al vroeg de juiste stappen neemt om je familie te voeden, zal het niet zo moeilijk worden als het lijkt.

Tekening rechts

In dit voorbeeld is het eerste pijlsymbool reeds afgehandeld. Wanneer de volgende is afgehandeld moet iedere speler 1 voedsel betalen voor iedere dwerg.

Blz 11

Kader

Regels voedsel omruilen

Om je dwergen te voeden moet je soms goederen wisselen met voedsel. (zonder beperkingen) Er is een voedsel- omruilingstabel onderaan rechts van uw spelhuisbord dat de volgende voedsel conversie regels samenvat:

-Je kan voedsel kopen met goud. Je betaalt één goud meer dan je voedsel krijgt. (bijvoorbeeld 1/2/3/... voedsel kost 2/3/4/... goud. Goud is beschikbaar in bedragen van 1, 2 en 10. Je mag je goud ieder moment ruilen tegen eten. Je mag de gouden punten niet gebruiken die je nodig hebt op het einde van het spel voor mijnen of weiden. Houd in gedachten dat ieder goud 1 punt waard is op het einde van het spel.)

Daarnaast kunt u dieren en gewassen eten:

-Schapen zijn 1 voedsel waard, everzwijnen 2 voedsel en vee is 3 voedsel waard.

Eén enkele ezel is 1 voedsel waard maar 2 ezels zijn 3 voedsel waard.

-Elk graan is 1 voedsel waard en groenten zijn 2 voedsel waard.

-Robijnen kunnen geruild worden voor goederen zoals everzwijnen en groenten die elk 2 voedsel waard zijn. (zie blz 17 voor de details van robijnen) Je kan dus daarom robijnen direct inruilen voor 2 voedsel.

-Honden en de bouwmaterialen hout, steen en ijzer kunnen niet worden omgezet tot voedsel. (dwergen natuurlijk ook niet)

Tekening rechts in kader

Dat is hoe goud eruit ziet.

En dit is hoe gouden punten eruit zien.

De voedselomruilings- tabel op je huisspelbord geeft de voedselomruilingsregels weer.

Tekstballon

Nu weet je hoe je een ronde kunt spelen. Als je terugkeert naar de bladzijden 4 tot 6, dan kun je zien waarover we het nog niet gehad hebben: welke acties je kan doen om een rijke dwerg te komen. Laten we een kijkje nemen op de resterende spelregels door de actieruimten uit te leggen.

De meeste van de volgende spelregels zijn eveneens nieuw voor de veteranen agricola spelers. We zullen daarom stoppen met de nieuwe spelregels in het bruin te markeren.

De acties

Sommige actieruimten zijn al mogelijk in het begin van het spel. (zie “voeg een nieuwe actieruimte toe” op blz. 7) Sommige acties zijn enkel mogelijk met een bepaald aantal spelers. (zie opzetten van het spel blz. 2) We gaan nu de actieruimten uitleggen gegroepeerd per type in de volgende orde:

Type van actieruimte

Vragen die worden beantwoord

Blz

1. Actie ruimten voor dubbele tegels. (met inbegrip van de uitleg van de “zaai” actie)
Hoe kan ik dubbele tegels op mijn spelbord krijgen.

Blz 12 tot 14

2. Actie ruimtes voor familie uitbreiding. (met inbegrip van de uitleg van de “inrichten van een grot” actie.

Hoe kan ik meer dwergen in mijn rots krijgen

Blz 14 tot 16.

Blz 12

3. Actie ruimten voor goederen en mijnen. (met inbegrip van de uitleg van de robijnen)

Wat kun je doen met mijnen en robijnen?

Hoe kan ik enkele tegels op mijn huis spel bord.

Blz. 16 tot 18.

4. Actie ruimten voor dieren (met inbegrip van de uitleg van bouwen van hekken en van stallen en hoe je dieren moet houden.

Hoe kan ik dieren enen voor op mijn spelbord.

Blz 18 tot 20

5. Actie ruimten voor de wapens. (met inbegrip van de uitleg van “expeditie ruimtes. Waarvoor dienen de wapen.

blz. 20 tot 22

6. Startspeler

Wie wil de startspeler zijn de volgende ronde.

Blz 22

7. Imitatie

Wat kan ik doen als de tegenspeler reeds een actie bezet heeft die jij ook wou doen?

Blz 22

1. Actie ruimten voor dubbele tegels:

Tekstballon

Je verliest 1 punt op het einde van het spel voor elk ongebruikte ruimte op je spelbord. Een ongebruikte ruimte is een ruimte waar er geen tegel (of stal) op ligt. Je gaat nu leren hoe je tegels kan krijgen voor de bergen en voor het bos.

Actieruimten: Opgraving en mijnbouw drijven

De "opgraving en mijnbouw drijven" actie brengt alle stenen samen. Neem alle steensymbolen van deze actieruimte wanneer je kiest voor deze actie.

Daarnaast kun je een "Rots / tunnel" dubbele tegel leggen op twee aangrenzende lege bergruimten van uw huisspelbord. De nieuwe tegels moeten uw grottenstelsel verbinden met elkaar, dwz je moet het (horizontaal of verticaal) laten grenzen aan een al bezette bergruimte.

Als je de nieuwe tegel plaatst op één van de ondergrondse watervoorzieningen ontvang je onmiddellijk 1 of 2 voedsel van de algemene voorraad.

Het verschil in de "opgraving en mijnbouw drijven" actie is op welk zijde je de dubbele tegel legt. Met de "opgravingstactie" (excavation) mag je beide kanten kiezen maar wanneer je de "mijnbouw drijven actie" "(drift mining) dan moet je de rots/tunnel kant kiezen. De rots/rots kant kan enkel worden gebruikt met de "opgravingsactie". (excavation)

Tekening rechts

Rots/rots dubbele tegel

Je krijgt onmiddellijk 1 voedsel als je een tegel legt op deze ruimte op je spelbord. Je start het spel met 2 bezette bergruimten.

Tekening onder

In spellen met 4 tot 7 spelers, wordt de beperking van de "mijnbouw drijven (drift mining)" actie ruimte tegengegaan door het feit dat er sneller stenen zullen blijven liggen dan de actie ruimte "opgraving". (excavation)

Blz. 13

Kader

Details over de "opgraving" en "mijnbouw drijven" actie ruimtes:

-Als je geen aangrenzende lege bergruimtes meer hebt, kun je geen dubbele tegel meer in je bergen plaatsen. In dat geval mag u geen enkele tegel plaatsen bij het gebruik van de "opgraving" of "mijnbouw drijven" actie (op enkele tegels, zie "robijnen" op pagina 17 en "de expeditie buit artikelen" de appendix).

-In spellen van 5 tot 7 spelers, is er een actie ruimte met de naam "kleinschalig mijnbouw drijven". Het biedt 1 steen en een "rots / tunnel" dubbele tegel.
-In een spel met 7 spelers is er een extra actie ruimte met de naam "uitbreiding (extension)". Het biedt ook 1 steen en een "rots / tunnel" dubbele tegel. Als alternatief kan je 1 hout en een "weide / veld" dubbele tegel nemen voor het bos op uw huisspelbord.

Tekening

De dubbele tegel met een weide en een veld.

De weide/veld dubbele tegel wordt later verder uitgelegd.

Actieruimten: opheldering (clearing) , levensonderhoud (sustenance) en hakken en branden (slash-and-burn)

Naast de producten afgebeeld op de "opheldering(clearing)" en "levensonderhoud"(sustenance) actie ruimtes, krijg je daar ook een "weide / veld" dubbele tegel. Deze tegel is ook beschikbaar op de " hakken en branden (slash-and-burn)" actie ruimte.

Onder tekening

De actie ruimten bieden de middelen om weiden aan te leggen en akkers te ploegen.

Je moet de "weide/velden" dubbele tegels leggen op 2 bosruimten op je huisspelbord. De eerste dergelijke tegel moet tegenover de grotingang worden geplaatst (zie afbeelding). Eventuele latere tegels moeten grenzend aan een reeds bestaand veld, weide of weiland worden geplaatst. (zie de "bouwen van hekken (build fences)" actie op pagina 19 voor meer informatie over weilanden).

Tekening rechts

Een clos- up van de ingang van de grot.

Neem onmiddellijk 1 everzwijn uit de algemene voorraad wanneer je een everzwijn bedekt in je bos. Je mag dit everzwijn plaatsen op je spelbord of onmiddellijk ruilen door 2 voedsel door middel van je omruilingstabel. (kijk naar de omruilingstabel op je huisspelbord)

Tekening rechts

De eerste "weide" en/of "veld" tegel die je plaatst in het spel moet worden geplaatst juist tegenover de rotsingang ongeacht het een enkele of dubbele tegel is.

Tekening onder

Neem onmiddellijk 1 voedsel uit de algemene voorraad wanneer je de watervoorziening bedekt in je bos.

Kader

Details van de actieruimten: opheldering (clearing) , levensonderhoud (sustenance) en hakken en branden (slash-and-burn):

- De twee aangrenzende bosruimten waar je de "weide / veld" dubbele tegel oplegt, hoeft niet leeg te zijn. Één daarvan mag reeds bezet zijn door een stal. In dit geval

plaats je dubbele tegel zodanig dat de stal beland op de weide van de tweedelige tegel. (zie pagina 20 voor meer details).

-Als je geen aangrenzende bosruimtes meer hebt, kunt u geen "weide / veld" dubbele tegels meer plaatsen. In dit geval

mag je geen enkele tegels plaatsen bij de actie opheldering (clearing) , levensonderhoud (sustenance) en hakken en branden (slash-and-burn):

-Je hoeft niet perse velden te laten grenzen aan andere velden of weilanden te laten grenzen aan andere weilanden. (de tegels zelf moeten echter aangrenzend worden geplaatst.)

Blz 14

Los van de dubbele tegels zorgen de "opheldering- (clearing)" en "levensonderhoud- (sustenance)" actie ruimtes respectievelijk voor hout en gewassen. De actie "hakken en branden- (clash and burn)" actie ruimte voorziet een extra zaai actie.

Tekening rechts

Dit is hoe je zaait.

Tekstballon

Je kan gewassen zaaien om ze in het veldfase van de oogst te verzamelen. Dit is één van de manieren om je familie op lange tijd van voedsel te voorzien.

De zaai actie

Je kan gewassen laten groeien met de "zaai (sow)" actie. Om te zaaien neem je 1 graan uit je persoonlijke voorraad en leg je die op een leeg veld. Daarna neem je 2 graan uit de algemene voorraad en plaats je die bovenop het zonet gezaaide graan.

In plaats van graan, kun je ook groenten zaaien. Om te zaaien neem je 1 groente uit je persoonlijke voorraad en leg je die op een leeg veld. Daarna neem je 1 groente uit de algemene voorraad en plaats je die bovenop de zonet gezaaide groente.

Met één "zaai" actie kun je van elk soort maximaal 2 keer elk gewas zaaien.

Kader

Detail van de "zaai (sow)" actie

-Je kan geen gewas zaaien (hier graan of groente) als je niet minsten één van dit gewas in je persoonlijke voorraad liggen hebt. (tenzij je robijnen hebt, zie blz 17)

-Een compleet geogst veld kan opnieuw worden gezaaid met een andere "zaai" actie.

Tekening rechts

Een nieuw gezaaide granenveld bestaat uit 3 symbolen, een nieuw gezaaid groentenveld bestaat uit 2 symbolen.

Tekstkader

Je kan een "zaai" actie nemen op de "hakken en branden- (clash and burn)" actie ruimte en later op de "gezinsleven (family life)" actie ruimte. (in ronde 3) In het volgende stuk gaat het over het gezinsleven

2. Actie ruimtes voor familiegroei

Het “inrichten van de grot” actie

De “inrichten van de grot” actie (furnish a cavern)” kan worden gevonden in de “huishoudelijk werk (housework)” actie ruimte.

Wanneer je de inrichten van de grot” actie (furnish a cavern)” gebruikt, kies je één van de inrichtingstegels van het bijgevoegd bord. Je betaalt de bouwkosten die links beneden staan van de naam van de tegel. (meestal is dit hout en/of steen) en plaatst die op een leeg rotsruimte in je bergen. Elke inrichtingstegels heeft kan iets speciaals die weergegeven is beneden op de tegel. (de mogelijkheden van alle inrichtingstegels worden uitgelegd op blz A3 van de appendix)

Woningen zijn speciale inrichtingstegels. Deze geven ruimte voor mogelijke dwergen.

Tekening

Woningen worden weergegeven door een rode achtergrond van hun naamlabell.

Blz 15

Details van de “inrichten van de grot” actie (furnish a cavern)” actie

-Je moet een lege grot inrichten als gevolg van een expeditie. (zie het “gedetailleerd voorbeeld over het smeden van een wapen en het ondernemen van een expeditie” op blz. 22)

-Je kunt geen “inrichten van een grot (furnish a cavern)” actie doen als je niet beschikt over een lege grot. (je kunt een grot via robijnen krijgen: zie blz 17)

-Je mag geen inrichtingstegel op een tunnel, mijn of lege berg plaatsen. (alhoewel je wel één mag plaatsen op je voorgeprinte lege rots op je huisspelbord)

-Eén keer geplaatst, kun je een inrichtingstegel niet meer verplaatsen, verwijderen of overbouwen.

-Er is slecht 1 kopie van elke inrichtingstegel, uitgezonderd de gewone woning. (zie de illustratie op blz; 14) Het aantal van gewone woningtegels is onbeperkt. (we improviseren met iets als er te kort zijn)

De volgende actie heeft specifiek betrekking op het bouwen van woningen.

Tekening rechts

De rots is aan het wachten om te worden ingericht vanaf de start.

De “inrichten van een woning (furnish a dwelling) actie

De “inrichten van een woning (furnish a dwelling) actie is weer te vinden op beide kanten van de actieruimtekaart voor ronde 4. (“wens voor kinderen” en “dringende wens voor kinderen”)

Wanneer je een “inrichten van een woning (furnish a dwelling)” actie gebruikt, neem dan een woningtegel, betaal de bouwkosten en plaats die in lege grot. Er zijn 6

verschillende types van woningen. Iedere woning voorziet een kamer voor 1 of meer dwergen in te laten huisvesten.

Details voor de inrichten van een woning (furnish a dwelling) actie:

-Je moet in staat zijn om een woning in te richten als gevolg van een expeditie. (zie blz A2 van de appendix.

-Voor details van speciale woningen moet je de appendix op blz A3 bekijken.

Tekstballon

De "inrichten van een woning (furnish a dwelling) actie bereidt je voor op de "familiegroei" actie dat we nu gaan uitleggen.

De familiegroei actie

De "familiegroei (family growth)" actie kan worden gevonden op de "familieleven (family life)", "wens voor kinderen (wish for children)" en "dringende wens voor kinderen (urgent wish for children)" actieruimtekaarten en (in spellen met 4 spelers of meer) ook op de "groei (growth)" actieruimte.

Je kan alleen een "familiegroei (family growth)" actie gebruiken als je meer kamers dan dwergen in je woning hebt. (een nakomeling vergt ruimte in je grot)

Als je een "familiegroei (family growth)" actie doet, neem je een dwergenschijf van je persoonlijke voorraad en zet je die op je dwerg die de actie aan het doen is.

De nieuwe dwerg kan geen actie doen in deze ronde. (de nakomeling moet eerst opgroeien) In de "terug naar huis" fase van deze ronde moet de dwerg een plaatsje hebben in je woninggrot zoals de andere dwergen.

Tekening onder

Kijk naar de prachtige zwangere vrouwelijke dwerg.

Tekening rechts

Deze spelers grot heeft kamers voor 4 dwergen maar er leven er voor het moment maar 3 dwergen in zijn grot.

Blz 16

Details van de "familiegroei (family growth)" actie:

-Spelers die een "familiegroei (family growth)" actie doen gaan 1 volwassene dwerg meer kunnen gebruiken in de volgende rondes. (je moet ook wel meer voedsel voor ze hebben, zie oogsttijd blz 9)

-Dwergfamilies kunnen maximum uit 5 dwergen bestaan. Daarna kun je niet langer gebruik maken van de "familiegroei (family growth)" actie. (tenzij je de extra woning bouwt, zie blz A3 van de appendix)

-Je kan slecht 1 "familiegroei (family growth)" actie per actieruimte doen, maar je moet ze meer dan 1 keer bezetten om je familie sneller te laten groeien.

Tekening rechts

De extra woning zorgt voor een woning voor een zesde dwerg.

De “familiegroei (family growth)” actie is ook mogelijk in de “groei (growth)” actieruimte als je speelt van 4 tot 7 spelers.

Tekstballon:

De “familiegroei (family growth)” actie is één van de actieruimten die verschillende goederen voorziet. We gaan de verschillende actieruimten uitleggen in het volgende stukje.

3. Actieruimten voor goederen en mijnen

Actieruimten: leveringen en groei

De “levering (supplies)” en “groei (growth)” actieruimten zijn beschikbaar vanaf het begin.

Zij voorzien 1 hout, 1 steen, 1 erts, 1 voedsel en 2 goud. In spellen met 4 tot 7 spelers kan je een “familiegroei (family growth)” in plaats van een “groei (growth)” actie. (zie volgende uitleg hieronder)

Actieruimte: ijzermijn bouw (ore mine Construction)

De “ijzermijn bouw (ore mine Construction)” actie ruimte komt beschikbaar in stage 1.

Als je 2 horizontaal of vertikaal aangrenzende gewone tunnelruimten hebt in jou berg, dan mag je de “ijzermijn bouw (ore mine Construction)” actie ruimte” gebruiken om een dubbele ijzermijn/diepe tunnel tegel te plaatsen op deze plaatsen. Als je dit doet, krijg je 3 erts uit de algemene voorraad. Aanvullend of als alternatief kan je een expeditie van niveau 2 doen op die actie ruimte (zie pagina 21).

Tekening rechts

2 gewone tunnels worden bedekt door een ijzermijn tegel.

Details van de “ijzermijn bouw (ore mine Construction)”:

- Diepe tunnel tegels kun je herkennen omdat ze een donkerder achtergrondkleur hebben (tegenover gewone tunnel tegels) en tonen trappen.
- De “ijzermijn/diepe tunnel” dubbele tegels kunnen enkel worden geplaatst boven gewone tunnels. Je mag hen niet plaatsen op diepe tunnels.
- Je krijgt enkel 3 erts als je de dubbele tegel op je huisspelbord legt.
- Een ijzermijn is 3 gouden punten waard.
- Iedere mijn kan 1 ezel huisvesten. (zie blz. 20 voor details van veeteelt)

Tip voor de “ijzermijn bouw (ore mine Construction)”:

Je mag 1 robijn wisselen van een enkele tunnel tegel op elk moment. (zie blz 17) Je kan zo de enkele tunnel tegel plaatsen aan de uitgang van een gewone tunnel in je rots en met de “ijzermijn bouw (ore mine Construction)” actie plaats je er een “ijzermijn/diepe tunnel” over. (je kan zelfs 2 aansluitende enkele tunnels verbinden) Robijnen kunnen worden verzameld in robijnenmijnen die hieronder worden uitgelegd.

Tekening rechts
De trap in de diepe tunnel

Blz 17

Actieruimte “robijnenmijn bouw (ruby mine Construction)”

De “robijnenmijn bouw (ruby mine Construction)”

De “robijnenmijn bouw (ruby mine Construction)” komt beschikbaar in stage 2. (in ronde 5 of 6)

Als je nog 1 lege tunnel ruimte hebt in je bergen, kan je een robijnenmijn plaatsen op één van die ruimten. Als (en enkel als) je de robijnenmijn plaatst over de diepe tunnel, krijg je onmiddellijk 1 robijn van de algemene voorraad. (diepe tunnels en ijzermijnen zijn dezelfde tegels. Daarom wordt de op actieruimte de tegel weergegeven als “ijzermijn/diepe tunnel”(ore mine/ deep tunnel) dubbele tegel)

Kader

Details van de “robijnenmijn bouw (ruby mine Construction)”:

-Een robijnenmijn is 4 gouden punten waard.

-Iedere (ijzer en) robijnenmijn kan 1 ezel huisvesten. (zie blz 20 voor details van veeteelt.

Tekening rechts

Een gewone tunnelruimte wordt bedekt door een robijnenmijntegel. Je krijgt hiervoor geen robijn.

Actieruimtes voor mijnbouw (mining): ijzermijnbouw (ore mining), ijzer levering (ore delivery), robijnen mijnbouw (ruby mining) en robijnen levering (ruby delivery)

De “ijzermijnbouw (ore mining)” ruimte is beschikbaar vanaf de start. De robijnenmijnbouw (ruby mining)”, ijzer levering(ore delivery) , en robijnen levering (ruby delivery) worden respectievelijk beschikbaar in stage 2, 3 en 4.

Wanneer je één van deze actieruimten gebruikt, neem je al het ijzer en robijnen van deze ruimte.

Kader links

Neem 2 extra ijzer symbolen van de algemene voorraad voor elke ijzermijn die je hebt wanneer je de “ijzermijnbouw (ore mining)” of “ijzer levering (ore delivery)” actie doet.

Kader rechts bovenaan

Als je minimum 1 robijnenmijn hebt, neem je 1 robijn extra wanneer je de “robijnenmijnbouw (ruby mining)” actie uitvoert. (je krijgt altijd maar 1 extra robijn)

2- spelersspel: enkel in het 2- spelersspel:

Er worden in de eerste 2 ronden geen robijnen op geplaatst.

Kader rechts onderaan

Als je minstens 2 robijnenmijnen hebt, neem je 1 extra robijn wanneer je de actie "robijnen leveren (ruby delivery)" doet. (je krijgt hoe dan ook maar 1 extra robijn)

Groot kader robijnen

Robijnen kunnen voor verschillende manieren gebruikt worden. (er is een overzichtskaart om een snel overzicht van alles te hebben):

-Robijnen zijn een soort van wilde kaart. Je kan ze ieder moment uitwisselen tegen 1:1 voor dieren, bouwmaterialen, graan, groenten en goud. Er is een uitzondering met vee: Je moet 1 voedsel extra betalen bij de robijn om 1 rund te verkrijgen. (zie onderaan links van de overzicht kaart)

-Je kan ook 1 robijn inwisselen tegen een enkele "veld (field)" of "weiland (meadow)" tegel. Je moet die onmiddellijk plaatsen op een bosgedeelte ruimte dat al is aangesloten aan een bestaande veld, weiland of weide. (op blz 13 hebben we het al reeds uitgelegd van de velden en weilanden. Als je geen velden, weilanden of weiden hebt in je bos, plaats je de enkele tegel juist tegenover de ingang van je grot. Zie blz 20 voor meer details van weilanden en weides)

-Als alternatief kun je 1 robijn spenderen om een enkele tunneltegel te verkrijgen of 2 robijnen om een enkele rotstegel te verkrijgen. (zie onderaan rechts in de overzichtstabel) Je moet die onmiddellijk plaatsen op een open bergruimte. (aangrenzend op je rotssysteem) (op blz 14 en blz 16-17 hebben we reeds uitgelegd alles in verband met tunnels en rotsen)

-Robijnen kunnen ook worden gebruikt om een gewapende dwerg te spelen buiten de speelvolgorde. Door het betalen van 1 robijn, kunt u de "speelvolgorde" wijzigen voor één van uw dwergen. (zie blz 8 voor meer informatie over de speelvolgorde van de dwergen.)

Blz 18

Kader

Tips om robijnen te gebruiken:

-De speelvolgorde veranderen van je dwergen kan belangrijk zijn voor expedities. (zie blz 21)

-Wanneer je een zaai- actie (zie blz 14) uitvoert, kan je 1 robijn spenderen om een enkele veldtegel te hebben voor je uw gewassen zaait. (je kan ook robijnen spenderen om zo allereerst je gewassen te verkrijgen)

-Wanneer je de "robijnenmijnbouw (ruby mine construction)" kiest, kan je 1 robijn spenderen om een enkele tunneltegel te verkrijgen en dan je de robijnenmijn erop kunt leggen. (zie blz 17)

Actieruimte: ertshandel (ore trading)

De "ertshandel (ore trading)" actie komt beschikbaar in stage 4.

Wanneer je deze actieruimte gebruikt, kun je 2 erts wisselen voor 2 goud en 1 voedsel van de algemene voorraad. Je mag dit 3 maal doen. (dus kun je 6 erts wisselen voor 6 goud en 3 voedsel)

Actieruimte: wekelijkse markt

De “wekelijkse markt (weekly market) is enkel beschikbaar met 5 tot 7 spelers. Het is dan beschikbaar vanaf het begin van het spel.

Je krijgt 4 goud van de algemene voorraad die je mag spenderen aan verschillende goederen die je wenst. De prijs staat geprint op de kaart: een bouwmetaal, schaap of ezel kost 1 goud, een everzwijn en hond kost 2 goud, vee kost 3 goud, graan kost 1 goud en groenten kosten 2 goud.

Kader

Details van de “wekelijkse markt (weekly market)” actie:

- Je kan enkel 1 symbool van elk type kopen per actie.
- Je kan niet enkel de 4 goudstukken gebruiken die je ontvangt. Je mag meer goud van je voorraad uitgeven zoals je zelf wenst.
- Je mag minder spenderen dan 4 goud. (je kunt zelfs weigeren om goud te brengen)
- Je mag dieren kopen en die onmiddellijk omzetten in voedsel.
- Je krijgt wisselgeld als je niet juist kan betalen met het geld van je persoonlijke voorraad.

4. Actie ruimten voor dieren:

Actie ruimten: schapenfokkerij (sheep farming) en ezelsfokkerij (donkey farming)

De “schapenfokkerij (sheep farming)” en “ezelsfokkerij (donkey farming)” komen respectievelijk beschikbaar in stage 1 en 2.

-De schapen en ezels hopen zich respectievelijk op. Voor je dieren neemt, kan je weilanden omdraaien tot weiden en/of juist 1 stal bouwen waar er zo meer dieren terecht kunnen. De juiste details volgen.

Je zal moeten plaats hebben voor de schapen en ezels op je spelbord (je mag ze niet plaatsen in je persoonlijke voorraad, maar hen wel inwisselen voor voedsel. De exacte regels van de veeteelt worden uitgelegd op het einde van deze sectie op blz 20)

Tekstballon

Er is geen “everzwijnfokkerij (wild boar farming)” actieruimte. 1 manier om everzwijnen te verkrijgen is door te bouwen over de 2 everzwijnen op je huisspelbord. Er is eveneens ook geen “veefokkerij (cattle farming)” actieruimte. Je kan vee verkrijgen als een buit van een expeditie (zie blz 21) of door te wisselen met robijnen. (zie blz 17)

Blz 19

De “bouwen van hekken (build fences)” actie

Weilanden kunnen weides worden met de “schapenfokkerij (sheep farming)”, “ezelsfokkerij (donkey farming)” en “bouwen van hekken (fence building)” actie ruimtes.

Wanneer je één van deze actieruimtes gebruikt, kan je juist 1 weiland omdraaien tot een weide en/of juist 2 aangrenzende weilanden omdraaien tot een grote weide. (het bouwen van hekken leidt tot “weides”) Weiden kunnen dieren huisvesten. (zie blz 20)

Je moet 2 hout betalen voor hekken in een enkel weiland te bouwen. Deze ruimte wordt nu een kleine weide. Om dit aan te duiden, moet je de weilandtegel omdraaien aan de andere kant.

Tekening rechts

Draai een weilandtegel naar de andere kant door het bouwen van hekken.

Als je 2 aangrenzende weilandruimtes hebt op je spelbord, moet je 4 hout betalen om die te veranderen tot een grote weide. Om dit aan te tonen, plaats je een “grote weide” dubbele tegel over deze ruimtes. (grote weides worden weergegeven op de achterkant van ijzermijntegels)

Tekening

Je kan een grote weide plaatsen over 2 horizontale of verticale aangrenzende weiland ruimtes.

Details van de “bouwen van hekken” actie:

- Je kan geen hekken bouwen in velden, bosruimtes of plaatsen in je bergen.
- Enkel weilanden kunnen weides worden. Je kan geen bosruimte onmiddellijk wisselen door een weide.
- Weides blijven permanent. Eenmaal vastgesteld, kunnen ze niet worden gecombineerd of opgesplitst.
- Het kan mogelijk zijn dat je goedkoper “hekken mag bouwen” door het resultaat van een expeditie. (zie appendix blz 42)
- Je kan enkel 1 kleine en/of 1 grote weide bouwen per actie.

Tips voor de “bouwen van hekken” actie:

- Voor de “bouwen van hekken” actie te doen, kun je met 1 robijn 1 enkele “weiland” tegel kopen en deze tegel omdraaien tot een kleine weide met de “bouwen van hekken” actie.

Het bouwen van stallen (build stables) actie

Je kan stallen bouwen op de “schapenfokkerij (sheep farming)” en “ezelsfokkerij (donkey farming)” actie ruimtes.

Je betaalt 1 steen om 1 stal te bouwen. Je mag de stal plaatsen in het bos, weiland of weideruimte. Stallen blijven voor altijd bestaan. Eens ze er staan, kunnen ze niet meer worden verplaatst. Je kan telkens maar 1 stal bouwen per actie. Hou van weilanden, stallen rond je om meer dieren te houden.

Kader

Details van de “bouw stallen” actie:

- Je kan geen stallen bouwen op veldruimten of andere ruimten in je bergen.

- Wanneer je een stal bouwt op een bosruimte, moet deze ruimte niet aangrenzen aan enige landschapstegel op je spelbord.
- Op elke ruimte op je spelbord buiten je gebergte kan slechts 1 stal staan. (grote weiden gaan over 2 ruimtes op je spelbord en kunnen dus uit maximum 2 stallen bestaan)
- Je kan maximum 3 stallen bouwen. (in je kleur) Je kan niet meer dan 3 stallen bouwen.
- Een bosruimte met een stal kan later een weiland met een stal worden als je de "weiland" tegel onder de stal plaatst. Je kan sowieso geen veld plaatsen op deze ruimte.
- Een weilandruimte met een stal kan worden omheind met hekken en een kleine weide vormen, of een grote weide die is aangrenzend aan een andere weilandruimte.
- Het bouwen van een stal op een waterbron of everzwijn zorgt er niet voor dat je hetgeen krijgt waarop je moet bouwen. Je moet een tegel erop plaatsen om het te krijgen.
- Je mag gratis een stal bouwen als buit van een expeditie. (zie blz A1 van de appendix)

Blz 20

Regels inzake veeteelt

Je mag je dieren op je spelbord wanneer je maar wilt en gelijk hoeveel keererschikken als je maar houdt aan de volgende regels:

Op weides mag je boerderijdieren houden. Elke weide ruimte kan 2 boerderijdieren houden van hetzelfde type. (dus kunnen kleine weides 2 boerderijdieren houden en grote weides kunnen er 4 houden.)

Een stal in een weide verdubbelt de totale capaciteit. (kleine weiden kunnen zo verhogen tot 4 en grote weiden met een stal tot 8, en met 2 stallen tot 16 boerderijdieren)

Een stal op een weilandruimte kan 1 boerderijdier houden. Een stal op een bosruimte die niet is bedekt door een tegel kan exact 1 everzwijn houden.

Tegen de normale regels van weilanden en weides (met of zonder stallen) kun je het volgende toevoegen wanneer je er honden bij plaatst: je kan 1 schaap meer houden in een weiland of in een weide dan er honden zijn. (bv 1/2/3/... honden kunnen wachten op 2/3/4/...schapen) Als je hond op een ruimte staat voor een stal, moet je geen stal gebruiken.

Honden die rondlopen. Je kan ze tegenkomen op iedere ruimte van je spelbord.

Iedere ijzer of robijnenmijn kan 1 ezel houden

Je kan tot 3 vee houden in de "breakfast room (ontbijtruimte" uitbreidingstegel.

De entry- level room kan 2 dieren van elk type houden.

Tekstballon

De 'rotsboeren' hebben meer opties om dieren te houden dan zijn voorganger 'agricola'. Honden lopen rond of kijken naar schapen. Een stal in het bos kan een everzwijn houden en een mijn een ezel. (enkel vee volgt dezelfde regels in beide spellen uitgezonderd de ontbijtkamer) Als gevolg hiervan ga je uw dieren meer herschikken volgens de beschikbare kamers.

Details van veeteelt:

- Je kan hekken bouwen in een weiland met een stal om een weide met dubbele capaciteit te bekomen.
- Honden kunnen enkel waken op schapen, niet op ezels, everzwijnen of vee. Je kan geen hond houden die kijkt naar de schapen in een weide die ook een ander type van boerderijdieren bezit.
- Honden kunnen niet kijken op schapen in bosgebieden of op velden.

5. Actie ruimtes voor wapens

Smeden van een wapen (forge a weapon) en expeditie (expedition) acties

De "zwarte smeden (blacksmithing)" actie ruimte met "smeden van een wapen" en "niveau 3 expeditie" acties wordt beschikbaar vanaf stage 1. De "avontuur" actieruimte die bestaat uit "smeden van een wapen" en een 'niveau 1 expeditie' acties wordt beschikbaar vanaf stage 4.

Verzamel ijzer in je persoonlijke voorraad zodat je dwergen het kunnen gebruiken om een wapen te smeden met de "smeed een wapen (forge a weapon)". Enkel een ongewapend dwerg kan een wapen smeden. Wanneer je de "smeed een wapen (forge a weapon)" actie gebruikt, geef je een aantal ijzer af maar niet meer dan 8 en neem een wapensterkte symbool dat het aantal ijzer dat je uitgeeft evenaart. Plaats het wapensterktesymbool op de dwerg als hij zijn actie doet.

Deze dwerg probeert onmiddellijk zijn nieuw wapen op een expeditie.

Tekening onder

Je kan een wapen smeden voor minstens 1 ijzer.

Blz 21

De expedities

Alle expeditievelden leveren sommige buit items op zoals de "plunderen expeditie" overzichtskaart. Er zijn nummers van actieruimtes die je kan ondernemen met een expeditie met een gewapende dwerg. Expedities hebben 1 van de 4 verschillende niveaus (1-4). Het expeditieniveau bepaalt hoeveel verschillende buit items je kan kiezen van de overzichtskaart. (kies de buit items één voor één in een willekeurige volgorde)

Elke ruimte met een buit item op de overzichtskaart heeft een minimum sterkte waarde. Wanneer je een item kiest van de lijst, moet je rekening houden dat de

minimum sterkte waarde lager is dan de wapensterkte van de dwerg die de expeditie onderneemt.

Tekening links

Eén van de dwergen met een wapensterkte van 1 gaat en “niveau 3 expeditie” ondernemen. Als resultaat kan hij de volgende buit items krijgen “alle wapens +1”, “1 hond” en “1 hout”. Hij was niet sterk genoeg om betere items te verkrijgen. (op dit moment)

Tekening rechts

De “expeditie buit” overzichtskaart toont veel verschillende goederen en bonusacties. Elke ruimte geeft een buititem weer. Elk zo een item mag enkel 1 keer gekozen worden per expeditie.

Op het einde van elke expeditie zal de sterkte van het wapen van die dwerg met 1 toenemen als gevolg van de opgedane ervaring. (ongeacht het expeditie niveau) Alleen nieuw gesmede wapens zijn beperkt voor een eerste wapensterkte 8. Je kunt deze sterkte verhogen tot boven 8 met expedities.

Tekening

Het resultaat van het “alle wapens + 1” buit item en het einde van de expeditie, verandert de wapensterkte van je dwerg van 2 naar 3.

Kader

Niet vergeten: de speelvolgorde van de dwergen

Zoals vermeld op blz 8 moet je uw dwergen inzetten volgens hun wapensterkte. Je moet eerst ongewapende dwergen plaatsen, daarna je gewapende dwergen volgens oplopende orde van wapensterkte.

Je kan een robijn uitgeven om de speelvolgorde van één specifieke dwerg te omzeilen. (zie robijnen op blz 17)

Tekening:

Twee dwergen staan links in je grot. Je wilt een expeditie ondernemen. Jammer genoeg moet je eerst de dwerg met als wapensterkte 3 nemen. Uiteraard zou het veel efficiënter zijn als je eerst de dwerg met als wapensterkte 14 zou mogen nemen.

In het voorbeeld kun je 1 robijn uitgeven zodat je eerst de dwerg met als wapensterkte 14 zou kunnen gebruiken voor de dwerg met als wapensterkte 3.

Details van de wapensterkte:

- Elke dwerg kan slechts één wapen dragen.
- Je kan niet de “smeden van een wapen” actie gebruiken met een al gewapende dwerg. Je kunt dus geen ijzer uitgeven voor je wapen te versterken of om een nieuw wapen te hebben. Een gewapende dwerg kan zijn wapen niet ontnomen worden. (een dwerg houdt van zijn wapen. Hij zou het nooit laten gaan)
- Een ongewapende dwerg kan geen expeditie ondernemen.
- Je kan je wapens niet gebruiken om andere spelers aan te vallen.
- De hoogste wapensterkte die je kunt hebben is 14. Je kunt onmogelijk hoger dan 14 hebben.

-In de extreme situatie dat je 4 ongewapende dwergen hebt, dan kun je 1 robijn betalen om die gewapende dwerg voor de andere dwergen te gebruiken.

Blz 22

Tekstballon

Het kiezen van de juiste buit item is heel belangrijk. We raden aan dat de andere spelers blijven spelen, terwijl je de buit neemt. De wapensterkte stijgt na een expeditie, daarom kunnen de andere spelers al de volgende hoogste wapensterkte-symbool naast je dwerg plaatsen terwijl je de expeditie doet om te tonen dat je die nog niet voltooit hebt. Als je klaar bent met je expeditie kun je de wapensterkte wisselen met de nieuwe wapensterkte. (uitzondering: je nam als buit: "alle wapens + 1") Het volgende voorbeeld illustreert deze aanbeveling)

Gedetailleerd voorbeeld van het smeden van een wapen en het ondernemen van een expeditie:

Je hebt 10 ijzer in je persoonlijke voorraad en een ongewapende dwerg. Je plaatst deze dwerg in de "zwarte smederij (blacksmithing)" actie ruimte en betaalt 7 ijzer om een wapen te smeden met als wapensterkte 7. Nu kan je dwerg onmiddellijk het wapen testen door een expeditie te ondernemen. Om aan te tonen dat je in het volgende niveau 3 expeditie zult ondernemen, mag je een "wapensterktesymbool 8" naast je dwerg leggen. Je kan kiezen tussen de buit items "1 hond", "2 goud" en "inrichten van een grot". Ze hebben respectievelijk de minimum waarden van 1, 6 of 7. en hebben geen wapensterkte die groter is dan je dwerg. Op het einde van je expeditie, mag je de wapensterkte 7 wisselen met de wapensterkte 8.

Tekstballon

Onderschat of overschat niet het belang van expedities. Het spel is ontworpen dat je kan winnen op een vreedzame aanpak, maar je kan wel beroep doen op zware wapens. Ik kan je dit vertellen: als je speelt met 4 of meer spelers zal een speler meestal winnen die gaat achter wapens. Als er slechts 1 speler is die gaat achter wapens, zal deze waarschijnlijk ook wel winnen.

6.Actieruimte: startspeler (starting player)

Het startspelersymbool wisselt niet op het einde van een ronde. Om de startspeler te worden dien je de 'startspeler (starting player)' actie te doen. (als niemand deze actie doet, blijft de startspeler wie hij was) Je wordt niet alleen startspeler op deze actieruimte, maar je krijgt ook al het voedsel dat de dwergen er geplaatst hebben, en ook 2 ijzer (in spellen met 1 tot 3 spelers) of 1 robijn erbovenop. (in spellen van 4 tot 7 spelers)

Tekening rechts

Bovenop het startspelersymbool en wat voedsel krijg je ook 2 ijzer of 1 robijn wat afhangt van het aantal spelers.

7.Actieruimte: imitatie (imitation)

De "imitatie (imitation)" actie ruimtes zijn beschikbaar in spellen met minstens 3 spelers. Imitatie kost 0, 1, 2 of 4 voedsel afhankelijk van de actieruimte.

Wanneer je de “imitatie (imitation)” actieruimte gebruikt, betaal je het nodige voedsel aan de algemene voorraad en kies je een actieruimte die reeds bezet is door een dwerg van een tegenspeler. Je mag deze actie gebruiken als je uw dwerg daar plaatst. De enige actie die niet kan worden nagedaan is “startspeler (starting player)” actie.

Tekening rechts

Imitatie (imitation) kost. (leerling als gevolg)

Details van de “imitatie (imitation)” actie:

-Plaats je dwerg niet op de actieruimte die je imiteert. Je dwerg blijft op “imitatie (imitation)”.

Wanneer je een actieruimte imiteert met opeengestapelde goederen, krijg je daarvan geen omdat jou tegenstander ze al allemaal heeft gekregen.

-Je kan geen actieruimte imiteren die reeds is bezet met één van je eigen dwergen.

-In spellen van 5 tot 7 spelers zijn er meervoudige “imitatie (imitation)” actie ruimtes (zie appendix, blz 7) en deze kunnen allemaal worden gebruikt door dezelfde of verschillende actie ruimtes te imiteren.

Blz 23

Het einde van het spel en de score

Het spel eindigt op het einde van ronde 12. Gebruik het scoreformulier om de finale score te berekenen. Er zijn verschillende manieren om gouden punten te verdienen. De speler met de meeste gouden punten wint het spel. (in geval van gelijkstand zijn er meerdere winnaars)

-plus 1 gouden punt per boerderijdier en hond: elk dier is 1 gouden punt waard op het einde van het spel, zelfs honden. (honden worden niet beschouwd als boerderijdieren)

-min 2 gouden punt per missende type van boerderijdier: op het einde van het spel moet je minstens 1 schaap, 1 ezel, 1 everzwijn en 1 vee hebben. Je verliest 2 gouden punten voor elk van deze types die je niet hebt op je spelbord. (je hoeft geen honden te hebben)

-plus ½ gouden punt per graan (afgerond naar boven): tel al je graansymbolen-degene die in je voorraad liggen en degene op je velden.

Deel dit getal door 2 en rond het af naar boven. Dit zijn de gouden punten die je verdient voor het graan.

-plus 1 gouden punt per groente: tel al je groentesymbolen- degene die in je voorraad liggen en degene op je velden. Je krijgt dit aantal in gouden punten voor je groenten.

-plus 1 gouden punt voor je robijnen: op het einde van het spel is elke robijn één gouden punt waard.

-plus gouden punt per dwerg: op het einde van het spel is iedere dwerg gouden punt waard.

-min 1 gouden punt per ongebruikte ruimte: tel het aan ruimtes op je spelbord waar er geen tegel of stal op ligt. Je verliest 1 gouden punt voor elk zo een ruimte. De 2

voorgedrukte grotten van je grotsysteem worden natuurlijk als gebruikt beschouwd. (niet ingerichte grotten worden ook als gebruikt beschouwd)

-Goud voor inrichtingstegels, weides en mijnen: tel de punten op al je tegels. Kleine weides zijn 2 gouden punten waard, grote weides zijn 4 gouden punten waard. (los van het aantal en type van dieren op deze tegels) Ijzermijnen zijn 3 gouden punten waard, robijnmijnen zijn 4 gouden punten waard. (los of er een ezel staat of niet) De waarde van de inrichtingstegel staat rechts op de tegel, rechts onder de titel (naam) van de tegel.

-Bonus punten voor salon (parlors), opslagruimtes (storages) en kamers (chambers): de meeste van de inrichtingstegels zijn salons (parlors), opslagruimtes (storages) en kamers (chambers) (weergegeven door het gele naamplaatje) die bonuspunten geven volgens de conditie dat ze vragen. Het scoreblad heeft verschillende lijnen voor bonuspunten. Je kan één lijn gebruiken per inrichtingstegel je hebt. (details van de inrichtingstegels kan worden gevonden op blz A3 in de appendix)

Kader:

Detail van bonuspunten:

-Bonuspunten voor het weefsalon (weaving parlor), melkinstallatie (milking parlor), voeder gewassenkamer (fodder chamber) en eetkamer (food chamber) en schatkamer (treasure chamber) worden al "bonus punten" toegekend. (zelfs al kun je ze onder andere manieren onderbrengen) Minpunten kunnen worden voorkomen door de schrijfkamer, die moet worden toegepast in de correcte categorieën.

-Net als de schrijfkamer (writing chamber), worden bonuspunten voor de jachtkamer (hunting parlor), kroeg (beer parlor), zwarte smederij (blacksmithing parlor) en onderdelenopslagplaats (spare part storage) niet toegekend als bonuspunten op het scoreblad. Deze tegels laten het toe om goederen te ruilen voor goud voor het scoren. (als je het hebt vergeten voor het scoren, kun je het nog steeds doen)

Tekening rechts

-Als je het weefsalon (weaving parlor) hebt, dan krijg je 2 keer punten voor je schapen in deze categorie, 1 gouden punt per boerderijdier en in de categorie "bonus punten voor kamers (bonus points for parlors)".

-Als je de schrijfkamer (writing room) hebt, je minpunten in het "-2 punten per missende boerderijtypedier", "- 1 gouden punt per ongebruikte ruimte" en "bedel symbolen" zullen worden vermindert.

-Gouden munten en bedelsymbolen: tel de waarde van je gouden munten erbij op en trek 3 punten af per bedelsymbool je hebt.

Blz 24

Regels voor het spel alleen te spelen:

Het solospel spel speel je op dezelfde manier als een spel met 2 tot 7 spelers, met de volgende verschillen:

In de werkfase, plaats je de ene dwerg na de andere. Er zijn geen tegenstanders waarop je moet wachten. Het doel van het solospel is de hoogste score halen die je kan. (probeer de magische score van 100 punten te halen) Je start het spel met 2 voedsel.

Gebruik het spelbord voor het 2 spelersspel en bedek sommige actieruimtes met met overzichtskaarten zoals op de volgende tekening.

Plaats de actieruimtekaarten naar beneden op de open ruimtes op het spelbord volgens de volgende volgorde:

1. zwarte smederij (blacksmithing)
2. schapenfokkerij (sheep farming)
3. ijzermijnbouw (or mine Construction)
4. wens voor kinderen (wish for children)
5. ezelfokkerij (donkey farming)
6. robijnenmijnbouw (ruby mine Construction)
7. erts levering (ore delivery)
8. gezinsleven (family life) (wens voor kinderen- dringende wens voor kinderen) (wish for children- urgent wish for children)
9. /
10. Ijzerhandel (ore trading)
11. Avontuur (adventure)
12. robijnen levering (ruby delivery)

Gebruik een dwergkaart om de “kinderwens (wish for children)” actie ruimte kaart te bedekken. Aan het begin van ronde 4, mag je de dwergkaart van de actieruimte verwijderen voor de rest van het spel. Zorg ervoor dat de actiekaart “wens voor kinderen (wish for children)” toont.

Er is geen oogfase in het solospel. Vanaf ronde 5 is er op het einde van elke ronde een oogsfase.

Zoals het 2 spelersspel:

Zoals het 2 spelersspel wordt de “exploratie (exploration)” actieruimtekaart verwijderd uit het spel en ronde 9 wordt over geslaan. Je kan actieruimte 9 bedekken met een dwergkaart om dit aan te tonen. In tegenstelling tot het 2 spelersspel, kun je robijnen al nemen van de “robijnenmijn (ruby mining)” actieruimte vanaf ronde 1.

Het opnieuw vullen van de accumulerende (aanvullende) ruimtes (elke ronde iets erbij leggen, zelfs als niets genomen wordt)

Voor je de accumulerende ruimtes opnieuw aanvult, controleer je of er een ruimte is met meer dan 6 goederen. Doe al deze goederen weg naar de algemene voorraad. Voor elke robijn dat je uitgeeft, kun je dit in één ruimte verhinderen. De goederen die je betaalde met 1 robijn blijven nu liggen tot de volgende ronde. (op deze manier kan een aanvullende ruimte toch meer dan 6 goederen bezitten)

Verder dan dit, zijn er geen verschillen in de regels.