

Caverna

UWE ROSENBERG

Un jeu de développement pour 1 à 7 joueurs âgés de 12 ans et plus
Durée : 30 minutes par joueur
de Uwe Rosenberg

Uwe : « Vous pouvez jouer à Caverna jusqu'à 7 joueurs. Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer à 5 ou moins, principalement pour réduire le temps d'attente. »



INTRODUCTION

Dans ce jeu, vous incarnez des nains aventureux vivants reclus dans leurs cavernes. Vous creuserez grottes et tunnels à la recherche de rubis et de minerai, et les aménagerez pour créer, tant des espaces habitables que des zones de travail. Vous aurez besoin de minerai pour forger les armes indispensables aux expéditions que vous entreprendrez, en quête d'aventures et de butins. Les rubis sont une ressource précieuse et éminemment souple : vous pouvez les échanger contre des ressources et des tuiles Terrain à tout moment. Devant l'entrée de vos cavernes, vous chercherez à assurer votre subsistance en abattant des arbres, en élevant des animaux et en pratiquant l'agriculture.

À la fin de la partie, le nain le plus fortuné sera victorieux.

CONTENU

MATÉRIEL EN BOIS ET ACRYLIQUE

- 20 chiens (marron clair)
- 35 moutons (blancs)
- 30 ânes (gris)
- 30 sangliers (noirs)
- 30 bœufs (marron)
- 45 bois (bruns)
- 25 pierres (gris)



16 PLATEAUX DE JEU

- 7 grands plateaux *Habitat* aux couleurs des joueurs (avec une forêt à gauche et une montagne à droite)
- 1 petit plateau d'actions de base avec 3 actions préimprimées et les cases des tours 1 à 3
- 1 grand plateau d'actions de base avec les cases des tours 4 à 12
- 1 plateau d'actions de base recto verso avec d'un côté les cases *Action* pour 1 à 3 joueurs (et de l'autre celles pour 4 à 7 joueurs).



SUR LES PLANCHES DE PIONS

- 20 pièces d'or de valeur « 1 »
- 24 pièces d'or de valeur « 2 »
- 5 pièces d'or de valeur « 10 »
- 1 marqueur *Nain supplémentaire*
- 88 marqueurs « 1 PN » (point de nourriture)
- 7 marqueurs *Récolte* (3 avec l'évènement *Récolte*, et 4 sans)



TUILES TERRAIN ET TUILES AMÉNAGEMENT

- 17 tuiles *Aménagement - Habitation* identiques
- 47 tuiles *Aménagement* uniques
- 8 tuiles simples *Tunnel* (avec au verso : *Grotte*)
- 16 tuiles simples *Rubis* (avec au verso : *Champ*)
- 16 tuiles simples *Prairie* (avec au verso : *Petit pâturage*)

29 CARTES

- 1 carte *Évènements de récolte*
- 12 cartes *Action* dédiées aux tours 1 à 12.
- 7 cartes d'aide de jeu *Rubis/Récolte*



AUSSI

- 1 bloc-notes pour le décompte
- sachets en plastique pour ranger les pièces

- 45 jetons minerais (noirs)
- 20 jetons rubis (rouges)
- 40 jetons céréales (jaunes)
- 35 jetons légumes (orange)
- 1 pion premier joueur (jaune)
- 7x3 étables aux couleurs des joueurs
- 7x5 nains aux couleurs des joueurs



- 1 grand plateau de jeu additionnel (avec les cases *Action* supplémentaires nécessaires pour le jeu à 5 joueurs d'un côté, et les cases pour le jeu à 6 ou 7 de l'autre)
- 1 petit plateau de jeu additionnel (avec les cases *Action* supplémentaires nécessaires pour le jeu à 3 joueurs d'un côté, et les cases pour le jeu à 7 joueurs de l'autre)
- 4 longs plateaux *Aménagement* pour organiser les tuiles *Aménagement*

- 52 marqueurs de force de l'arme (1x « 1 », 1x « 2 », 4x de chaque de « 3 » à « 13 », et 6x « 14 »)
- 8 marqueurs multiplicateurs « 4x » (avec au verso : marqueurs de mendicité « -3 Or »)
- 8 marqueurs *Ressource* (« 8 moutons », « 8 ânes », « 8 sangliers », « 8 bœufs », « 10 bois », « 10 pierres », « 10 minerais », « 5 rubis »)
- 2 marqueurs « 8 animaux »



- 24 tuiles doubles *Tunnel profond/Minerai* (avec au verso : *Grand pâturage*)
- 40 tuiles doubles *Grotte/Tunnel* (avec au verso : *Grotte/Grotte*)
- 40 tuiles doubles *Prairie/Champ* (avec au verso : *Petit pâturage/Champs*)



- 7 cartes aides de jeu *Butin d'expédition* (avec les valeurs de 1 à 8 au recto et de 9 à 14 au verso)
- 2 cartes *Nain* pour le jeu solo et le jeu à 2

- 1 livret de règles de 24 pages
- 1 livret annexe de 8 pages contenant des informations précises sur les expéditions, les tuiles *Aménagement* et les cases *Action*

MISE EN PLACE

Nous expliquerons tout d'abord le jeu pour 2 à 7 joueurs. La partie solo sera expliquée en page 24.

Vos zones de jeu personnelles

Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau *Habitat*, les 5 nains et les 3 étables de cette couleur.

Placez 2 des 5 nains côte à côte sur la case *Entrée de la caverne* de votre plateau *Habitat*. Gardez les 3 autres nains et les étables à côté de votre plateau *Habitat*; ils constituent votre réserve personnelle.

(Remettez les plateaux *Habitat*, les nains et les étables des couleurs non utilisées dans la boîte.)

Chaque joueur prend également un exemplaire des 2 cartes d'aide de jeu.



Vos deux premiers nains vivent ensemble dans l'entrée aménagée de leur caverne.



Nous vous recommandons de recouvrir les nains de votre réserve personnelle avec vos étables afin d'éviter de les utiliser par accident.



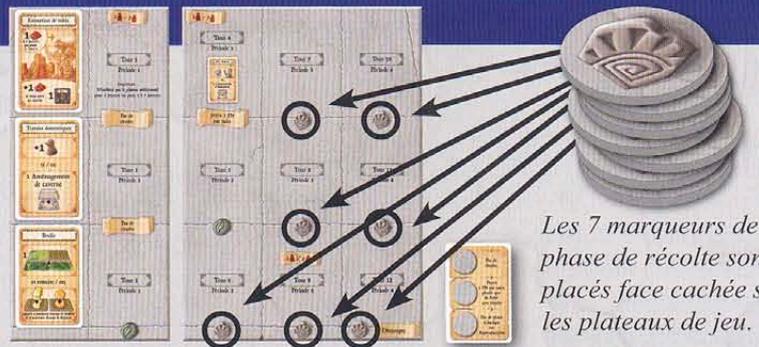
Choisissez à votre convenance le joueur qui recevra le **marqueur premier joueur**. Le premier joueur ainsi que le joueur à sa gauche reçoivent chacun 1 PN. Le troisième reçoit 2 PN. Tous les autres reçoivent 3 PN chacun.

Les joueurs reçoivent une quantité différente de PN selon leur position dans l'ordre du tour.



Plateaux d'actions et cases Action

Placez les 2 plateaux d'actions de base avec les cases des tours 1 à 3 et 4 à 12 l'un à côté de l'autre. Mélangez les 7 marqueurs *Récolte* et placez-les, un par un et face cachée (rune grise apparente), sur les cases des tours 6 à 12. Placez la carte *Récolte* à côté des plateaux de jeu.



Les 7 marqueurs de phase de récolte sont placés face cachée sur les plateaux de jeu.

2 JOUEURS Lors d'une partie à **2 joueurs**, retirez l'un des marqueurs de phase de récolte ornés d'une feuille verte. Placez ensuite les 6 autres sur les cases des tours 6 à 12, en veillant bien à laisser vide la case du tour 9.

Placez le troisième plateau de base à gauche des deux autres. Utilisez la face appropriée en fonction du nombre de joueurs (1 à 3 d'un côté, 4 à 7 de l'autre).

Il y a deux plateaux additionnels :

- Lors d'une partie de 5 à 7 joueurs, on utilise le grand plateau de jeu additionnel. Utilisez la face appropriée en fonction du nombre de joueurs (5 d'un côté, 6 ou 7 de l'autre).
- Le petit plateau additionnel est, quant à lui, utilisé lors des parties à 3 ou 7 joueurs.

Placez les plateaux additionnels requis à gauche des plateaux de base.

Placez les plateaux *Aménagement*, à votre convenance, près des autres plateaux.





Ceci représente la mise en place pour 3 joueurs. Particulièrement lors d'une partie à 3 joueurs, les joueurs oublient fréquemment le plateau additionnel. Placez les plateaux Aménagement près des autres, comme bon vous semble.



Plateaux Aménagement et tuiles Aménagement

Les plateaux Aménagement sont recto verso. L'une des faces est utilisée lors d'une **partie d'initiation**, l'autre pour le jeu complet. Le **jeu complet** inclut une plus grande variété de tuiles Aménagement. (Lors d'une partie d'initiation, rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.)

Placez les tuiles Aménagement sur les cases appropriées des plateaux Aménagement. Il existe plus d'une tuile Habitation ordinaire. Placez-en quelques-unes sur la case appropriée et laissez les autres de côté, en guise de réserve.

Il y a un nombre suffisant de tuiles Habitation ordinaires (elles coûtent 4 bois et 3 pierres). Vous n'avez pas besoin de toutes les mettre sur le plateau Aménagement, procédez au réassortiment lorsque cela s'avère nécessaire.



Si vous jouez à 6 ou 7, nous vous recommandons de commencer directement par le jeu complet, afin d'avoir une quantité suffisante de tuiles Aménagement en jeu.



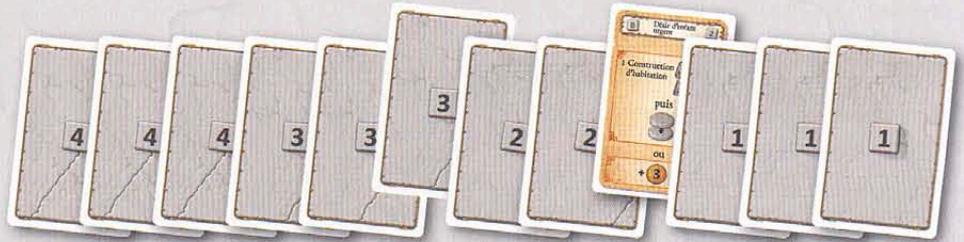
Les cartes Action

Mélangez les 12 cartes Action, face cachée.

2 JOUEURS Lors d'une partie à 2 joueurs, seulement 11 cartes Action sont utilisées. Retirez du jeu la carte Exploration proposant « l'expédition de niveau 4 ». (Vous pouvez recouvrir d'une carte Nain la case inutilisée du tour 9.)

Classez ensuite comme suit les cartes Action mélangées, sans les regarder, afin de former une pile :

Les 12 cartes Action classées après avoir été mélangées. Vous pouvez, au choix, les disposer en éventail ou les laisser en pile.



- Mettez les 3 cartes de l'étape 4 en bas de la pile, posez dessus les trois (ou deux) cartes de l'étape 3, puis posez dessus les deux cartes normales de l'étape 2.
- Posez dessus la carte du tour 4. (Cette carte indique « Désir d'enfant » d'un côté, et « Désir d'enfant urgent », de l'autre. Pour l'instant, la face apparente n'a aucune importance.)
- Enfin, posez les trois cartes de l'étape 1 sur le dessus de la pile.

Les tuiles Terrain

Triez les tuiles Terrain par type, et disposez-les en piles séparées. Il existe 3 types de tuiles doubles et 3 types de tuiles simples.

Matériaux de construction, animaux et marqueurs de force de l'arme.

Triez les composants restants et disposez-les près des plateaux de jeu. Tous les animaux peuvent être laissés ensemble d'un côté et tous les matériaux d'un autre. Vous n'avez pas besoin de trier les marqueurs de force de l'arme.



Vous placerez, au cours de la partie, des tuiles doubles et simples sur votre plateau Habitat. Les cases Forêt peuvent recevoir des champs et des prairies (qui peuvent plus tard être améliorés en pâturages), tandis que les cases Montagne peuvent recevoir cavernes et tunnels (qui peuvent plus tard être améliorés en mines).

BUT DU JEU

Votre plateau *Habitat* est divisé en deux parties. Du côté gauche se trouve la forêt, que vous déboiserez au cours de la partie. Du côté droit se trouve la montagne dans laquelle est déjà creusée l'entrée de votre caverne. Celle-ci est pour l'instant constituée de deux grottes. L'une d'elles est l'*Entrée de la caverne* qui pour l'instant est aménagée pour 2 nains et un couple d'animaux. L'autre grotte est vide pour l'instant, mais prête à être aménagée et occupée incessamment.

Vos deux premiers nains vivent dans l'entrée de votre caverne. Si vous voulez agrandir votre clan, vous devrez y construire de nouvelles habitations. Certaines tuiles *Aménagement* serviront ce but, comme vous l'avez déjà vu durant la mise en place.

Chacun de vos nains peut effectuer une action par tour – les actions disponibles sont exposées sur les plateaux de jeu. Vous placez vos nains, **un à la fois**, un joueur après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs nains sur les plateaux de jeu.

L'objectif de vos actions est de récolter de la nourriture (PN) pour vos nains et de développer votre plateau *Habitat* afin d'augmenter sa valeur Or pour la fin de la partie. Jetons un œil à ce que vous pouvez faire avec votre plateau *Habitat* et aux moyens d'obtenir ces points Or.

Les grottes peuvent être aménagées comme celle du bas de l'illustration ou bien vides comme celle du haut. Les habitations forment une catégorie spéciale d'aménagements de caverne. Il existe plusieurs autres moyens d'aménager une grotte.



Lorsque vous placez vos nains sur les plateaux de jeu, vous vous gênez les uns les autres, car chaque case *Action* ne peut être occupée que par un seul nain. Les nains ne retournent dans leur caverne que lorsque tous les nains de tous les joueurs ont été placés. Ils seront placés à nouveau lors du prochain tour. En lisant les règles, vous reviendrez sans doute régulièrement jeter un œil à la section suivante, qui offre une bonne vue globale du contexte de jeu. Cette section n'est cependant pas pertinente pour apprendre les règles. Toutes les informations qui y sont distillées sont explicitées et détaillées ailleurs dans ce livret.

Vue d'ensemble de ce qui se trame sur votre plateau *Habitat*

Vous déboiserez la forêt de votre plateau *Habitat* pour obtenir du bois et creuserez votre montagne pour obtenir de la pierre. Vous aurez besoin de ces matériaux pour aménager les cases vacantes de votre montagne. À l'extérieur, vous pourrez utiliser les cases déboisées pour pratiquer l'agriculture et l'élevage d'animaux afin de nourrir votre clan.

Déboiser la forêt libère ces cases pour aménager champs et prairies.



Ce sont des rubis.

Les prairies peuvent être clôturées, devenant ainsi des pâturages pour vos animaux d'élevage : retournez simplement la tuile double *Prairie/Champ*. Une case clôturée peut accueillir jusqu'à deux animaux.

Récoltez des rubis pour acquérir des tuiles simples *Prairie* et *Champ* coûtant 1 rubis chacune.

Agrandissez votre caverne en plaçant des tuiles doubles *Grotte/Tunnel* et *Tunnel/Tunnel* dans votre montagne.

Ou agrandissez votre caverne à l'aide de tuiles simples en dépensant des rubis : une tuile simple *Tunnel* coûte 1 rubis et une tuile simple *Grotte* en coûte 2. (Les rubis peuvent être utilisés de bien d'autres manières comme nous le verrons plus loin.)

Placez votre première tuile double *Prairie/Champ* sur les cases *Forêt* adjacentes à l'entrée de votre caverne.

Votre *Entrée de caverne* est l'habitation de départ de vos deux premiers nains. Vous pouvez aussi y accueillir 2 animaux du même type.

Il existe plusieurs autres moyens d'héberger vos animaux que ceux présentés ci-dessus.

Pour héberger vos animaux plus efficacement, vous pouvez placer une tuile *Grand pâturage* sur 2 cases *Prairie* adjacentes. Vous pouvez même doubler la capacité d'un pâturage en y construisant une étable. Ainsi, vous pouvez accueillir jusqu'à 8 animaux d'une même espèce sur un grand pâturage muni d'une étable.

Vous pouvez construire une étable sur une case *Forêt* (que vous n'avez pas encore déboisée) : une étable en forêt peut accueillir uniquement 1 sanglier, mais aucun autre animal.

Vous pouvez placer des tuiles *Aménagement* sur les grottes de votre caverne. Ces tuiles peuvent vous apporter de nombreux avantages tout au long de la partie tout autant qu'en fin de partie.

Vous pouvez placer une mine de minerai (tuile *Minerai*) sur 2 cases *Tunnel* adjacentes.

Il existe des tunnels ordinaires et des tunnels profonds (près des mines de minerai). Vous pouvez placer une mine de rubis (tuile *Rubis*) sur n'importe lequel de ces tunnels. Si vous en placez une sur un tunnel profond, vous recevrez immédiatement 1 rubis.

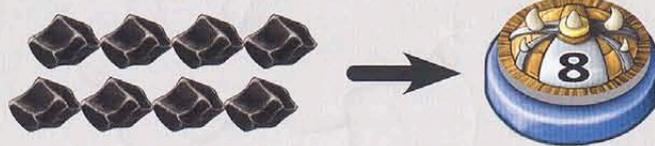
Vous pouvez également construire une étable sur une case *Prairie*, elle pourra ainsi accueillir 1 animal de n'importe quelle espèce.

Vous pouvez cultiver des céréales ou des légumes dans vos champs pour les récolter plus tard.

Chaque mine peut accueillir 1 âne.

Armes et expéditions

Les vétérans d'*Agricola* seront certainement très intéressés par le fonctionnement des armes. Les joueurs récoltent du minerai pour forger des armes. La force d'une arme est déterminée par la quantité de minerai utilisée pour sa fabrication et est augmentée de 1 après chaque expédition. En fonction de son niveau, une expédition peut procurer de 1 à 4 butins. La nature de ces butins dépend de la force de l'arme du nain qui a entrepris l'expédition (voir l'aide jeu). Une arme nouvellement forgée ne peut avoir une force supérieure à 8. Cette force peut être augmentée durant la partie jusqu'à une valeur maximale de 14.



Ce nain reçoit la meilleure arme qu'il puisse obtenir avec l'action *Forge d'armes*.

Un aspect particulier de *Caverna* réside dans le fait que deux groupes vont se dessiner si les joueurs sont nombreux : l'un axera sa stratégie sur l'acquisition d'armes, et l'autre suivra une voie plus pacifique. D'évidence, les membres d'un même groupe vont se disputer les mêmes ressources. Soyez vigilants, et pondérez la compétition au sein de votre groupe, afin de ne pas vous faire distancer par l'autre.



Quantité du matériel

Les seuls éléments qui sont volontairement en quantité limitée (sauf les tuiles *Aménagement uniques*) sont les 5 nains et les 3 étables de chaque joueur. Tous les autres éléments sont considérés comme illimités. Si d'aventure vous venez à manquer de certaines pièces, utilisez les marqueurs multiplicateurs ou improvisez. Placez un jeton ressource sur un marqueur multiplicateur afin d'indiquer qu'il s'agit de 4 ressources de ce type.

Il existe aussi des marqueurs qui représentent 8 animaux d'une espèce. Ils peuvent être utilisés sur un grand pâturage doté d'une étable. Il existe également des marqueurs représentant 10 unités d'un matériau de construction précis.



Vous pouvez également « multiplier » les animaux. Ce grand pâturage accueille actuellement 4 sangliers.

Vue d'ensemble du score final

À la fin de la partie, le joueur le plus prospère, c'est-à-dire celui qui aura amassé le plus d'Or, sera victorieux. Dans l'exemple suivant, nous présenterons les diverses façons de marquer des points, c'est-à-dire d'acquérir de l'Or. Les nombres entre parenthèses présentent les points Or gagnés.

Chaque animal vaut 1 point Or. Ceci comprend aussi bien les chiens, que les animaux d'élevage que sont les moutons, les ânes, les sangliers et les bœufs. (2+4+2+3+10=21)

21

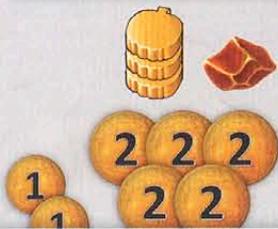
Les tuiles *Aménagement* valent le nombre de points Or imprimé sur elles. (2+2+2=6, et 3+3=6 pour les habitations construites durant cette partie, pour un total de 12)

12

Vous perdez 2 points Or pour chaque espèce d'animaux d'élevage que vous ne possédez pas. (Il ne manque aucune espèce à ce plateau *Habitat*.)

Les pâturages valent le nombre de points Or imprimé sur leur tuile. (2+4=6)

6



Les légumes (récoltés ou non), les rubis et l'Or valent chacun 1 point Or. (5+1+12=18)

18



Chaque céréale vaut 0,5 point Or (arrondir à l'unité supérieure), qu'elle ait été récoltée ou non. (9 céréales = 5)

5

Chaque nain vaut 1 point Or. (4)

4

Certaines tuiles *Aménagement* peuvent fournir des points Or bonus. (La *Réserve de fourrage* vaut 6 points Or pour 19 animaux d'élevage.) (6)

6

Dans cet exemple, le joueur a obtenu un score total de 80 points Or.

80

Un score de 80 points Or est réaliste. Les joueurs expérimentés dépasseront aisément les 100 points.



DÉROULEMENT DU JEU

Ce chapitre est divisé en deux parties. Dans un premier temps, nous présenterons le déroulement du tour de jeu. Ensuite, nous expliquerons les actions.

Déroulement d'un tour

Les 12 tours du jeu sont répartis en 5 périodes qui seront jouées l'une après l'autre dans l'ordre décrit ci-après.

2 JOUEURS Lors d'une partie à 2 joueurs, il n'y a que 11 tours de jeu.

Les joueurs ayant déjà joué à *Agricola* n'ont besoin de lire que les phrases écrites en marron. Toutes les autres règles de *Caverna* sont identiques à celles d'*Agricola*.



Aperçu d'un tour de jeu

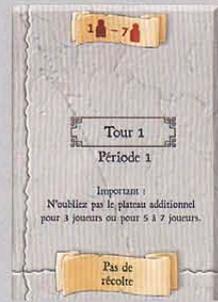
Les cinq phases d'un tour sont :

Description succincte :

1. Ajout d'une nouvelle case *Action*

Au début de chaque tour, **révélez la première carte *Action*** et placez-la sur la case appropriée des plateaux de base. Cette carte devient une nouvelle case *Action*.

C'est ici que vous placerez la première carte Action durant le tour 1.



2. Approvisionnement des cases *Action*

Placez des **ressources** depuis la réserve sur les cases *Action* qui le requièrent. Ces cases *Action* sont illustrées d'une flèche.

La flèche d'accumulation



3. Phase de travail

Jouez, chacun votre tour et en sens horaire, **1 nain** sur une case *Action* des plateaux de jeu. Effectuez ensuite les actions proposées par cette case. Chaque case *Action* ne peut être occupée que par un seul nain.

Ce nain est en train de forger une arme.



4. Retour à la caverne

Une fois que tous les nains de tous les joueurs ont été placés, **renvoyez vos nains dans leurs habitations**.

5. Récolte

À la fin de la plupart des tours, une récolte a lieu : à chaque récolte, vous obtiendrez des céréales et des légumes, nourrirez votre clan, et ensuite, vos animaux se reproduiront.

Note : Récolte et phase de récolte désignent la même chose. Récolte est employé pour alléger le texte.



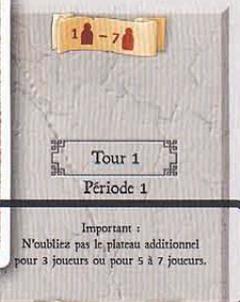
1. Ajout d'une nouvelle case *Action*

Révélez la première carte de la pile des cartes *Action* et placez-la sur la case de tour vide arborant le plus petit numéro. (Les cases de tour sont numérotées de 1 à 12.)

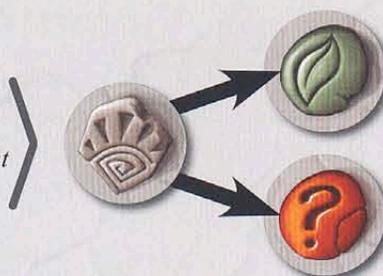
La nouvelle case *Action* s'ajoute aux cases *Action* déjà disponibles. Elle peut être utilisée par n'importe quel joueur durant la phase de travail de ce tour ainsi que celles de tous les tours suivants.

À partir du tour 6, vous devez également révéler le marqueur *Récolte* présent sur la case de tour qui reçoit la nouvelle carte *Action*. Laissez ce marqueur sur la case *Rune* grise.

La case du tour 1 vous rappelle de vérifier si vous devez utiliser des plateaux de jeux additionnels.



Le verso de chaque marqueur *Récolte* est orné d'une rune grise, tandis que le recto est illustré d'une feuille verte ou d'un point d'interrogation rouge.



Si le marqueur *Récolte* montre une feuille verte, une phase de récolte normale adviendra à la fin du tour (voir page 9).

S'il montre un point d'interrogation rouge, la récolte sera jouée différemment (voir « Quels tours se terminent par une récolte ? », page 10).

Un point d'interrogation rouge a été révélé : la carte Événements de récolte détermine ce qui affectera la prochaine récolte. Dans cet exemple, ce sera l'évènement du haut de la carte.



Si vous souhaitez garder l'effet de surprise, nous vous recommandons de ne révéler le jeton Récolte qu'à la fin du tour.



Cas particuliers lors de l'ajout de nouvelles cases Action.

- La carte Action - Désir d'enfant arrivera toujours en jeu au tour 4. Dans un premier temps, placez-la côté Désir d'enfant face visible sur le plateau de jeu. Retournez-la sur le côté Désir d'enfant urgent dès que la carte Action - Vie de famille est révélée durant l'étape 3.



2 JOUEURS

- Lors d'une **partie à 2 joueurs**, le dernier tour de l'étape 3 – le tour 9 – sera sauté puisque la carte Action - Exploration a été retirée du jeu (voir « Mise en place », page 3).

Voilà ce qui arrive dans les petites familles : le temps passant, le désir d'enfant se fait de plus en plus pressant.

2. Approvisionnement des cases Action

Sur de nombreuses cases Action, vous verrez une flèche spéciale ainsi qu'une image de fond vous indiquant que cette case doit être approvisionnée en ressources à chaque tour. Ces cases Action sont appelées « cases d'approvisionnement ».



Les cases d'approvisionnement doivent être approvisionnées même si elles contiennent encore des ressources (celles-ci s'y accumulent). « 3 bois » et une flèche, par exemple, signifient que vous devez ajouter 3 bois sur cette case Action à chaque tour.

Il existe une exception : « 3 (1) bois » et une flèche indiquent, par exemple, que vous devez ajouter 1 bois sur cette case Action à chaque tour – sauf si la case en question est vide. Dans ce cas, vous devez ajouter 3 bois sur cette case. Lisez les pictogrammes des autres cases Action en conséquence. Sur la case Action - Subsistance, « 1 céréale (1 légume) » signifie que vous devez ajouter 1 céréale sur cette case si elle est vide, sinon ajoutez 1 légume à la place.

Remarques sur l'approvisionnement

- Lors de l'approvisionnement, vous prenez les ressources requises dans la réserve.
- Il n'y a pas de limite à la quantité de ressources accumulées sur une case d'approvisionnement.
- Si l'une des ressources venait à manquer, utilisez les marqueurs multiplicateurs ou improvisez (voir page 5).

3. Phase de travail

Chacun son tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un seul nain depuis sa caverne sur une case Action inoccupée. Il effectue immédiatement l'action décrite. Le tour continue jusqu'à ce que **tous les joueurs aient placé tous leurs nains** de cette manière.

Attention : Vous devez placer vos nains par ordre croissant en fonction de la force de leur arme, en commençant par les nains désarmés.



Les nains doivent être joués dans cet ordre.

Chaque case Action ne peut être utilisée que par un seul nain au cours d'un même tour.

Chaque fois que vous récupérez des matériaux de construction, des céréales, des légumes, des PN ou des rubis, les jetons sont placés dans votre réserve personnelle, visibles des autres joueurs. Les animaux ne doivent pas être placés dans votre réserve personnelle ; ils doivent être placés directement sur votre plateau Habitat. (Voir la page 20 pour les règles concernant l'élevage des animaux, que nous avons déjà brièvement évoquées.)

Remarques sur la phase de travail

- Les animaux que vous recevez durant la phase de travail que vous ne pouvez, ou ne voulez pas placer sur votre plateau *Habitat* peuvent être convertis en PN immédiatement (*voir les règles de conversion en page 11*).
- Vous ne pouvez placer que les nains provenant de votre caverne. Vous ne devez pas utiliser ceux de votre réserve personnelle. (*Ils ne sont pas encore nés. Ils pourront néanmoins être introduits plus tard dans le jeu ; voir la section « Croissance du clan » en page 15.*)
- À votre tour, vous ne pouvez placer qu'un seul nain à la fois.
- Vous ne pouvez placer un nain sur une case *Action* sans utiliser au moins une des actions de la case.
- À cause de l'action *Croissance du clan*, il est possible que certains joueurs possèdent moins de nains que d'autres dans leur caverne. Si un joueur n'a plus de nains disponibles quand vient son tour, il doit alors passer. Seuls les joueurs ayant encore des nains continuent de les placer, chacun leur tour, normalement.
- Sur certaines cases *Action* vous devez choisir parmi plusieurs options (« ou »).
- D'autres vous permettent d'effectuer toutes les actions de la case (« et/ou », « et ensuite/ou »).
- Deux cases *Action* proposent une première action obligatoire suivie d'une deuxième, optionnelle et tributaire de la première pour pouvoir être effectuée (« et puis »).



Parfois, une petite aventure peut s'avérer utile lorsqu'un désir d'enfant urgent se fait sentir.

4. Retour à la caverne

Retirez vos nains des plateaux de jeu et replacez-les dans leurs habitations.

Remarques sur le retour à la caverne

- La façon dont vous redistribuez vos nains dans leurs habitations n'a strictement aucune importance.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de nains qu'il y a de place pour eux dans votre caverne. Voilà pourquoi chacun de vos nains, épuisé par le labeur, trouvera en fin de tour un lit bien à lui.
- Vous devriez placer vos nains côte à côte dans votre caverne afin que vos adversaires puissent aisément voir lesquels d'entre eux sont armés ainsi que la force de leurs armes.



5. Récolte

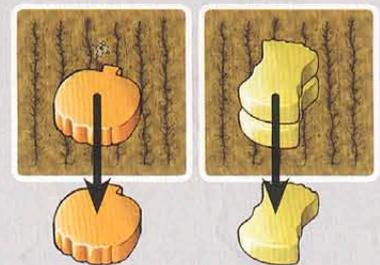
Pendant une récolte, les joueurs doivent nourrir leur clan. Certains tours se terminent par une récolte, d'autres non (*voir « Quels tours se terminent par une récolte ? », page 10*). La récolte passe par trois phases successives qui se jouent dans l'ordre suivant (*voir l'aide de jeu « Phase de récolte »*).

Phase 1 des récoltes : Les champs

Retirez 1 jeton céréale ou 1 jeton légume de chacun de vos champs cultivés et mettez-les dans votre réserve personnelle. (*Voir page 14 pour plus d'informations sur les cultures.*)

Phase 2 des récoltes : L'alimentation

Au cours de cette phase, les joueurs doivent nourrir leur clan en payant **2 PN par nain** dans leur caverne. Les enfants nés lors du tour précédent avec l'action *Croissance du clan* ne consomment que **1 PN** durant cette phase, mais consommeront normalement 2 PN lors des prochaines phases d'alimentation. (*Voir page 9 pour les détails sur la croissance du clan.*) Si vous venez à manquer de PN, vous pouvez convertir des ressources en PN (*conformément aux règles de conversion présentées en page 11*).



C'est l'heure de la récolte !

Marqueurs de mendicité

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas fournir les *PN* requis, vous devez prendre 1 marqueur de mendicité pour **chaque PN manquant**. Vous ne pouvez rendre des nains pour ne pas avoir à les nourrir. (À la fin de la partie, vous perdez 3 points Or pour chaque marqueur de mendicité en votre possession. Il n'y a aucun moyen de se débarrasser des marqueurs de mendicité.)



■ Phase 3 des récoltes : La reproduction

Si vous avez **au moins 2 animaux d'élevage de la même espèce**, vous recevez exactement 1 (nouveau-né) animal de cette espèce, mais seulement si vous avez assez d'espace pour le recevoir sur votre plateau *Habitat*. (Nouveau-nés et parents animaux ne peuvent être convertis en *PN* juste après la naissance. Vous devez les placer sur votre plateau avant.)



Dans cet exemple, le joueur a construit une étable dans la forêt juste devant l'entrée de sa caverne. Il est désormais capable d'accueillir jusqu'à 3 sangliers. (L'élevage d'animaux sera expliqué plus en détail en page 20) Ainsi, ses sangliers peuvent se reproduire et engendrer un marcassin (malgré le fait qu'ils ne semblent pas du tout intéressés l'un par l'autre pour l'instant).

Remarques sur la reproduction

- Vous recevez tous vos animaux nouveau-nés **en même temps**, et non pas l'un après l'autre.
- Vous ne pouvez recevoir au maximum qu'un animal par espèce et par récolte.
- **Les chiens ne sont pas considérés comme des animaux d'élevage. Ils ne se reproduisent pas.**
- Les animaux se reproduisent indépendamment de l'endroit où se trouvent les parents sur votre plateau *Habitat*. Ils peuvent parfaitement se trouver dans des endroits séparés.

Quels tours se terminent par une phase de récolte ?

■ Tours 1 à 4

Durant les quatre premiers tours, il n'y aura **qu'une seule** récolte à la fin du **tour 3**. Les deux premiers tours n'ont pas de récolte du tout. À la fin du tour 4, il n'y a pas de récolte non plus, mais à la place, vous devez payer **1 PN par nain dans votre caverne** (même pour un nouveau-né). Il n'y a ni phase de champs, ni phase de reproduction.

■ Tours 5 à 12

Par défaut, il y aura une récolte à la fin des tours 5 à 12.

Cela peut éventuellement changer si un marqueur *Récolte* présentant un point d'interrogation rouge est révélé. (Les marqueurs *Récolte* ont été placés sur les cases de tour 6 à 12 lors de la mise en place, voir page 2.) La probabilité dépend du nombre de points d'interrogation rouges qui ont déjà été révélés.

- Comme expliqué sur les cartes *Évènements de récolte*, il n'y a pas de récolte à la fin du tour où est révélé le **premier** point d'interrogation (comme à la fin des tours 1 et 2).
- Lorsque le **deuxième** point d'interrogation est révélé, en lieu et place de la récolte, vous devez payer **1 PN par nain dans votre caverne** (même pour un nouveau-né) à la fin de ce tour (comme à la fin du tour 4).
- Lorsque le **troisième** point d'interrogation est révélé, vous devez choisir, individuellement, si vous voulez jouer une phase de champs ou une phase de reproduction lors de la récolte de ce tour. (Vous ne pouvez pas jouer les deux ; cependant, vous devez jouer normalement la phase d'alimentation peu importe votre choix. Chaque joueur choisit indépendamment.)

Afin de garder la trace du nombre de points d'interrogation déjà résolus, placez-les (l'un après l'autre) sur la carte *Évènements de récolte* après leur résolution.



Vous aurez besoin de beaucoup de PN pour vos nains affamés à cause du grand nombre de phases de récolte dans le jeu. D'un autre côté, vous récolterez vos cultures plus souvent et vos animaux se reproduiront encore plus souvent. Si vous prenez rapidement l'habitude de nourrir votre clan, tout cela sera beaucoup plus facile qu'il ne semble.

Dans cet exemple, le premier point d'interrogation a déjà été résolu. Lorsque le prochain sera révélé, tous les joueurs devront payer 1 PN pour chacun de leurs nains.



Règles de conversion des PN

Afin de nourrir vos nains, vous pouvez, à tout moment (*et sans contrainte*) convertir vos ressources en PN. Vous trouverez, en bas à droite de votre plateau *Habitat*, un tableau de conversion qui résume les règles de conversion suivantes :

- Vous pouvez acheter des PN avec de l'Or. Dépensez 1 Or de plus que la quantité de PN que vous souhaitez acquérir. (1/2/3/... PN coutent respectivement 2/3/4... Or. L'Or est disponible en pièces de 1, 2 ou 10. Vous pouvez faire de la monnaie à tout moment. Vous ne pouvez pas dépenser les points Or qui vous seront attribués en fin de partie, comme ceux des mines ou des pâturages. Gardez en mémoire que chaque Or vaudra 1 point or en fin de partie.)



Voilà à quoi ressemblent l'Or et les points Or.

Vous pouvez également convertir vos animaux et le fruit de vos récoltes en PN.

- Les moutons valent 1 PN, les sangliers en valent 2 et les bœufs en valent 3. Un âne seul vaut 1 PN, mais deux ânes en valent 3.
- Les céréales valent 1 PN et les légumes en valent 2.
- Les rubis peuvent être échangés contre des ressources comme des sangliers et des légumes d'une valeur de 2 PN (voir page 17 pour plus d'informations sur les rubis) ; de ce fait, vous pouvez directement convertir vos rubis en 2 PN.
- Les chiens, tout comme les matériaux de construction (le bois, la pierre et le minerai) ne peuvent être convertis en PN. (Les nains non plus, au cas où vous vous posiez la question.)



Désormais, vous savez jouer un tour. Si vous retournez lire les pages 1 à 10, vous remarquerez sans doute quelque chose dont nous n'avons pas encore parlé : les actions que vous pouvez effectuer pour devenir un clan prospère. Nous terminerons donc en exposant les règles relatives aux cases *Action*.



Comme la plupart des règles qui suivent seront nouvelles même pour un vétéran d'*Agricola*, il n'y aura plus de texte coloré marron pour la suite de cette règle.

Les actions

Certaines cases *Action* sont disponibles dès le début du jeu, tandis que d'autres le seront plus tard (voir « *Ajout d'une nouvelle case Action* », page 7). D'autres cases *Action* ne sont disponibles qu'avec un certain nombre de joueurs (voir « *Mise en place* », page 3).

Nous allons maintenant expliquer les cases *Action* en les groupant, comme suit, selon leur type.

Type de case *Action*

1. Cases *Action* fournissant des **tuiles doubles** (et l'explication de l'action *Semaines*)

Questions auxquelles vous trouverez réponse

Comment puis-je obtenir des tuiles doubles ?



2. Cases *Action* concernant la **croissance du clan** (et l'explication de l'action *Aménagement de caverne*)

Comment puis-je obtenir plus de nains ?



3. Cases *Action* concernant les **ressources et les mines**
(et une explication des rubis)

Que puis-je faire avec les mines et les rubis ?
Comment puis-je obtenir les tuiles simples ?



4. Cases *Action* concernant les **animaux** (ainsi qu'une explication des actions « Clôtures » et « Construction d'étables », et des moyens d'héberger vos animaux)

Comment puis-je obtenir des animaux ?



5. Cases *Action* concernant les **armes**
(ainsi qu'une explication des actions *Expédition*)

À quoi servent les armes ?



6. **Premier joueur**

Qui sera le premier joueur du prochain tour ?

7. **Imitation**

Que puis-je faire lorsqu'un adversaire occupe une case *Action* dont je veux me servir ?



1. Cases *Action* fournissant des tuiles doubles

À la fin du jeu, vous perdez 1 point Or par case inutilisée de votre plateau *Habitat*. Une case inutilisée est une case qui n'a ni étable ni tuile posée dessus. Vous allez maintenant apprendre comment obtenir ces tuiles – que ce soit pour votre montagne ou votre forêt.



Cases *Action* - **Gisement et Extraction de pierre**

Les cases *Action* - *Gisement* et *Extraction de pierre* accumulent de la pierre. Lorsque vous l'effectuez, prenez toutes les pierres de cette case *Action*.

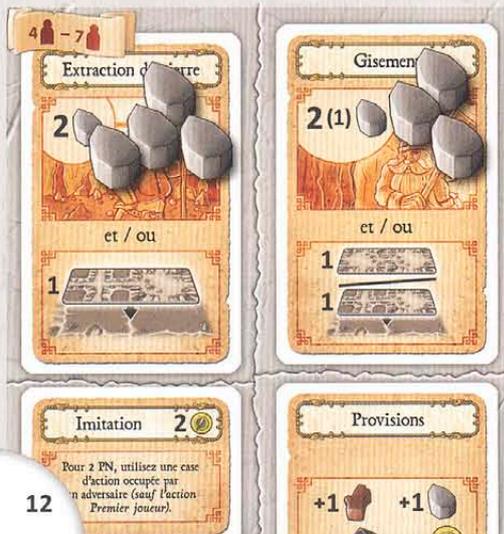
En plus, vous pouvez placer une tuile double *Grotte/Tunnel* sur 2 cases *Montagne* vides et adjacentes. La nouvelle tuile doit être connectée à votre caverne, c.-à-d. que vous devez la placer adjacente (*horizontalement ou verticalement*) à une case *Montagne* déjà occupée. (Vous commencez le jeu avec deux cases *Montagne* déjà occupées.)



Si vous placez la nouvelle tuile sur l'un de vos lacs souterrains, recevez immédiatement de la réserve 1 ou 2 PN, selon la quantité indiquée.

La différence entre les cases *Action* - *Gisement* et *Extraction de pierre* réside dans la face de la tuile double que vous allez utiliser. Avec l'action *Gisement*, vous pouvez choisir l'une ou l'autre des faces, mais si vous effectuez l'action *Extraction de pierre*, vous devez utiliser la face *Grotte/Tunnel*. La face « *Grotte/Grotte* » ne peut être utilisée que grâce à l'action *Gisement*.

Lors d'une partie de 4 à 7 joueurs, la restriction de la case *Action* - *Extraction de pierre* est compensée par le fait qu'elle accumule la pierre bien plus rapidement que la case *Action* - *Gisement*.



Remarques sur les cases *Action Gisement et Extraction de pierre*

- Si vous ne disposez plus de cases *Montagne* vides, vous ne pouvez plus placer de tuiles doubles dans votre montagne. Dans ce cas, vous ne pouvez pas placer de tuile simple à la place lorsque vous utilisez les cases *Action Gisement* ou *Extraction de pierre* (concernant les tuiles simples, voir page 17).
- Lors d'une partie de 5 à 7 joueurs, la case *Action - Petite extraction de pierre* devient disponible. Elle fournit 1 pierre et une tuile double *Grotte/Tunnel*.
- Lors d'une partie à 7 joueurs, la case *Action - Agrandissement* devient disponible. Elle fournit également 1 pierre et une tuile double *Grotte/Tunnel*. À la place, vous pouvez recevoir 1 bois et une tuile double *Prairie/Champ* pour votre forêt.



La tuile double *Prairie/Champ*.

La tuile double *Prairie/Champ* sera expliquée ultérieurement.

Cases *Action - Défrichage, Subsistance et Brulis*



En dehors des ressources représentées sur les cases *Action - Défrichage* et *Subsistance*, vous pouvez recevoir une tuile double *Prairie/Champ*. Cette tuile peut aussi être fournie par l'action *Brulis*.

Vous devez placer la tuile double *Prairie/Champ* sur deux cases *Forêt* adjacentes de votre plateau *Habitat*. La première de ces tuiles doit obligatoirement être placée devant l'entrée de votre caverne (voir l'illustration). Toutes les tuiles suivantes doivent être placées adjacentes à un champ, une prairie, ou un pâturage (voir l'action *Construction de clôtures* en page 19 pour plus d'informations sur les pâturages).

Prenez immédiatement 1 sanglier de la réserve lorsque vous recouvrez l'une des tanières de sangliers de votre forêt. Vous pouvez accueillir ce sanglier sur votre plateau *Habitat* ou le convertir immédiatement en 2 PN (voir le tableau de conversion en page 11).



Prenez immédiatement 1 PN de la réserve lorsque vous recouvrez 1 cours d'eau de votre forêt.



Ces cases *Action* vous fournissent les moyens de dégager des prairies et de labourer des champs.



Gros plan sur l'entrée de la caverne

La première tuile *Prairie* et/ou *Champ* que vous placez en jeu doit être placée devant l'entrée de votre caverne, que ce soit une tuile simple ou une tuile double.

Remarques sur les cases *Action : Défrichage, Subsistance et Brulis*

- Les deux cases *Forêt* adjacentes sur lesquelles vous placez une tuile double *Prairie/Champ* ou une autre tuile double n'ont pas à être vides. L'une d'entre elles peut déjà être occupée par une étable. Dans ce cas, placez la tuile double **sous** l'étable, de manière à ce que l'étable soit posée dans une prairie (voir page 19 pour plus d'informations).
- Si vous ne disposez plus de cases *Forêt* adjacentes disponibles, vous ne pouvez plus placer de tuile double *Prairie/Champ*. Dans ce cas, vous ne pouvez pas placer de tuile simple en remplacement lorsque vous effectuez les actions *Défrichage*, *Subsistance* ou *Brulis*.
- Vous n'êtes absolument pas obligés de placer vos champs à côté de vos précédents champs, ni vos prairies à côté de vos précédentes prairies. (Les tuiles en tant que telles, par contre, doivent être placées adjacentes les unes aux autres.)

En dehors des tuiles doubles, les cases *Action - Défrichage* et *Subsistance* fournissent respectivement du bois et des cultures. La case *Action - Brulis*, de son côté, fournit une action *Semilles* supplémentaire.



C'est ainsi que l'on sème!



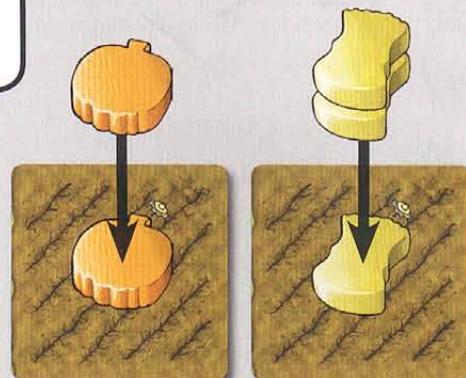
Vous pouvez semer vos cultures afin de les récolter lors de la phase des champs de la récolte. C'est un des moyens de nourrir votre clan sur le long terme.

L'action *Semilles*

Vous pouvez faire pousser des cultures grâce à l'action *Semilles*. Pour semer des céréales, prenez 1 céréale de votre réserve personnelle et placez-la sur un champ vide. Prenez ensuite 2 céréales de la réserve et placez-les sur votre céréale fraîchement semée.

Au lieu de céréales, vous pouvez semer des légumes. Prenez 1 légume de votre réserve personnelle et placez-le sur un champ vide. Prenez ensuite 1 légume de la réserve et placez-le sur votre légume fraîchement semé.

Avec une seule action *Semilles*, vous pouvez semer **céréales et légumes jusqu'à 2 fois chacun**.



Remarques sur l'action *Semilles*.

- Vous ne pouvez semer une culture, c.-à-d. des céréales ou des légumes, si vous n'avez pas au moins un jeton du type approprié dans votre réserve personnelle (*sauf si vous possédez des rubis, voir page 17*).
- Une fois totalement récolté, un champ peut être ensemené à nouveau grâce à une nouvelle action « *Semilles* ».



Un champ de céréales fraîchement ensemené contient 3 céréales, un champ de légumes en contiendra 2.



Vous pouvez effectuer une action *Semilles* sur la case *Action - Brulis* et, plus tard, sur la case *Action - Vie de famille* (durant l'étape 3).

2. Cases *Action* concernant la croissance du clan

L'action *Aménagement de caverne*

L'action *Aménagement de caverne* se trouve sur la case *Action - Travaux domestiques*.

Lorsque vous effectuez une action *Aménagement de caverne*, choisissez l'une des tuiles *Aménagement* disponible sur le plateau *Aménagement*.

Payez les couts de construction requis, inscrits à gauche, sous le nom de la tuile (*le plus souvent, il s'agit de bois et/ou de pierres*), et placez-la sur une **grotte vide** de votre montagne.

Chaque tuile *Aménagement* possède une capacité décrite en bas de la tuile. (*Les capacités des tuiles *Aménagement* sont expliquées dès la page 3 de l'annexe.*)

Les habitations sont des tuiles *Aménagement* particulières. Elles fournissent de l'espace pour des nains supplémentaires.



Remarques sur l'action *Aménagement de caverne*

- Vous aurez la possibilité d'aménager une grotte vide en entreprenant une expédition (voir page 20).
- Vous ne pouvez effectuer une action *Aménagement de caverne* si vous ne disposez pas de grotte vide.
- Vous ne pouvez pas placer de tuiles *Aménagement* sur un tunnel, une mine, ou une case *Montagne vierge*. (Cependant, vous pouvez en placer une sur la Grotte vide préimprimée de votre plateau *Habitat*.)
- Une fois placée, vous ne pouvez retirer, déplacer, ou construire par-dessus une tuile *Aménagement*, SAUF pour le *Surplus* et le *Marchand de matériaux* (cf. *Annexe pages A4 et A5*).
- À l'exception de l'habitation ordinaire, il n'existe qu'un exemplaire de chaque tuile *Aménagement*. Les tuiles *Habitation* ordinaires sont considérées comme illimitées (si elles venaient à manquer, improvisez).

L'action suivante concerne spécifiquement la construction d'habitation.

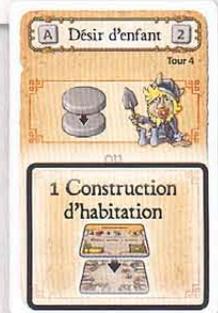


Cette grotte attend d'être aménagée depuis le début de la partie.

L'action *Construction d'habitation*

L'action *Construction d'habitation* se retrouve sur les deux faces de la carte *Action* du tour 4 (*Désir d'enfant* et *Désir d'enfant urgent*).

Lorsque vous effectuez une action *Construction d'habitation*, prenez une tuile *Habitation*, payez-en le cout de construction et placez-la sur une grotte vide. Chaque habitation procure de l'espace pour un ou deux nains.



Remarques sur l'action *Construction d'habitation*

- Vous aurez la possibilité d'aménager une habitation en entreprenant une expédition (voir page 20).
- Les tuiles « Habitation » ordinaires ne sont pas les seules que vous pouvez construire. D'autres habitations se cachent parmi les tuiles *Aménagement*. Vous pouvez, à la place d'une habitation ordinaire, construire l'une de ces habitations spéciales. (Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 3 de l'annexe.)



L'action *Construction d'habitation* prépare l'action *Croissance* du clan que nous allons maintenant présenter.

L'action *Croissance du clan*

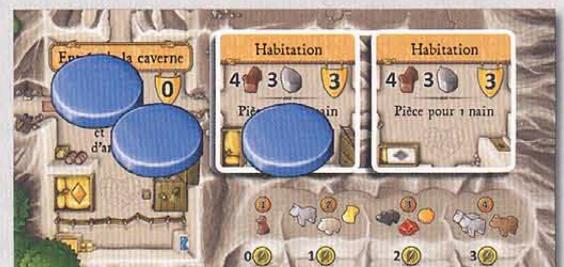
L'action *Croissance du clan*, se retrouve sur les cartes *Action Vie de famille*, *Désir d'enfant*, *Désir d'enfant urgent*, mais également (lors d'une partie à 4 joueurs ou plus) sur la case *Action - Provisions*.

Vous ne pouvez utiliser l'action *Croissance du clan* que si vous avez au moins un espace libre pour un nain. (Un nouveau-né requiert de l'espace pour l'accueillir dans votre caverne.)

Lorsque vous effectuez une action *Croissance du clan*, prenez un disque nain de votre réserve personnelle et placez-le sur le nain qui a entrepris l'action (voir l'illustration). Le nouveau nain ne peut effectuer d'action pendant ce tour. (Le nouveau-né doit d'abord grandir.) Durant la phase de retour à la caverne de ce tour, ce nouveau nain doit être accueilli dans une habitation libre, comme tous les autres nains.



Voyez cette belle naine enceinte!



Ce joueur peut loger 4 nains dans sa caverne, mais pour l'instant, son clan ne comprend que 3 nains.

Remarques sur l'action *Croissance du clan*

- Les joueurs qui optent pour une action *Croissance du clan* auront un nain (adulte) supplémentaire à utiliser lors des tours ultérieurs. (Toutefois, ils devront également nourrir plus de nains, voir la « phase de récolte » en page 9.)
- Les clans de nains sont **limités à 5 membres**. Vous ne pouvez plus utiliser d'action *Croissance du clan* une fois que vous avez 5 nains en jeu (sauf si vous construisez l'habitation supplémentaire, voir la page 3 de l'annexe).
- Vous n'obtenez qu'une unique action *Croissance du clan* par case Action, mais vous pouvez en utiliser plusieurs si vous voulez agrandir votre clan rapidement.



L'habitation supplémentaire fournit de l'espace pour un sixième nain.

L'action *Croissance du clan* est également disponible sur la case Action - Provisions lors d'une partie de 4 à 7 joueurs.

La case Action - Provisions fournit une grande variété de ressources différentes. Nous allons parler des cases Action de ce type dans la section suivante.



3. Cases Action concernant les ressources et les mines

Case Action - Provisions

La case Action - Provisions est disponible dès le début.

Elle fournit 1 bois, 1 pierre, 1 minerai, 1 PN, et 2 Or. Lors des parties de 4 à 7 joueurs, vous pouvez, à la place, effectuer une action *Croissance du clan* (voir la section précédente).



Case Action - Mine de minerai

La case Action - Mine de minerai devient disponible à l'étape 1.

Si, dans votre montagne, vous disposez de deux tunnels ordinaires horizontalement ou verticalement adjacents, vous pouvez utiliser l'action *Mine de minerai* pour placer dessus une tuile double Tunnel profond /Minerai. Si vous le faites, prenez 3 minerais de la réserve.

En plus ou à la place, vous pouvez entreprendre une expédition de niveau 2 (voir page 20).



Deux tunnels ordinaires sont recouverts d'une tuile Minerai.



Remarques sur l'action *Mine de minerai*

- Les tunnels profonds sont reconnaissables à leur teinte plus sombre (par rapport aux tunnels ordinaires) et aux escaliers qui les bordent.
- Les tuiles doubles *Tunnel profond /Minerai* ne peuvent se placer qu'au-dessus de tunnels ordinaires. Vous **ne pouvez pas** les placer sur des tunnels profonds (même partiellement).
- Une tuile *Minerai* vaut 3 points Or.
- Chaque mine peut accueillir un âne (voir page 20 pour la section sur l'élevage d'animaux).

Astuce concernant l'action *Mine de minerai*

- À tout moment, vous pouvez échanger 1 rubis contre une tuile simple *Tunnel* (voir page 17). Vous pouvez alors placer ce tunnel simple à côté d'un autre tunnel ordinaire préexistant puis utiliser l'action *Mine de minerai* et les recouvrir, toutes deux, de la tuile *Tunnel profond /Minerai*. (Vous pouvez même recouvrir deux tuiles *Tunnel simples adjacentes*.)

Les rubis peuvent être obtenus dans les mines de rubis que nous allons maintenant présenter.



Case Action - Mine de rubis

La case Action - Mine de rubis devient disponible à l'étape 2 (au tour 5 ou 6).

Si vous disposez d'au moins une case Tunnel vide dans votre montagne, vous pouvez placer une tuile Rubis sur l'une d'entre elles. Si vous la placez sur un tunnel profond, vous recevez immédiatement 1 rubis de la réserve. (Les tunnels profonds et les mines de minerais sont sur la même tuile. Voilà la raison pour laquelle cette case Action affiche une tuile double Tunnel profond/Minerai.)

Remarques sur l'action Mine de rubis

- Une mine de rubis vaut 4 points Or.
- Chaque mine de rubis ou de minerai peut accueillir 1 âne (voir page 20 pour la section sur l'élevage d'animaux).



Ce tunnel est recouvert par une mine de rubis.



Cases Action d'extraction : Extraction de minerai, Livraison de minerai, Extraction de rubis et Livraison de rubis

La case Action - Extraction de minerai est disponible dès le début. Les cases Action - Extraction de rubis, Livraison de minerai et Livraison de rubis deviennent respectivement disponibles aux étapes 2, 3 et 4.

Lorsque vous utilisez l'une de ces actions, prenez tous les jetons Minerais ou rubis de cette case.

Recevez 2 minerais supplémentaires de la réserve pour chaque tuile Minerai en votre possession lorsque vous effectuez les actions Extraction de minerai ou Livraison de minerai.



Si vous possédez au moins 1 tuile Rubis, recevez 1 rubis supplémentaire de la réserve lorsque vous effectuez l'action Extraction de rubis. (Vous ne pouvez recevoir plus d'1 rubis supplémentaire. Lors d'une partie à 2 joueurs uniquement : Aucun rubis ne sera placé sur cette case Action durant les deux premiers tours.)



Si vous possédez au moins 2 tuiles Rubis, recevez 1 rubis supplémentaire de la réserve lorsque vous effectuez l'action Livraison de rubis. (Vous ne pouvez recevoir plus d'1 rubis supplémentaire.)



Rubis

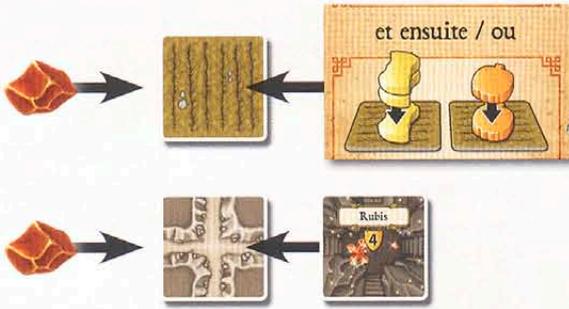
Les rubis peuvent être utilisés de maintes façons. (Une aide de jeu est présente pour vous les rappeler.)

- Les rubis sont une sorte de **joker**. Vous pouvez, à tout moment, l'échanger en 1:1 contre des animaux, des matériaux de construction, des céréales, des légumes et de l'Or. La seule exception est le bœuf, pour lequel vous devez payer, en plus du rubis, 1 PN (voir en bas de l'aide de jeu).
- Vous pouvez également dépenser 1 rubis pour obtenir une **tuile simple** Champ ou Prairie. Vous devez immédiatement la placer sur une case Forêt adjacente à un champ, une prairie, ou un pâturage préexistant. (Nous avons déjà expliqué les prairies et les champs en page 13. Si vous ne possédez dans votre forêt ni champ, ni prairie, ni pâturage, placez la tuile simple devant l'entrée de votre caverne. Pour plus d'informations sur les prairies et les pâturages, voir la page 13.)
- Vous pouvez tout autant dépenser 1 rubis pour obtenir une **tuile simple** Tunnel ou 2 rubis pour obtenir une **tuile simple** Grotte (voir en bas de l'aide de jeu). Vous devez immédiatement la placer sur une case Montagne vide (adjacente à votre caverne). (Nous avons déjà expliqué les tunnels et les grottes en page 12.)
- Les rubis peuvent aussi être dépensés pour placer un nain armé en dehors de l'ordre croissant de placement. En dépensant 1 rubis, vous pouvez ignorer l'**ordre de placement** pour l'un de vos nains. (Voir la page 8 pour plus d'informations sur l'ordre de placement des nains.)



Astuces sur l'usage des rubis

- Modifier l'ordre de placement de vos nains est important pour les expéditions (voir page 20).



- Lorsque vous effectuez une action *Semences* (voir page 14), vous pouvez dépenser 1 rubis pour obtenir une tuile simple *Champ* juste avant de semer. (Vous pouvez également dépenser des rubis pour obtenir des cultures.)
- Lorsque vous effectuez l'action *Extraction de rubis*, vous pouvez dépenser 1 rubis pour obtenir une tuile simple *Tunnel* afin de pouvoir y placer votre mine de rubis (voir page 17).

Case Action - Commerce de minerai

La case *Action - Commerce de minerai* devient disponible à l'étape 4.

Lorsque vous utilisez cette case *Action*, vous pouvez échanger 2 minerais contre 2 Or et 1 PN. Vous pouvez le faire jusqu'à 3 fois (vous pouvez ainsi échanger 6 minerais contre 6 Or et 3 PN).

Case Action - Marché hebdomadaire

La case *Action - Marché hebdomadaire* n'est disponible que durant les parties de 5 à 7 joueurs. Elle est disponible dès le début.

Recevez 4 Or de la réserve. Vous pouvez, si vous le désirez, dépenser cet Or contre **différentes ressources**. Les prix sont indiqués sur la carte : les matériaux de construction, les moutons et les ânes coutent 1 Or. Un sanglier ou un chien coutent 2 Or, et un bœuf 3 Or. Une céréale coute 1 Or et un légume 2 Or.

Remarques sur l'action *Marché hebdomadaire*

- Vous ne pouvez acheter **qu'un seul jeton de chaque type** par action.
- Vous n'êtes pas limités aux 4 Or que vous obtenez. Vous pouvez, tant que vous en avez, en dépenser autant que vous le voulez.
- Vous pouvez dépenser moins de 4 Or. (Vous pouvez même ne rien dépenser.)
- Vous pouvez acheter des animaux et les convertir immédiatement en PN.
- Si vous ne pouvez payer la somme exacte avec les pièces en votre possession, faites de la monnaie.



4. Cases Action concernant les animaux

Cases Action - Élevage de moutons et Élevage d'ânes

Les cases *Action - Élevage de moutons* et *Élevage d'ânes* deviennent respectivement disponibles aux étapes 1 et 2.

Ces cases accumulent respectivement des moutons et des ânes. Avant de prendre ces animaux, vous pouvez convertir une prairie en pâturage et/ou construire 1 étable pour pouvoir accueillir plus d'animaux. Une description détaillée est disponible un peu plus loin.

Vous devez accueillir ces moutons et ces ânes sur votre plateau *Habitat*. (Vous ne pouvez pas les placer dans votre réserve personnelle, mais vous pouvez par contre les convertir en PN. Les règles précises de l'élevage d'animaux seront présentées à la fin de cette section en page 20.)



Il n'existe aucune case *Action - Élevage de sangliers*. Un des moyens d'en obtenir est de déboiser ou de construire au-dessus des deux tanières de sanglier de votre plateau. Il n'existe pas non plus de case *Action - Élevage de bœufs*. Vous pouvez choisir des sangliers et des bœufs comme butin d'expédition (voir page 21) ou en échange de rubis.

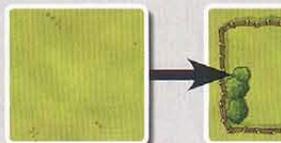


L'action Construction de clôtures

Les prairies peuvent être clôturées pour devenir des pâturages grâce aux actions *Élevage de moutons*, *Élevage d'ânes* et *Construction de clôtures*.

Lorsque vous utilisez l'une de ces cases *Action*, vous pouvez convertir une prairie en **petit pâturage** et/ou deux prairies adjacentes en **grand pâturage**. (Les prairies clôturées s'appellent des pâturages.) Les pâturages peuvent accueillir des animaux (voir page 20).

Vous devez dépenser **2 bois** pour clôturer une prairie simple. Cette case devient un petit pâturage. Pour l'indiquer, retournez la tuile *Pâturage* sur l'autre face.



Retournez une tuile *Prairie* sur son autre face lorsque vous construisez des clôtures.



Si vous possédez deux prairies adjacentes sur votre plateau *Habitat*, vous pouvez dépenser **4 bois** pour les convertir toutes deux en un seul grand pâturage. Pour l'indiquer, placez une tuile double *Grand pâturage* sur ces deux cases. (Les grands pâturages sont imprimés au dos des tuiles *Minerai*.)

Vous pouvez placer une tuile *Grand pâturage* sur deux cases *Prairie*, horizontalement ou verticalement adjacentes.



Remarques sur l'action Construction de clôtures

- Vous ne pouvez clôturer ni un champ, ni une forêt, ni une case *Montagne*.
- Seules les prairies peuvent devenir des pâturages. Vous ne pouvez convertir directement une forêt en pâturage.
- Les pâturages sont définitifs. Une fois construits, ils ne peuvent ni être divisés ni combinés.
- Vous aurez la possibilité de construire des clôtures moins coûteuses en entreprenant une expédition (voir page 1 de l'annexe).
- Vous ne pouvez construire qu'1 petit pâturage et/ou 1 grand pâturage par action.

Astuce concernant l'action Construction de clôtures

- Avant d'effectuer une action *Construction de clôtures*, vous pouvez dépenser 1 rubis pour acheter une tuile simple *Prairie* et ensuite la transformer en petit pâturage grâce à l'action *Construction de clôtures*.



L'action Construction d'étable

Vous pouvez construire une étable grâce aux cases *Élevage de moutons* et *Élevage d'ânes*.

Dépensez 1 pierre pour construire une étable. Vous pouvez placer une étable sur n'importe quelle case *Forêt*, *Prairie* ou *Pâturage*. Les étables sont permanentes. Une fois construites, elles ne peuvent ni être enlevées ni déplacées. Vous ne pouvez construire qu'1 étable par action. Comme les pâturages, les étables vous permettent d'accueillir plus d'animaux.

Remarques sur l'action Construction d'étable

- Vous ne pouvez construire d'étable sur un champ ou une case *Montagne*.
- Lorsque vous construisez une étable sur une case *Forêt*, cette case **n'a pas besoin** d'être adjacente à une autre tuile de votre plateau.
- Chaque case de votre plateau *Habitat* en dehors de votre montagne peut recevoir 1 seule étable. (Les grands pâturages occupant 2 cases, ils peuvent donc recevoir 2 étables.)
- Vous êtes limités à 3 étables (à votre couleur). Vous ne pouvez pas en construire plus.
- Une case *Forêt* dotée d'une étable pourra devenir plus tard une prairie dotée d'une étable si vous placez dessus une tuile *Prairie*. Par contre, vous ne pouvez pas placer de champ sur cette case.
- Une case *Prairie* dotée d'une étable peut être clôturée pour devenir un petit pâturage, ou même un grand pâturage si elle est adjacente à une autre case *Prairie*. Remplacez simplement l'étable à sa place après avoir retourné la tuile.
- Construire une étable sur un cours d'eau ou une tanière de sanglier **ne vous octroie pas** de récompense (voir la page 13). Vous devez placer une tuile sur ces cases pour l'obtenir.
- Vous pouvez construire une étable gratuitement en entreprenant une expédition (voir page 1 de l'annexe).



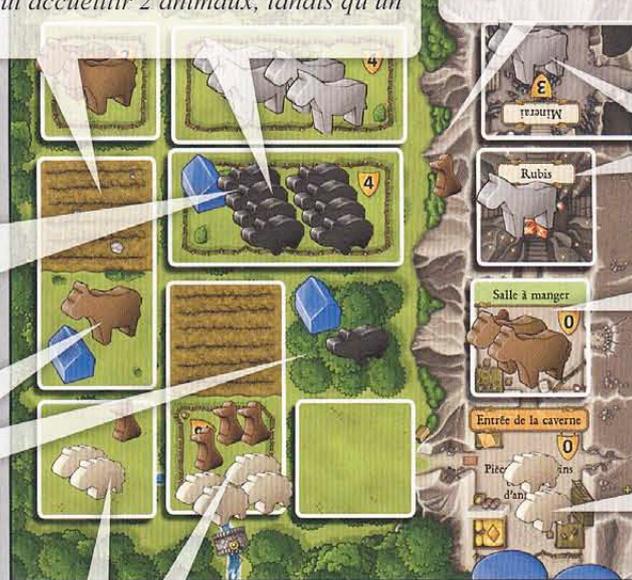
Règles concernant l'élevage d'animaux

Vous pouvez réorganiser vos animaux sur votre plateau *Habitat* à tout moment et aussi souvent que vous le souhaitez, tant que vous respectez les règles suivantes :

Dans un pâturage, vous pouvez accueillir des animaux d'élevage d'une même espèce. Chaque case *Pâturage* peut accueillir jusqu'à 2 animaux d'élevage. (Ainsi, un petit pâturage peut accueillir 2 animaux, tandis qu'un grand peut en accueillir 4.)

Une étable dans un pâturage en double la capacité.
(Un petit pâturage doté d'une étable peut accueillir 4 animaux, tandis qu'un grand pâturage peut en accueillir 8, voire 16 s'il contient 2 étables.)

Une étable sur une case *Prairie* peut accueillir 1 animal d'élevage quelconque. Une étable sur une case *Forêt* peut accueillir 1 sanglier.



Les chiens errent. Vous pouvez les placer sur n'importe quelle case de votre plateau *Habitat*.

Chaque mine de rubis ou de minerai (tuiles *Minerai* et *Rubis*) peut accueillir 1 âne.

La tuile *Aménagement* - *Salle à manger* peut accueillir jusqu'à 3 bœufs.

L'entrée de votre caverne peut accueillir 2 animaux de la même espèce.

En lieu et place des règles normales concernant les prairies et les pâturages (avec ou sans étable), vous appliquerez les règles suivantes lorsque vous y placez un **chien** : vous pouvez accueillir un mouton supplémentaire par prairie ou pâturage par chien qui s'y trouve. (Par exemple, 1/2/3/... chiens peuvent surveiller respectivement 2/3/4/... moutons.) Si vous appliquez cette règle à un pâturage doté d'étables, ces dernières sont ignorées pour ce pâturage.

Remarques sur l'élevage d'animaux

- Vous pouvez clôturer une case *Prairie* dotée d'une étable afin d'obtenir un pâturage à la capacité d'hébergement doublée.
- Les chiens surveillent uniquement les moutons. Ils ne surveillent pas les ânes, les sangliers ou les bœufs. Si vous utilisez des chiens pour surveiller des moutons sur un pâturage, ce même pâturage ne peut pas accueillir d'autres animaux d'élevage.
- Les chiens ne peuvent surveiller de moutons sur les cases *Forêt* ou *Champ*.

Caverna propose beaucoup plus d'options différentes pour accueillir des animaux que son prédécesseur *Agricola* : les chiens errent ou surveillent des moutons. Une étable en forêt peut accueillir un sanglier, et une mine peut accueillir un âne. (Seul le bœuf suit les mêmes règles dans les deux jeux, à l'exception de la *Salle à manger*.) Du même coup, vous réorganisez vos animaux plus souvent pour optimiser vos élevages.



5. Cases Action concernant les armes

Les actions *Forger une arme* et *Expédition*

La case *Action* - *Forge d'armes* proposant les actions *Forger une arme* et *Expédition de niveau 3* devient disponible à l'étape 1. La case *Action* - *Aventure* proposant les actions *Forger une arme* et deux *Expéditions de niveau 1* devient disponible à l'étape 4.

Collectez du minerai afin que l'un de vos nains puisse l'utiliser pour se forger des armes grâce à l'action *Forger une arme*. Seul un nain désarmé peut se forger une arme. Lorsque vous effectuez l'action *Forger une arme*, dépensez **entre 1 et 8 jetons minerais** et prenez un marqueur d'arme d'une force égale au nombre de *minerais* dépensés. Placez ce marqueur de force d'arme sur le nain qui a effectué cette action.



Ce nain peut immédiatement étrener sa nouvelle arme en entreprenant une expédition.



Chaque expédition rapporte les butins qui sont présentés sur l'aide de jeu *Butins d'expédition*. De nombreuses cases *Action* vous permettent d'entreprendre une expédition avec un nain armé. Il en existe de 4 niveaux (1-4). Le **niveau de l'expédition** détermine combien de butins **différents** vous pouvez obtenir. (Choisissez les butins un par un, dans n'importe quel ordre.) *

Chaque case de l'aide de jeu contenant un butin requiert une **force minimale**. Lorsque vous choisissez un butin de la liste, vous pouvez uniquement choisir parmi les butins requérant une force **inférieure ou égale à la force de l'arme** du nain qui a entrepris l'expédition.



Un de vos nains munis d'une arme de force 1 a entrepris une expédition de niveau 3. En récompense, il peut donc obtenir les butins « +1 à toutes les armes », « 1 chien » et « 1 bois ». Il n'est pas assez fort pour obtenir de meilleurs butins (pour l'instant).



L'aide de jeu *Butins d'expédition* liste plusieurs ressources et actions différentes. Chaque case contient un butin d'expédition. Chaque butin ne peut être choisi qu'une fois par expédition.

Un butin d'une expédition peut servir pour un autre butin dans la même expédition SAUF « +1 à la force de toutes les armes », qui s'applique **après l'expédition**.



À la fin d'une expédition, la force de l'arme du nain qui l'a entreprise est automatiquement augmentée de 1, cela représente l'expérience gagnée (indépendamment du niveau de l'expédition). Seules les armes nouvellement forgées sont limitées à une force initiale de 8. Vous pouvez améliorer votre arme au-delà grâce aux expéditions.



Grâce au butin « +1 à la force de toutes les armes » et à l'expérience acquise en fin d'expédition, la force de l'arme de votre nain a été augmentée de 2 : elle est désormais de 3.

Il reste deux nains dans votre caverne. Vous désirez entreprendre une expédition. Malheureusement, vous devez d'abord placer votre nain équipé d'une arme de force 3, alors qu'il serait évidemment plus efficace d'utiliser votre nain équipé d'une arme de force 14.

Dans l'exemple ci-dessus, vous pourriez dépenser 1 rubis pour placer votre nain équipé d'une arme de force 14 avant de placer le plus faible.

Rappel : Ordre de placement des nains

Comme mentionné en page 8, vous devez placer vos nains en ordre croissant selon la force de leur arme. Vous devez d'abord placer vos nains désarmés, puis vos nains armés, dans l'ordre croissant de la force de leur arme.

Vous pouvez dépenser un rubis pour contourner l'ordre de placement de l'un de vos nains (voir « Rubis » en page 17).



Après toi.

Remarques sur la force de l'arme

- Un nain ne peut porter qu'une arme.
- Vous **ne pouvez pas** utiliser l'action *Forger une arme* avec un nain déjà armé. Vous ne pouvez notamment pas dépenser de minerai pour améliorer une arme déjà équipée par un nain ou pour remplacer l'ancienne.
- Une arme est « liée » à son nain. Vous **ne pouvez pas** forger une arme avec un nain puis passer cette arme à un autre nain. Un nain armé ne peut jamais perdre ou se débarrasser de son arme. (Un nain aime son arme plus que tout. Il la garde toujours sous la main.)
- Un nain désarmé **ne peut pas** entreprendre d'expédition.
- Vous ne pouvez utiliser vos armes pour attaquer d'autres joueurs
- La force d'arme maximale est de 14. Vous ne pouvez augmenter une arme au-delà de ce niveau.
- Dans l'hypothèse improbable où vous auriez quatre nains désarmés et un nain équipé d'une arme de force 14, vous pourriez payer 1 rubis pour placer votre nain armé avant n'importe lequel de vos autres nains.



Choisir le bon butin est crucial. Nous recommandons que les autres joueurs continuent de jouer pendant que vous choisissez votre butin. La force de votre arme sera augmentée après l'expédition. Pour cette raison, les autres joueurs peuvent placer **le marqueur de force de l'arme immédiatement supérieur à côté du nain qui a entrepris l'expédition** afin d'indiquer que vous n'avez pas encore fini. Une fois que vous avez terminé de choisir vos butins, vous pouvez échanger le marqueur de force actuel de votre nain contre le nouveau. (À une exception près : si vous choisissez le butin « +1 à toutes les armes ».) L'exemple suivant servira à illustrer cette recommandation.



Exemple détaillé concernant la forge d'arme et l'expédition

Vous possédez 10 minerais dans votre réserve personnelle et un nain désarmé. Vous placez votre nain désarmé sur la case Action - Forge d'armes. Vous payez 7 minerais afin de forger une arme de force 7. Pour signaler l'imminente expédition de niveau 3, vous pouvez placer un marqueur d'arme de force 8 à côté de votre nain. Vous choisissez ensuite les butins suivants : « 1 chien », « 2 Or » et « Aménagement de caverne ». Ces butins ont respectivement une force minimum requise de 1, 6 et 7, et ne sont donc pas supérieurs à la force d'arme de votre nain. À la fin de cette expédition, vous pouvez échanger votre marqueur d'arme de force 7 contre le marqueur d'arme de force 8.



Il ne faut ni sous-estimer ni surévaluer l'importance des expéditions. Ce jeu a été conçu afin que vous puissiez gagner pacifiquement, mais également en vous armant lourdement. Laissez-moi cependant vous dire ceci : lors d'une partie à 4 joueurs ou plus, si l'un des joueurs **est le seul à s'armer**, il gagnera très probablement. Et s'il est le seul à **ignorer les armes**, il est très probable qu'il gagne aussi.

6. Premier joueur

Case Premier joueur - varie selon le nombre de joueurs

Le pion Premier joueur **n'est pas passé** à la fin du tour. Pour devenir premier joueur, vous devez utiliser l'action Premier joueur. (Si personne ne le fait, le pion Premier joueur reste où il est.) De plus, cette case Action ne vous permet pas seulement de devenir premier joueur, vous prenez en sus tous les PN qui s'y sont accumulés ainsi que 2 minerais (lors de parties de 1 à 3 joueurs) ou 1 rubis (lors de parties de 4 à 7 joueurs).



En plus du pion Premier joueur et des PN, vous recevez également 2 minerais ou 1 rubis, en fonction du nombre de joueurs.

7. Imitation

Cases Imitation

Les cases Action Imitation deviennent disponibles dans les parties à partir de 3 joueurs. L'action Imitation, coute 0, 1, 2, 3 ou 4, en fonction de la case Action.

Lorsque vous utilisez une action Imitation, payez les PN requis et choisissez une case Action actuellement occupée **par un nain adverse**. Vous pouvez effectuer cette action comme si vous aviez placé votre nain dessus. La seule case Action qui ne peut être imitée est Premier joueur.



Remarques sur l'action Imitation

- Ne placez pas votre nain sur la case Action que vous imitez. Votre nain reste sur la case Imitation.
- Lorsque vous imitez une case d'approvisionnement, vous ne prenez aucune ressource accumulée vu que celles-ci ont déjà été récupérées par votre adversaire.
- Vous **ne pouvez pas** imiter une case Action qu'un de vos propres nains occupe.
- Lors des parties de 5 à 7 joueurs, il y a plusieurs cases Action Imitation et elles peuvent toutes être utilisées pour imiter la même case Action tout autant que des cases Action différentes.

FIN DU JEU ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine à la fin du tour 12. Utilisez une feuille de score pour effectuer le décompte final. Il existe différentes catégories pour lesquelles vous pouvez obtenir des points Or. Le joueur ayant le plus de points Or gagne la partie. (*En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.*)

- **1 Or par chien et animal d'élevage** : Chaque animal vaut 1 point Or en fin de partie, même les chiens. (*Les chiens ne sont pas considérés comme des animaux d'élevage.*)
- **-2 Or par espèce d'animal d'élevage qu'il vous manque** : À la fin du jeu, vous devriez posséder au moins 1 mouton, 1 âne, 1 sanglier et 1 bœuf. Vous perdez 2 points Or pour chacune de ces espèces absentes de votre plateau *Habitat*. (*Vous n'avez pas besoin de posséder de chien.*)
- **0,5 Or par céréale** (arrondi à l'entier supérieur) : Comptez toutes vos céréales – à la fois celles de votre réserve et celles qui restent dans vos champs. Divisez ce nombre par 2 et arrondissez. Vous gagnez ce nombre de points Or pour les céréales.
- **1 Or par légume** : Comptez tous vos légumes – à la fois ceux de votre réserve et ceux qui restent dans vos champs. Vous gagnez ce nombre de points Or pour les légumes.
- **1 Or par rubis** : En fin de partie, chaque rubis vaut 1 point Or.
- **1 Or par nain** : En fin de partie, chaque nain vaut 1 point Or.
- **-1 Or par case inutilisée** : Comptez le nombre de cases de votre plateau *Habitat* qui ne contiennent ni tuile ni étable. Vous perdez 1 point Or pour chacune de ces cases. Les deux cases *Grotte* préimprimées de votre caverne sont considérées comme utilisées. (*Les grottes non aménagées sont également considérées comme utilisées.*)
- **Points Or des tuiles Aménagement, des pâturages et des mines** : Additionnez les points Or de chacune de vos tuiles. Les petits pâturages valent 2 points Or et les grands pâturages valent 4 points Or (*indépendamment de l'espèce et du nombre d'animaux présents sur ces tuiles*). Les mines de minerai valent 3 points Or, et les mines de rubis en valent 4 (*qu'elles accueillent un âne ou non n'a pas d'importance*). La valeur des tuiles *Aménagement* est inscrite sur leur côté droit (*juste sous le nom de la tuile*).
- **Points bonus pour les tuiles Aménagement jaunes** : La plupart des tuiles *Aménagement* jaunes peuvent valoir des points bonus en fonction de conditions variées qu'elles imposent. La feuille de score offre plusieurs lignes pour ces points bonus. Vous pouvez utiliser une ligne par tuile *Aménagement* qui vous confère des points bonus. (*Plus d'informations sur les tuiles Aménagement sont disponibles dès la page 3 de l'annexe.*)

Nom			
par animal d'élevage et par chien	1		
par animal d'élevage manquant	-2		
par céréale (arrondi à l'unité supérieure)	½		
par légume	1		
par rubis	1		
par nain	1		
par case inutilisée	-1		
Aménagements, pâturages et mines			
bonus pour les aménagements jaunes			
Or et marqueurs de mendicité			
Total			

Remarques sur les points bonus

- Les points conférés par le *Tissage*, la *Laiterie*, la *Réserve de fourrage*, le *Garde-manger* et la *Salle du trésor* sont décomptés comme des points bonus (*même si vous pouviez les ajouter dans d'autres catégories*). La perte de points Or empêchée par le *Scriptorium* doit être ajustée dans les catégories appropriées
- Comme pour le *Scriptorium*, les points bonus pour la *Salle des trophées*, la *Brasserie*, la *Forge* et la *Réserve de pièces* ne sont pas décomptés comme des points bonus sur le carnet de score. Ces tuiles vous permettent d'échanger des ressources contre de l'Or avant le début du décompte. (Si vous avez oublié de le faire et le remarquez juste avant le décompte, faites-le immédiatement.)



Si vous possédez le *Tissage*, vous obtiendrez deux fois des points pour vos moutons : une fois dans la catégorie « 1 Or par animal » et une fois dans la catégorie « points bonus pour les aménagements jaunes ».



Si vous possédez le *scriptorium*, vos points négatifs tels que « -2 Or par espèce d'animal d'élevage manquante », « -1 Or par case inutilisée » et les « marqueurs de mendicité » seront réduits.

- **Pièces d'Or et marqueurs de mendicité** : Additionnez la quantité de vos pièces d'or et soustrayez 3 points Or par marqueur de mendicité en votre possession.

RÈGLES POUR LE JEU SOLO

Le jeu solo se joue en suivant les règles du jeu pour 2 à 7 joueurs avec les exceptions suivantes :

Durant la phase de travail, placez un nain après l'autre. Il n'y a pas d'adversaire après qui vous devrez attendre. L'objectif du jeu solo est d'obtenir le score le plus élevé possible. (*Essayez d'atteindre puis franchir le score magique de 100 points Or.*) Vous commencez la partie avec 2 PN.

Utilisez les plateaux de jeu pour 2 joueurs et recouvrez certaines des cases *Action* avec les aides de jeu comme sur l'illustration ci-contre.



Placez les cases *Action*, faces cachées, sur les cases vides du plateau en respectant le tableau suivant :

1 Forge d'armes	4 Désir d'enfant	7 Livraison de minerai	10 Commerce de minerai
2 Élevage de moutons	5 Élevage d'ânes	8 Vie de famille	11 Aventure
3 Mine de minerai	6 Mine de rubis	9 -	12 Livraison de rubis

Utilisez une carte *Nain* pour recouvrir la case *Action - Désir d'enfant*. Au début du tour 4, retirez du jeu la carte *Nain*. Assurez-vous que la face visible de la carte soit bien *Désir d'enfant*.

Il n'y a **pas d'évènements de récolte** lors d'une partie solo. À partir du tour 5, une phase récolte aura lieu à la fin de **chaque tour**.

Comparaison avec le jeu à 2

Comme lors d'une partie à 2 joueurs, la case *Action - Exploration* est retirée du jeu et le tour 9 est sauté. Vous pouvez recouvrir la case du tour 9 d'une carte *Nain* pour le signaler.

Contrairement au jeu à 2 joueurs, les rubis s'accumulent sur la case *Action - Extraction de rubis* à partir du tour 1.

Approvisionnement des cases

Avant d'approvisionner ces cases, vérifiez si certaines d'entre elles ont accumulé **6 ressources ou plus (≥ 6)**. Retirez toutes les ressources des cases concernées et réapprovisionnez avec le nombre adéquat de ressources. Pour chaque rubis dépensé, vous pouvez empêcher que cela ne se produise sur l'une de ces cases. Les ressources sur une case d'approvisionnement pour laquelle vous avez payé un rubis sont conservées sur la case pendant encore un tour. (*De cette façon, une case d'approvisionnement peut accumuler plus de 6 ressources.*)

Outre ces points, les règles demeurent inchangées.