

Caverna

UN JUEGO DE UWE ROSENBERG

LOS GRANJEROS TROGLODITAS

Caverna es un juego de estrategia y desarrollo para 1-7 jugadores a partir de 12 años de edad.

La duración de las partidas es de unos 30 minutos por jugador.

Uwe Rosenberg aconseja:

Puedes jugar a este juego con hasta 7 jugadores. Para tu primera partida, te recomiendo que juegues con un máximo de 5 jugadores para reducir el tiempo entre turnos.



RESUMEN DEL JUEGO

En este juego encarnarás a unos enanos aventureros que viven en cavernas, apartados del mundo. Debes excavar en busca de minerales y rubíes, así como equipar tu caverna para adaptarla al trabajo y al descanso. Necesitarás minerales para fabricar armas con las que emprender expediciones en busca de comida y botín. Los rubíes son muy valiosos y resultan idóneos para el comercio; podrás cambiarlos por otros recursos y fichas de terreno en cualquier momento. En el exterior de tu caverna realizarás las actividades de subsistencia: tala de árboles, cría de ganado e incluso algo de agricultura.

Al final de la partida, gana quien haya conseguido más Puntos de victoria (PV).

CONTENIDO

Piezas de madera y plástico

- ~ 20 Perros de color marrón claro
- ~ 35 Ovejas de color blanco
- ~ 30 Burros de color gris
- ~ 30 Jabalíes de color negro
- ~ 30 Vacas de color marrón
- ~ 45 Maderas de color marrón
- ~ 25 Piedras de color gris



- ~ 45 Minerales de color negro (plástico)
- ~ 20 Rubíes de color rojo (plástico)
- ~ 40 Cereales de color amarillo
- ~ 35 Verduras de color naranja
- 1 peón de Jugador inicial de color amarillo
- ~ 21 Establos (3 de cada color)
- ~ 35 discos de Enano (5 de cada color)



16 tableros de Juego

- 7 tableros de Hogar grandes (Bosque a la izquierda, Montaña a la derecha)
- 1 tablero de Juego básico pequeño con 3 casillas de Acción impresas y las casillas de Ronda 1-3
- 1 tablero de Juego básico grande con las casillas de Ronda 4-12



- 1 tablero de Juego básico a doble cara con casillas de Acción impresas para 1-3 jugadores en una cara (y para 4-7 jugadores en la otra)
- 1 tablero de Juego adicional grande con casillas de Acción adicionales para 5 jugadores en una cara (y para 6-7 jugadores en la otra)
- 1 tablero de Juego adicional pequeño con casillas de Acción adicionales para 3 jugadores en una cara (y para 7 jugadores en la otra)
- 4 tableros de Suministro alargados para organizar las fichas de Habitación

Monedas, marcadores, indicadores...

- 20 monedas de Oro de valor 1
- 24 monedas de Oro de valor 2
- 5 monedas de Oro de valor 10
- 1 ficha de Enano adicional
- 88 piezas de Comida de valor 1
- 7 indicadores de Cosecha



- 52 indicadores de Fuerza de arma (1 de fuerza 1, 1 de fuerza 2, 4 de cada una de las fuerzas 3-13 y 6 de fuerza 14)



- 8 Multiplicadores «4x» genéricos (su cara trasera muestra una ficha de Limosna «-3 de Oro»)
- 8 Multiplicadores de recursos (1 de 8x Ovejas, 1 de 8x Burros, 1 de 8x Jabalíes, 1 de 8x Vacas, 1 de 10x Madera, 1 de 10x Piedra, 1 de 10x Minerales, 1 de 5x Rubíes)
- 2 Multiplicadores de «8x Animales»

Fichas de terreno y Fichas de habitación

- 17 fichas de Habitación de «Morada» idénticas
- 47 fichas de Habitación diferentes
- 8 fichas individuales de Túnel básico por una cara y de Cueva por la otra
- 16 fichas individuales de Mina de rubíes por una cara y de Campo por la otra
- 16 fichas individuales de Pradera por una cara y de Pastizal pequeño por la otra

- 24 fichas dobles de Mina de minerales/Túnel profundo por una cara y de Pastizal grande por la otra
- 40 fichas dobles de Cueva/Túnel por una cara y de Cueva/Cueva por la otra
- 40 fichas dobles de Pradera/Campo por una cara y de Pastizal pequeño/Campo por la otra



29 cartas

- 1 carta de «Eventos de cosecha»
- 12 cartas de Acción con las casillas de Acción de las Rondas 1-12
- 7 cartas de Ayuda de «Rubíes» por una cara y de «Cosecha» por la otra



- 7 cartas de Ayuda de «Recompensas del botín de expedición» (con los valores 1-8 por una cara y 9-14 por la otra)
- 2 cartas de Enano para el Modo solitario y el Modo de dos jugadores

Y además

- 1 bloc de Puntuación
- Varias bolsas para organizar los componentes del juego

Este reglamento de 24 páginas
Un Apéndice de 8 páginas con detalles sobre las Expediciones, las fichas de Habitación y las casillas de Acción

PREPARACIÓN

Primero vamos a explicar las partidas de 2-7 jugadores. Las reglas del Modo solitario se encuentran en la última página de este reglamento.

Área de juego individual

Cada jugador elige un color y recibe el tablero de Hogar, los 5 Enanos y los 3 Establos de ese color.

Coloca 2 de tus 5 Enanos, uno al lado del otro, en la «Morada inicial» de tu tablero de Hogar. Deja los 3 Enanos restantes y los Establos junto a tu tablero de Hogar formando tu reserva personal.

Devuelve a la caja del juego los Enanos, los tableros de Hogar y los Establos de los colores que no se hayan elegido.

A continuación, toma 2 cartas de Ayuda (una de cada tipo).

Determinad al azar quién empezará primero y entrégale el **peón de Jugador inicial**. Tanto la persona que comience la partida como la que esté sentada a su izquierda reciben 1 de Comida cada una. La siguiente persona sentada a la izquierda recibe 2 de Comida. El resto de jugadores reciben 3 de Comida.



Tus 2 primeros Enanos viven juntos en la Morada inicial de tu caverna.



← Establos

Os recomendamos que coloquéis los Establos sobre los Enanos de vuestra reserva personal para evitar que los utilicéis por accidente antes de lo permitido.



En sentido horario

Jugador inicial

2.º jugador

3.º jugador

4.º jugador

5.º jugador

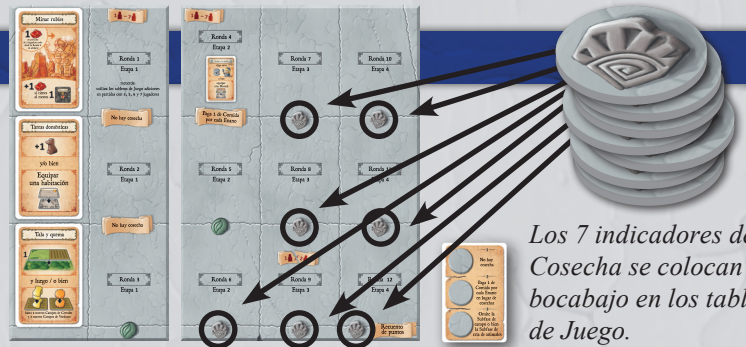
6.º jugador

7.º jugador

Los jugadores empiezan la partida con una cantidad diferente de Comida según su posición en el orden de turno.

Tableros de Juego con casillas de Acción

Coloca los 2 tableros de Juego básico con las casillas de Ronda 1-3 y 4-12 uno al lado del otro. Mezcla los 7 indicadores de Cosecha y colócalos de uno en uno y bocabajo (con el símbolo de runa gris hacia arriba) en las casillas de Ronda 6-12. Coloca la carta «Eventos de cosecha» junto a los tableros de Juego.



Los 7 indicadores de Cosecha se colocan bocabajo en los tableros de Juego.

2

JUGADORES

En partidas de **2 jugadores**, retira de la partida 1 de los indicadores de Cosecha que muestran una hoja verde. A continuación, distribuye los 6 indicadores restantes entre las casillas de Ronda 6-12 dejando la casilla 9 vacía.

Coloca el tercer tablero de Juego básico a la izquierda de los dos primeros. Colócalo mostrando la cara adecuada para el número de jugadores que haya en la partida (1-3 o bien 4-7 jugadores).

Hay dos tableros de Juego adicionales.

■ En partidas con 5-7 jugadores, utiliza el tablero de Juego adicional de mayor tamaño. Colócalo mostrando la cara adecuada para el número de jugadores que haya en la partida (5 o bien 6-7 jugadores).

■ El tablero de Juego adicional de menor tamaño se utiliza en partidas con 3 o bien 7 jugadores.

Coloca los tableros de Juego adicionales que necesites para la partida a la izquierda de los tableros básicos.





tableros de Suministro

Coloca los tableros de Suministro (para las fichas de Habitación) cerca del resto de tableros de Juego.

Esta es la preparación para una partida de 3 jugadores. En partidas de 3 jugadores, es muy común que los jugadores se olviden del tablero de Juego adicional. Coloca los tableros de Suministro cerca del resto de tableros.



Tableros de suministro y fichas de Habitación

Los tableros de Suministro están impresos a doble cara. Una de ellas se utiliza en las **Partidas introductorias** y la otra en las **Partidas estándar**. Las Partidas estándar utilizan una mayor variedad de fichas de Habitación. *En Partidas introductorias, devuelve a la caja del juego las fichas de Habitación que no se hayan utilizado.*

Coloca las fichas de Habitación en las casillas correspondientes de los tableros de Suministro. Hay más de un tipo de ficha de «Morada». Coloca algunas de ellas formando un montón en la casilla correspondiente del tablero de Suministro y deja el resto a un lado formando una reserva.

Te recomendamos que en partidas de 6 o 7 jugadores utilices la preparación de Partida estándar para así asegurarte de que haya suficientes fichas de Habitación para todos.



Como hay muchas fichas de Morada iguales (las que cuestan 4 de Madera y 3 de Piedra) no es necesario que las coloques todas a la vez en el tablero. Basta con rellenar el montón cada vez que sea necesario.



Cartas de Acción

Baraja las 12 cartas de Acción boca abajo y no las reveles en ningún momento.

2 JUGADORES En **partidas de 2 jugadores**, solo se utilizan 11 cartas de Acción. Retira de la partida la carta de Exploración con la «Expedición de Nivel 4». *Cubre la casilla de Ronda 9 sin usar con una carta de Enano.*

Reordena las cartas de Acción boca abajo tal y como se ve en la imagen para luego formar un mazo con ellas. No las reveles en ningún momento.

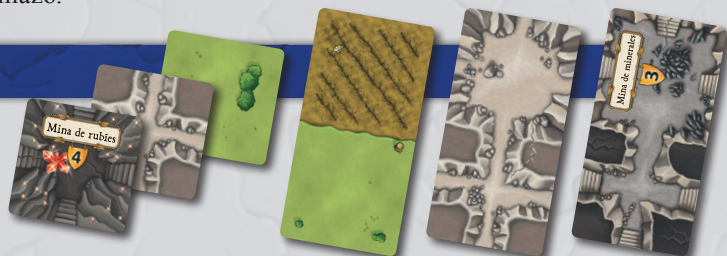
Las 12 cartas de Acción barajadas y reordenadas. Puedes dejarlas así, en abanico, o formando un mazo.



- Coloca las 3 cartas de la Etapa 4 en la parte inferior del mazo. Encima de estas coloca las 3 (o 2) cartas de la Etapa 3. Ahora coloca en la parte superior las 2 cartas básicas de la Etapa 2.
- Coloca la carta de la Ronda 4 encima de todas estas cartas. *La carta muestra «Llamar a la cigüeña» por una cara y «¡Llamar a la cigüeña ya!» por la otra. En este momento no importa qué cara quede a la vista.*
- Finalmente, coloca las 3 cartas de la Etapa 1 en la parte superior del mazo.

Fichas de terreno

Separa las fichas de Terreno en montones según su tipo. Hay tres tipos de fichas individuales y tres tipos de fichas dobles.



Materiales de construcción, animales e indicadores de Fuerza de arma

Separa el resto de componentes formando montones junto a los tableros de Juego. Puedes dejar todos los animales en un mismo montón y todos los materiales de construcción en otro. No es necesario ordenar los indicadores de Fuerza de arma por número.

A lo largo de la partida colocarás fichas individuales y fichas dobles en tu tablero de Hogar. Los Campos y Praderas (que podrás mejorar para convertirlos en Pastizales) se colocan en las casillas de Bosque. Las Cuevas y los Túneles (que podrás mejorar para convertirlos en Minas) se colocan en las casillas de Montaña.

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu tablero de Hogar consta de dos partes. En la parte izquierda se encuentra el Bosque, que talarás a lo largo de la partida. En la parte derecha se encuentra la Montaña, donde hay una entrada que da acceso a dos Cuevas. Una de las Cuevas ya está equipada: es la «Morada inicial», que tiene espacio para 2 Enanos y una pareja de animales. La otra Cueva sigue vacía pero está lista para equiparse.

Tus dos primeros Enanos viven en la habitación que hay en la entrada de tu caverna (sistema de Cuevas). Para aumentar tu familia de Enanos, tendrás que añadir más Moradas. Para ello dispones de fichas de Habitación como las que ya has visto durante la preparación de la partida.

En la imagen de la derecha se ve cómo las Cuevas pueden equiparse para convertirse en habitaciones equipadas (casilla inferior) o estar vacías (casilla superior). Las Moradas son un tipo especial de Habitación equipada. Hay muchas opciones para equipar una habitación.



Cada uno de los Enanos puede realizar 1 acción por ronda. Puedes ver las acciones disponibles en los tableros de Juego. Los jugadores os turnaréis en sentido horario, colocando **un Enano por turno** en las **casillas de Acción** que sigan vacías, hasta que todos hayáis colocado todos vuestros Enanos sobre los tableros de Juego.

El objetivo de realizar estas acciones es obtener Comida para tus Enanos y desarrollar tu tablero de Hogar para que valga muchos Puntos de victoria al final de la partida. A continuación, veremos qué puedes hacer en tu tablero de Hogar y cómo se consiguen Puntos de victoria.

Al colocar vuestros Enanos en los tableros de Juego, tarde o temprano os estorbaréis los unos a los otros. Cada casilla de Acción solo puede ocuparse con un solo Enano. Los Enanos solo regresan a casa cuando todos han sido colocados. Los jugadores volverán a colocarlos en la siguiente ronda.

La siguiente sección es importante para entender el contexto del juego. Es posible que regreses a ella de vez en cuando mientras lees el resto del reglamento. Sin embargo no es una sección indispensable para entender las reglas. Todo lo que aparece en ella está explicado en otras secciones del reglamento.



¿Qué puedo hacer con mi tablero de Hogar?

Talarás árboles del Bosque de tu tablero de Hogar para conseguir Madera y picarás la Montaña para conseguir Piedra. Necesitarás estos materiales de construcción para equipar las Cuevas vacías que habrás excavado en la Montaña. Fuera de la Montaña, puedes utilizar los claros del Bosque para cultivar la tierra o criar Animales y así alimentar a tu familia.

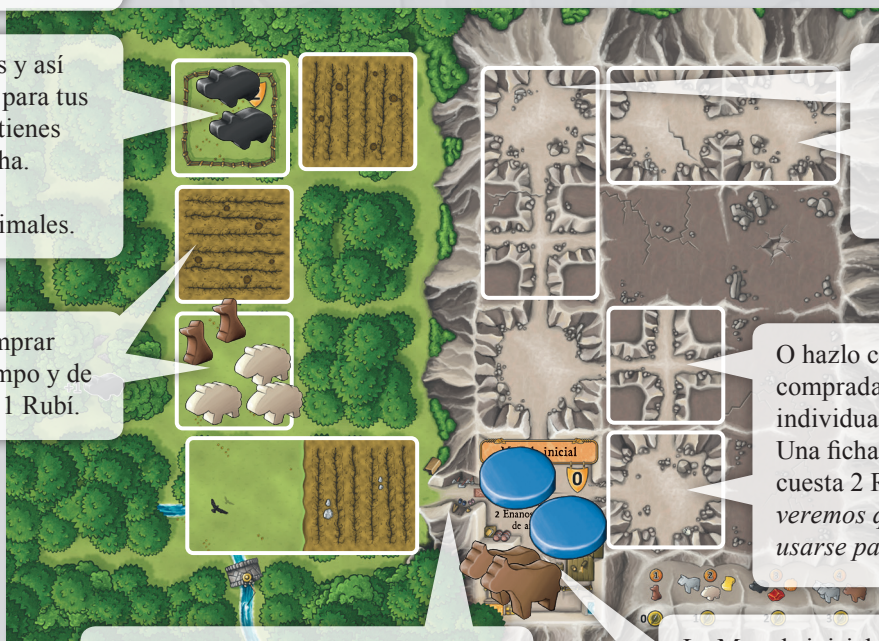
Tala el Bosque para hacer hueco para los Campos y Praderas.

Puedes vallar tus Praderas y así convertirlas en Pastizales para tus Animales de granja; solo tienes que darle la vuelta a la ficha. Una casilla vallada puede contener una pareja de animales.

Consigue Rubíes para comprar fichas individuales de Campo y de Pradera. Cada una cuesta 1 Rubí.



Así son los Rubíes.



Amplía tu caverna colocando fichas dobles de Cueva/Túnel y de Cueva/Cueva en la Montaña.

O hazlo con fichas individuales compradas con Rubíes. Una ficha individual de Túnel cuesta 1 Rubí. Una ficha individual de Cueva cuesta 2 Rubíes. *Más adelante veremos que los Rubíes pueden usarse para otras muchas cosas.*

Coloca tu primera ficha de Pradera/Campo en las casillas de Bosque que hay frente a la entrada de tu caverna.

La Morada inicial es la Morada para tu primera pareja de Enanos. También puedes guardar una pareja de animales aquí.

Hay más maneras de guardar los animales aparte de las mostradas en la página anterior.

Puedes colocar un Pastizal grande sobre 2 casillas de Pradera que estén adyacentes para guardar tus animales de forma más eficiente. Puedes incluso doblar su capacidad construyendo un Establo encima. Puedes guardar hasta 8 animales de la misma especie en un Pastizal grande con un Establo.

Puedes colocar un Establo en una casilla de Bosque (que aún no hayas talado): un Establo forestal solo puede guardar 1 Jabalí (y ningún otro animal).

Puedes colocar fichas de Habitación en las Cuevas que conforman tu caverna. Estas fichas pueden ser beneficiosas durante la partida o al final de ella.

También puedes construir un Establo en una Pradera. Un Establo de pradera puede guardar 1 animal de cualquier especie.

Puedes cultivar Cereales y Verduras en tus Campos y cosecharlos más adelante.

Cada mina tiene capacidad para 1 Burro.

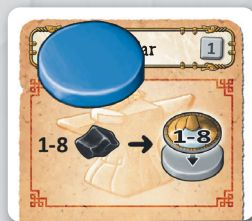
Esta tabla muestra cómo alimentar a tu familia.

Puedes colocar una Mina de minerales sobre 2 Túneles adyacentes.

Hay dos tipos de túneles en las Minas de minerales: los básicos y los profundos. Puedes colocar una Mina de rubíes en cualquiera de estos Túneles. Si la colocas en un Túnel profundo, ganarás inmediatamente 1 Rubí.

Armas y Expediciones

Los jugadores veteranos de *Agricola* seguramente estén muy interesados en la utilidad de las Armas. En *Caverna*, tus Enanos obtienen Minerales para forjar Armas. La fuerza de un Arma viene determinada por la cantidad de Minerales que utilices para forjarla y además se ve incrementada en 1 después de cada Expedición. Dependiendo de su Nivel, la Expedición producirá un botín de entre 1 y 4 recompensas. Qué recibirás dependerá también de la fuerza del Arma que hayas utilizado en la Expedición (consulta la carta de Ayuda). Un Arma recién forjada no puede tener una fuerza inicial superior a 8. Puedes incrementar esta fuerza a lo largo de la partida hasta alcanzar el valor máximo de 14.



Este Enano va a forjar el mejor Arma que se puede forjar.

Recompensas del botín de expedición	
1	Después de una Expedición mejora en +1 todas las Armas
2	[Icono de mineral]
3	[Icono de animal]
4	[Icono de mineral]
5	[Icono de animal]
6	[Icono de mineral]
7	[Icono de animal]
8	[Icono de mineral]

Equipar una habitación

Aquí se muestran las recompensas disponibles hasta una fuerza de 8.

En partidas de *Caverna* con muchos jugadores, suelen crearse dos grupos diferentes: los que van a por las Armas, y los que prefieren vías más pacíficas. Los jugadores que pertenecen al mismo grupo terminan compitiendo por los mismos recursos. Presta atención a los conflictos que surjan en tu grupo para evitar perder los unos contra los otros.



Número de componentes

El único contenido que está limitado intencionadamente a una cantidad específica (aparte de las fichas de Habitación que son únicas) son los 5 Enanos y los 3 Establos de cada jugador. El resto de componentes se consideran ilimitados. Es decir, si se agota cualquiera de ellos, utiliza los Multiplicadores o improvisa utilizando lo que tengas a mano. Pon un recurso encima de un Multiplicador para indicar que vale por 4.

Hay Multiplicadores de 8x que muestran un animal determinado. Puedes utilizarlos en los Pastizales grandes con Establo. También hay Multiplicadores de 10x de materiales de construcción y también de 5x de Rubíes.



También puedes «multiplicar» animales. Este Pastizal grande contiene 4 Jabalíes.

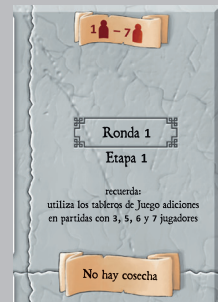
Resumen de una ronda

Las cinco fases de una ronda son:

1. Fase de añadir una nueva casilla de Acción

Al principio de cada ronda, **revela la carta de Acción superior del mazo** y colócala en la casilla correspondiente de los tableros de Juego básicos.

Aquí es donde colocarás la primera carta de Acción en la Ronda 1.



2. Fase de reposición de recursos

Toma **recursos** de la reserva general y colócalos en las correspondientes casillas de Acción que muestren una flecha. Las casillas pueden acumular recursos de rondas anteriores.

La flecha indica que en esta carta se acumularán recursos.



3. Fase de colocación de trabajadores

En sentido horario, los jugadores os turnaréis en colocar **1 Enano** por turno en una casilla de Acción de los tableros de Juego. A continuación, el Enano realiza las acciones de esa casilla. Cada casilla de Acción solo puede ocuparse con 1 Enano.

Este Enano está forjando un Arma.



4. Fase de regreso a casa

Después de que todos los Enanos hayan sido colocados en las casillas de Acción, **devuelve** tus Enanos **a sus Moradas**.

5. Fase de cosecha



Al final de la mayoría de las rondas hay una cosecha durante la cual se recolectan los Cereales y las Verduras, se alimenta a la familia y se crían animales.



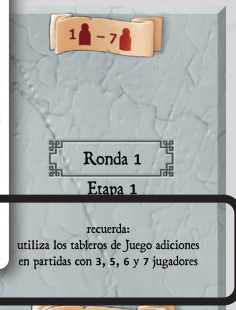
1. Fase de añadir una nueva casilla de Acción

Revela la carta de Acción superior del mazo y colócala en la siguiente casilla de Ronda que esté libre (la del número más bajo). *Las casillas de Ronda están numeradas del 1 al 12.*

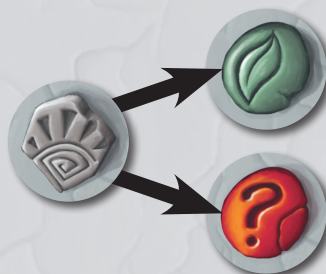
La nueva casilla de Acción se añade al resto de acciones disponibles. Puede ser utilizada por cualquier jugador durante la Fase de colocación de trabajadores de esta ronda y de rondas posteriores.

A partir del comienzo de la Ronda 6, también debes revelar el indicador de Cosecha que hay en la parte inferior de la casilla de Ronda donde has colocado la nueva carta de Acción bocarriba. Luego vuelve a colocar el indicador donde estaba (sobre la runa de color gris).

La primera casilla de Ronda te recordará si debes utilizar tableros de Juego adicionales.



Los indicadores de Cosecha todos muestran una runa de color gris en una cara pero en la otra algunos muestran una hoja verde y otros un signo de interrogación rojo.



Si el indicador de Cosecha revela la hoja verde, habrá una cosecha normal al final de la ronda (consulta la página 9).

Si muestra un signo de interrogación rojo, la cosecha se resolverá de otra manera (consulta el apartado «¿Qué rondas terminan en cosecha?» en la página 10).

Ejemplo: El indicador revela un signo de interrogación rojo: la carta «Eventos de cosecha» determina qué evento tendrá lugar. En este ejemplo, será el evento que está en la parte superior de la carta.



Si te gustan las sorpresas, te recomendamos que esperes hasta el último momento (final de la ronda) para revelar el indicador de Cosecha.



Situaciones especiales al agregar una nueva casilla de Acción

La carta de Acción especial «Llamar a la cigüeña» siempre aparece en la Ronda 4. Cuando toque jugarla, colócala con la cara «Llamar a la cigüeña» hacia arriba. Pero tan pronto como añadas la carta de Acción «Vida familiar» en la Etapa 3, gira la carta para que muestre la cara «¡Llamar a la cigüeña ya!».



Así son las cosas en las familias pequeñas. Con el tiempo, las ganas de tener niños aumentan.

2 JUGADORES

En **partidas de 2 jugadores**, se omite la última ronda de la Etapa 3 (la Ronda 6) debido a que la carta de Acción «Explorar» no se incluyó durante la preparación (consulta el apartado «Preparación» en la página 3).

2. Fase de reposición de recursos

En muchas casillas de Acción, hay una flecha especial y una ilustración de fondo que indican que se deben reponer los recursos de esa casilla en cada ronda. Estas casillas de Acción se denominan «casillas acumuladoras».

Las casillas acumuladoras deben reabastecerse incluso si contienen recursos acumulados de rondas anteriores. Si una carta muestra el texto «3 de Madera» junto a una flecha, por ejemplo, debes colocar 3 de Madera en esa casilla cada ronda.

Hay una excepción: si la carta muestra el texto «3 (1) de Madera» junto a una flecha, debes colocar 1 de Madera en esa casilla cada ronda a menos que la casilla esté vacía, en cuyo caso debes colocar 3 de Madera. Las casillas que utilicen el mismo sistema se resuelven de la misma manera. Por lo tanto, el texto «1 de Cereales (1 de Verduras)» que aparece en la casilla de Acción «Sustento», por ejemplo, significa que debes colocar 1 de Cereales en la casilla si está vacía o bien 1 de Verduras si no lo está.



Detalles sobre la reposición de recursos en casillas acumuladoras

- A la hora de reponer, utiliza los recursos de la reserva general.
- No hay un máximo de recursos que puedan acumularse en una casilla acumuladora.
- Si se agota un tipo de recurso, utiliza los multiplicadores o improvisa con otros objetos que tengas a mano (consulta la página 5).

3. Fase de colocación de trabajadores

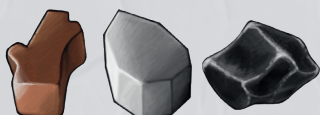
Comenzando con el Jugador inicial y **en sentido horario**, los jugadores van cogiendo por turnos 1 Enano de su caverna y colocándolo en una casilla de Acción que esté libre. Las acciones descritas en las casillas se realizan **inmediatamente** después de que se coloque cada Enano. El juego continúa hasta **que todos los jugadores hayan colocado todos sus Enanos** de esta manera.

Ten en cuenta que hay un orden específico de colocación de Enanos: tienes que colocar tus Enanos en orden ascendente según la fuerza de su Arma. Empezarás colocando tus Enanos desarmados y terminarás con el Enano que porte el Arma de mayor fuerza.



Estos Enanos deben colocarse en el orden indicado.

Cada casilla de Acción solo puede **ocuparla 1 Enano** en cada ronda.



Madera, Piedra y Minerales son los materiales de construcción.

Todos los materiales de construcción, Cereales Verduras, Comida o Rubies que adquieras deben colocarse en tu reserva personal a la vista del resto de jugadores. Los animales no pueden colocarse en tu reserva; van directamente a tu tablero de Hogar. *Consulta la página 20 para conocer las reglas de Ganadería que ya hemos visto brevemente en la página 5.*

Detalles sobre la Fase de colocación de trabajadores

- Los animales que adquieras durante la Fase de colocación de trabajadores pero que no puedas o no quieras acomodar en tu tablero de Hogar, pueden convertirse en Comida inmediatamente (*sigue los valores de la tabla de conversión que hay en tu tablero de Hogar y en la página 11*).
- Solo puedes colocar los Enanos de tu caverna. No puedes desplegar los Enanos que están en tu reserva personal (*aún no han nacido*). Podrás introducirlos en la partida más adelante (*consulta el apartado «Aumentar la familia» en la página 15*).
- En tu turno, solo puedes colocar 1 Enano cada vez.
- Si colocas a un Enano en una casilla de Acción debes realizar al menos una de sus acciones.
- Debido a la acción de «Aumentar la familia» (*consulta la página 15*), algunos jugadores pueden tener menos Enanos que otros en sus cavernas. Si un jugador se queda sin Enanos durante una ronda, omitid el turno de ese jugador cuando le toque colocar un Enano. Solo los jugadores que conserven Enanos en sus cavernas podrán continuar colocándolos de uno en uno como de costumbre.
- En algunas casillas de Acción tienes que elegir una de varias opciones (*«elige entre... o bien»*).
- Otras casillas de Acción te permiten realizar varias acciones disponibles (*«y/o bien», «y luego/o bien»*).
- Hay dos casillas de Acción que tienen una acción primaria obligatoria y una acción secundaria opcional (*«y luego»*). En el caso de la casilla de Acción «¡Llamar a la cigüeña ya!», debes realizar la primera acción si quieres realizar la segunda.



4. Fase de regreso a casa

Retira a todos tus Enanos de los tableros de Juego y devuélvelos a sus Moradas.

Detalles sobre el regreso a casa

- No importa cómo distribuyas a tus Enanos entre las Moradas de tu caverna.
- En ningún momento puedes tener más Enanos de los que puedas alojar en tu caverna. Es por eso que debes asegurarte de que cada uno de tus Enanos tiene un lugar para descansar.
- A la hora de colocar los Enanos en las habitaciones, es mejor colocarlos unos al lado de los otros (en lugar de apilarlos) para que tus adversarios puedan ver sin dificultad cuáles portan armas y de qué fuerza.



Las Moradas se diferencian del resto por el fondo de color naranja sobre el que está su nombre.

5. Fase de cosecha

Durante la Fase de cosecha los jugadores tienen que alimentar a sus familias. Algunas rondas no terminan en cosecha pero sí (*consulta el apartado «¿Qué rondas terminan en cosecha?» en la página 10*). Las cosechas constan de 3 subfases que se juegan en el orden que detallamos a continuación (*consulta la carta «Eventos de cosecha»*).

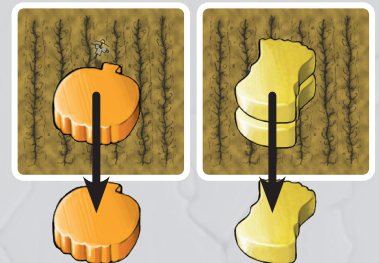
Subfase 1: Subfase de campo

Retira 1 de Cereales o bien 1 de Verduras de cada Campo que esté sembrado en tu tablero de Hogar y colócalo en tu reserva personal. *Consulta la página 14 para obtener más información sobre cómo cultivar.*

Subfase 2: Subfase de alimentación

En la Subfase de alimentación, debes alimentar a tus Enanos pagando **2 de Comida por cada Enano** que haya en tu caverna. Paga solo **1 de Comida** por cada Enano que haya nacido esta ronda mediante una acción de «Aumentar la familia». En las Fases de cosecha futuras tendrás que pagar 2 de Comida por ellos como de costumbre. *Consulta la página 15 para ver más detalles sobre Aumentar la familia.*

Si no tienes suficiente Comida, tendrás que convertir otros recursos en Comida (*siguiendo la tabla de conversión que hay en la página 11*) o bien tomar fichas de Limosna.



¡Es hora de la cosecha!

Fichas de Limosna

Si no puedes o no quieres producir la Comida necesaria, debes tomar 1 ficha de Limosna **por cada Comida que te falte**. No puedes renunciar a Enanos para evitar alimentarlos. *Al final de la partida, perderás 3 PV por cada ficha de Limosna. No hay forma de devolver las fichas de Limosna una vez las hayas adquirido.*



Subfase 3: Subfase de cría de animales

Si tienes **al menos 2 Animales de granja de la misma especie**, recibes exactamente 1 animal de esa especie pero solo si puedes acomodarlo en tu tablero de Hogar. *No puedes sacrificar las crías de animales ni a sus padres a cambio de Comida inmediatamente después de dar a luz. Primero debes acomodarlos en tu tablero de Hogar.*



Detalles sobre la cría de animales

- Recibes todas las crías de todos los animales a la vez, no de una en una.
- Durante una cosecha solo recibes 1 cría como máximo de cada especie.
- Los perros no se consideran Animales de granja. No se reproducen de esta manera.
- Los animales se reproducen independientemente de donde se encuentren en el tablero. Los padres pueden estar en zonas separadas.

El jugador de este ejemplo ha construido un Establo en el Bosque junto a la entrada de su caverna. Ahora puede guardar hasta 3 Jabalies (la Ganadería se explica en detalle en la página 20). Por lo tanto, sus Jabalies pueden criar un pequeño jabato a pesar de que en este momento no muestran mucho interés el uno por el otro.

¿Qué rondas terminan con una cosecha?

■ Rondas 1 a 4

En las primeras cuatro rondas **solo hay una cosecha**: al final de la **tercera ronda**. Las dos primeras rondas no tienen cosecha. Al final de la Ronda 4 no hay cosecha, pero tienes que pagar **1 de Comida por cada Enano que haya en tu caverna** (incluidos los que hayan nacido esa ronda). No hay ni Subfase de campo ni Subfase de cría de animales.

■ Rondas 5 a 12

Al final de la Ronda 5 hay una cosecha.

Que haya o no una cosecha al final de las Rondas 6 a 12 depende de los indicadores de Cosecha. Los indicadores de Cosecha se colocaron durante la preparación de la partida en las casillas de Ronda 6 a 12 (consulta la página 7 para más detalles). Cada vez que se revele un signo de interrogación rojo, hay que recurrir a la carta «Eventos de cosecha» para determinar si habrá o no cosecha al final de esa ronda.

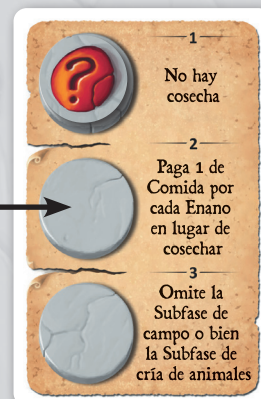
- La **primera** vez que se revele un signo de interrogación no habrá cosecha (igual que en las Rondas 1 y 2).
- Al final de la ronda en la que se revele el **segundo** signo de interrogación, en vez de cosecha, tendrás que pagar **1 de Comida por cada Enano que tengáis en vuestra caverna** (incluso los que hayan nacido esa ronda, como ocurrió al final de la Ronda 4).
- La **tercera** vez que se revele un signo de interrogación, habrá una cosecha incompleta al final de la ronda ya que solo realizaréis dos de las tres subfases. Individualmente tendréis que decidir entre realizar la Subfase de campo o bien la Subfase de cría de animales (no puedes realizar ambas). A continuación todos realizaréis la Subfase de alimentación. Cada jugador elegirá la opción que más le convenga.

Para hacer un seguimiento de los signos de interrogación que ya han sido revelados, coloca los indicadores en la carta «Eventos de cosecha» (de arriba abajo) conforme los resolváis.



Vas a necesitar mucha Comida para llenar el estómago de tus hambrientos Enanos. Prepárate bien para todas las cosechas que hay durante la partida. Por otro lado, las cosechas también te permitirán recolectar cultivos y criar animales con más frecuencia. Si adoptas las medidas adecuadas para alimentar a tu familia desde el principio, no será tan duro como parece.

En este ejemplo, ya se ha resuelto el primer signo de interrogación. Cuando se revele el siguiente, todos los jugadores tendrán que pagar 1 de Comida por cada uno de sus Enanos.



Reglas de la conversión de Comida

Para alimentar a tus Enanos, puede convertir recursos en Comida en cualquier momento (*sin restricciones*). Hay una tabla de conversión de Comida en la esquina inferior derecha de cada tablero de Hogar que resume estas reglas de conversión:

- Puedes comprar Comida con Oro. Debes pagar en Oro el número de unidades de Comida que quieras recibir +1. *Por ejemplo, 1/2/3... de Comida cuestan 2/3/4... de Oro respectivamente. El Oro está disponible en monedas de valor 1, 2 y 10. Puedes conseguir cambio para tus monedas de Oro en cualquier momento. Los Puntos de victoria que se conceden al final de la partida por cosas como las Minas y las Praderas no pueden usarse para comprar cosas. Ten en cuenta que cada unidad de Oro que conserves al final de la partida valdrá 1 PV.*

Esto es una moneda de Oro



Y estos son Puntos de victoria

Además, puedes convertir animales y cultivos en Comida.

- Las Ovejas valen 1 de Comida cada una, los Jabalíes 2 y las Vacas 3. 1 Burro vale 1 de Comida, pero 2 Burros valen 3 de Comida.
- 1 de Cereales vale 1 de Comida y 1 de Verduras vale 2 de Comida.
- Como puedes cambiar los Rubíes por otros recursos y entre estos se encuentran los Jabalíes y las Verduras (que valen 2 de Comida cada uno), se considera que 1 Rubí vale 2 de Comida (*consulta la página 17 para ver más detalles sobre Rubíes*).
- Los Perros y los materiales de construcción (Madera, Piedra y Minerales) no pueden intercambiarse por Comida. ¡¡Ni los Enanos!! No se te vaya a ocurrir...



La tabla de conversión de Comida de tu tablero de Hogar resume las reglas de conversión de Comida.

Ahora ya sabes cómo jugar una ronda. Si vuelves a las páginas 4-6, notarás que hay algo de lo que no hemos hablado aún: las acciones que debes elegir para convertirte en un enano adinerado. Veamos primero el resto de reglas empezando por las casillas de Acción.



Puesto que la mayoría de las reglas que vienen a continuación son nuevas incluso para jugadores veteranos de *Agrícola*, vamos a dejar de utilizar el color marrón para resaltar la información nueva.

Las acciones

Algunas de las casillas de Acción están disponibles desde el comienzo de la partida y otras lo estarán más tarde (*consulta el apartado Fase de añadir una nueva casilla de Acción en la página 7*). Algunas casillas de Acción solo están disponibles en partidas con un número determinado de jugadores (*consulta el apartado Preparación en la página 2*).

Ahora vamos a explicar las casillas de Acción agrupadas por tipo.

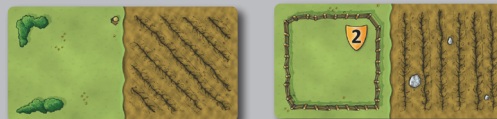
Tipo de casilla de Acción

Preguntas a resolver

Página(s)

1. Casillas de Acción donde adquirir **fichas dobles**
Incluye la explicación de la acción de «Siembra»

¿Cómo consigo fichas dobles para mi tablero de Hogar?



12 a 14

2. Casillas de Acción donde **aumentar la familia**
Incluye la explicación de la acción de «Equipar una habitación»

¿Cómo consigo más Enanos para mi caverna?



14 a 16

¿Qué puedo hacer con Minas y Rubíes?
¿Cómo consigo fichas individuales para mi tablero de Hogar?

3. Casillas de Acción donde adquirir **recursos y minas**
Incluye la explicación de los Rubíes



16 a 18

4. Casillas de Acción donde adquirir **animales**.
Incluye la explicación de las acciones de «Construcción de vallas» y «Construcción de establos» y cómo guardar los animales.

¿Cómo consigo animales para mi tablero de Hogar?



18 a 20

¿Para qué son las Armas?

5. Casillas de Acción donde adquirir **Armas**
Incluye la explicación de las acciones de una «Expedición»



20 a 22

6. **Jugador inicial**

¿Quién será el Jugador inicial de la siguiente ronda?



22

7. **Imitar**

¿Qué puedo hacer cuando un oponente ha ocupado una casilla que yo quería ocupar?



22

1. Casillas de Acción donde adquirir fichas dobles

Al final de la partida, perderás 1 PV por cada casilla sin usar que haya en tu tablero de Hogar. Una casilla sin usar es aquella que no tiene una ficha (*o un Establo*) encima. Ahora aprenderás a conseguir fichas para tu Montaña y para tu Bosque.



Casillas de Acción: «Excavación» y «Ahondar»

Las casillas de Acción «Excavación» y «Ahondar» acumulan Piedra. Toma toda la Piedra que haya en la casilla cuando realices la acción.

Además, puedes colocar 1 ficha doble de Cueva/Túnel sobre dos casillas de Montaña que estén adyacentes y vacías en tu tablero de Hogar. La nueva ficha debe conectar con el sistema de Cuevas que conforman tu caverna. Dicho de otra manera, debes colocarla (*horizontal o verticalmente*) adyacente a una casilla de Montaña que ya esté ocupada.



Si colocas la nueva ficha sobre una de las fuentes de agua subterráneas, toma inmediatamente de la reserva general la de Comida que indique (1 o bien 2).

La diferencia entre las acciones de «Excavación» y «Ahondar» reside en la cara por la que podrás colocar la ficha doble. Con la acción de «Excavación» puedes elegir cualquiera de las dos caras, pero con la acción de «Ahondar» debes usar la cara de Cueva/Túnel. La cara de Cueva/Cueva solo puede utilizarse con la acción de «Excavación».

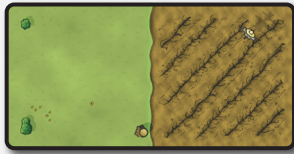


En partidas con 4-7 jugadores, la restricción de la acción de «Ahondar» se contrarresta por el hecho de que acumula Piedra más rápido que la acción de «Excavación».



Detalles sobre las casillas de Acción «Excavación» y «Ahondar»

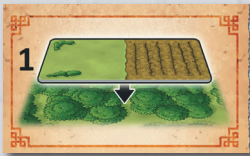
- Si te has quedado sin casillas de Montaña vacías y adyacentes, no podrás colocar más fichas dobles en tu Montaña. Si ocurre esto, no podrás colocar una ficha individual en lugar de una doble usando las acciones de «Excavación» o «Ahondar». Consulta los apartados «Rubies» en la página 17 y «Botín de expedición» del Apéndice para averiguar más sobre el uso de fichas individuales.
- En partidas con 5-7 jugadores, hay una casilla de Acción llamada «Ahondar a poca profundidad». Proporciona 1 de Piedra y 1 ficha doble de Cueva/Túnel.
- En partidas de 7 jugadores, hay una casilla de Acción adicional llamada «Explanada». También proporciona 1 de Piedra y 1 ficha doble de Cueva/Túnel. De forma alternativa, puedes tomar 1 de Madera y 1 ficha doble de Pradera/Campo para el Bosque de tu tablero de Hogar.



Una ficha doble con una Pradera y un Campo.

A continuación explicaremos la ficha doble de Pradera/Campo.

Casillas de Acción: «Tala extensiva», «Sustento» y «Tala y quema»

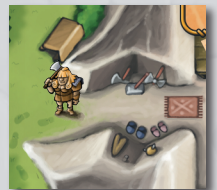


Con las casillas de Acción «Tala extensiva» y «Sustento», aparte de recibir los recursos que hay en la casilla, también recibes 1 ficha doble de Pradera/Campo. También puedes conseguir la ficha con la casilla de Acción «Tala y quema».



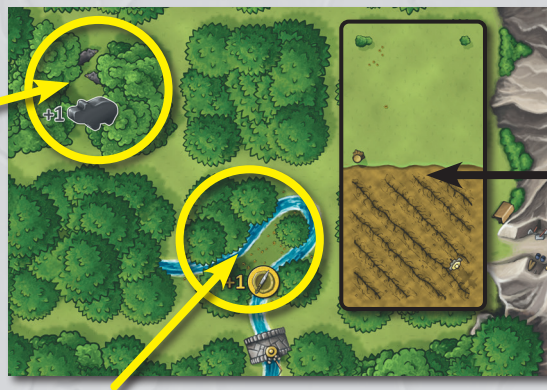
Estas casillas de Acción te proporcionan los medios para establecer Praderas y Campos de arado.

Tienes que colocar la ficha doble de Pradera/Campo en dos casillas de Bosque que estén adyacentes en tu tablero de Hogar. La primera de estas fichas debes colocarla frente a la entrada de la caverna (consulta la ilustración). A partir de ahí cualquier ficha que coloques debe quedar adyacente a un Campo, Pradera o Pastizal ya existente (consulta la acción de «Construcción de vallas» en la página 19, para más detalles sobre los Pastizales).



Vista de cerca de la entrada de la caverna.

Toma inmediatamente 1 Jabalí de la reserva general cuando cubras una de las casillas de Bosque que contienen una piara de Jabalíes salvajes. Puedes acomodar ese nuevo Jabalí en tu tablero de Hogar o bien convertirlo en 2 de Comida inmediatamente (consulta la tabla de conversión de Comida de tu tablero de Hogar).



Toma inmediatamente 1 de Comida de la reserva general cuando cubras la fuente de agua que hay en tu Bosque.

La primera vez que coloques una ficha con una Pradera y/o un Campo (ya sea doble o individual), debe situarse justo delante de la entrada de la caverna.

Detalles sobre las casillas de Acción «Tala extensiva», «Sustento» y «Tala y quema»

- Las dos casillas de Bosque adyacentes sobre las que debes colocar una ficha doble de Pradera/Campo no tienen por qué estar vacías. Una de ellas puede contener un Establo. En ese caso, coloca la ficha doble de tal manera que quede **debajo** y que el Establo quede encima de la casilla de Prado (consulta la página 20 para más detalles).
- Si te has quedado sin casillas de Bosque adyacentes donde poder colocar la ficha, no podrás colocar más fichas dobles Pradera/Campo. Si ocurre esto, no podrás colocar una ficha individual en lugar de una doble cuando uses las acciones de «Tala extensiva», de «Sustento» y de «Tala y quema».
- No tienes por qué colocar los Campos adyacentes a otros Campos y las Praderas adyacentes a otras Praderas. Pero recuerda que las fichas sí tienen que colocarse siempre adyacentes unas a otras.

Aparte de aportar fichas dobles, las casillas de Acción «Tala extensiva» y «Sustento» también proporcionan Madera y cultivos, respectivamente. Por otro lado, la casilla de Acción «Tala y quema» proporciona una acción adicional de «Siembra».



Así se siembra.



Puedes sembrar cultivos para luego recolectarlos en la Subfase de campo de la cosecha. Es una de las maneras de garantizar la alimentación de tu familia a largo plazo.

Acción: «Siembra»

Puedes cultivar los Campos con la acción de «Siembra». Para sembrar Cereales, toma 1 de Cereales de tu reserva personal y colócalo en un Campo que esté libre. A continuación coloca 2 de Cereales de la reserva general encima de la pieza de Cereales que has sembrado.

En vez de Cereales, puedes sembrar Verduras. Toma 1 de Verduras de tu reserva personal y colócalo en un Campo que esté libre. A continuación coloca 1 de Verduras de la reserva general encima de la pieza de Verduras que has sembrado.

Con una sola acción de «Siembra» puedes sembrar **hasta 2 veces tanto Cereales como Verduras**.

Detalles sobre la acción de «Siembra»

- Para sembrar, ya sean Cereales o Verduras, debes disponer de ese recurso en tu reserva personal. De lo contrario, no podrás sembrarlo (no tienes semillas), a menos que tengas Rubíes (consulta la página 17).
- Un Campo totalmente cosechado puede sembrarse de nuevo con otra acción de «Siembra».



Un Campo de Cereales recién sembrado tendrá 3 de Cereales. Sin embargo, uno de Verduras tendrá solo 2 de Verduras.



Puedes realizar la acción de «Siembra» en la casilla de Acción «Tala y quema» y más tarde en la de «Vida familiar» (en la Etapa 3). La próxima sección trata de la vida familiar.

2. Casillas de Acción donde aumentar la familia

Acción: «Equipar una habitación»

La acción de «Equipar una habitación» se encuentra en la casilla de Acción «Tareas domésticas».

Cuando realices la acción de «Equipar una habitación», elige una de las fichas de Habitación que hay disponibles en los tableros de Suministro.

Paga el coste que viene indicado a la izquierda bajo el nombre de la ficha (suele ser Madera y/o bien Piedra) y colócala en una **casilla de Cueva vacía** de tu Montaña.

Todas las fichas de Habitación tienen una habilidad que viene detallada en la parte inferior de la ficha. *Las habilidades de todas las fichas de Habitación vienen explicadas en detalle en la página A3 del Apéndice.*

Las Moradas son un tipo especial de ficha de Habitación. Ofrecen espacio para alojar Enanos adicionales.



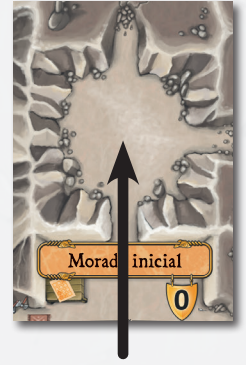
Las Moradas se diferencian del resto de fichas por el fondo de color naranja sobre el que está su nombre.



Detalles sobre la acción de «Equipar una habitación»

- Es posible que puedas equipar una Cueva vacía como resultado de una Expedición (consulta el apartado «Ejemplo detallado sobre forjar un Arma y emprender una Expedición» en la página 22).
- Si no dispones previamente de una Cueva vacía no podrás realizar la acción de «Equipar una habitación». Puedes obtener una Cueva pagándola con Rubíes (consulta la página 17).
- No puedes colocar una ficha de Habitación sobre un Túnel, una Mina o una casilla de Montaña vacía. Sin embargo, sí puedes hacerlo sobre la casilla vacía de Cueva que viene impresa en tu tablero de Hogar.
- Una vez colocada, no puedes retirar, mover, ni construir sobre tu ficha de Habitación.
- A excepción de la Morada básica (consulta la ilustración en la página 14), solo hay 1 copia de cada ficha de Habitación. Se considera que hay Moradas básicas ilimitadas. Si se agotan durante la partida puedes sustituirlas por cualquier otro elemento que tengas a mano (improvisa si es necesario).

La siguiente acción detalla específicamente la construcción de Moradas.



Esta Cueva está lista para equiparse desde el comienzo de la partida.

Acción: «Equipar una Morada»

La acción de «Equipar una Morada» se encuentra en ambas caras de la carta de Acción de la Ronda 4 («Llamar a la cigüeña» y «¡Llamar a la cigüeña ya!»).

Cuando utilices la acción de «Equipar una Morada», toma 1 ficha de Morada, paga su coste de construcción y colócala en una Cueva vacía. Hay 6 tipos diferentes de Moradas. Las Moradas alojan 1 o bien 2 Enanos.



Detalles sobre la acción de «Equipar una Morada»

- Es posible que puedas equipar una Morada como resultado de una Expedición (consulta la página A2 del Apéndice).
- Para más detalles sobre las Moradas especiales, consulta la página A3 del Apéndice.



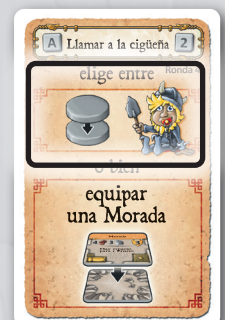
La acción de «Equipar una Morada» te prepara para la acción de «Aumentar la familia» que abordaremos a continuación.

Acción: «Aumentar la familia»

La acción de «Aumentar la familia» se encuentra en las cartas de Acción «Vida familiar», «Llamar a la cigüeña» y «¡Llamar a la cigüeña ya!» y también (en partidas de 4 o más jugadores) en la casilla de Acción «Prosperar».

Solo puedes utilizar la acción de «Aumentar la familia» si dispones de alojamiento suficiente para alojar a más Enanos de los que tienes en ese momento. Los nuevos miembros de tu familia necesitan un lugar donde vivir en tu caverna.

Cuando realices la acción de «Aumentar la familia», coloca 1 disco de Enano de tu reserva personal encima del disco del Enano que está realizando la acción.



El Enano recién nacido no podrá realizar una acción en esta ronda (primero tendrá que crecer). En la Fase de regreso a casa de esta ronda, el Enano recién nacido debe alojarse en una Morada como el resto.

¡Mira cómo le asoma la barriga a esta Enana embarazada! ¡Es maravilloso!



La caverna de este jugador puede alojar a 4 Enanos, pero en estos momentos solo viven allí 3.

Detalles sobre la acción de «Aumentar la familia».

- Los jugadores que realicen la acción de «Aumentar la familia» dispondrán de un Enano (*adulto*) más para usar en las rondas futuras. *Sin embargo, también tendrán que alimentarlo (consulta el apartado «Fase de cosecha» en la página 9).*
- Las familias de los enanos están **limitadas a 5 Enanos**. Una vez tengas 5 Enanos en juego, no podrás realizar la acción de «Aumentar la familia» a menos que construyas la «Morada adicional» (*consulta la página A3 del Apéndice*).
- Solo puedes realizar una acción de «Aumentar la familia» por casilla de Acción, pero puedes realizar varias a la vez ocupando varias casillas de Acción a la vez y así aumentar tu familia más rápidamente.



La «Morada adicional» proporciona alojamiento para un sexto Enano.

La acción de «Aumentar la familia» también está disponible en la casilla de Acción «Prosperar» en partidas de 4 o más jugadores.

La casilla de Acción «Prosperar» es además una de esas casillas que ofrecen Recursos de diferente tipo. Hablaremos de este tipo de casillas de Acción en más detalle en la siguiente sección.



3. Casillas de Acción para adquirir recursos y minas

Casillas de Acción: «Suministros» y «Prosperar»

Las casillas de Acción «Suministros» y «Prosperar» están disponibles desde comienzo de la partida.

Proporcionan 1 de Madera, 1 de Piedra, 1 de Minerales, 1 de Comida y 2 de Oro. En partidas de 4-7 jugadores también dispones de la acción de «Aumentar la familia» en la casilla de Acción «Prosperar» (*consulta la sección anterior*).

Casilla de Acción: «Construir una Mina de minerales»

La casilla de Acción «Construir una Mina de minerales» se vuelve disponible en la Etapa 1.

Si tienes dos **casillas de Túnel básico** que estén (*horizontal o verticalmente*) adyacentes en tu Montaña, puedes utilizar la casilla de Acción «Construir una Mina de minerales» para colocar encima una ficha doble de Mina de minerales/Túnel profundo. Si lo haces, toma **3 de Minerales** de la reserva general.

Además de esta acción, o en lugar de ella, puedes emprender una Expedición de Nivel 2 en la misma casilla de Acción (*consulta la página 21*).



Estos dos Túneles básicos van a taparse con una ficha de Mina de minerales.



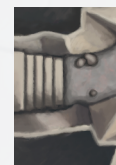
Detalles sobre la acción de «Construir una Mina de minerales»

- Las fichas de Túnel profundo tienen el fondo de color oscuro (*al contrario que las de Túnel básico, que tienen el fondo claro*) y muestran escaleras.
- Las fichas dobles de Mina de minerales/Túnel profundo solo pueden colocarse encima de casillas de Túnel básico. **No puedes** colocarlas encima de casillas de Túnel profundo.
- Solo recibirás los 3 de Minerales si colocas la ficha doble en tu tablero de Hogar.
- Cada Mina de minerales vale 3 PV.
- Cada mina puede guardar 1 Burro (*consulta la página 20 para más detalles sobre la Ganadería*).

Consejo para la acción de «Construir una Mina de minerales»

- Puedes intercambiar 1 Rubí por 1 ficha individual de Túnel en cualquier momento (*consulta la página 17*). Si lo haces, podrás colocar la ficha junto a otra ficha de Túnel básico que haya en tu caverna y, a continuación, realizar la acción de «Construir una Mina de minerales» para tapar ambos Túneles con una ficha de Mina de minerales/Túnel profundo. *Hasta puedes tapar dos fichas individuales de Túnel que estén adyacentes.*

Los Rubíes se consiguen en las Mina de rubíes, tal y como explicaremos a continuación.



Estos escalones dan acceso al Túnel profundo.

Casilla de Acción: «Construir una Mina de rubíes»

La casilla de Acción «Construir una Mina de rubíes» estará disponible en la Etapa 2 (en la Ronda 5 o 6).

Para construir una Mina de rubíes necesitas una casilla libre de Túnel (de cualquiera de los dos tipos) en tu Montaña. Si (y solo si) colocas la Mina de rubíes sobre un Túnel profundo, recibirás inmediatamente 1 Rubí de la reserva general. *Los Túneles profundos y las Minas de minerales comparten la misma ficha doble.* Por eso la casilla de Acción muestra una ficha doble de Mina de minerales/Túnel profundo.



Detalles sobre la acción de «Construir una Mina de rubíes»

- Cada Mina de rubíes vale 4 PV.
- Tanto las Minas de minerales como las Minas de rubíes pueden guardar 1 Burro cada una (consulta la página 20 para más detalles sobre Ganadería).



Este Túnel básico se ha tapado con una Mina de rubíes. De haberse tratado de un Túnel profundo recibirías 1 Rubí, pero como se trata de un Túnel básico, **no** recibes el Rubí.

Casillas de Acción para la minería: «Minar minerales», «Entrega de minerales», «Minar rubíes» y «Entrega de rubíes»

La casilla de Acción «Minar minerales» está disponible desde el comienzo de la partida. Las casillas de Acción «Minar rubíes», «Entrega de minerales» y «Entrega de rubíes» estarán disponibles en las Etapas 2, 3 y 4 respectivamente.

Cuando utilices una de estas casillas de Acción, toma todos los Minerales y Rubíes de esa casilla.

Cuando realices la acción de «Minar minerales» o bien «Entrega de minerales», toma 2 de Minerales adicionales de la reserva general por cada Mina de minerales que tengas en tu caverna.



Cuando realices la acción de «Minar rubíes», toma 1 Rubí adicional si tienes al menos 1 Mina de rubíes en tu caverna. *Aunque tengas varias Minas más, solo recibes 1 Rubí adicional en total.*

2
JUGADORES

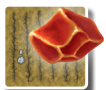
Solo en partidas de 2 jugadores: durante las dos primeras rondas no se colocan Rubíes en esta casilla de Acción.

Cuando realices la acción «Entrega de rubíes», toma 1 Rubí adicional si tienes al menos 2 Minas de rubíes en tu caverna. *Aunque tengas varias Minas más, solo recibes 1 Rubí adicional en total.*

Rubíes

Los Rubíes se pueden utilizar de diversas maneras. *Tienes una referencia rápida en la carta de Ayuda.*

- Los Rubíes son una especie de **comodín**. Puedes cambiarlos en cualquier momento en una proporción de 1:1 por animales, materiales de construcción, Cereales, Verduras y Oro. Hay una excepción, las Vacas: si quieres conseguir 1 Vaca, debes pagar 1 de Comida además del Rubí (consulta la parte inferior izquierda de la carta de Ayuda).



- También puedes gastar 1 Rubí para obtener una **ficha individual** de Campo o de Pradera. Tienes que colocar la ficha inmediatamente en una casilla de Bosque vacía que esté adyacente a un Campo, Pradera o Pastizal ya existente. *En la página 13, ya hemos explicado los conceptos de Campo y Pradera. Si no tienes Campos, Praderas o Pastizales en tu Bosque, coloca la ficha individual frente a la entrada de la caverna. Consulta la página 20 para más detalles sobre las Praderas y Pastizales.*



- De forma alternativa, también puedes gastar 1 Rubí para obtener una **ficha individual** de Túnel o bien gastar 2 Rubíes para obtener una **ficha individual** de Cueva (consulta la esquina inferior derecha de la carta de Ayuda). Tienes que colocarla inmediatamente en una casilla de Montaña vacía que esté adyacente a una casilla de tu caverna. *En las páginas 14, 16 y 17 ya hemos explicado los conceptos de Túneles y Cuevas.*

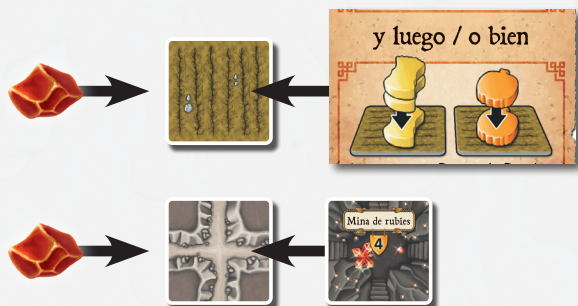


- También puedes colocar un Enano armado antes de que le corresponda si pagas 1 Rubí, ignorando así su «orden de colocación». *Consulta la página 8 para obtener más información sobre el orden de colocación de Enanos.*



Consejos sobre el uso de Rubíes

■ Alterar el orden de colocación de tus Enanos es importante a la hora de hacer Expediciones (consulta la página 21).



- Al realizar la acción de «Siembra» (consulta la página 14), puedes gastar 1 Rubí para obtener 1 ficha individual de Campo antes de sembrar tus cultivos. También puede gastar Rubíes para obtener cultivos directamente.
- Al realizar la acción «Construir una Mina de rubíes», puedes gastar 1 Rubí para obtener 1 ficha individual de Túnel y luego colocar la Mina de rubíes encima (consulta la página 17).

Casilla de Acción: «Comerciar con minerales»

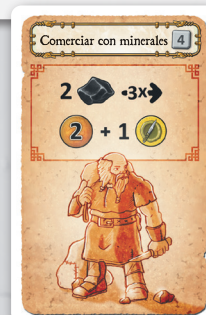
La casilla de Acción «Comerciar con minerales» estará disponible en la Etapa 4.

Cuando uses esta casilla de Acción, debes entregar 2 de Minerales a cambio de 2 de Oro y 1 de Comida de la reserva general. Puedes hacerlo hasta 3 veces (por ejemplo, pagarías 6 de Minerales por 6 de Oro y 3 de Comida).

Casilla de Acción: «Mercadillo»

La casilla de Acción «Mercadillo» solo está disponible (y desde el inicio) en partidas de 5 o más jugadores.

Primero recibes 4 de Oro de la reserva general. A continuación, puedes gastar Oro en diferentes recursos. Los precios están impresos en la carta: los materiales de construcción, Burros, Ovejas y Cereales cuestan 1 de Oro cada uno, los Perros, Jabalíes y Verduras, 2 de Oro, y las Vacas, 3 de Oro.



Detalles sobre la acción de «Mercadillo»

- Solo puedes comprar **un recurso de cada tipo** por acción.
- Puedes gastar más de los 4 de Oro que acabas de recibir. Gasta tanto Oro como desees.
- Puedes gastar menos de 4 de Oro. Incluso puedes negarte a gastar Oro.
- Puedes comprar animales y luego convertirlos inmediatamente en Comida.
- Si no puedes pagar el precio exacto, recibirás la vuelta de la reserva general.

4. Casillas de Acción donde adquirir animales

Casillas de Acción: «Explotación de ovejas» y «Explotación de burros»

Las casillas de Acción «Explotación de ovejas» y «Explotación de burros» están disponibles en las Etapas 1 y 2 respectivamente.

Una acumula Ovejas y la otra acumula Burros. Antes de tomar los animales, puedes convertir Praderas en Pastizales y/o bien construir exactamente 1 Establo (que servirá para guardar más animales). Veremos los detalles a continuación.

Tienes que guardar las Ovejas y los Burros en tu tablero de Hogar. No puedes colocarlos en tu reserva personal, pero puedes convertirlos en Comida. Las reglas detalladas de Ganadería se explican al final de esta sección en la página 20.



No hay ninguna casilla de Acción que se llame «Explotación de jabalíes». Una manera de conseguir Jabalíes es construyendo encima de las dos casillas de Bosque de tu tablero del Hogar que contienen una piara de Jabalíes salvajes. Tampoco hay una casilla de Acción que se llame «Explotación de vacas». Puedes conseguir Vacas y Jabalíes como parte del botín en las Expediciones (consulta la página 21) y también con Rubíes (consulta la página 17).



La acción de «Construcción de vallas»

En las casillas de Acción «Explotación de ovejas», «Explotación de Burros» y «Construcción de vallas» puedes vallar Praderas y así convertirlas en Pastizales.

Cuando utilices una de estas casillas de Acción, puedes convertir **exactamente** 1 Pradera en 1 **Pastizal pequeño** y/o bien **exactamente** 2 Praderas adyacentes en 1 **Pastizal grande**. *Las Praderas valladas se llaman Pastizales*. Los Pastizales pueden guardar animales (*consulta la página 20*).

Tienes que pagar **2 de Madera** para vallar una casilla individual de Pradera. La casilla se convierte en un Pastizal pequeño.

Para indicar que ahora se trata de un Pastizal, dale la vuelta a la ficha para mostrar su otra cara.



Dale la vuelta a la ficha de Pradera cuando construyas vallas.



Si tienes dos casillas de Pradera adyacentes en tu tablero de Hogar, puedes pagar **4 de Madera** para convertirlas en un solo Pastizal grande. Para indicar que ahora se trata de un Pastizal grande, coloca una ficha doble de Pastizal grande encima de las casillas. *Los Pastizales grandes y las Minas de minerales se encuentran en caras contrarias de las mismas fichas dobles*.

Puedes colocar 1 Pastizal grande sobre 2 casillas de Pradera que se encuentren (*horizontal o verticalmente*) adyacentes.

Detalles sobre la acción de «Construcción de vallas»

- No puedes vallar ninguna de las casillas de Campo, Bosque o Montaña.
- Solo las Praderas pueden ser convertidas en Pastizales. No puedes convertir una casilla de Bosque directamente en un Pastizal.
- Los Pastizales son permanentes. Una vez creados, no puedes combinarlos ni dividirlos.
- Algunas de las recompensas de las Expediciones te permitirán construir vallas por un coste menor (*consulta la página A2 del Apéndice*).
- Solo puedes construir 1 Pastizal pequeño y/o bien 1 Pastizal grande con cada acción.

Consejos para la acción de «Construcción de vallas»

- Antes de realizar la acción de «Construcción de vallas», puedes gastar 1 Rubí para comprar 1 ficha individual de Pradera y, a continuación, convertirla en un Pastizal pequeño con la acción de «Construcción de vallas».



La acción de «Construcción de establos»

Puedes realizar la acción de «Construcción de establos» en las casillas de Acción «Explotación de ovejas» y «Explotación de burros».

Paga 1 de Piedra para construir 1 Establo. Puedes colocar el Establo en cualquier casilla de Bosque, Pradera o Pastizal. Los Establos son permanentes. Una vez colocados, no puedes moverlos ni retirarlos. Solo puedes construir 1 Establo con cada acción. Al igual que los Pastizales, los Establos te permiten guardar más animales.

Detalles sobre la acción de «Construcción de establos»

- **No puedes** construir Establos en casillas de Campo, ni de Montaña.
- Cuando construyes un Establo en una casilla de Bosque, **no es necesario** que la casilla esté adyacente a una ficha de Terreno previamente colocada sobre tu tablero de Hogar.
- Solo puede haber 1 Establo como máximo en una misma casilla. *Los Pastizales grandes cubren 2 casillas de tu tablero de Hogar y por lo tanto pueden ocuparse con 2 Establos*.
- Estás limitado a los 3 Establos que hay de tu color. No puedes construir más.
- Una casilla de Bosque con un Establo podrá convertirse en una Pradera y mantener el Establo; simplemente coloca la ficha de Pradera debajo del Establo. Lo que no está permitido es convertir una casilla de Bosque con un Establo en un Campo.
- Las casillas de Pradera con un Establo pueden vallarse y convertirse en Pastizales (pequeños y grandes) y mantener su Establo.
- Construir un Establo en una casilla con una fuente de agua o una piara de Jabalíes salvajes **no** otorga la recompensa (*consulta la página 13*). Para recibir la recompensa tienes que colocar una ficha de Terreno encima.
- Puedes construir un Establo sin coste alguno como recompensa de botín en las Expediciones (*consulta la página A1 del Apéndice*).



Normas sobre la Ganadería

Puedes redistribuir a tus animales en tu tablero de Hogar **cuando y tantas veces** como quieras siempre y cuando sigas estas reglas.

Puedes guardar Animales de granja en los Pastizales. **Cada casilla de un Pastizal puede guardar hasta 2 Animales de granja** de una misma especie. *Por ejemplo, un Pastizal pequeño tiene capacidad para 2 Animales de granja y un Pastizal grande tiene para 4.*

Si tienes un Establo en un Pastizal, **duplicarás** su capacidad total. *Un Pastizal pequeño con Establo tiene capacidad para 4 Animales de granja mientras que un Pastizal grande tiene capacidad para 8 Animales de granja si tiene 1 Establo y 16 Animales de granja si tiene 2 Establos.*

Cuando un Establo se encuentra en una **casilla de Pradera**, solo podrás guardar **1 Animal de granja** (de cualquier especie). Cuando un Establo se encuentra en una **casilla de Bosque** libre, solo podrás guardar exactamente **1 Jabalí**.



A los Perros les gusta merodear y dar paseos. Puedes guardarlos en cualquier casilla de tu tablero de Hogar.

Cada Mina de Minerales o de Rubíes puede guardar **1 Burro**.

Puedes guardar hasta 3 Vacas en la ficha de Habitación «Sala del desayuno».

La habitación que sirve de entrada a tu caverna (la «Morada inicial») puede guardar hasta **2 Animales de granja de la misma especie**.

Cuando coloques Perros en las casillas de Pradera y de Pastizales (tengan o no Establos), las reglas cambian: en cada casilla de Pradera o Pastizal con Perro, podrás guardar tantas Ovejas como Perros haya más 1 Oveja. *Por ejemplo, si una casilla tuviera 1/2/3/... Perros, podrías tener 2/3/4/... Ovejas respectivamente en ella.*

Si utilizas Perros para vigilar las Ovejas en una casilla con un Establo, tendrás que ignorar el Establo (no podrás usarlo).

Caverna tiene muchas más opciones para guardar los animales que su predecesor *Agrícola*: los Perros pueden merodear o vigilar las Ovejas, un Establo en el Bosque puede guardar 1 Jabalí y una Mina puede guardar 1 Burro. El único Animal de granja que sigue exactamente las mismas reglas en ambos juegos son las Vacas (a excepción de la habitación «Sala del desayuno»). Como resultado, puedes reorganizar a tus animales más a menudo para optimizar el uso del espacio disponible.

Detalles sobre la Ganadería

- Si vallas una casilla de Pradera con un Establo, obtendrás un Pastizal con el doble de capacidad.
- Los Perros solo pueden vigilar Ovejas; nada de Burros, Jabalíes ni Vacas. Por lo tanto, no podrás usar a los Perros para guardar Ovejas en casillas donde ya haya otra especie de Animal de granja.
- Los Perros no pueden vigilar Ovejas en casillas de Bosque ni de Campo.



5. Casillas de Acción donde adquirir armas

Las acciones de «Forjar un arma» y «Expedición»

La casilla de Acción «Forjar» que tiene las acciones de «Forjar un arma» y «Expedición de Nivel 3» está disponible en la Etapa 1. La casilla de Acción «Aventura», que tiene las acciones de «Forjar un arma» y dos acciones de «Expedición de Nivel 1» está disponible en la Etapa 4.

Acumula Minerales en tu reserva personal para que uno de tus Enanos pueda utilizarlos para forjar un Arma con la acción de «Forjar un arma». Solo un Enano desarmado puede forjar un Arma. Al realizar la acción de «Forjar un arma», gasta tantos Minerales como quieras **hasta un máximo de 8** y toma un indicador de Fuerza de arma que coincida con la cantidad de Minerales gastados. Coloca el indicador de Fuerza de arma sobre el Enano que ha realizado la acción.



Puedes forjar un Arma por tan poco como 1 de Minerales.

Este Enano podrá poner a prueba su Arma inmediatamente en una Expedición.



Las Expediciones

Tras cada Expedición conseguirás un Botín compuesto de las diferentes recompensas que aparecen en la carta de Ayuda «Recompensas del botín de expedición». Hay varias casillas de Acción donde puedes emprender una Expedición con un Enano armado. Hay cuatro Niveles de Expedición (1-4). El Nivel determina cuántas **recompensas diferentes** puedes elegir de la carta de Ayuda. *Elige las recompensas que conformarán tu Botín de una en una en cualquier orden.*

Cada recompensa de la carta de Ayuda está asociada a un **Valor de fuerza mínima**. A la hora de reclamar su Botín tras una Expedición, tu Enano solo podrá elegir recompensas que tengan un Valor de fuerza mínima igual o inferior a la fuerza de su Arma.

Uno de tus Enanos con un Arma de fuerza 1 realiza una «Expedición de Nivel 3». Por lo tanto recibirá un Botín de 3 recompensas. Sin embargo, como su Arma tiene una fuerza de 1, está limitado a elegir de entre las recompensas «+1 a todas las armas», «1 de Madera» y «1 Perro». Como no puede repetir recompensa, toma una de cada. Por ahora no es lo suficientemente fuerte como para conseguir un Botín con mejores recompensas.



La carta de Ayuda «Recompensas del botín de expedición» muestra muchos recursos y acciones de bonificación diferentes. Cada hueco muestra una posible recompensa del Botín. No puedes elegir la misma recompensa más de una vez en la misma Expedición.

Al final de cada Expedición, la fuerza del Arma del Enano que realice la acción aumentará en 1 como resultado de la experiencia adquirida (independientemente del Nivel de Expedición). Las Armas tienen un máximo de fuerza 8 en el momento de forjarse, pero a partir de ahí, puedes seguir incrementando su fuerza emprendiendo Expediciones (hasta un máximo de fuerza 14).



Como resultado de haber escogido la recompensa «+1 a todas las Armas» y de haber finalizado la Expedición, la fuerza del Arma de tu Enano aumenta en 2, y por lo tanto pasa de fuerza 1 a fuerza 3.

Recuerda: el orden de colocación de los Enanos

Tal y como mencionamos en la página 8, debes colocar a tus Enanos en un orden ascendente según la fuerza de su Arma. Primero debes colocar los Enanos desarmados, y luego los armados.

Puedes gastar 1 Rubí para ignorar esta regla y colocar 1 de tus Enanos antes de que le toque (ver «Rubíes» en la página 17).



Usted primero, caballero

Te quedan 2 Enanos en tu caverna. Te gustaría emprender una Expedición, pero desafortunadamente, siguiendo el orden de colocación de Enanos, si la emprendes ahora tendrás que enviar a tu Enano que tiene el Arma de fuerza 3. Evidentemente, sería mucho más beneficioso enviar al Enano que tiene el Arma de fuerza 14.

Podrías gastar 1 Rubí para ignorar el orden de colocación y enviar de Expedición al Enano con el Arma de fuerza 14.

Detalles sobre la fuerza del Arma

- Cada Enano solo puede portar un Arma.
- No puedes usar la acción de «Forjar un arma» con un Enano que ya esté armado. Por lo tanto, tampoco puedes mejorar su Arma gastando Minerales ni reemplazarla por una nueva mejor.
- Las Armas están vinculadas a sus Enanos. **No puedes** forjar un Arma con un Enano y entregársela a otro. Un Enano armado no puede deshacerse voluntariamente de su Arma. *Un Enano ama su Arma por encima de todas las cosas. Nunca la abandonaría.*
- Un Enano desarmado **no puede** emprender una Expedición.
- No puedes usar tus Armas para atacar a otros jugadores.
- La fuerza máxima de un Arma es de 14. No puedes aumentar su fuerza más allá.
- En caso de que tengas 4 Enanos desarmados y 1 Enano con un Arma de fuerza 14, puedes pagar 1 Rubí para colocar el Enano armado antes que cualquiera de los otros.





Es crucial que elijas bien las recompensas que conforman tu Botín. Recomendamos que el resto de jugadores sigan jugando mientras eliges la composición de tu Botín. El Arma de tu Enano aumentará de fuerza después de la Expedición, por lo que tus compañeros pueden dejar **el siguiente indicador de Fuerza listo junto a ese Enano** para que no se te olvide. Una vez hayas terminado de escoger las recompensas de tu Botín, intercambia el indicador de Fuerza antiguo por el nuevo. Atención: Si escoges como parte del Botín la recompensa «+1 a todas las Armas», coge un indicador de Fuerza 2 niveles superior al que tengas actualmente (1 por la recompensa y 1 por terminar la Expedición). En el siguiente ejemplo ilustra esta recomendación.



Ejemplo detallado sobre forjar un Arma y emprender una Expedición

Tienes 10 de Minerales en tu reserva personal y 1 Enano desarmado. Colocas ese Enano en la casilla de Acción «Forjar» y pagas 7 de Minerales para forjar un Arma de fuerza 7. Ahora tu Enano puede poner su Arma a prueba inmediatamente emprendiendo una Expedición. Para indicar que el Enano están emprendiendo la Expedición de Nivel 3, puedes colocar un indicador de Fuerza 8 junto al Enano. Como Botín de la Expedición eliges estas recompensas: 1 Perro, 2 de Oro y «Equipar una habitación». Sus Valores de fuerza mínima son 1, 6 y 7, respectivamente, por lo que ninguna supera la fuerza del arma del Enano. Al final de esta Expedición, puedes cambiar el indicador de Fuerza 7 por el indicador de Fuerza 8.



No subestimes ni sobrevalores la importancia de las Expediciones. El juego está diseñado para que puedas ganar con una estrategia pacífica, pero también puedes lograrlo con armamento pesado. Te diré una cosa: en partidas de 4 o más jugadores, si **un único jugador apuesta por las Armas**, lo más probable es que gane. De la misma manera, si **un único jugador ignora por completo las Armas**, también es muy probable que gane.

6. Casilla de Acción: «Ser Jugador inicial»

Al final de la ronda, el peón de Jugador inicial no se pasa al siguiente jugador como ocurre en otros juegos. Para convertirte en Jugador inicial debes utilizar la casilla de Acción «Ser Jugador inicial». Si nadie elige la casilla, el peón permanecerá donde esté y su propietario volverá a ser el Jugador inicial. Al utilizar la casilla de Acción «Ser Jugador inicial» además de convertirte en el siguiente Jugador inicial también recibes la Comida que se haya acumulado en ella y 2 de Minerales (en partidas de 1-3 jugadores) o 1 Rubí (en partidas de 4-7 jugadores).



Además de Comida y de convertirte en el siguiente Jugador inicial, también recibirás 2 de Minerales o bien 1 Rubí, dependiendo del número de jugadores en la partida.

7. Casillas de Acción: «Imitar»

Las casillas de Acción «Imitar» están disponibles en partidas con al menos 3 jugadores. Imitar cuesta 0, 1, 2 o 4 de Comida, según la casilla de Acción.

Cuando utilices la acción de «Imitar», paga la cantidad de Comida indicada a la reserva general y elige una casilla de Acción ocupada por un Enano adversario. Podrás realizar las acciones de esa casilla de Acción como si hubieras colocado tu Enano en ella. La única casilla de Acción que no puedes imitar de esta manera es «Ser Jugador inicial».



Para imitar a otro jugador, tienes que pagar un coste en Comida.

Detalles sobre la acción de «Imitar»

- No coloques tu Enano en la casilla de Acción que vayas a imitar. Tu Enano se queda en la casilla de Acción «Imitar».
- Si imitas una casilla acumuladora de recursos, no recibirás ninguno de esos recursos porque tu adversario ya los habrá tomado.
- **No puedes** imitar una casilla de Acción que esté ocupada por otro de tus Enanos.
- En partidas de 5 a 7 jugadores hay varias copias de la casilla de Acción «Imitar» (consulta la página A7 del Apéndice) y todas pueden usarse para imitar la misma casilla de Acción u otras casillas diferentes.

FIN DE LA PARTIDA Y RECuento DE PUNTOS

La partida termina al final de la Ronda 12. Utiliza el bloc de Puntuación para determinar las puntuaciones finales. Hay varias categorías diferentes por las que puedes conseguir Puntos de victoria (PV). Quien consiga más Puntos de victoria gana la partida. *En caso de empate, se comparte la victoria.*

- **1 PV por cada Animal de granja y Perro:** cada animal que tengas (Ovejas, Jabalíes, Burros, Vacas y Perros) vale 1 PV.
- **-2 PV por cada especie de Animal de granja que te falte:** al final de la partida, debes tener al menos 1 Oveja, 1 Burro, 1 Jabalí y 1 Vaca. Pierdes 2 PV por cada especie que no tengas en tu tablero de Hogar. *Esta penalización no se aplica a los Perros ya que no son Animales de granja.*
- **½ PV por cada pieza de Cereales (redondeando hacia arriba):** cuenta todos tus Cereales (tanto los de tu reserva personal como los que queden en tus Campos). Divide ese número entre 2 y redondea hacia arriba. Obtienes esa cantidad de PV.
- **1 PV por cada pieza de Verduras:** cuenta todas tus Verduras (tanto las de tu reserva personal como las que queden en tus Campos). Obtienes esa cantidad de PV.
- **1 PV por cada Rubí:** al final de la partida, cada Rubí vale 1 PV.
- **1 PV por cada Enano:** al final de la partida, cada uno de tus Enanos vale 1 PV.
- **-1 PV por cada casilla sin usar:** cuenta todas las casillas de tu tablero de Hogar sin Establos ni fichas de Terreno. Pierdes 1 PV por cada una de esas casillas. Las dos Cuevas que vienen impresas sobre el tablero se consideran casillas usadas. *Las Cuevas sin equipar también se consideran casillas usadas.*
- **PV por Habitaciones, Pastizales y Minas:** suma los PV que muestran todas tus fichas. Los Pastizales pequeños valen 2 PV y los Pastizales grandes valen 4 PV (*independientemente del número y especie de animales que haya en su interior*). Las Minas de minerales valen 3 PV y las Minas de rubíes valen 4 PV (*independientemente de si contienen un Burro o no*). El valor de cada ficha de Habitación viene indicado en la esquina superior derecha de la ficha, justo debajo del nombre de la ficha.
- **Puntos de bonificación por Salones, Almacenes y Cámaras:** la mayoría las habitaciones llamadas Salones, Almacenes y Cámaras (*indicado por el fondo de color amarillo sobre el que está su nombre*) otorgan Puntos de bonificación si cumples su condición. El bloc de Puntuación tiene varios renglones para los Puntos de bonificación. Utiliza un renglón para cada Habitación que tengas que otorgue Puntos de bonificación. *Consulta la página A3 del Apéndice para ver más detalles sobre las fichas de Habitación.*

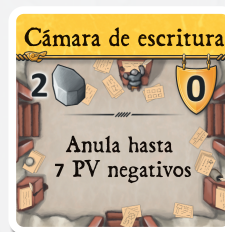
Nombre			
Por cada Animal de granja y Perro	1		
Por cada especie de Animal de granja que falte	-2		
Por cada pieza de Cereales (redondeado hacia arriba)	½		
Por cada pieza de Verduras	1		
Por cada Rubí	1		
Por cada Enano	1		
Por cada casilla sin usar	-1		
Fichas de Habitación, Pastizal y Mina			
Salones, Almacenes y Cámaras			
Oro y fichas de Limosna			
Total			

Detalles sobre los Puntos de bonificación

- Las habitaciones: «Salón de tejer», «Salón de ordeño», «Cámara de alimentos» y «Cámara del tesoro» otorgan PV en forma de Puntos de bonificación (*aunque podrían agregarse a las otras categorías*). Sin embargo, los puntos negativos que evita la «Cámara de escritura», deben aplicarse sobre las categorías anteriores.
- El «Salón de caza», el «Salón de la cerveza», el «Salón de forja» y el «Almacén de recambios» no aportan exactamente lo que llamaríamos «Puntos de bonificación». Estas fichas te permiten convertir algunos de tus recursos en Oro antes del recuento de puntos y así maximizar tu puntuación. *Una vez se inicie el recuento de puntos, no podrás realizar las conversiones así que presta atención a ello.*



Si tienes el «Salón de tejer» recibirás puntos por las Ovejas dos veces: una por la categoría de «+1 PV por cada Animal de granja y Perro» y la otra por la categoría de «Puntos de bonificación por Salones».



Si tienes la «Cámara de escritura» podrás reducir el impacto de los puntos negativos que recibas en las categorías «-2 PV por cada especie de Animal de granja que te falte» y «-1 PV por cada casilla sin usar» y por las «fichas de Limosna».

- **Monedas de Oro y fichas de Limosna:** suma los valores de todas tus monedas de Oro y resta 3 por cada ficha de Limosna que tengas. Obtienes esa cantidad de PV.

REGLAS PARA EL MODO SOLITARIO

El Modo solitario se juega siguiendo las mismas reglas de las partidas de 2 a 7 jugadores con las siguientes excepciones:

En la Fase de colocación de trabajadores, coloca un Enano tras otro. No tienes oponentes a los que esperar. El objetivo del Modo solitario es conseguir la puntuación más alta posible. *¿Serás capaz de alcanzar los 100 PV en una sola partida?* Comienzas la partida con **2 de Comida**.

Utiliza los tableros de Juego para partidas de 2 jugadores y cubre algunas de las casillas de Acción con cartas de Ayuda tal y como se muestra en la imagen.



Coloca las cartas de Acción bocabajo en las casillas vacías del tablero de Juego tal y como se muestra en esta tabla:

1 Forjar	4 Llamar a la cigüeña	7 Entrega de minerales	10 Comerciar con minerales
2 Explotación de ovejas	5 Explotación de burros	8 Vida familiar (Llamar a la cigüeña → ¡Llamar a la cigüeña ya!)	11 Aventura
3 Construir una Mina de minerales	6 Construir una Mina de rubíes	9 -	12 Entrega de rubíes

Utiliza una carta de Enano para cubrir la carta de Acción «Llamar a la cigüeña». Al comienzo de la Ronda 4, retira la carta de Enano de la partida. Asegúrate de que la carta de Acción muestra la cara «Llamar a la cigüeña».

No hay eventos de cosecha en el Modo solitario. A partir de la Ronda 5, hay una cosecha al final de **cada ronda**.

En comparación con las partidas de 2 jugadores

Al igual que en las partidas de 2 jugadores, la carta de Acción «Explorar» se retira de la partida y la Ronda 9 se ignora. Para que no se te olvide esto último, tapa la casilla de Ronda 9 con una carta de Enano. A diferencia de las partidas de 2 jugadores, los Rubíes se acumularán en la casilla de Acción «Minar rubíes» desde la Ronda 1.

Reponer las casillas acumuladoras

Antes de reponer las casillas acumuladoras, comprueba si hay alguna casilla con más de **6 recursos**. Si ese es el caso, devuelve a la reserva general todos los recursos que haya en esas casillas. Puedes evitar que esto ocurra pagando 1 Rubí por cada casilla donde quieres evitar la retirada de recursos. Los recursos que hayas salvado de esta manera estarán a salvo hasta la ronda siguiente. *De esta manera, una misma casilla puede acumular más de 6 recursos.*

Aparte de esto, no hay más cambios en las reglas.

Índice de palabras clave

Agricultura 5, 14, 18
Alimentar a la familia 9, 11
Animales de granja 10, 12, 20, 23, 24
Animales progenitores 10
Arma (fuerza) 5, 12, 20-22
Aumentar la familia 11, 15, 16
Burros 11, 18, 20
Carta de Acción 3, 7, 24
Casilla acumuladora 7, 8, 24
Cereales/Verduras 11, 14, 23
Comida 2, 9, 11

Cosecha (evento) 2, 9, 10, 24
Cría de animales 10
Cuevas 4, 11, 13, 14, 17
Establos 2, 5, 10, 19, 20
Expedición 21-22
Ficha doble 11-13
Ficha individual 5, 17
Fichas de Limosna 10, 23
Fichas de Terreno 3
Forjar un arma 5, 20, 22
Fuente de agua 12, 13
Ganadería 4, 5, 20

Imitar 12, 22
Indicadores de Cosecha 2, 7, 8, 10
Jabalíes 10, 13, 20
Jugador inicial 2, 8, 12, 22
Llamar a la cigüeña 3, 8, 9, 11, 15, 16
Materiales de construcción 8, 11
Minas 5, 12, 16, 17, 23
Minerales 5, 12, 16, 18
Morada 2, 9, 14
Morada inicial 2, 4, 10, 15, 20
Orden de colocación de Enanos 8, 17, 21
Oro/Puntos de victoria 11, 23

Ovejas 11, 18, 20
Partida de 2 jugadores 2, 3, 6, 8, 17
Perros 10-12, 20
Puntos negativos 6, 12, 23
Recuento de puntos 6, 23
Rubíes 4, 5, 11, 12, 17-19,
Túnel básico/túnel profundo 16
Vacas 11, 17, 20
Vallas 4, 19