

# ИГРА УВЕ РОЗЕНБЕРГА

# Caverna

## CAVE VS CAVE

Для 1 или 2 игроков от 12 лет и старше.  
Игра займёт от 20 до 40 минут вашего времени.

## ЭПОХА I : ПЕРВОЕ БОГАТСТВО

Вы стоите перед расщелиной в горах: новым домом вашего карликового племени. Есть много работы, которую вначале предстоит проделать только с одной парой рук. Скоро вам помогут многочисленные соплеменники, но у вас нет времени тратить его впустую. Другое ближайшее племя, похоже, работает лучше, чем вы.

Итак, рубим, рубим! Врезаемся в гору, углубляем пещеру комнатами и собираем в неё зерно, лен и строительные ресурсы. Продаём всё за золото и становимся богаче, чем любое другое племя, которое не может себе это позволить!

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 поле действий (двустороннее, складывающееся)



12 маркеров товаров и 12 жетонов замены

По два деревянных маркера дерева, камня\*, зерна\*, льна, а также два картонных жетона еды и золота. Дополнительные жетоны замены могут использоваться как запасные, или вместо утраченных маркеров товаров.

\* зерно представлено фишкой в виде снопа.



12 плиток действий



24 плитки комнат



1 дополнительное поле пещеры



4 маркера действий



7 жетонов стен



2 поля пещер (складывающихся)



1 жетон первого игрока

1

PLAYER

**Примечание!** Сначала мы объясним правила для двух игроков. Правила сольной игры см. на стр. 8

и этот буклет правил игры

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## Поле действий и плитки

Раскройте поле действий, поверните его стороной, с двумя  символами на первом поле плитки, и поместите его в центр игрового стола между двумя игроками.

- Поместите четыре плитки действий с отдыхающим гномом на обороте **лицом вверх** на пустых местах поля действий (в любом порядке).



- Перемешайте оставшиеся плитки действий. Разместите их **лицом вниз** в обозначенных местах поля действия, в соответствии с номерами на обороте.



## Поле пещеры игрока и маркеры товаров

Разверните своё игровое поле пещеры и поместите его перед собой. Возьмите по одному маркеру товаров (дерево, камень, зерно, лён, еда и золото) и поместите их на поле «1» трека количества товаров. Убедитесь, что сторона +10 на маркере золота направлена вниз.




### Отслеживание товаров и лимит

Используйте полки справа, на вашем поле пещеры, чтобы показать количество товаров каждого типа, которые у Вас есть. Вы можете иметь не более 9 товаров каждого типа, за исключением золота. Используя сторону +10 маркера золота, Вы можете показать до 19 единиц золота. Если Вы когда-нибудь приобретёте больше товаров одного типа, чем позволяет трек, то избыток будет утрачен.

## Комнаты

Отсортируйте плитки комнат по картинкам на обороте.

- Переверните 6 комнат со светло-серой задней стороной (с изображением мелких камней и без иконок кирок) лицом вверх и поместите их в центре стола, сбоку от поля действий.
- Переверните 18 комнат с темно-серой задней стороной (с изображением камней и кирки) лицом вниз и перемешайте их. Распределите комнаты лицом вниз по пустым местам на полях пещер игроков, за исключением пространств отмеченных иконкой  над напечатанной комнатой «Прихожая».

## Дополнительное поле пещеры, маркеры действий, жетоны стен и первого игрока

Поместите дополнительное поле пещеры и маркеры действий рядом с полем действий. Держите жетоны стен под рукой в общем запасе. Случайно определите, кто получит жетон первого игрока. (В качестве альтернативы позвольте начать игру меньшему игроку.)



# КАК ИГРАТЬ

Игра проходит в течение 8 раундов. Каждый раунд проходит в три этапа.

## I. Новое действие

В начале каждого раунда раскройте новую плитку действия рядом с уже открытой плиткой действия. ( Другими словами, плитки действия открываются по порядку, начиная с плитки действия рядом с открытыми первыми четырьмя плитками. Изображенные на поле действий стены ни на что не влияют.)



## II. Этап действия

Начиная с первого игрока, вы выбираете плитку на поле действий и выполняете действия с этой плитки ( см. следующую страницу ) Чтобы сделать это, переместите плитку действия с поля на свою сторону. Вы можете выбрать только плитки действий, которые все еще находятся на поле действий. Только активный игрок выполняет действия выбранной плитки. Ходы будут чередоваться (вы выполняете ход, затем ваш соперник выполняет).

Финальный раунд открывает плитку действия «Реконструкция», которую Вы можете выбрать, только если в ваш ход у вас больше золота, чем у вашего соперника. Если у вас поровну золота, никто из вас не может выбрать эту плитку, пока один из вас не получит преимущества в золоте. ( Изображённые самородки на поле действий, под полем 4, напоминают Вам об этом.)



## III. Конец раунда

Раунд заканчивается после того, как у обоих игроков было сделано определенное количество ходов. Это количество указывается в том месте, где была открыта последняя плитка действия. ( Это также показано группами гномов внизу поля.) Следовательно, каждый игрок получает два хода в раундах с 1 по 3, три в раундах с 4 по 7 и четыре в 8 раунде.

Верните выбранные плитки действия на поле действий и передайте жетон первого игрока сопернику. ( Фактически , новый первый игрок получает два хода подряд, последний в предыдущем раунде и первый в следующем раунде. )



Гномы показывают, сколько ходов каждый игрок может взять: два хода в каждом из первых трех раундов.

# ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ

На следующих страницах объясняются девять различных типов действий, которые Вы можете найти на плитках действий и комнат, а также в верхней части поля пещеры. Большинство плиток содержат несколько действий, разделенных светлыми линиями. Вы можете выполнять некоторые, или все из изображенных действий в любом порядке, но каждое только один раз за ход. Вы можете выбрать плитку действия и игнорировать все её действия. Если два действия разделены диагонально (длинной косой чертой - слэшем), вы должны выбрать одно из двух, или ни то, ни другое, но не оба. То же самое касается плиток комнат (см. стр. 7 о том, как использовать плитки комнат). При расходовании, или приобретении товара соответствующим образом перемещайте маркер товара. Соблюдайте лимит трека товаров (см. стр. 2).



## Сбор товаров

**+** означает, что Вы получаете указанное количество товаров (дерево, камень, зерно, лён, еда, или золото). Слэши указывают, что вы должны выбрать именно один тип товара.



*Пример: здесь вы получите на свой выбор 1 дерево, или 1 камень.*

Многие плитки комнат также используют знаки плюса, чтобы указать, что Вы получаете товары. «Тоннель» особенный в том, что он ограничивает получите ли Вы камень: если у вас уже есть 3, или более камня, вы не получите его из «Тоннеля» (См. стр. 7 о том, как использовать плитки комнат.)



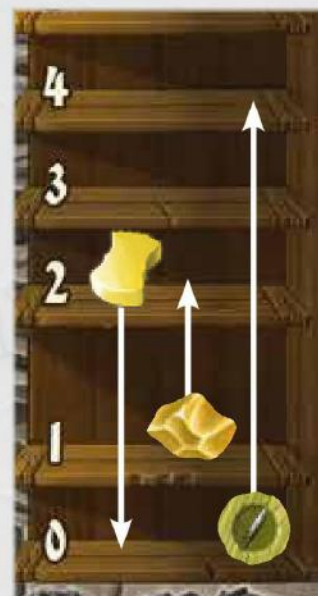
## Обмен товаров

**→** показывает, что Вы можете потратить товары, чтобы получить другие товары. Отнимите товары слева от стрелки чтобы получить товары справа. Наборы товаров печатаются на пергаменте. Слэш позволяет выбирать, что тратить.


Обычно точно указываются товары, которые вы должны потратить. «Обменник» позволяет вам потратить три разных любых товара на 2 золота. (См. стр. 7 о том, как использовать плитки комнаты.)



*Пример: «Пекарня» позволяет вам потратить 2, или 3 зерна, чтобы получить 1 или 2 золота, соответственно, и 4 еды. В этом примере вы решили потратить 2 зерна.*




## Постройка стены

**+1**  указывает, что Вы можете поместить стену из общего резерва между любыми двумя смежными пространствами пещеры вашего игрового поля (камни и трещины на земле указывают, где могут проходить стены). Стены необходимы, чтобы обустроить комнаты (см. обустройство пещеры, стр. 6). Количество стен ограничено, действие не имеет никакого эффекта, если не осталось стен в резерве. Стены могут вернуться в запас с помощью других действий.





## Разрушение стены

**1**  → показывает, что Вы можете удалить ранее размещенную стену с вашего поля пещеры и вернуть ее в общий запас. Если вы это делаете, то получаете изображенные товары (все они изображены на пергаменте). Удаление стены не влияет на уже размещенные комнаты. Вы не можете удалить внешние стены своей пещеры.



## Раскопка пещеры

 означает, что Вы можете выкопать комнату. Снимите доступную (см. ниже) лицом вниз комнату с вашего поля пещеры, поверните ее лицом вверх, и поместите в центре стола (что делает ее доступной для покупки). Если открылось **+1**  к еде на поле, вы сразу получаете 1 еду. Вы не можете удалить комнаты лежащие лицевой стороной вверх. Это действие не имеет никакого эффекта, если у вас нет закрытых комнат. Комната доступна, если существует четкий (ортогональный) путь к ней из «Прихожей», без стен или других расположенных лицом вниз комнат. Плитка действия «Подкоп» позволяет выкапывать комнату через построенную стену.




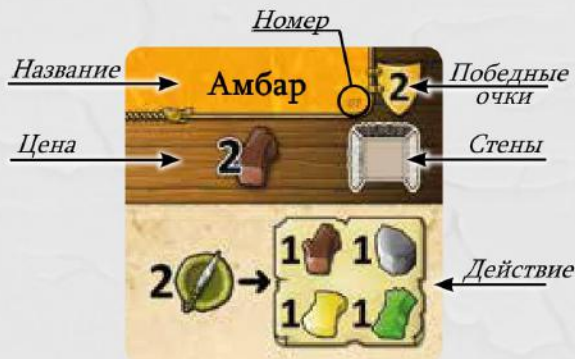
Плитка действий «Раскопки» позволяет Вам проводить раскопки один или два раза. Последние стоят 2 еды. Независимо от вашего выбора, Вы также получите 1 камень.



*Пример: зеленые отметки показывают доступные плитки. Зеленый знак вопроса на плитке стоит за стеной. В настоящий момент эта плитка может быть выкопана только через действие «Подкоп». Красного цвета метки находятся на плитках, которые пока недоступны, независимо от того, какое действие Вы используете для раскопок.*

## Обустройство пещеры

 означает, что Вы можете обустроить пещеру. Оплатите стоимость (дерево, камень, и / или золото), изображенную под названием плитки комнаты, находящуюся в центре стола и поместите плитку на пустом пространстве вашей пещеры с учетом конфигурации стен, показанной на этой плитке (см. ниже). Помимо необходимых стен, нет никаких ограничений относительно того, где Вы размещаете плитку комнаты (например, чёткий путь от «Прихожей» не требуется). Если у Вас нет пустой пещеры с требуемой конфигурацией стен, эффект действия «обустройство пещеры» не действует.



Есть два типа Комнат - оранжевые и синие (см. стр. 7 как использовать плитки комнат). Вы начинаете игру с одной предварительно напечатанной оранжевой комнатой «Прихожая». У вас всегда должно быть больше оранжевых комнат, чем синих. Вы не можете строить синюю комнату, если у вас будет одинаковое количество оранжевых и синих комнат. (Следовательно, первая комната, которую Вы строите в игре, должна быть оранжевой.)



Некоторые плитки действий требуют, чтобы Вы оплатили их стоимость едой (или золотом) перед тем, как выполнить действие. Эта еда (или золото) оплачивается сверх цены, напечатанной на плитке комнаты. Стоимость в еде может быть определена числом раундов (см. пример).



**Пример:** это действие стоит 2 еды в течение первых трех раундов, затем 3 еды для следующих четырех раундов и 4 еды во время финального раунда.

Вам нужно оплатить только стоимость комнаты, если Вы обустраиваете пещеру действием «Реконструкция».

### Конфигурация стен

Каждая плитка комнаты показывает конфигурацию стен, необходимую для постройки помещения, указанную справа от стоимости. Темные сегменты указывают на необходимые стены, которые должны присутствовать. Светлые сегменты указывают на необязательные стены, которые могут присутствовать, но они не обязательны. Если стена не показана, то её и не должно быть. Вы можете повернуть плитку, чтобы продемонстрировать требуемую конфигурацию стен, а затем поместите плитку в удобное для просмотра положение. Изображенные стены вокруг вашей пещеры также считаются стенами. Плитки комнат никогда не считаются стенами (даже тогда, когда всё ещё лежат лицом вниз).



## Дополнительная пещера.

Игрок, который первым полностью заполнит своё поле пещеры, всеми открытыми плитками комнат, получает дополнительную пещеру и помещает её любой стороной вверх возле своего поля. Дополнительная пещера получается раскопанной и имеет две или три (напечатанные) стены, в зависимости от того, какой стороной вы решите её поставить. Вы можете добавить стены и обустроить пещеру как обычно. Существует только одна дополнительная пещера.



## Действия в комнате

Вы не можете сразу использовать действия комнаты, которую только что построили. Чтобы использовать отображаемые на комнатах действия, вы должны сперва выбрать плитки действий с иконками **1**, **2**, и **3**. Число показывает, сколько различных оранжевых комнат вы можете использовать. (Вы можете использовать только открытые комнаты на вашем поле пещеры. Вы можете использовать маркеры действий, чтобы предотвратить использование комнаты дважды.)

Синие комнаты нельзя использовать таким образом. Они всегда активируются каждый раз, когда возникают следующие ситуации:



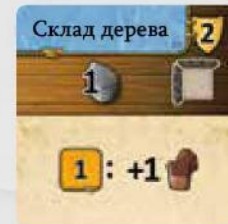
Всякий раз, когда Вы выбираете плитку действия «Вырубка», Вы можете продать 1 еду за 1 золото.



Всякий раз, когда Вы получаете от 1 до 3 льна (по любой причине), Вы также получаете 1 еду.



Всякий раз, когда Вы берете **2** или **3** действия, Вы можете использовать одну дополнительную оранжевую комнату.




Всякий раз, когда Вы берете **1** действие, Вы также получаете 1 дерево.



Всякий раз, когда Вы строите стену, Вы так же получите 2 золота.

## Пополнение товаров

 показывает, что Вы можете переместить указанный тип(ы) товаров на указанное значение. Возможные типы отображаются на полке. Слэши указывают, что Вы должны выбрать только один тип. Вы не можете потерять товар из-за этого действия: если у вас больше, чем значение лимита, просто пропустите этот тип товара. Пополняющие действия можно найти только на плитках оранжевых комнат.

## Моментальные действия

В любое время и любое количество раз, Вы можете обменять зерно, лён и золото на еду в соотношении 1 : 1. Это также указано сверху вашего личного поля пещеры.



Пример: «Кладовка» позволяет получить, по одному товару каждого типа. Выполняя это действие переместите товары, находящиеся на 0 на полку 1.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ


Игра заканчивается после 8-го раунда. Сложите победные очки изображенные на щитах, построенных вами комнат и добавьте к сумме количество вашего золота. Игрок, набравший больше ПО выигрывает. (ПО - победные очки.) Дерево, камень, зерно, лён и еда не приносят никаких победных очков.



В случае ничьей, игрок, который построил самую ценную комнату, выигрывает игру. (Существует только по одной плитке комнат с победными очками от 9 до 12.) В противном случае, при отсутствии ценных комнат, игра заканчивается вничью.

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

### Изменения в подготовке к игре:

- Случайным образом удалите 3 из 6 Комнат со светло-серым оборотом из игры.
- Перемешайте 18 комнат с темно-серым оборотом и разместите 9 на своём поле пещеры как обычно. Составьте оставшиеся 9 комнат в стопку лицом в низ.
- Положите поле действий стороной с символом  одного игрока. Удалите из игры плитку действия «Разрушение». Следовательно, игра будет длиться всего 7 раундов.

### Изменения в игре:

Сыграйте в игру, со следующими двумя исключениями:

- Каждый раз, когда вы выкапываете ровно одну плитку в ход, вы также берёте и переворачиваете верхнюю плитку комнаты из стопки и размещаете их в центре.
- Игнорируйте условие «Если больше золота, чем у соперника» на плитке действия «Реконструкция». Вы можете использовать эту плитку независимо от того, сколько у вас золота.

Ваша цель - получить как минимум 50 победных очков. Более 60 очков следует считать поистине замечательным счетом.

## CREDITS

Designer: Uwe Rosenberg  
Editor: Grzegorz Kobiela  
Illustrations: Klemens Franz | [atelier198](http://atelier198.com)  
Typesetting: Andrea Kattnig | [atelier198](http://atelier198.com)

## MAYFAIR GAMES

[www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com)

Mayfair Games, Inc  
8060 St. Louis Ave.  
Skokie, IL 60076  
TM & © 2016  
Mayfair Games, Inc.  
All rights reserved.



## WEB ALL IN PNP

[https://yadi.sk/i/9u1IX\\_Aj3JU8Sd](https://yadi.sk/i/9u1IX_Aj3JU8Sd)

If you have any damaged or missing pieces, please contact us at:  
[custserv@mayfairgames.com](mailto:custserv@mayfairgames.com)

You can also call us at  
(847) 677-6655