

Краткое изложение правил **Caverna**, рассчитанное, в основном, на «ветеранов Агриколы».

### **Чем наполнена коробка:**

- 1) по 5 больших круглых фишек гномов и по три хлеба семи цветов и еще один жетон дополнительного гнома;
- 2) слитки руды и рубины;
- 3) жетоны еды с изображением тарелки и большие желтые жетоны денег номиналом 1, 2 и 10;
- 4) деревянные анимиплы: собаки, ослы, овцы, коровы и кабаны, а также овощи, снопы пшеницы, камни и поленья;
- 5) шлемы с указанием уровня гнома, от 1 до 14 (уровней 1 и 2 по 1 штуке);
- 6) жетоны умножения ресурсов (при недостатке таковых) и блокнот для подсчета очков, памятки для игроков по результатам походов и памятки по обмену рубинов и порядку сбора урожая;
- 7) тайлы с полем, огороженным полем, пашней, пещерами первого и второго уровня и комнатами;
- 8) двусторонние личные планшеты: *функциональной разницы нет, просто на дневной лучше все видно, а ночная сторона — для тех, кто помнит, что некоторые гномы зачастую погибают при свете солнца;*
- 9) 4 планшета с вариантами доступных комнат;
- 10) остальные планшеты — планшеты выбора действий, к которым также прилагаются карты выбора действий и 7 жетонов с рунами.

### **Начальная расстановка:**

Каждый игрок берет: личный планшет, 5 дисков гномов и 3 хлеба своего цвета. Два гнома сразу идут в начальную комнату на планшете. *Последний, кто держал в руке топор, становится первым игроком*, он получает 1 жетон еды, второй игрок (по часовой стрелке) также получает 1 еду, третий — 2 еды, остальные — по 3 еды.

Планшеты выбора действий кладем в соответствии с количеством игроков: 2 односторонних планшета для карт используются всегда. Какой стороной и какие из трех планшетов с изначально заданными действиями (большой, средний и малый) надо класть, зависит от количества игроков, что указано в левом верхнем углу на них.

Карты выбора действий перемешиваем: отдельно 3 карты с цифрой «1», 2 односторонних карты с цифрой «2», 3 карты с цифрой «3» (если играете вдвоем, то одну из них, «Exploration» надо вынуть, она не участвует в игре, вместо нее на поле девятого хода выложите сразу карту с отдыхающим гномом), 3 карты с цифрой «4». Затем выложите их последовательно в закрытую на поле — сначала все карты с цифрой 1, затем —

двустороннюю карту с возможностью прибавления в семействе (стороной А, на сторону В эту карту нужно будет перевернуть когда выйдет второе прибавление в семействе), затем — карты с цифрами 2, 3, 4.

7 серых жетонов с рунами перемешиваем и кладем на изображения рун на этом планшете. Если игроков только двое, один жетон рун с зеленым листком на обратной стороне удаляется, остальные 6 раскладываются на все места для жетонов рун кроме 9-го хода, оно остается пустым. *По ходу игры в зависимости от изображения на обратной стороне жетона гномы могут проголодаться или еще потерпеть, также и приплод/урожай может наступить, а может и нет. Гномы — они такие непредсказуемые.*

На планшеты с комнатами для пещер положите тайлы самих комнат. Заметьте, планшеты двухсторонние, для первой игры настоятельно рекомендуется использовать стороны с меньшим количеством комнат. *Также рекомендуем использовать эти стороны при игре с людьми, склонными к даунтайму.* Стоит заметить, что все комнаты делятся на три типа: жилые комнаты, комнаты, связанные с использованием тех или иных ресурсов и комнаты, дающие дополнительные победные очки в конце. Комнаты, как правило, сгруппированы на планшетах по похожим свойствам. На каждой комнате сверху указаны ресурсы, которые надо потратить на постройку и очки, которые эта комната приносит обладателю. На самой комнате написан ее эффект (подробнее о них можно прочитать в уже переведенном аппендиксе).

**Каждые 12 ходов (или 11, если играют двое) происходят следующие 5 этапов:**

- 1) Переворачиваете карту этого хода. На ней изображено новое доступное действие (все карты описаны в аппендиксе). Вместе с картой переверните жетон с руной, если он есть на этой клетке, он определяет, будет ли урожай и кормежка гномов в этот ход.
- 2) Добавьте ресурсы на те карты, на которых есть красно-коричневая стрелка с указанием ресурса, который необходимо добавить. Иногда стоит два числа, одно из которых — в скобках, в таком случае на пустую такую карту добавляются ресурсы, указанные вне скобок, на уже заполненную — в скобках.
- 3) Теперь по очереди выставляем своих гномов на планшет действий и выполняем выбранное действие — первый игрок остается первым, пока кто-нибудь у него не заберет это право при помощи соответствующей карты.

Все как в Агриколе, кроме того, что если ваши гномы уже вооружены, то они должны выходить в возрастающем порядке по уровню оружия — сначала совсем безоружные, а в конце самые «прокаченные» гномы.

4) Возвращение гномов — просто верните их обратно домой.

5) Выполните действие, указанное внизу этой клетки раунда:

а) «no harvest» — ничего не надо делать;

б) «pay 1 food per dwarf» — заплатите по одной еде за гнома, даже новорожденного, при этом урожай и приплод не случается;

в) изображение зеленого листа (на самом поле или на жетоне рун) — полноценная фаза урожая (см. памятку) — сначала собираем по одному овощу/снопу со своих полей, затем кормим своих гномов, по 2 еды на взрослого, одна — на малыша, затем плодятся скот — для каждого вида животных (кроме собак), если животных больше 1, то появляется еще один представитель этого вида. В отличие от Агриколы, еду здесь готовить не надо, внизу на планшете игрока указано за что сколько еды можно получить (в любой момент), к примеру — из одного осла получится одна еда, а из двух — сразу три.

г) в случае, если на жетоне руны выпал вопросительный знак, положите его на специальную карту, на рубашке которой озадаченный гном рассматривает какую-то красную кучку с таким же знаком на ней. Так вот, первый такой вопросительный знак кладется на первый круг с надписью «no harvest» и ничего не происходит, второй — рядом с надписью «pay 1 food per dwarf instead of harvest» — и тут надо заплатить по одной еде за гнома, последний, третий, — рядом с надписью «skip the field phase or the breeding phase», в этом случае случается фаза урожая, но каждый игрок пропускает одно действие — или сбор овощей и пшеницы с полей или приплод животных.

### **Прочие особенности игры и отличия от Агриколы:**

1) В игре присутствуют рубины — они в любой момент игры могут быть обменяны на ресурсы или действия согласно памятке — на любую деревянную фигурку кроме коровы, слиток руды, возможность поставить одиночный участок пашни или поля вместо леса или коридора в пещере. Вместе с одной едой рубин может быть обменян на корову. Два рубина могут быть отданы за возможность построить холл в пещере. Также за один рубин можно

выпустить одного гнома в нарушение правила очередности их выставления (к примеру, вооруженного гнома раньше, чем безоружного).

2) Принцип выставления тайлов таков: в лесу можно выставлять тайлы начиная от входа в пещеру, а в пещере — начиная от прихожей, так, чтобы ваши владения были связны. Каждый раз, когда вы закрываете клетку планшета игрока с изображением еды или кабана, вы получаете этот ресурс. Загоны символизируются не деревьяшками, как в Агриколе, а специальными тайлами в 1 или 2 клетки с нарисованными на них загонами и указанием количества получаемых за них победных очков. Комнаты можно строить только в холлах, а не в коридорах пещеры (поэтому стоит обратить внимание на то, что два разных действия позволяют строить тайл с двумя холлами и тайл с холлом и коридором). В коридорах можно строить шахты с рубинами или «глубокие пещеры» и шахты с рудой (в этом случае коридоры должны быть сдвоенными, т.к. сдвоены тайлы). Обратите внимание также, что разные действия позволяют строить жилые комнаты и комнаты-улучшения в холлах.

3) Совершенно новое действие — военные походы. При выставлении безоружного гнома на клетку «вооружиться и отправиться в поход» вы можете потратить до 8 слитков руды на то, чтобы «прокачать» гнома на равный количеству слитков уровень (вы надеваете соответствующий шлем на гнома). Затем вы берете столько разных ресурсов или улучшений, сколько указано на карте действия, с помощью которой вы отправились в поход, на щите (от 1 до 4, или до 3, если играете вдвоем). Взятые вами ресурсы или возможности должны соответствовать уровню не выше, чем уровень посланного гнома (см. памятку). В конце любого военного похода уровень гнома повышается на 1. *Так безоружный гном, посланный в поход при помощи карты «Blacksmithing» может вооружиться за один слиток руды и шлемом уровня 1, затем сделать все три возможных действия — повысить уровень всех вооруженных гномов, добыть дерево и собаку, и вернуться уже гномом третьего уровня (к тому же с бревном и собакой). А такой же безоружный гном, посланный на карту «Adventure», но вооруженный за 8 слитков до восьмого уровня может пойти в поход, сделать одно действие уровня 8 и ниже, к примеру, построить внеочередную нежилую комнату (уровень 7) или хлев (уровень 8), а затем, уже с уровнем 9 во втором походе на этой клетке выложить один коридор в своей пещере. Этот гном может поступить еще хитрее, в первый раз выбрав бонус +1 к уровню всех гномов, а во втором походе взяв корову или установив за два дерева большой загон, из второго похода он возвращается уже гномом 11 уровня.*

Также есть карты, которые только посылают гномов в военные походы, но не позволяют сначала снарядить гнома. С помощью них, а также, с помощью карт «со снаряжением» можно послать уже вооруженных гномов в походы, при этом ни в каком случае «доснаряжать» гномов уже нельзя. *К примеру, гном одиннадцатого уровня может пойти на действие «Logging», забрать все дерево с этой карты и построить обыкновенную жилую комнату всего за 2 дерева (его-то он как раз и взял только что) и два камня.*

4) Что касается размещения животных — на поле с хлевом может стоять одно животное, в одиночном загоне — 2 (с хлевом - 4), в двойном — 4 (с хлевом - 8), собаки могут охранять овец — на одну больше, чем собак в этом поле, ослы могут жить в шахтах, по одному в шахте. Также пара животных может жить в прихожей с парой гномов, и в специальной жилой комнате, называемой «комнатой объятий». Кроме того, на лесном участке с хлевом может проживать один кабан.

#### **Начисление очков:**

- а) по одному очку за каждое животное, включая собак;
- б) -2 очка за каждый отсутствующий вид животных (не считая собак);
- в) половину очка за каждый сноп колосьев, с округлением в большую сторону;
- г) по одному очку за каждый овощ;
- д) по одному очку за каждый рубин;
- е) по одному очку за каждого гнома;
- ж) -1 очко за каждый пустующий участок в пещере и в лесу;
- з) очки, указанные на комнатах, загонах и проч. (на золотых щитках);
- и) очки, начисляемые за желтые комнаты;
- к) по одному очку за каждый золотой;
- л) и по -3 очка за каждый жетон попрошайничества.

Пересказ правил – Игорь Артемов, клуб «Пунктум», [www.punktum.ru/?p=7892](http://www.punktum.ru/?p=7892), [vk.com/igropunkt](https://vk.com/igropunkt).