

PŘÍLOHA

Tato Příloha pravidel má 4 části.

- Část 1 vysvětluje všechny druhy kořisti, které můžete získat na výpravách. Přináší také přehled akčních polí, na kterých je možné podniknout výpravu.
- Část 2 uvádí úplný přehled všech destiček místností.
- Část 3 přináší úplný seznam a vysvětlení všech akčních polí ve hře.
- Poslední částí je extrémně objemné poděkování, jehož rozsah je způsoben faktem, že jsme hru testovali plně čtyři roky.



Možná se divíte, proč se ve hře vyskytuje jen po jednom žetonu bojové síly v hodnotě 1 a 2. Je tomu tak proto, že na akčních polích umožňujících akci VÝROBA ZBRANĚ máte vždy možnost vyrazit na jednu nebo dokonce dvě výpravy, po jejichž absolvování vždy skončí příslušný trpaslík s bojovou silou minimálně na úrovni 3.



Část 1 – Výpravy

Jakou kořist lze na výpravě získat

Druh kořisti, jež si smíte v rámci absolvování výpravy vybrat, je dán bojovou silou trpaslíka podnikajícího danou výpravu. Vždy platí, že si můžete vybrat kořist odpovídající dosaženému stupni bojové síly trpaslíka a všem stupňům nižším.

Se svou nově vykovanou zbraní jste připraveni vyrazit na dobrodružnou výpravu za slávou a bohatstvím. Zda vám bude v hlubinách hory či temnotě hvozdů přát štěstí, se teprve ukáže. Buďte však připraveni na výzvy, které budou vyžadovat veškerý váš um a zkušenosti.

Již při bojové síle 1 budete mít možnost zvýšit bojovou sílu všech svých ozbrojených trpaslíků o 1. (Zvýšení bojové síly nastane až po ukončení celé výpravy a zvýší se bojová síla všech vašich ozbrojených trpaslíků. Bojová síla neozbrojených trpaslíků zůstává na úrovni 0.) Bojová síla trpaslíka, který výpravu podnikl, se navíc po jejím ukončení zvýší ještě jednou o 1 (viz str. 21 v Pravidlech) – po ukončení této výpravy se tedy zvýší bojová síla příslušného trpaslíka rovnou o 2 stupně.



1 Většinu typů kořisti tvoří zdroje, které dostanete z obecné zásoby. S bojovou silou 1 si můžete vzít 1 psa.



1 S bojovou silou 1 si můžete vzít 1 dřevo.



2 S bojovou silou 2 si můžete vzít 1 ovci.



2 S bojovou silou 2 můžete dostat 1 obilí.



3 S bojovou silou 3 můžete získat 1 osla.



3 S bojovou silou 3 máte možnost vzít si 1 kámen.



4 S bojovou silou 4 můžete své jmění rozmnožit o 1 kus zeleniny.



4 S bojovou silou 4 si můžete vzít 2 krystaly rudy (tyto 2 krystaly rudy tvoří dohromady 1 typ kořisti).



5 Je-li bojová síla vašeho trpaslíka alespoň 5, má možnost chytit 1 prase.



6 S bojovou silou 6 můžete zvolit kořist v podobě 2 mincí.



7 S bojovou silou 7 si smíte vybrat provedení akce ZAŘÍDIT 1 MÍSTNOST. Náklady na pořízení destičky místnosti musíte zaplatit jako obvykle (můžete si vybrat jakoukoliv místnost včetně obytných místností).



8 Dosáhnete-li bojové síly 8, můžete si vybrat postavení 1 chlěva. V takovém případě vezmete 1 svůj chlěva a ihned ho postavíte v souladu s pravidly (viz str. 19 Pravidel) na svou hrací desku. Tato stavba je zdarma.



Lhostejno, jak náročnou výpravu podniknete, příležitost použít svou sekeru a získat větší bojové zkušenosti se najde vždycky. Někdy je lepší se z výpravy radši vrátit dřív a nové bojové triky naučit své bratříčky, než se sami vydají na zkušenou...

Z výpravy si často přinesete vzácná zvířata a nečekané poklady, nic ale vaše dětičky nepotěší více než nový pejsek. Je fuk, jestli jste ho zachránili, štípli nebo jen našli někde u cesty.

Určitě si představujete, že vaši ostrou čepel čekají onačejší výzvy než prodírat se křovím a dělat hrubou dřevorubeckou rasovinu. Možná opravdu existují činnosti přinášející větší slávu, těžko ale větší užitek.

Když jste tuhle huňatou obludku spatřili poprvé, chvíli jste váhali, zda utéct, nebo raději vytažit svou sekeru. Když jste si ale uvědomili tu podobu s vaší vlastní zarostlou bradou, nemohli jste si nové zvířátko nezamilovat.

Předkové vám zanechali nejen nepřeberné množství zkazek o svých hrdinských činech, ale i zásoby obilí na horší časy deponované na nejrůznějších místech. Kde všude síla kdysi byla, na to se sice časem zapomělo, ale na kvalitu piva z tohoto obilí navařeného to nemá žádný vliv.

Již váš praděd vám vyprávěl o legendárních šedých pomocnících, kteří žili v trpasličích dolech. Nepotrvá dlouho a přesvědčíte se, proč si vaši otcové oslů tolik vážili – a nebylo to pro jejich tvrdohlavost.

Ve vašem okolí sice zrovna nouze o kamení není, ale vám se nikdy nestalo, že jste tu a tam na svých výpravách narazili na obzvlášť roztomilý balvůnek? Kromě toho, kamení není nikdy dost.

Dýně jako kolo od vozu? Samozřejmě vám žena nevěřila, dokud jste jednu takovou nedokouleli až domů. Takový kus zeleniny stojí za drobet promáčklené brnění a pár škrábanců a zahladí i drobné manželské neshody.

Darovanému koni na zuby nekoukej. Platí to i pro nalezenou rudu – šup s ní do kovárně a rychle do práce, aby z ní byla nová zbraň, protože tam, kde jste rudu našli, jí jistě ještě hodně zůstalo.

Zatímco ovčí rouno vám připomnělo vlastní bradu, přeseť štětiny se zase nápadně podobají vaší vlastní pokožce. Možná by se dalo od těchto inteligentních živočichů i něčemu naučit. Zanedlouho bude zase koupací den, což takhle pro jednu vyzkoušet lázeň v bahně?

Jako by sama práce na nové zbraní, hodiny cvičení s ní a samotné dobrodružství nebyly dostatečnou odměnou, dostanete za svou zábavu navíc ještě zlato! Svět opravdu není spravedlivý. Ale moment – pryč ho tam leží ještě víc!

Jelikož nechcete bydlet jako nějaký tulák někde pod mostem, nezapomeňte občas přinést z výpravy příhodný kus nábytku. Je lepší se tu a tam uláčet lesem s almarou než riskovat domácí dusno.

Nejdřív jste se trochu divili, proč je v kraji tolik opuštěných maštálí, ale když jste našli ty stopy v jejich okolí, bylo jasné, proč v nich už žádná zvířata nejsou. Tím líp pro vás.



S bojovou silou na stupni 9 si smíte vzít jednoduchou destičku ŠTOLY (která se jinak dá získat pouze za 1 rubín) a položit ji za obvyklých podmínek na svou desku hráče – rozšíříte pomocí ní svůj jeskynní systém.



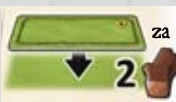
S bojovou silou na stupni 9 můžete oplotit jednu svou LOUKU o velikosti jednoho políčka a získat tak PASTVINU (může být na jednoduché destičce nebo součástí destičky dvojité). Za to musíte zaplatit 1 dřevo. (Stojí-li na LOUCE chlév, bude nově stát na PASTVINĚ.)



S bojovou silou 10 dokážete z výpravy přihnát domů 1 krávu.



S bojovou silou 10 si můžete oplotit dvě sousedící políčka LOUKA a vytvořit tak dvojitou PASTVINU, za což zaplatíte 2 dřeva (na louce stojící chlévy zůstávají a budou nově na PASTVINĚ).



Máte-li bojovou sílu 11, smíte si vzít jednoduchou destičku LOUKA (která se jinak dá získat pouze za 1 rubín) a položit ji za obvyklých podmínek na svou desku hráče.



S bojovou silou 11 můžete získat novou SVĚTNICI se slevou – jen za 2 dřeva a 2 kameny. (Máte-li již TRUHLÁRSKOU DÍLNU nebo KAMENICKOU DÍLNU, dostanete další slevu.) Pomocí této akce si můžete postavit jen SVĚTNICI. Žádnou jinou místnost ne.



Bojová síla 12 vám umožní získat jednoduchou destičku POLE (která je jinak k mání pouze za 1 rubín) a za obvyklých podmínek ji umístit na svou desku.



S bojovou silou 12 můžete provést akci SETBA za obvyklých podmínek této akce – můžete osít maximálně dvě POLE obilím plus maximálně dvě další POLE zeleninou.



Při dosažení bojové síly 14 si můžete vzít jednoduchou destičku SLUJ (která je jinak jen za 2 rubíny) a položit ji na svou desku za obvyklých pravidel.



Máte-li bojovou sílu maximální, můžete si vybrat až 2 druhy hospodářských zvířat, od nichž máte minimálně po 2 kusech, a ta se vám rozmnoží – dostanete po 1 novém kusu každého tohoto hospodářského zvířete.

Rozmnožování
zvířat
max. 2 druhů

Ve starých legendách se z husta dočtete o starých opuštěných tunelech z dob praotců, ale že jsou tak blízko vaší jeskyně, to jste se nenadáli do té chvíle, než jste se z jednoho takového prokopali přímo do vlastní obyvatku.

Ať už bude chtít dělat neplechu jakákoliv potvora, bude mít co dělat s vámi! Přiblíží se k vašim zvířatům a sekera tne, padni komu padni! Pevný plot kolem pastviny na bezpečí jen dodá.

Obří nozdry, špičaté rohy, dlouhý hrubý jazyk – to jste znali už ze starých pověstí. Nebýt těch velikých kulatých očí a tlustého vemene, jeden by řekl, že je to drak, a ne kráva.

Čím více se vzdálíte od rodné jeskyně, tím je krajina i její obyvatelé cizejší. Asi zrovna nevyunikají pracovitost a odvahou – proč by jinak nechávali ležet ladem tak žírné pastviny?

Proč se trmáčet po všech čertech, když jsou skvělé věci na dosah ruky? Možná je hned za nejbližší zatáčkou opuštěná dračí sluj, zakopaná legendární sekera zakladatele rodu nebo aspoň prostá, idylkácká loučka?

Výpravy jsou sice zábavné, ale není dobré kvůli nim zanedbávat vlastní domácnost. Občas je radno přinést domů místo kdovíjakých trofejí bytelnou postel.

Z polí úhor, opuštěné domy, přerostlé louky a prázdné stáje. Široko daleko není vidět ani trpaslíčka, jen všude se povalující nářadí. Nedal by se aspoň tenhle kousek pole tím nářadím zorat?

Velká sekera a mohutné svaly se hodí nejen v boji s příšerami. Značně urychlí i jiné práce, takže vám zůstane čas i na zasetí nových rostlin (a na další výpravy).

Už jako děcko vás rodiče napomínali, abyste nesekali sekerou do kamení jako blázní. Možná jste měli lépe poslouchat, jinak byste se nepropadli do téhle staré opuštěné jeskyně.

Jen máloco vám opravdu zrychlí tep. Možná velká sekyra, dlouhá brada, hromada zlata. Co vás však vždycky dojde, je malé zvířecí mládětko. Co to bylo za barbara, že nechal opuštěné tady, v téhle divočině, taková holátka?

Akční pole umožňující podniknout výpravu

Podniknutí výpravy vám umožňují různá akční pole.

- Výpravu o **náročnosti 4** umožňují při hře tři až sedmi hráčů pole PRŮZKUM (objeví se ve 3. čtvrtině hry).
- Výpravu o **náročnosti 3** umožňují pole KOVÁNÍ ZBRANÍ (přijde do hry v 1. čtvrtině a umožňují také akci VÝROBA ZBRANĚ).
- Výpravu o **náročnosti 2** umožňují při hře pěti až sedmi hráčů akční pole PŮJČOVNA NÁŘADÍ.
- Další výpravu o **náročnosti 2** můžete podniknout volbou akčního pole ZALOŽENÍ RUDNÉHO DOLU.
- Ve čtvrté čtvrtině se otevře akční pole DOBRODRUŽSTVÍ, které umožňuje dvě po sobě následující výpravy o **náročnosti 1** (oproti jedné výpravě o **náročnosti 2** máte výhodu, že můžete získat dvakrát kořist téhož druhu, na druhé výpravě budete mít vyšší bojovou sílu a celkově vaše bojová síla vzroste minimálně o 2).
- Jednu výpravu o **náročnosti 1** vám umožní i akční pole KÁCENÍ STROMŮ.



Možnost podniknout výpravu se nabízí na celkem šesti různých akčních polích.

Část 2 – Destičky místností

Větší část destiček místností je k dispozici vždy, ostatní se uplatní jen v plné hře (*rozdílná základní verze hry a plné hry viz Pravidla str. 3*). Popis místností určených pouze pro plnou verzi hry má v následujících tabulkách bílé podložení.

Místnosti se podle barvy záhlaví dělí na oranžové (obytné místnosti), zelené (ty přinášejí nějaké výhody během hry a jejich hodnota ve VB je pevně dána) a žluté (ty vám obvykle přinesou dodatečné VB při závěrečném vyhodnocení, jejichž zpravidla proměnlivý počet závisí na tom, jak se vám v kterých oblastech hospodaření dařilo).

Destičky místností jsou dále podle své funkce uspořádány do čtyř sad po dvanácti, z nichž každá se dále dělí do dvou skupin po šesti místnostech podobné funkce.

Poznámka: Na některé destičky se kvůli grafice nevešel veškerý text, který by tam mohl být. Zejména tam, kde je na destičkách uvedeno „za“ to vždy znamená „za každý“. V případě nejasností je vše podrobně popsáno zde.



KUCHYŇ lze použít tak, že sadu 1 obilí a 1 zeleniny lze vyměnit za 5 jídel.


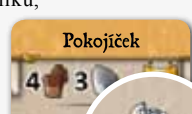
SKLAD NÁHRADNÍCH DÍLŮ vám umožní za sadu 1 dřeva, 1 kamene a 1 krystalu rudy získat 2 mince.

1. sada (obytné místnosti a místnosti zvyšující kapacity hospodářství)


Skupina obytných místností

Obytné místnosti jsou jediné místnosti, kde mohou vaši trpaslíci bydlet (*tuto funkci připomínají také postýlky, které jsou na destičkách všech obytných místností namalovány; VSTUPNÍ SÍŇ natištěná na každé hrací desce je také obytnou místností*). Nemáte-li dost volných obytných místností, nemůže se vám narodit nový trpaslík. (*Jak smíte do hry nasadit nového trpaslíka, je popsáno na str. 15 v Pravidlech, v popisu akce POTOMSTVO.*)








<p>SVĚTNICE (Cena: 4 dřeva, 3 kamene; hodnota: 3 VB) Tato standardní obytná místnost se ve hře vyskytuje v neomezeném počtu, jak je uvedeno v Pravidlech. Poskytuje prostor pro jednoho trpaslíka. Trpaslík s bojovou silou minimálně 11 si může vybrat kořist v podobě zařízení SVĚTNICE se slevou – zaplatí za ni jen 2 dřeva a 2 kamene.</p>	<p>DŘEVĚNÁ CELA (Cena: 4 dřeva, 2 kamene; hodnota: 0 VB) CELA se od SVĚTNICE liší nižšími pořizovacími náklady, DŘEVĚNÁ CELA nevyžaduje tolik kamení. Na druhou stranu je bodová hodnota CELY nulová. I do DŘEVĚNÉ CELY se vejde jeden trpaslík.</p>	<p>KAMENNÁ CELA (Cena: 3 dřeva, 3 kamene; hodnota: 0 VB) Také KAMENNÁ CELA se od SVĚTNICE liší nižšími pořizovacími náklady, nevyžaduje tolik dřeva a stejně jako DŘEVĚNÁ CELA má nulovou bodovou hodnotu. Vejde se do ní jeden trpaslík.</p>
<p>SÍŇKA (Cena: 5 dřeva, 4 kamene; hodnota: 4 VB) V SÍŇCE je dost místa pro jednoho trpaslíka a 1 pár zvířat téhož druhu.</p> 	<p>VELKÁ SVĚTNICE (Cena: 8 dřeva, 6 kamení; hodnota: 5 VB) Ve VELKÉ SVĚTNICI mohou bydlet až dva trpaslíci. Mohou do ní přijít v libovolném časovém okamžiku, postupně nebo spolu, v různých kolech nebo v téže kole. Máte-li VELKOU SVĚTNICI volnou, můžete například v jednom kole provést dvě různé akce POTOMSTVO a nově nasazené trpaslíky v ní postupně ubytovat.</p>	<p>POKOJÍČEK (Cena: 4 dřeva, 3 kamene; hodnota: 5 VB) V POKOJÍČKU smí bydlet jedině 6. TRPASLÍK. Můžete si postavit POKOJÍČEK mnohem dřív, než se vám má 6. TRPASLÍK narodit, ale žádný jiný trpaslík v něm nikdy bydlet nesmí. To také znamená, že máte-li již 5 trpaslíků, nesmíte provést akci POTOMSTVO, pokud ještě nemáte POKOJÍČEK.</p> 

Skupina zelených místností zvyšujících kapacity hospodářství

<p>OVČINEC (Cena: 1 dřevo; hodnota: 2 VB) Do OVČINCE se vejde tolik ovcí, kolik máte trpaslíků nasazených do hry (počítá se i nové miminko nacházející se ještě s maminkou na herním plánu). Žádná jiná zvířata do OVČINCE nesmějí.</p>	<p>KRAVÍN (Cena: 1 dřevo; hodnota: 0 VB) Sem se vejdu až 3 krávy. Žádné jiné zvíře sem nesmí.</p>	<p>SKLAD OHRADNÍKŮ (Cena: 1 dřevo, 1 ruda; hodnota: 1 VB) Postavíte-li si tuto místnost, můžete na každém prázdném POLI (kde nejsou zasety žádné plodiny) chovat až 1 zvíře.</p>
<p>RAZICÍ ŠTÍT (Cena: 1 kámen; hodnota: 2 VB) Máte-li toto důmyslné zařízení, můžete zřizovat místnosti nejen na SLUJÍCH, ale i na ŠTOLÁCH (normálních i HLUBOKÝCH). Pamatujte, že v případě potřeby si jednoduchou destičku ŠTOLY můžete koupit za 1 rubín. Samotný RAZICÍ ŠTÍT však musí být zřízen ve SLUJI jako obvykle.</p>   	<p>RYCHTA (Cena: 1 dřevo, 1 kámen; hodnota: 0 VB) Na všech akčních polích, která umožňují vybrat si z více různých akcí oddělených spojkami BUĎ - ANEBO, můžete provést všechny tyto akce, jako by spojka zněla A/NEBO. Takových akčních polí je jen pár: - (NALÉHAVÁ) TOUHA PO DÍTĚTI - ZALOŽENÍ RUBÍNOVÉHO DOLU - při hře ve čtyřech a více hráčích pole PŘÍRŮSTKY - při hře v sedmi akčních polích na tomto akčním poli ROZŠÍŘENÍ na tomto akčním poli ROZŠÍŘENÍ je však možno použít funkci RYCHTY jen jednou za celou hru.</p> 	<p>KANCELÁŘ (Cena: 1 kámen; hodnota: 0 VB) Vlastníte-li KANCELÁŘ, dvojitě destičky LOUKA + POLE, SLUJ + ŠTOLY a SLUJ + SLUJ můžete na svou desku položit tak, že jedno poličko přečnává přes vymezený okraj plochy. V takovém případě dostanete vždy ještě 2 mince. Pokud máte dvě stejné takové destičky vedle sebe, můžete například oplotit dvojitou PASTVINU zcela ležící mimo původní hranice desky hráče (platí analogicky pro DŮL). Při překrývání přečnávajících destiček však už žádné mince nedostanete.</p>  <p><i>Při pokládání těchto destiček získáte 2+2=4 mince. Obě přečnávající polička můžete používat zcela normálně.</i></p>

2. sada (zelené místnosti zlepšující přístup ke stavebním materiálům)


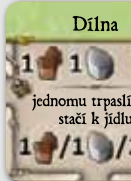

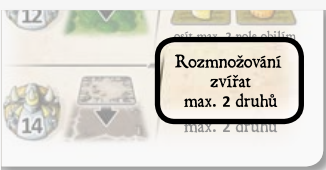

<p>TRUHLÁŘSKÁ DÍLNA (Cena: 1 kámen; hodnota: 0 VB) Při každém následujícím nákupu jakékoliv destičky místnosti a při oplocování každé PASTVINY budete mít slevu 1 dřevo.</p>  <p><i>Každé jednotlivé otočení destičky s LOUKOU za vzniku PASTVINY zakládá nárok na slevu (oplocujete-li v rámci jediné akce dvě LOUKY, platí sleva pro každou z nich).</i></p>	<p>KAMENICKÁ DÍLNA (Cena: 1 dřevo; hodnota: 1 VB) V okamžiku pořízení této destičky dostanete ihned jednorázově 2 kameny. Při každém následujícím nákupu jakékoliv destičky místnosti budete mít slevu 1 kámen. Stavbu každého CHLÉVA můžete provést zcela zdarma.</p> 	<p>KOVÁRNA (Cena: 1 dřevo, 2 kameny; hodnota: 3 VB) V okamžiku pořízení této destičky dostanete jednorázově 2 rudy. Při každém následujícím provádění akce VÝROBA ZBRANĚ budete mít slevu 2 rudy. Dál platí, že smíte vyrobit zbraň o maximální bojové síle 8, ovšem zbraně do bojové síly 2 vyrábíte zdarma. (Na akci OBCHOD S RUDOUBU nemá KOVÁRNA žádný vliv).</p> 
<p>ŠACHTA (Cena: 1 dřevo, 1 kámen; hodnota: 3 VB) Toto zařízení na oslí pohon vám na začátku každého kola přinese po 1 krystalu rudy z obecné zásoby za každý RUDNÝ DŮL, ve kterém chováte osla (za RUBÍNOVÉ DOLY nedostanete nic bez ohledu na počet oslů v nich).</p> 	<p>SLÉVÁRNA (Cena: 1 kámen; hodnota: 2 VB) Při stavbě jakékoliv místnosti můžete místo 1 dřeva a/nebo 1 kamene zaplatit po 1 krystalu rudy. (Takže například KOVÁRNU smíte postavit za 2 rudy a 1 kámen.)</p>	<p>STAVEBNINY (Cena: 1 dřevo; hodnota: 2 VB) Můžete kdykoliv za 2 mince nakoupit sadu skládající se z 1 dřeva, 1 kamene a 1 krystalu rudy z obecné zásoby. Tuto místnost nelze mít současně s místností SKLAD NÁHRADNÍCH DÍLŮ. Tu z nich, kterou získáte později, musíte položit na místo předchozí, a původní se vám nadále pro žádný účel nebude počítat – nevracejte ji do obecné zásoby, je ze hry vyřazena. Toto je jediná výjimka z pravidla, že jednou získané destičky místností se nedají žádným způsobem překrýt.</p> 
<p>PILA (Cena: 1 kámen; hodnota: 2 VB) Na začátku každého z následujících 7 kol hry (nebo méně, pokud hra skončí dřív) si vezměte z obecné zásoby po 1 dřevo. (Doporučujeme vám, abyste si je rovnou připravili na akční pole těchto kol, abyste na to nezapomněli vy, ani vaši soupeři.)</p>	<p>HAMR (Cena: 1 dřevo; hodnota: 1 VB) Na začátku každého z následujících 5 kol hry (nebo méně, pokud hra skončí dřív) si vezměte z obecné zásoby po 1 kameni. (Doporučujeme vám, abyste si je rovnou připravili na akční pole těchto kol, abyste na to nezapomněli vy, ani vaši soupeři.)</p>	<p>KLENOTNICKÁ DÍLNA (Cena: 2 dřeva, 2 kameny; hodnota: 2 VB) Na začátku každého z následujících 4 kol hry (nebo méně, pokud hra skončí dřív) si vezměte z obecné zásoby po 1 rubínu. (Opět velmi doporučujeme si je rovnou připravit na akční pole těchto kol.)</p>
<p>CVIČIŠTĚ PRO PSY (Cena: zdarma; hodnota: 0 VB) Za každého psa, kterého od okamžiku zřízení této místnosti získáte, dostanete navíc 1 dřevo.</p>	<p>KAMENOLOM (Cena: 1 dřevo; hodnota: 2 VB) Za každého osla, který se vám od okamžiku zřízení této místnosti narodí, dostanete navíc 1 kámen. (Za osly získané jinak nedostanete nic.)</p>	<p>RUDNÁ ŽÍLA (Cena: 2 dřeva; hodnota: 1 VB) Za každý kámen, který od okamžiku zřízení této místnosti jakýmkoliv způsobem získáte, dostanete navíc po 1 krystalu rudy.</p>

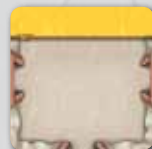
3. sada (zelené a žluté místnosti související s jídlem)

Zelené místnosti

Pokud se v popisu funkce místnosti říká, že ji lze použít kdykoliv, znamená to vždy nejpozději před zahájením závěrečného vyhodnocení. V jeho průběhu už nelze žádné akce ani výměny provádět. Není například možné v rámci vyhodnocení pomocí nějaké místnosti získat body za nějaké zdroje, ty poté za něco vyměnit a znovu za nové zdroje získat body pomocí jiné místnosti. Je proto vhodné, aby ještě i po sklizni v posledním kole dostali před zahájením závěrečného vyhodnocení všichni hráči šanci vše promyslet a provést všechny zamýšlené úkony a výměny.

Ve spodní části destiček je pomocí symbolů popsána jejich funkce. Jsou-li některé zdroje zobrazeny pohromadě v košíku, znamená to, že pro funkci takové místnosti je potřeba celá zobrazená sada zdrojů. Pokud některý chybí, nelze destičku pro zamýšlený efekt použít.

<p>JATKA (Cena: 2 dřeva, 2 kameny; hodnota: 2 VB) Kdykoliv zpracujete zvíře na jídlo, dostanete o 1 jídlo navíc. (Připomínáme, že psy jíst nelze a funkce JATEK se uplatní za každý kus zvířete – např. při zpracování dvou oslů na jídlo dostanete 5 jídel. Funkci této místnosti však nelze kombinovat s funkcí LOVECKÉHO SALÓNKU.)</p>	<p>KUCHYŇ (Cena: 2 kameny; hodnota: 2 VB) Kdykoliv zpracujete na jídlo zároveň 1 obilí a 1 zeleninu, dostanete celkem 5 jídel místo 3.</p> 	<p>DÍLNA (Cena: 1 dřevo, 1 kámen; hodnota: 2 VB) Kdykoliv je nutno krmit trpaslíky (ať už dvěma či jedním jídlem), právě jednomu z vašich trpaslíků bude k nasycení stačit buď 1 dřevo, nebo 1 kámen, nebo 2 krystaly rudy podle vaší volby (můžete v různých kolech volit rozdílně).</p> 
<p>ŽENTOUR (Cena: 3 dřeva, 2 kameny; hodnota: 2 VB) Kdykoliv je nutno krmit trpaslíky (ať už dvěma či jedním jídlem), spotřebují vaši trpaslíci celkem o tolik jídla méně, kolik máte oslů v DOLECH (RUBÍNOVÝCH i RUDNÝCH).</p> 	<p>CHOVNÁ STANICE (Cena: 1 obilí, 1 kámen; hodnota: 2 VB) Kdykoliv se vám narodí mláďata zvířat (ať už v rámci sklizně nebo jako druh kořisti na výpravě), dostanete navíc jídlo v počtu závislém na počtu narozených mláďat. Narodí-li se vám 1 mláďe, dostanete navíc 1 jídlo, za 2 mláďata 2 jídla, za 3 mláďata 3 jídla. Narodí-li se vám dokonce 4 mláďata (od každého druhu hospodářských zvířat ve hře jedno), dostanete 5 jídel.</p> 	<p>SVATYNĚ MÍRU (Cena: 2 dřeva, 2 kameny; hodnota: 2 VB) Kdykoliv můžete vyměnit zbraň libovolného počtu svých trpaslíků za jídlo v závislosti na bojové síle odevzdaných zbraní v poměru 1:1 (za každý bod bojové síly odevzdané zbraně získáte 1 jídlo). Buď musíte odevzdat zbraň celou, nebo ji nesmíte odevzdat vůbec – bojovou sílu zbraně nelze pouze snížit. (Například můžete odzbrojit trpaslíka s bojovou silou 14, za což dostanete 14 jídel. Obráceně, tj. jídlo za zbraň, zde samozřejmě měnit nelze. Funkci SVATYNĚ MÍRU lze výborně kombinovat s funkcí KAPLE.)</p> 



<p>TKALCOVNA (Cena: 2 dřeva, 1 kámen; hodnota: proměnlivá) V okamžiku pořízení TKALCOVNY dostanete jednorázově tolik jídla, kolik máte právě ovcí. Při závěrečném vyhodnocení dostanete navíc po 1 VB za každé 2 ovce. (Například za 1 ovci nic, za 2 až 3 ovce 1 VB atd. Body získáte navíc, přestože jste už získali za ovce VB v rámci přidělování bodů za zvířata.)</p> 	<p>DOJÍRNA (Cena: 2 dřeva, 2 kameny; hodnota: proměnlivá) V okamžiku pořízení DOJÍRNY dostanete jednorázově tolik jídla, kolik máte právě krav. Při závěrečném vyhodnocení dostanete navíc po 1 VB za každou krávu. (Body získáte navíc, přestože jste už získali za krávy VB v rámci přidělování bodů za zvířata.)</p> 	<p>PARÁDNÍ POKOJ (Cena: 3 kameny, 5 mincí; hodnota: proměnlivá) V okamžiku pořízení PARÁDNÍHO POKOJE dostanete jednorázově jídlo v závislosti na tom, s kolika obytnými místnostmi bude v okamžiku umístění na vaši hrací desku PARÁDNÍ POKOJ sousedit (diagonálně se nepočítá) – za každou sousední obytnou místnost dostanete po 2 jídlech. Při závěrečném vyhodnocení dostanete navíc po 4 VB za každou obytnou místnost sousedící s PARÁDNÍM POKOJEM. (VSTUPNÍ SÍŇ se také počítá za obytnou místnost – celkem tedy můžete za PARÁDNÍ POKOJ získat maximálně 8 jídel a 16 VB.)</p>
<p>LOVECKÝ SALONEK (Cena: 2 dřeva, hodnota: 1 VB) Můžete kdykoliv vyměnit 2 prasata za 2 mince plus 2 jídla. (Při odevzdání jen 1 prasete není možno této funkce využít. Tato výměna prasat za jídlo se nepočítá pro účely funkce místnosti JATKA - funkci LOVECKÉHO SALÓNKU a JATEK nelze kombinovat.)</p>	<p>PIVNICE (Cena: 2 dřeva; hodnota: 3 VB) Kdykoliv můžete vyměnit 2 kusy obilí (ze své zásoby) buď za 3 mince, nebo za 4 jídla (při odevzdání jen 1 kusu obilí není možno funkce této místnosti použít).</p>	<p>HUŤ (Cena: 3 krystaly rudy; hodnota: 2 VB) Kdykoliv můžete vyměnit sadu 1 krystalu rudy a 1 rubínu za 2 mince plus 1 jídlo.</p> 

4. sada (další žluté místnosti s proměnlivou hodnotou ve VB)

<p>SKLAD KAMENÍ (Cena: 3 dřeva, 1 krystal rudy; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení dostanete po 1 VB za každý kámen ve své zásobě.</p> 	<p>SKLAD RUDY (Cena: 1 dřevo, 2 kameny; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení dostanete po 1 VB za každé 2 krystaly rudy ve své zásobě (za 1 krystal rudy nic, za 2 nebo 3 jeden VB atd.).</p> 	<p>SKLAD NÁHRADNÍCH DÍLŮ (Cena: 2 dřeva; hodnota: 0 VB) Kdykoliv můžete sadu 1 dřeva, 1 kamene a 1 krystalu rudy vyměnit za 2 mince. Tuto místnost nelze mít současně s místností STAVEBNINY. Tu z nich, kterou získáte později, musíte položit na místo předchozí, a původní se vám nadále pro žádný účel nebude počítat – nevracejte ji do obecné zásoby, je ze hry vyřazena. Toto je jediná výjimka z pravidla, že jednou získané destičky místností se nedají žádným způsobem překrýt.</p>
<p>HLAVNÍ SKLADIŠTĚ (Cena: 2 dřeva, 1 kámen; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte po 2 VB za každou svou žlutou místnost včetně této.</p>	<p>ZBROJNICE (Cena: 3 dřeva, 2 kameny; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte po 3 VB za každého svého ozbrojeného trpaslíka (bez ohledu na jeho bojovou sílu).</p> 	<p>KASÁRNA (Cena: 3 jídla, 1 dřevo; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte 8 VB, pokud všichni vaši trpaslíci, nasazení do hry, jsou ozbrojeni (bez ohledu na jejich počet a bojovou sílu – čím méně jich je, tím snáz této prémie dosáhnete). Funkci KASÁREN lze výborně kombinovat se ZBROJNICÍ.</p>
<p>ÚKLIDOVÁ MÍSTNOST (Cena: 1 dřevo; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte 5 VB, pokud se vám podařilo nasadit do hry 5 trpaslíků, a 10 VB v případě, že se vám narodil i 6. TRPASLÍK.</p>	<p>POKLADNICE (Cena: 1 dřevo, 1 kámen; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte ještě jednu po 1 VB za každý rubín ve své zásobě, i když už jste za rubíny body dostali.</p>	<p>SPIŽÍRNA (Cena: 2 dřeva, 2 kusy zeleniny; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte po 2 VB za každou sadu 1 kusu obilí a 1 kusu zeleniny, i když už jste za obilí a zeleninu obvyklý počet VB dostali. Opět se počítají plodiny v zásobě i dosud na POLÍCH.</p>
<p>KAPLE (Cena: 2 dřeva; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte 8 VB, pokud žádný z vašich trpaslíků, nasazených do hry, není ozbrojen (bez ohledu na jejich počet). Obzvlášť výhodné může být všechny trpaslíky odzbrojit třeba až těsně před závěrečným vyhodnocením pomocí SVATYNĚ MÍRU.</p>	<p>PÍSÁRNA (Cena: 2 kameny; hodnota: 0 VB) Tato místnost sice sama žádnou hodnotu nemá, ale umožní vám škrtnout si až 7 záporných VB zapsaných v jiných kolonkách (záporné body dostanete za žetony žebřání, chybějící druhy hospodářských zvířat a nevyužitá políčka na své hrací desce).</p>	<p>SKLAD KRMIVA (Cena: 2 kusy obilí, 1 kámen; hodnota: proměnlivá) Při závěrečném vyhodnocení získáte po 1 VB za každá 3 hospodářská zvířata (připomínáme, že psi mezi ně nepatří) bez ohledu na jejich druh (tedy za 0 až 2 hospodářská zvířata nic, za 3 až 5 zvířat 1 VB atd. a body získáte navíc, přestože jste už za zvířata jednou body získali).</p>

Část 3 – Akční pole

Tato kapitola se dělí na tři odstavce.

- V prvním vysvětlujeme akční pole, která jsou vytištěna na herním plánu a budou ve hře vždy hned od začátku,
- v druhém akční pole, jejichž výskyt ve hře závisí na počtu hráčů,
- a nakonec popisujeme akční pole na kartách akcí.

Obecně platí, že akční pole je možno obsadit trpaslíkem jen tehdy, pokud provedete alespoň jednu akci, která se zde nabízí.

Na tomto místě pro jistotu opakujeme text z Pravidel:

Mnohá akční pole umožňují provedení více akcí. Ty jsou odděleny různými spojkami:

- BUĎ - ANEBO** Pokud je mezi akcemi uvedena spojka BUĎ - ANEBO, musíte si vybrat jednu z nich.
- A/NEBO** Je-li mezi akcemi uvedena spojka A/NEBO, můžete provést obě (či všechny) možnosti v libovolném pořadí nebo si vybrat kteroukoliv z nich.
- A POTÉ** Spojka A POTÉ znamená, že musíte provést první akci (na kartě v horní polovině) a následně můžete provést druhou akci (na kartě níže). Pořadí akcí je závazné a není možno ho měnit. (Máte tedy na výběr: obě akce v uvedeném pořadí, nebo jenom první akci.)
- A POTÉ / NEBO** Kombinace spojek A POTÉ / NEBO vám nabízí provést buďto obě akce v uvedeném pořadí, nebo jenom první akci, nebo jenom druhou akci.

Akční pole, která jsou ve hře vždy od začátku

Akční pole na oboustranném centrálním herním plánu

- **RAŽBA ŠTOL** Vezměte si zde nashromážděné kameny (ve hře jednoho až tří hráčů se sem každé kolo přidává po 1 kameni, při hře čtyř až sedmi hráčů po 2 kamenech). Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby dvojitou destičku SLUJ + ŠTOLY a položit ji touto stranou nahoru na dvě sousedící prázdná políčka v jeskyni na své hrací desce. Pokud přitom překryjete políčko se symbolem jídla, dostanete navíc 1, resp. 2 jídla. Pokládaná destička musí sousedit s nějakým již využitým políčkem v jeskyni, čímž dojde k rozšíření vašeho stávajícího jeskynního systému. (Ve hře šesti a sedmi hráčů se toto akční pole vyskytuje ve hře ještě jednou, viz dále.)
- **RUBÁNÍ SLUJÍ** Vezměte si zde nashromážděné kameny (ve hře jednoho až tří hráčů se sem každé kolo přidává po 1 kameni, při hře čtyř až sedmi hráčů 2 kameny, je-li pole prázdné, jinak po 1 kameni). Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby dvojitou destičku SLUJ + ŠTOLY a položit ji libovolnou stranou nahoru (tedy i stranou SLUJ + SLUJ) na dvě sousedící prázdná políčka v jeskyni na své hrací desce – další podrobnosti viz výše.
- **ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ** Převzmete figurku začínajícího hráče (v příštím kole budete začínat) a vezměte si nashromážděné jídlo (každé kolo se sem přidává po 1 jídle). Kromě toho navíc dostanete 2 rudy (ve hře 1 až 3 hráčů), nebo 1 rubín (při hře 4 a více hráčů).
- **NAPODOBNÍ** Toto pole není ve hře vždy, bude vysvětleno dále.
- **KÁCENÍ STROMŮ** Vezměte si zde nashromážděné dřevo (ve hře jednoho až tří hráčů se sem přidávají 3 dřeva, je-li pole prázdné, jinak po 1 dřevu, ve hře čtyř až sedmi hráčů v každém kole po 3 kusech dřeva). Je-li váš trpaslík provádějící tuto akci ozbrojen, můžete kromě toho provést jednu výpravu o náročnosti 1.
- **Akční pole PŘÍRŮSTOK ZDROJŮ, resp. PŘÍRŮSTKY, nejsou ve hře vždy, budou popsána dále.**
- **TĚŽBA RUDY** Vezměte si zde nashromážděnou rudu (ve hře jednoho až tří hráčů se sem přidává po 2 krystalech rudy, je-li pole prázdné, jinak po 1 krystalu rudy, při hře čtyř až sedmi hráčů po 3, je-li pole prázdné, resp. po 2 krystalech rudy). Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby po 2 krystalech rudy za každý svůj RUDNÝ DŮL.
- **Akční pole SBÍRÁNÍ DŘEVA a PRŮZKUM LESA nejsou ve hře vždy, budou také popsána později.**
- **KLUČENÍ LESA** Vezměte si zde nashromážděné dřevo (ve hře jednoho až tří hráčů se sem každé kolo přidává po 1 dřevu, ve hře čtyř až sedmi hráčů po 2 kusech dřeva). Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby dvojitou destičku LOUKA + POLE a položit ji na dvě sousedící prázdná políčka v lese na své hrací desce. Pokud přitom překryjete políčko se symbolem jídla, dostanete navíc 1 jídlo, pokud překryjete políčko se symbolem prasete, dostanete 1 prase. Pokládaná destička musí sousedit s vchodem do jeskyně nebo nějakou jinou destičkou krajiny v části lesa vaší hrací desky. (Překryjete-li políčko, kde stojí váš chlév, musíte na toto políčko položit část destičky s LOUKOU a chlév potom bude stát na ní.)
- **SHÁNĚNÍ POTRAVY** Vezměte si zde nashromážděné zdroje (ve hře jednoho až tří hráčů se sem každé kolo přidává po 1 jídle, ve hře čtyř až sedmi hráčů se sem přidává 1 obilí, je-li pole prázdné, jinak po 1 kusu zeleniny). Ve hře jednoho až tří hráčů navíc dostanete 1 obilí. Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby dvojitou destičku LOUKA + POLE a položit ji na dvě sousedící prázdná políčka v lese na své hrací desce – viz výše popis pole KLUČENÍ LESA.



Akční pole na malém centrálním herním plánu

Na tomto segmentu herního plánu jsou natištěna následující tři akční pole:

- **TĚŽBA RUBÍNŮ** Vezměte si zde nashromážděné rubíny (každé kolo se sem přidává po 1 rubínu, ve hře dvou hráčů však až od kola 3, do té doby zůstává pole prázdné). Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby 1 rubín navíc, pokud máte alespoň 1 RUBÍNOVÝ DŮL.
- **DOMÁCÍ PRÁCE** Z obecné zásoby dostanete 1 psa a kromě toho si můžete koupit 1 libovolnou destičku místnosti. Destičky místností lze umístit jen na políčka typu SLUJ (s výjimkou majitele místnosti RAZICÍ ŠTÍT) a v případě volby místnosti CVIČIŠTĚ PRO PSY smíte nejdříve zařídit tuto místnost a teprve poté si vzít psa (obě akce jsou uvedeny spojkami A/NEBO).
- **ŽĎÁŘENÍ** Zde si můžete vzít z obecné zásoby dvojitou destičku LOUKA + POLE a položit ji na dvě sousedící prázdná políčka v lese na své hrací desce – viz výše popis pole KLUČENÍ LESA. Kromě toho smíte provést akci SETBA, při níž smíte osít maximálně dvě svá prázdná POLE obilím plus maximálně dvě další zeleninou, což provedete tak, že ze své zásoby vezmete 1 kus příslušné plodiny, položíte ho na kteroukoliv své prázdné POLE a na něj umístíte 2 další kusy obilí, resp. 1 další kus zeleniny z obecné zásoby.



Akční pole, jejichž výskyt ve hře závisí na počtu hráčů

Následující seznam akčních polí není tříděn podle segmentů herního plánu, kde se vyskytují, ale podle počtu hráčů, při němž se dostanou do hry. Segment herního plánu je u každého pole uveden.

Akční pole ve hře 1 až 3 hráčů

- **SBÍRÁNÍ DŘEVA** (oboustranný centrální herní plán, 1–3 hráči) Vezměte si zde nashromážděné dřevo (*každé kolo se sem přidává po 1 dřevu*).
- **PŘÍŠUN ZDROJŮ** (oboustranný centrální herní plán, 1–3 hráči) Dostanete z obecné zásoby 1 dřevo, 1 kámen, 1 krystal rudy, 1 jídlo a 2 mince.
- **POVRCHOVÝ DŮL** (malý rozšiřující herní plán, 3 hráči) Vezměte si zde nashromážděný stavební materiál (*sem se přidává 1 krystal rudy, je-li pole prázdné, jinak po 1 kameni*), navíc dostanete 2 dřeva.

Akční pole ve hře 3 a více hráčů

- **PRŮZKUM LESA** (ve 3 hráčích malý rozšiřující herní plán, od 4 hráčů oboustranný centrální herní plán) Vezměte si zde nashromážděné dřevo (*ve hře tři hráčů se sem v každém kole přidává po 1 kusu dřeva, ve hře čtyř až sedmi hráčů se sem přidávají 2 kusy dřeva, je-li pole prázdné, jinak po 1 dřevu*). Ve hře tři hráčů zde navíc dostanete ještě 1 kus zeleniny, ve hře čtyř až sedmi hráčů dostanete navíc 2 jídla.
- **NAPODOBENÍ** Za použití tohoto akčního pole je potřeba zaplatit různý počet jídla a vyskytuje se ve hře v rozdílném počtu (a na různých segmentech herního plánu), obojí v závislosti na počtu hráčů. Vše shrnuje níže uvedená tabulka. Po zaplacení příslušného počtu jídla můžete provést akce příslušející zvolenému jinému akčnímu poli, které je obsazeno soupeřovým trpaslíkem. Akce polí obsazených vlastními trpaslíky nikdy napodobit nesmíte (*ani žádnou důmyslnou kombinací či řetězením akcí NAPODOBENÍ*). Také není nikdy dovoleno napodobit akce akčního pole **ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ**. Ve hře sedmi hráčů je dovoleno využít akčního pole NAPODOBENÍ, kde se platí 2 jídla, i vícekrát, ale jen v případě, že všechna ostatní akční pole jsou obsazena.

Počet hráčů	3	4	5	6	7
Náklady za použití	4 jídla	2 jídla	2 nebo 4 jídla	1 nebo 2 jídla	0, 1 nebo 2 jídla

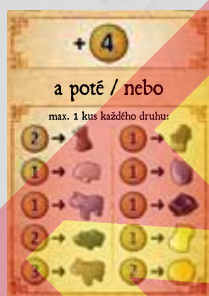
Akční pole ve hře 4 a více hráčů

- **PŘÍRŮSTKY** (oboustranný centrální herní plán, 4–7 hráčů) Buď dostanete z obecné zásoby 1 dřevo, 1 kámen, 1 krystal rudy, 1 jídlo a 2 mince, nebo můžete provést akci **POTOMSTVO**.

Akční pole ve hře 5 a více hráčů

(velký rozšiřující herní plán, 5–7 hráčů)

- **MEZISKLAD MATERIÁLU** Vezměte si zde nashromážděný stavební materiál (*sem se přidává každé kolo po 1 dřevu a 1 krystalu rudy*).
- **MALÁ RAŽBA ŠTOL** (jen ve hře pěti hráčů) Můžete vzít z obecné zásoby dvojitou destičku **SLUJ + ŠTOLY** a položit ji touto stranou nahoru na dvě sousedící prázdná políčka v jeskyni na své hrací desce - viz popis pole **RAŽBA ŠTOL**. Navíc dostanete 1 kámen.
- **NEDĚLNÍ TRHY** Dostanete z obecné zásoby 4 mince a můžete si koupit libovolné uvedené zdroje za uvedené ceny, žádný z nich však nesmíte koupit vícekrát než jednou. Nemusíte koupit nic, ale také můžete k nákupu využít veškeré své hotovosti.



- **PŮJČOVNA NÁŘADÍ** Zde můžete provést jednu výpravu o náročnosti 2 a akci **SETBA** (osetí max. 2 **POLÍ** obilím plus max. 2 dalších zeleninou, podrobnosti viz popis akčního pole **ŽDÁŘENÍ**). Při hře v 6 a 7 dostanete navíc 2 dřeva. Můžete samozřejmě hned zasít plodiny, které získáte na výpravě.



- **STAVBA PLOTŮ** Vezměte si zde nashromážděné dřevo (*ve hře pěti hráčů se sem každé kolo přidává po 1 dřevu, ve hře šesti či sedmi hráčů se sem přidávají 2 dřeva, je-li pole prázdné, jinak po 1 kusu dřeva*). Kromě toho můžete provést akci **STAVBA PLOTU** – za 2 dřeva můžete oplotit jednu **LOUKU** o velikosti 1 políčka (*lhostejno, zda na jednoduché destičce nebo na dvojitě*) a získat tak jednoduchou **PASTVINU** a/nebo za další 4 dřeva maximálně další dvě sousedící políčka typu **LOUKA** a získat tak jednu dvojitou **PASTVINU** (*podrobnosti viz str. 19 v Pravidlech*). Stavět chlévy toto akční pole neumožňuje.

Akční pole ve hře pro 7 hráčů

(malý rozšiřující herní plán)

- **ZÁSoby MATERIÁLU** Vezměte si zde nashromážděný stavební materiál (*sem se přidávají 2 dřeva, je-li pole prázdné, jinak po 1 dřevu, a dále každé kolo po 1 krystalu rudy a 1 kameni*).
- **ROZŠÍŘENÍ** Zde si můžete z obecné zásoby vzít **buď**
- dvojitou destičku **LOUKA + POLE** a položit ji na dvě sousedící prázdná políčka v lese na své hrací desce (*viz výše vysvětlení akčního pole **KLUČENÍ LESA***), a navíc dostanete 1 dřevo,
anebo
- dvojitou destičku **SLUJ + ŠTOLY** a položit ji touto stranou nahoru na svou hrací desku (*viz vysvětlení akčního pole **RAŽBA ŠTOL***), k čemuž navíc dostanete 1 kámen.

Akční pole na kartách akcí pro jednotlivá kola hry

První čtvrtina hry (kola 1–3)

- **KOVÁNÍ ZBRANÍ** Zde můžete provést akci **VÝROBA ZBRANĚ** (*neozbrojený trpaslík může při odevzdání 1 až maximálně 8 krystalů rudy získat zbraň odpovídající bojové síly*) a/nebo provést výpravu o náročnosti 3. Pamatujte, že akce **VÝROBA ZBRANĚ** neumožňuje vylepšit již vyrobenou zbraň.
- **CHOV OVCÍ** Zde můžete provést akci **STAVBA PLOTU** (*viz výše popis akčního pole **STAVBA PLOTŮ***), navíc si můžete za 1 kámen postavit maximálně 1 chlév, a kromě toho si můžete vzít všechny zde nashromážděné ovce (*v každém kole se sem přidává po 1 ovci*).
- **ZALOŽENÍ RUDNÉHO DOLU** Na dvě sousedící políčka typu **ŠTOLY** (*ani jedno však nesmí být typu **HLUBOKÉ ŠTOLY***) můžete položit dvojitou destičku **HLUBOKÉ ŠTOLY + RUDNÝ DŮL**. K tomu dostanete 3 krystal rudy z obecné zásoby (*pokud však **DŮL** nezaložíte, 3 krystal rudy nezískáte*). Je-li příslušný trpaslík ozbrojen, může kromě toho také následně vyrazit na **VÝPRAVU** o náročnosti 2.

Karta pro kolo 4

- **TOUHA PO DÍTĚTI** Toto akční pole umožňuje **buď**
- provedení akce POTOMSTVO (vezměte jednoho trpaslíka ze své zásoby a položte na toho, který toto akční pole obsadil, čímž do hry nasadíte nového trpaslíka). Nový trpaslík musí mít na vaší desce kde bydlet! Nemáte-li pro něj volnou obytnou místnost, nesmíte akci POTOMSTVO provést. Máte-li již všech 5 trpaslíků ve hře, smíte akci POTOMSTVO provést ještě jednou jen tehdy, máte-li místnost POKOJÍČEK.
anebo
- provedení akce ZAŘÍDIT 1 OBYTNOU MÍSTNOST – můžete nakoupit destičku obytné místnosti a umístit ji na kteroukoliv SLUJ na své hrací desce.
- **NALÉHAVÁ TOUHA PO DÍTĚTI** Toto pole umožňuje **buď**
- provedení akce ZAŘÍDIT 1 OBYTNOU MÍSTNOST (viz výše) a poté akce POTOMSTVO (opět viz výše),
anebo
- získání 3 mincí.

Karty pro kola 5 a 6

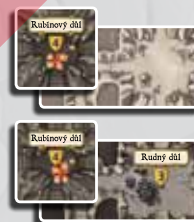
- **CHOV OSLŮ** Zde můžete provést akci STAVBA PLOTU (viz výše popis akčního pole STAVBA PLOTŮ), navíc si můžete za 1 kámen postavit maximálně 1 chlív, a kromě toho si můžete vzít všechny zde nashromážděné osly (v každém kole se sem přidává po 1 oslu).
- **ZALOŽENÍ RUBÍNOVÉHO DOLU** Na poličko typu ŠTOLY nebo HLUBOKÉ ŠTOLY můžete položit jednoduchou destičku RUBÍNOVÝ DŮL. Bude-li to na HLUBOKÝCH ŠTOLÁCH, dostanete navíc 1 rubín.

Třetí čtvrtina hry

- **RODINNÝ ŽIVOT** Jakmile přijde do hry tato karta akce, otočte nejprve kartu akce pro kolo 4 nahoru stranou NALÉHAVÁ TOUHA PO DÍTĚTI. Akční pole RODINNÝ ŽIVOT vám umožní provést akci POTOMSTVO (viz výše akční pole TOUHA PO DÍTĚTI) a/nebo provedení akce SETBA (viz popis akčního pole ŽDÁŘENÍ).
- **PRŮZKUM** Toto akční pole umožní ozbrojenému trpaslíkovi provést výpravu o náročnosti 4. Karta je v sólové hře a hře ve dvou vyřazena.
- **DOBÝVÁNÍ RUDY** Vezměte si zde nashromážděné kameny a rudu (v každém kole se sem přidává po 1 kameni a 1 krystalu rudy). Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby po 2 krystalech rudy za každý svůj RUDNÝ DŮL.

Čtvrtá čtvrtina hry

- **DOBRODRUŽSTVÍ** Toto akční pole vám umožňuje provést akci VÝROBA ZBRANĚ (viz výše popis akčního pole KOVÁNÍ ZBRANÍ) a/nebo provedení dvou výprav o náročnosti 1 bezprostředně po sobě.
- **OBCHOD S RUDOU** Zde můžete provést až 3 výměny, kdy v každé z nich odevzdáte 2 krystaly rudy a dostanete za každou dvojici krystalů 2 mince plus 1 jídlo.
- **DOBÝVÁNÍ RUBÍNŮ** Vezměte si zde nashromážděné rubíny (sem se přidávají 2 rubíny, je-li pole prázdné, jinak po 1 rubínu). Kromě toho si můžete vzít z obecné zásoby 1 rubín, pokud máte alespoň 2 RUBÍNOVÉ DOLY.



Část 4 – Poděkování a tiráž

Autor: Uwe Rosenberg
Redakční úpravy: Uwe Rosenberg a Grzegorz Kobiela
Pravidla: Uwe Rosenberg
Realizace: Klemens Franz a Hanno Girke
Ilustrace a grafika: Klemens Franz
Český překlad pravidel: Karel Vlasák
Korektury českých pravidel: Monika Dillingerová, Branislav Berec, MINDOK
Doprovodný text příběhu: Julian Steindorfer



Trpaslík Uwe v roce 2009



Uwe o čtyři roky později

Hra „Caverna – Sedláci z jeskyní“ (slovo „caverna“ je latinský výraz pro „jeskyni“) byla vymyšlena mezi říjnem a prosincem 2009. Na korekturách pravidel se podíleli Sebastian Wehlmann, Marc Jünger, Inga Blecher, Janina Kleinemenke, Mario Weise, Michael Wißner, Gabriele Goldschmidt, Stefanie Neugebauer, Frank Hommes, Leopold Fajtak, Kathrin Seckelmann, Thomas Ludwig, Marcel Plum, Michael Kapik, Morphy and Karl-Heinz Kettl. Autor děkuje rekordnímu počtu 261 zkušebních hráčů, bez jejichž poznatků a připomínek by tato hra v současné podobě nikdy nevznikla – v chronologickém řazení to jsou: Susanne Rosenberg, Julia Griller, Beate Braukmüller, Susanne Kistenmacher, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, Heiko Schiffer, Carsten Büttemeier, Julius Kündiger, (10.) Andreas Odendahl, Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Hagen Dorgathen, Mechthild Kanz, Antje Legler, Reinhold Kanz, Thomas Legler, (20.) Anja Vogelsang, Ulf Reintges, Sascha Hendriks, Kai Poggenklas, Thorsten Roth, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Rahele Bagherzadeh, Miguel Zulaica, Susanne Cramer, (30.) Barbara Winner, Matthias Cramer, Insa Zylka, Peter Zylka, Rolf Raupach, Thomas Winheller, Markus Tiffe, Detlev Runo, Inga Blecher, Jenni Guttmann, (40.) Diana Schmidt, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Suse Dahn, Svenja Dahn, Monika Harke, Thomas Balcerek, (50.) Rainer Harke, Nils Miede, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60.) Cedric Hagelganz, Ronny Vorbrodt, Stefan Wahoff, Verena Wall, Marian Wall, Matthias Büttemeier, Carolin Büttemeier, Adrian Büttemeier, Corinna Büttemeier, Ingrid Kranicz, (70.) Swantje Klein, Fredrik Wagener, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Björn Kalies, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Detlef Krägenbrink, (80.) Désirée Moos, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Jochen Tautges, Stefanie Hahmeier, Frank Felsner, Frederik Häfker, Michael Neugebauer, Christoph Kossendey, Rebecca Welder, (90.) Ann-Katrin Drogi, Philipp Croon, Jörg Hübner, Christina Müller, Jessica Jordan, Timo Loist, Susanne Wichert, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Dominik Mechnig, (100.) Mike Neunert, Isabel Hagemann, Thomas Hagemann, Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Stefanie Janßen, Martina Wisnicki, Dirk Krause, Thorsten Riekman, (110.) Jan Olaf Schulenburg, Katrin Barth, André Kretzschmar, Bernd Gebbing, Lea Wild, Ilka Gebbing, Nicole Griesenbrock, Björn Westeroth, Björn Griesenbrock, Javier Ribes, (120.) Melanie Arens, Ralph Arens, Susanne von Gerlach, Waldemar Cigrin, Colin Elsbernd, Florian Gebert, Björn Haase, Tobias Reisenberg, Marcus Krug, Bodo Drews, (130.) Stefan Honigfort, Christine Hörner, Daniel Day, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Sascha Grewe, Andrea Löwen, Peter Raschdorf, Dirk Schröder, (140.) Jana Frieth, Jakob Wiczorek, Matthias Redecker, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Tina Junior, Sven Junior, Fokko Toelstede, Volker Busch, Volker Geilmann, (150.) Oliver Krick, Sabrina Schröder, Janus Druz, Malte SchierWood, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Antje Lauxmann, Nao Nakashima, Sebastian Wehlmann, Meike Mählhop, (160.) Birthe Weibrecht, Gerald Francke, Michael Lang, Tina Christian, Thorsten Koch, Jörn Nitschke, Günter Nörenberg, Nora Linse, Markus Rathgeb, Sebastian Schwarz, (170.) Peter Berneriser, Laura Balsler, Frank Balsler, Lydia Lauxmann, Michael Lauxmann, Martin Schlegel, Joscha ScWood, Jürgen Fickert, Dominik Vogel, (180.) Daniel Frieg, Sören Paukstädt, Lina Leschner, Bastian Winkelhaus, Elke Schneider, Stephan Kempen, Dave Kliczbor, Sandra Schmeink, Anna Mönter, Henrik Nachtrodt, (190.) Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Tom Werner, Marc Schmitz, Barbara Kern, Christian Gentes, Elisabeth Mohing, Nicole Bäumer, Silke Hüsges, Helga Wilde, (200.) Marcel Usai, Christin Michel, Olaf Michel, Oliver Walden, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Kurt Kohse, Heinz Josef Hennen, Frank Fleischacker, Marion Menrath, (210.) Rainer Schönfisch, Ralf Brenning, Uwe Gemming, Holger Herrmann, René Arentz, Bastian Indenhuck, Torsten Bister, Christopher Herrmann, Judith Oppermann, Joana Sousa, (220.) Judite Ventura, Bernardo Abreu, Pedro Correia, Tiago Duarte, Joel Morgado, Nadine Nawotke, Pascal Hauck, Markus Treis, Charly Petri, Julia Rothes, (230.) Tina Wellmann, Marc Kürten, Kay Wißmann, Bianca Batsch, Dirk Kleemann, Detlef Stein, Jonathan Stein, Julia Röper, Christian Tiggemann, Hans Pöter, (240.) Michael Dupont, Simone Hüther, Ralf Rechmann, Torsten Herrmann, Sebastian Lohre, Rick Schumann, Stephan Matos Camacho, Janina Kleinemenke, Tommy Braun, Torben Edelhoff, (250.) Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Olaf Schulze, Felix Remer, Timo Schreiter, Sebastian Dames, Oleg Galimov, Tobias Hartwig, Daniel Leser, Thomas Müller, (260.) Gernot Petsching and Frank Bergfried. Zvláštní poděkování autora si zaslouží Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen and Thorsten Kempkens, kteří po celé měsíce vytrvalým testováním přispěli k jemnému doladění hry ve větším počtu hráčů.



© 2013 Lookout Games
Girke GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne
www.lookout-spiele.de



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz