

APÉNDICE

Este apéndice se divide en 4 partes.

- Parte 1: el botín de expedición
- Parte 2: las losetas de mobiliario
- Parte 3: las casillas de acción
- Parte 4: créditos y agradecimientos a todos los colaboradores que han contribuido al desarrollo de este juego durante 4 largos años



Probablemente te hayas preguntado por qué solo incluimos un marcador de fuerza 1 y un marcador de fuerza 2. Después de forjar su arma, un enano puede probarla de inmediato realizando una expedición. Por lo tanto, el arma pasará a ser de fuerza 3 o superior al resolverse la acción, independientemente de que en su origen fuera de fuerza 1.



Parte 1: el botín de expedición

La variedad de botín entre el que puedes elegir está determinada por la fuerza del arma con la que se ha realizado la expedición.

Ahora que ya tienes un arma, puedes lanzarte a la aventura en busca de fama y fortuna. Bien sea en las profundidades de las montañas, bien sea entre las sombras de los bosques, te aguardan un sinfín de desafíos en los que tendrás que hacer gala de tu técnica y experiencia.

Con una fuerza de 1 o más, puedes incrementar en 1 la fuerza de todas las armas que portan tus enanos (*incluyendo el arma del enano que ha realizado la expedición*). Sin embargo, los enanos desarmados no obtendrán su propia arma de este modo. Al final de la expedición, el enano que la ha llevado a cabo verá como la fuerza de su arma se incrementa en otro punto (*ver página 21 del reglamento*). Por lo tanto, concluirá su expedición con 2 puntos más que cuando empezó.



Muchos de los botines que puedes obtener de una expedición son recursos. Con una fuerza de 1 o más, puedes conseguir 1 perro.



Con una fuerza de 1 o más, puedes conseguir 1 madera.



Con una fuerza de 2 o más, puedes conseguir 1 oveja.



Con una fuerza de 2 o más, puedes conseguir 1 cereal.



Con una fuerza de 3 o más, puedes conseguir 1 burro.



Con una fuerza de 3 o más, puedes conseguir 1 piedra.



Con una fuerza de 4 o más, puedes conseguir 1 hortaliza.



Con una fuerza de 4 o más, puedes conseguir 2 minerales (*cuentan como un único botín*).



Con una fuerza de 5 o más, puedes conseguir 1 jabalí.



Con una fuerza de 6 o más, puedes conseguir 2 monedas de oro.



Con una fuerza de 7 o más, puedes **amueblar una caverna** tras pagar el coste de la loseta elegida. Puedes escoger entre todas las losetas disponibles, incluyendo moradas.



Con una fuerza de 8 o más, puedes construir un establo gratuito que respete las reglas de ubicación habituales (*ver página 19 del reglamento*).



Por muy grandes que sean las aventuras que estás viviendo, siempre habrá alguna oportunidad para descansar y mejorar tus armas. En ocasiones hay que volver a casa antes de lo previsto y preparar a tus enanos para la siguiente batalla.

En tus expediciones a menudo te encontrarás con extraños animales y fabulosos tesoros. Sin embargo, nada sorprenderá más a tus hijos que un perro con el que jugar (no importa que lo hayas robado, liberado o que lo hayas encontrado en medio del camino).

Mientras te preparas para las grandes proezas, no es extraño que te decidas a probar la eficacia de tus hojas talando algún árbol de profundas raíces. Seguramente haya cosas más heroicas que puedas hacer, pero hay pocas más útiles.

La primera vez que te cruzaste con estas bestias peludas, no sabías si desenvainar el hacha o echar a correr. No obstante, al darte cuenta de su semejanza con tu barba, no te quedó más remedio que amarlas con todo tu corazón.

Tus antepasados no solo te legaron extensos conocimientos sobre las hazañas más bravías, sino también una buena despensa de cereales. Vale que parte de ellos se hayan echado a perder, pero eso no impide que sigas fabricando cerveza de la mejor calidad gracias ellos.

Tus abuelos contaban extrañas leyendas sobre las criaturas de color gris que moraban en sus minas. No tardaste en darte cuenta del motivo por el que reverenciaban a los burros de esa manera... Desde luego, no era por su cabezonería.

Sí, es cierto, hay muchas piedras donde vives. Sin embargo, de vez en cuando también te encuentras con un buen pedrusco mientras paseas por el campo. Será cierto eso que dicen: un enano nunca tiene bastantes piedras.

¿Una calabaza tan grande como la rueda de un carro? Es normal que tu mujer no te creyera cuando le hablaste de tu gran descubrimiento... hasta que metiste la calabaza rodando en casa. Semejante hortaliza bien merecía los golpes y muescas de tu armadura, así como los arañazos derivados de la discusión con la parienta.

Si te regalan mineral, nunca toques la moral. Así que llévate los pedruscos a casa cuanto antes. Ten en cuenta que aún queda muuucho más en el mismo lugar donde encontraste esa veta.

La lana de las ovejas te recordaba a tu barba, ¿no es cierto? Del mismo modo, el pelaje de los jabalíes es un fiel reflejo de tu vello corporal. Aprende de estas criaturas tan sabias: la próxima vez que te bañes, tal vez deberías hacerlo en una piscina de barro.

¿No es bastante recompensa mejorar tu arma, entrenar de sol a sol y vivir aventuras en tierras lejanas? Mas de uno así lo pensaría, pero mira: ¡también hay algunas moneditas para ti! Si sigues buscando, igual encuentras algo más.

Recuerda que no eres un troll y, por lo tanto, no deberías vivir como tal debajo de un puente. No estaría de más que volvieras a casa con algún que otro mueble... ¿Qué prefieres: un cuadro de mariposas en la pared o vértelas con la parienta?

En tus primeras expediciones te preguntabas cómo podía haber tantos establos vacíos por todas partes. Después de examinar el terreno con detenimiento, viste la luz y al fin comprendiste por qué ya nadie vivía en ellos. ¿Qué más dará? ¡Ahora todo es tuyo!



Con una fuerza de 9 o más, puedes expandir tu sistema de cuevas añadiendo una loseta simple de túnel sin pagar el rubí que esto te costaría.



Con una fuerza de 9 o más, puedes pagar 1 madera para vallar una pradera y convertirla en un pequeño pasto volteando la loseta (simple o doble, según el caso). Si la pradera en cuestión contuviera un establo, vuelve a colocarlo en el pequeño pasto.



Con una fuerza de 10 o más, puedes conseguir 1 vaca.



Con una fuerza de 10 o más, puedes pagar 2 maderas para vallar 2 praderas adyacentes y convertirlas en un pasto colocando una loseta doble de gran pasto sobre ellas. Si alguna de las praderas en cuestión contuviera un establo, vuelve a colocarlo en el gran pasto.



Con una fuerza de 11 o más, puedes añadir una loseta simple de pradera a tu tablero sin pagar el rubí que esto te costaría. Coloca la nueva loseta en una parcela de bosque vacía o que contenga un establo (con o sin jabalí). La parcela escogida debe ser adyacente a la entrada de tu cueva, a un campo, a un pasto o a otra pradera.



Con una fuerza de 11 o más, puedes amueblar una morada básica por 2 maderas y 2 piedras (en lugar de por 4 maderas y 3 piedras). Las losetas de Carpintero y Tallista pueden reducir el coste de construcción todavía más. Con este botón no es posible construir ningún tipo de morada a excepción de la morada básica.



Con una fuerza de 12 o más, puedes añadir una loseta simple de campo a tu tablero sin pagar el rubí que esto te costaría. Coloca la nueva loseta en una parcela de bosque vacía que sea adyacente a la entrada de tu cueva, a otro campo, a un pasto o a una pradera.



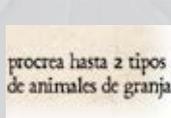
Con una fuerza de 12 o más, puedes sembrar tus campos. Como sucede con las casillas de acción **Talar y quemar**, **Vida en familia** y **Alquiler de herramientas**, esta acción te permite sembrar hasta 2 campos de cereal y 2 campos de hortalizas de una sola vez (sin importar el número de campos que tuvieras sembrados hasta entonces).



Con una fuerza de 14 o más puedes, expandir tu sistema de cuevas con una loseta simple de cueva sin pagar los 2 rubíes que esto te costaría.



Con una fuerza de 14 o más, puedes procrear hasta 2 tipos de animales de granja que haya en tu tablero de hogar. Recuerda que los perros no se consideran animales de granja.



Casillas de acción con expediciones

Puedes realizar una expedición a través de varias casillas de acción diferentes.

- Las expediciones de nivel 4 están disponibles en partidas de 3-7 jugadores, a través de la carta de ronda **Exploración** (desde el tercer período).
- Las expediciones de nivel 3 están disponibles a través de la carta de ronda **Forja** (desde el primer período, junto con la acción **Forjar un arma**).
- Las expediciones de nivel 2 están disponibles en partidas de 5-7 jugadores, a través de la casilla de acción **Alquiler de herramientas** (desde el inicio de la partida).
- Las expediciones de nivel 2 también están disponibles a través de la carta de ronda **Mina de mineral** (desde el primer período).
- Puedes realizar dos expediciones consecutivas de nivel 1 y forjar un arma a través de la carta de ronda **Aventura** (desde el cuarto período). Realizar dos expediciones consecutivas de nivel 1 te permite escoger dos veces el mismo botón, mientras que una expedición de nivel 2 te permite beneficiarte mejor de tu nivel de fuerza.
- Las exploraciones de nivel 1 están disponibles a través de la casilla de acción **Talar**.



Hay 6 casillas de acción (entre casillas impresas y cartas de ronda) que te permiten realizar una expedición.

En tu familia se han transmitido durante generaciones antiguas leyendas sobre túneles abandonados. Sin embargo, nunca habrías imaginado lo cerca que estaban estos lugares... hasta el día que acabaste en el salón de casa mientras los explorabas.

Quando te encontraste con esos establos vacíos en medio del vecindario, aprendiste la lección. ¡Si esos malditos monstruos pretenden hacerse con tus animales, tendrán que vérselas con tu hacha! Nunca está de más construir un bonito campo para tenerlos a buen recaudo.

Immensas fosas nasales, cuernos de un codo y lengua áspera: características comunes que aparecen en todos los cuentos de tu infancia. Si no fuera por sus ojitos bonachones y sus ubres, cualquiera diría que te has cruzado con un dragón y no con una vaca.

Cuanto más te alejas de casa, más crece el paisaje y la gente que vive en él. ¿Quién, en su sano juicio, podría abandonar unos pastos tan grandes? Panda de cobardes...

No hay que caminar mucho para encontrarse con extrañas criaturas y objetos fuera de lo común. Cruza el bosque y en el siguiente recodo tal vez encuentres un dragón aguardándote con la boca abierta o esa legendaria hacha de combate que siempre has querido. O, simplemente, un rinconcito idílico que añadir a tus dominios.

Todos sabemos lo emocionante que es salir a explorar el ancho mundo, pero tampoco deberías descuidar tu hogar. Venga, ¿qué te cuesta volver a casa con una cama a rastras en lugar de llevarte otro de tus inmensos trofeos?

Campos en barbecho, casas abandonadas, praderas descuidadas, establos vacíos... Ni una sola barba, ni un solo casco hasta donde alcanza la vista, solamente restos. Ya que estás, ¿por qué no usarlos para labrar un rato?

Tener un hacha XXL y músculos de vértigo no solo sirve para pegarte con monstruos y vivir extraordinarias aventuras, sino también para sembrar tus campos y realizar otras tareas del hogar. ¿Sabes la de tiempo que puedes ahorrarte y así aprovechar para volver a salir de aventuras?

Quando todavía eras un niño, tus padres se cansaron de decirte que no golpearas el hacha contra el suelo. Si les hubieras hecho caso, no habrías esconrado esta preciosa cueva ni te hubieras caído de cabeza en ella.

No hay muchas cosas que realmente te emocionen: hachas gigantes, una barba bien cuidada, toneladas de oro... y los animalitos recién nacidos, claro está. No hay palabras para describir lo que harías con esa horrible bestia que ha dejado huérfanos a estos cachorrillos.

Parte 2: las losetas de mobiliario

Algunas losetas de mobiliario se usan indiferentemente en la variante introductoria y el juego estándar, mientras que otras solo se emplean en este último. En caso de que una loseta solo aparezca en el juego estándar, constará sobre fondo blanco en el siguiente listado.

Hay un total de 4 bloques de losetas de mobiliario, con 12 losetas cada uno. Cada bloque se divide a su vez en dos grupos de 6 losetas con una temática en común.

Las losetas de mobiliario se construyen principalmente con madera y piedra, aunque algunas de ellas también necesitan mineral, monedas de oro, cereales, hortalizas o comida. Cuando una loseta contenga un cubo lleno de recursos, deberás cambiar una unidad de cada recurso ilustrado para conseguir la recompensa que consta a la derecha de la flecha (*no puedes cambiar recursos individuales o conjuntos incompletos*).



El primer cubo contiene 1 cereal y 1 hortaliza. El segundo muestra 1 madera, 1 piedra y 1 mineral.

Bloque 1: moradas y losetas de mobiliario especiales

Losetas de mobiliario que permiten ampliar la familia

Las moradas (*con fondo naranja bajo el nombre*) proporcionan espacio para nuevos enanos, como se puede intuir por la cama que ilustran las losetas. Sin embargo, solo podrás tener descendencia mediante la acción **Ampliar la familia** (*ver página 15 del reglamento*). ¡Es hora de utilizar los discos de enano que guardabas en tu reserva!



<p>Morada (Coste de construcción: 4 maderas, 3 piedras; concede 3 puntos de victoria) El número de Moradas se considera ilimitado, por lo que podéis improvisar con otros elementos del juego si se agotan estas losetas. Cada Morada proporciona espacio para 1 único enano. En caso de usar el botón Amueblar una morada por 2 maderas y 2 piedras (fuerza 12 o más), podrás construir una única Morada*.</p>	<p>Morada simple (Coste de construcción: 4 maderas, 2 piedras; concede 0 puntos de victoria) Las Moradas simples cuestan un poco menos que las moradas habituales (<i>en este caso, la rebaja es de 1 piedra</i>), pero a cambio no conceden puntos de victoria. Proporcionan espacio para 1 único enano.</p>	<p>Morada simple (Coste de construcción: 3 maderas, 3 piedras; concede 0 puntos de victoria) Las Moradas simples cuestan un poco menos que las moradas habituales (<i>en este caso, la rebaja es de 1 madera</i>), pero a cambio no conceden puntos de victoria. Proporcionan espacio para 1 único enano.</p>
<p>Morada compartida (Coste de construcción: 5 maderas, 4 piedras; concede 4 puntos de victoria) La Morada compartida proporciona espacio para 1 único enano y 1 pareja de animales del mismo tipo.</p> 	<p>Morada doble (Coste de construcción: 8 maderas, 6 piedras; concede 5 puntos de victoria) La Morada doble proporciona espacio para un máximo de 2 enanos, que deberás conseguir de uno en uno a través de una acción Ampliar la familia. Incluso si construyes esta loseta con la casilla de acción Quiero tener hijos ya, solo podrás conseguir un enano por acción.</p>	<p>Morada adicional (Coste de construcción: 4 maderas, 3 piedras; concede 5 puntos de victoria) La Morada adicional proporciona espacio para tu sexto enano, por lo que permanecerá vacía hasta que lo obtengas. Puedes construir esta loseta aunque tengas menos de 5 enanos. Cuando hayas alcanzado esta cantidad, puedes usar una acción de Ampliar la familia para conseguir tu sexto enano.</p> 

* Puedes amueblar una morada con las acciones **Amueblar una caverna** y **Amueblar una morada**, o bien escogiendo el botón **Amueblar una caverna** (fuerza 7 o más).

Puedes señalar tu sexto enano con la ficha de enano adicional o un disco de un color no estéis utilizando.



Losetas de mobiliario especiales

<p>Sala de relax (Coste de construcción: 1 madera; concede 2 puntos de victoria) La Sala de relax puede contener tantas ovejas como enanos tengas, pero ningún otro animal de granja. Cada disco que haya en una acción de Ampliar la familia cuenta como un enano para este fin.</p>	<p>Sala del desayuno (Coste de construcción: 1 madera; concede 0 puntos de victoria) La Sala del desayuno puede contener hasta 3 vacas, pero ningún otro animal de granja.</p>	<p>Sala para la mies (Coste de construcción: 1 madera, 1 mineral; concede 1 punto de victoria) Puedes guardar hasta 1 animal de granja en cada uno de tus campos vacíos, es decir, que no tengan cereales ni hortalizas.</p>
<p>Sala de trabajo (Coste de construcción: 1 piedra; concede 2 puntos de victoria) En lugar de minas, puedes construir losetas de mobiliario en tus túneles y túneles profundos al emplear la acción Amueblar una morada o Amueblar una caverna. Atención, la Sala de trabajo no puede construirse en un túnel. Recuerda que puedes pagar 1 rubí para conseguir una loseta simple de túnel.</p>   	<p>Sala para visitas (Coste de construcción: 1 madera, 1 piedra; concede 0 puntos de victoria) Al realizar tus acciones, todas las casillas con la opción "o" pasan a tener la opción "y/o". Las casillas de acción que se ven afectadas por esta loseta son las siguientes: - Quiero tener hijos ya - Mina de rubíes En partidas de 4 o más jugadores: - Crecimiento En partidas de 7 jugadores puedes conseguir 2 losetas dobles (y recursos) con la casilla de acción Ampliar (limitado a una vez por partida).</p> 	<p>Sala de papeleo (Coste de construcción: 1 piedra; concede 0 puntos de victoria) Siempre que una de sus mitades encaje correctamente, tus losetas dobles pueden sobresalir del tablero. Cada vez que esto ocurra, recibes 2 monedas de oro de la reserva general.</p>  <p>Este jugador obtiene 2+2=4 monedas de oro por las losetas dobles que sobresalen. Las parcelas adicionales así obtenidas pueden usarse de la manera habitual.</p>

Bloque 2: losetas de mobiliario que permiten conseguir materiales de construcción

<p>Carpintero (Coste de construcción: 1 piedra; concede 0 puntos de victoria) Cada vez que amuebles una caverna o construyas vallas, recibes un descuento de 1 madera.</p>  <p>Cada vez que volteas una pradera para convertirla en un pasto, realizas una acción de Construir vallas.</p>	<p>Tallista (Coste de construcción: 1 madera; concede 1 punto de victoria) Al construir esta loseta, recibes inmediatamente 2 piedras de la reserva general. Cada vez que amuebles una caverna o construyas un establo, recibes un descuento de 1 piedra. Eso significa que puedes construir tus establos de manera gratuita.</p> 	<p>Herrero (Coste de construcción: 1 madera, 2 piedras; concede 3 puntos de victoria) Al construir esta loseta, recibes inmediatamente 2 minerales de la reserva general. Cada vez que forjes un arma, recibes un descuento de 2 minerales. Aunque en esos momentos no tengas mineral en tu reserva, puedes forjar un arma de fuerza 2. La fuerza máxima de un arma que puedes conseguir mediante la forja sigue siendo 8. Esta habilidad no se aplica al comercio de mineral.</p> 
<p>Minero (Coste de construcción: 1 madera, 1 piedra; concede 3 puntos de victoria) Al comienzo de cada ronda, recibes 1 mineral de la reserva general por cada burro que tengas en una mina de mineral. Esta habilidad no se aplica a minas de rubíes.</p> 	<p>Constructor (Coste de construcción: 1 piedra; concede 2 puntos de victoria) Al pagar el coste de una loseta de mobiliario, puedes sustituir 1 madera por 1 mineral, y/o 1 piedra por 1 mineral. Por lo tanto, podrías conseguir la loseta de Herrero por 2 minerales y 1 piedra.</p>	<p>Comerciante (Coste de construcción: 1 madera; concede 2 puntos de victoria) En cualquier momento antes de la puntuación puedes comprar 1 madera, 1 piedra y 1 mineral de la reserva general por 2 monedas de oro. Si lo haces, debes comprar el lote completo. Si has construido el Almacén de repuestos, el Comerciante debe colocarse encima de este y lo dejará invalidado.</p> 

<p>Proveedor de madera (Coste de construcción: 1 piedra; concede 2 puntos de victoria) Al construir esta loseta, coloca 1 madera de la reserva general en los siguientes 7 espacios de ronda. Al comienzo de cada una de estas rondas, recibes la madera.</p>	<p>Proveedor de piedra (Coste de construcción: 1 madera; concede 1 punto de victoria) Al construir esta loseta, coloca 1 piedra de la reserva general en los siguientes 5 espacios de ronda. Al comienzo de cada una de estas rondas, recibes la piedra.</p>	<p>Proveedor de rubíes (Coste de construcción: 2 maderas, 2 piedras; concede 2 puntos de victoria) Al construir esta loseta, coloca 1 rubí de la reserva general en los siguientes 4 espacios de ronda. Al comienzo de cada una de estas rondas, recibes el rubí.</p>
<p>Escuela canina (Coste de construcción: ninguno; concede 0 puntos de victoria) A partir de ahora, recibes 1 madera de la reserva general por cada nuevo perro que coloques en tu tablero de hogar. Coge la madera en el preciso momento de recibir el perro.</p>	<p>Cantera (Coste de construcción: 1 madera; concede 2 puntos de victoria) A partir de ahora, recibes 1 piedra de la reserva general por cada burro recién nacido. Coge la piedra en el preciso momento en el que consigas el burro. Esto no se aplica a burros que obtengas de los tableros o a cambio de rubíes.</p>	<p>Veta (Coste de construcción: 2 maderas; concede 1 punto de victoria) A partir de ahora, recibes 1 mineral de la reserva general por cada nueva piedra que obtengas (sin importar el medio por el que la hayas conseguido).</p>

Bloque 3: losetas de mobiliario que permiten conseguir comida

Losetas de mobiliario que permiten conseguir comida

La Cueva para cocinar y la Cueva pacifista poseen una habilidad que puede emplearse en cualquier momento, a diferencia de las losetas que solo te permiten usarla "en cualquier momento antes de puntuar". Esta limitación es importante, porque de lo contrario se podrían conseguir puntos de victoria por los recursos (*Cámara de forraje*) y luego cambiarlos por monedas de oro para conseguir todavía más puntos (*Salón de caza*).

<p>Cueva de manzana (Coste de construcción: 2 maderas, 2 piedras; concede 2 puntos de victoria) Recibes 1 comida adicional por cada animal de granja que conviertas en comida. La Cueva de manzana no te permite convertir perros en comida. En caso de sacrificar 2 o más animales a la vez, consigues 1 comida adicional por cada uno de ellos. La Cueva de manzana no puede usarse en combinación con el Salón de caza.</p>	<p>Cueva para cocinar (Coste de construcción: 2 piedras; concede 2 puntos de victoria) Cada vez que conviertas un lote de 1 cereal y 1 hortaliza en comida, recibes 5 comidas de la reserva general (en lugar de 3).</p>  <p>Esto es un lote de recursos.</p>	<p>Cueva taller (Coste de construcción: 1 madera, 1 piedra; concede 2 puntos de victoria) Cada vez que debas alimentar a tus enanos al final de una ronda (incluidas las fases de alimentación especiales), puedes alimentar como máximo a 1 de ellos con 1 madera, 1 piedra o 2 minerales en lugar de comida.</p> 
<p>Cueva de minería (Coste de construcción: 3 maderas, 2 piedras; concede 2 puntos de victoria) Cada vez que debas alimentar a tus enanos al final de una ronda (incluidas las fases de alimentación especiales), el coste total de comida se verá reducido en 1 por cada burro que tengas en una cueva de mineral o rubíes.</p> 	<p>Cueva de cría (Coste de construcción: 1 cereal, 1 piedra; concede 2 puntos de victoria) Cada vez que tus animales se reproduzcan (en la fase de procreación o como botín de una expedición), recibes 1 comida por cada animal de granja recién nacido. En caso de obtener un recién nacido de cada tipo, consigues un total de 5 comidas en lugar de 4. La comida obtenida mediante la Cueva de cría se coge de la reserva general.</p> 	<p>Cueva pacifista (Coste de construcción: 2 maderas, 2 piedras; concede 2 puntos de victoria) Puedes cambiar las armas de tus enanos por comida en cualquier momento. Las unidades de comida obtenidas a cambio equivalen a la fuerza del arma que acabas de entregar; es decir, un arma de fuerza 14 te concederá 14 unidades de comida. Puedes intercambiar varias armas a la vez o a lo largo de la partida. Emplear esta loseta en combinación con la Cámara de oración arroja muy buenos resultados.</p> 

Losetas de mobiliario que permiten conseguir comida y puntos de victoria adicionales

Algunas de estas losetas no tienen un valor establecido de puntos de victoria, sino que pueden conceder cierta cantidad de puntos adicionales al final de la partida por cumplir los requisitos que especifican. Estas losetas de mobiliario constan como una categoría independiente en el bloc de puntuación y pueden identificarse fácilmente gracias al fondo amarillo sobre el que figura su nombre.



<p>Salón de hilar (Coste de construcción: 2 maderas, 1 piedra) Al construir esta loseta, recibes inmediatamente 1 comida de la reserva general por cada oveja que haya en tu tablero de hogar. Durante la puntuación, consigues además 1 punto de victoria adicional por cada 2 ovejas que tengas. Esto significa que anotarás 1/2/3/... puntos adicionales por tener 2-3/4-5/6-7/... ovejas respectivamente. Los puntos en la categoría Animales de granja y perros se obtienen de la manera habitual a pesar de tener esta loseta.</p> 	<p>Salón para ordeñar (Coste de construcción: 2 maderas, 2 piedras) Al construir esta loseta, recibes inmediatamente 1 comida de la reserva general por cada vaca que haya en tu tablero de hogar. Durante la puntuación, consigues además 1 punto de victoria adicional por cada vaca que tengas. Los puntos en la categoría Animales de granja y perros se obtienen de la manera habitual a pesar de tener esta loseta.</p> 	<p>Salón principal (Coste de construcción: 5 monedas de oro, 3 piedras) Al construir esta loseta, recibes inmediatamente 2 comidas de la reserva general por cada morada horizontal o verticalmente adyacente al Salón principal. Durante la puntuación, consigues además 4 puntos de victoria adicionales por cada morada horizontal o verticalmente adyacente al Salón principal (lo que significa que puedes conseguir un máximo de 16 puntos de este modo). La Morada inicial de tu cueva también se considera una morada.</p>
<p>Salón de caza (Coste de construcción: 2 maderas; concede 1 punto de victoria) En cualquier momento antes de la puntuación, puedes cambiar un lote de 2 jabalíes por 2 monedas de oro y 2 comidas (en lugar de 4). Es posible usar esta loseta incluso después de la última cosecha. El Salón de caza no puede usarse en combinación con la Cueva de manzana.</p>	<p>Salón de la cerveza (Coste de construcción: 2 maderas; concede 3 puntos de victoria) En cualquier momento antes de la puntuación, puedes cambiar un lote de 2 cereales por 3 monedas de oro o bien 4 comidas (en lugar de 2). Es posible usar esta loseta incluso después de la última cosecha.</p>	<p>Salón de forja (Coste de construcción: 3 minerales; concede 2 puntos de victoria) En cualquier momento antes de la puntuación, puedes cambiar un lote de 1 rubí y 1 mineral por 2 monedas de oro y 1 comida. Es posible usar esta loseta incluso después de la última cosecha.</p> 

Bloque 4: losetas de mobiliario que permiten conseguir puntos de victoria adicionales

Losetas de mobiliario que permiten conseguir puntos de victoria adicionales al final de la partida

Los almacenes y las cámaras no tienen un valor establecido de puntos de victoria, sino que pueden conceder cierta cantidad de puntos adicionales al final de la partida por cumplir los requisitos que especifican. Puedes usar la categoría Puntos adicionales por salones, almacenes y cámaras del bloc de puntuación para anotar estos puntos (excepto en el caso del Almacén de repuestos y la Cámara de escritura).

<p>Almacén de piedras (Coste de construcción: 3 maderas, 1 mineral) Durante la puntuación, esta loseta concede 1 punto de victoria adicional por cada piedra que tengas.</p> 	<p>Almacén de mineral (Coste de construcción: 1 madera, 2 piedras) Durante la puntuación, esta loseta concede 1 punto de victoria adicional por cada 2 minerales que tengas. Esto significa que anotarás 1/2/3/... puntos adicionales por tener 2-3/4-5/6-7/... minerales respectivamente.</p> 	<p>Almacén de repuestos (Coste de construcción: 2 maderas; concede 0 puntos de victoria) En cualquier momento antes de la puntuación, puedes cambiar un lote de 1 madera, 1 piedra y 1 mineral por 2 monedas de oro. Es posible usar esta loseta incluso después de la última cosecha. Si has construido el Comerciante, el Almacén de repuestos debe colocarse encima de este y lo dejará invalidado.</p>
<p>Almacén principal (Coste de construcción: 2 maderas, 1 piedra) Durante la puntuación, esta loseta concede 2 puntos de victoria adicionales por cada loseta de mobiliario que tengas con fondo amarillo (incluido el propio Almacén principal). Recuerda que todos los salones, almacenes y cámaras pertenecen a esta categoría.</p>	<p>Almacén de armas (Coste de construcción: 3 maderas, 2 piedras) Durante la puntuación, esta loseta concede 3 puntos de victoria adicionales por cada enano armado que tengas (independientemente de la fuerza de su arma).</p> 	<p>Almacén de reservas (Coste de construcción: 3 comidas, 1 madera) Durante la puntuación, esta loseta concede 8 puntos de victoria adicionales por cada lote de 1 cereal y 1 hortaliza que tengas en tu reserva personal o en tus campos. Los puntos en las categorías de cereales y hortalizas se obtienen de la manera habitual a pesar de tener esta loseta.</p>
<p>Cámara de las escobas (Coste de construcción: 1 madera) Durante la puntuación, esta loseta concede 5 puntos de victoria adicionales si tienes 5 enanos en juego o 10 puntos de victoria adicionales si tienes 6 enanos en juego. No importa la cantidad de enanos que tuvieras en el momento de construirla.</p>	<p>Cámara del tesoro (Coste de construcción: 1 madera, 1 piedra) Durante la puntuación, esta loseta concede 1 punto de victoria adicional por cada rubí que tengas. Esto significa que tus rubíes se puntuarán 2 veces: en la categoría Rubíes y en la categoría Puntos adicionales por salones, almacenes y cámaras.</p>	<p>Cámara de provisiones (Coste de construcción: 2 maderas, 2 hortalizas) Durante la puntuación, esta loseta concede 2 puntos de victoria adicionales por cada lote de 1 cereal y 1 hortaliza que tengas en tu reserva personal o en tus campos. Los puntos en las categorías de cereales y hortalizas se obtienen de la manera habitual a pesar de tener esta loseta.</p>
<p>Cámara de oración (Coste de construcción: 2 maderas) Durante la puntuación, esta loseta concede 8 puntos de victoria adicionales si ninguno de tus enanos va armado. Puedes usar la Cueva pacifista para deshacerte de tus armas y además conseguir comida.</p>	<p>Cámara de escritura (Coste de construcción: 2 piedras; concede 0 puntos de victoria) Durante la puntuación, esta loseta evita que pierdas hasta 7 puntos de victoria por tener marcadores de mendicidad, parcelas vacías o porque te falte algún tipo de animal de granja. Corrige las puntuaciones negativas en su categoría correspondiente del bloc de puntuación.</p>	<p>Cámara de forraje (Coste de construcción: 2 cereales, 1 piedra) Durante la puntuación, esta loseta concede 1 punto de victoria adicional por cada 3 animales de granja que tengas (independientemente del tipo). Esto significa que anotarás 1/2/3/... puntos adicionales por tener 3-5/6-8/9-11/... animales de granja respectivamente. Los puntos en la categoría Animales de granja y perros se obtienen de la manera habitual a pesar de tener esta loseta.</p>

Parte 3: las casillas de acción

Las casillas de acción se explicarán en el siguiente orden:

- Casillas de acción disponibles desde el inicio de la partida independientemente del número de jugadores.
- Casillas únicamente disponibles para determinado número de jugadores.
- Casillas de acción en las cartas de ronda.

Regla general: solo puedes emplear una casilla de acción si realizas al menos una de las acciones que contiene. Las diversas acciones que aparecen en una misma casilla de acción se conectan entre sí mediante las siguientes conjunciones.

- y luego/o Puedes realizar ambas acciones en el orden establecido o solo una de ellas.
(Las acciones que se conectan de este modo solo tienen sentido si se realizan en el orden indicado.)
- y/o Puedes realizar ambas acciones en el orden que desees o solo una de ellas.
(Las acciones que se conectan de este modo no tienen un orden establecido en el que surtan mayor efecto.)
- y luego, si quieres, Es obligatorio realizar la primera acción. Luego, si así lo deseas, también puedes realizar la segunda. Sin embargo, bajo ningún concepto es posible realizar la segunda acción sin haber completado antes la primera. Hemos usado la construcción “y luego” para señalar el orden obligatorio en el que deben realizarse.
- o Puedes realizar una de las acciones, pero no ambas.

Casillas de acción disponibles desde el inicio de la partida independientemente del número de jugadores

Tablero básico a doble cara

Las casillas de acción que aparecen en el tablero básico a doble cara se explicarán de arriba abajo.

- **Excavar galería:** coge todas las piedras que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (En partidas de 1-3 jugadores, se añade 1 piedra al comienzo de cada ronda; en partidas de 4-7 jugadores, se añaden 2 piedras al comienzo de cada ronda; y en partidas de 6-7 jugadores, se incorpora una casilla de acción adicional [Excavar pequeña galería] a la que se añade 1 piedra al comienzo de cada ronda.) Esta casilla también te permite colocar una **loseta doble de caverna/túnel** en 2 parcelas vacías de montaña en posición adyacente. Si la loseta cubre una fuente de agua subterránea, recibes inmediatamente 1 o 2 comidas de la reserva general. La loseta doble debe situarse en posición adyacente a una parcela de montaña ya ocupada para así expandir tu sistema de cuevas.
- **Excavación:** coge todas las piedras que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 piedra al comienzo de cada ronda, excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía durante partidas de 4-7 jugadores. En ese caso, se añaden 2 piedras.) Esta casilla también te permite colocar una loseta **doble de caverna/túnel o caverna/caverna** en 2 parcelas vacías de montaña en posición adyacente: tú decides por qué cara decides usarla. Si la loseta cubre una fuente de agua subterránea, recibes inmediatamente 1 o 2 comidas de la reserva general. La loseta doble debe situarse en posición adyacente a una parcela de montaña ya ocupada para así expandir tu sistema de cuevas.
- **Jugador inicial:** coge la ficha de jugador inicial y toda la comida que se haya acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 comida al comienzo de cada ronda.) Recibes también 2 minerales (en partidas de 1-3 jugadores) o 1 rubí (en partidas de 4-7 jugadores) de la reserva general.
- **Imitación (por 2 comidas):** esta casilla de acción depende del número de jugadores (ver página siguiente).
- **Talar:** coge toda la madera que se haya acumulado en esta casilla de acción. (En partidas de 1-3 jugadores, se añade 1 madera al comienzo de cada ronda; excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En ese caso, se añaden 3 maderas. En partidas de 4-7 jugadores, se añaden 3 maderas al comienzo de cada ronda independientemente de si la casilla está vacía o no.) A continuación, puedes realizar una **expedición de nivel 1** si tu enano está armado.
- **Recursos y crecimiento:** estas casillas de acción dependen del número de jugadores (ver página siguiente).
- **Extraer mineral:** coge todo el mineral que se haya acumulado en esta casilla de acción. (En partidas de 1-3 jugadores, se añade 1 mineral al comienzo de cada ronda; excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En este caso, se añaden 2 minerales. En partidas de 4-7 jugadores, se añaden 2 minerales al comienzo de cada ronda; excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En este caso, se añaden 3 minerales.) Además, puedes coger 2 minerales de la reserva general por cada mina de mineral que tengas.
- **Recoger madera y exploración forestal:** estas casillas de acción dependen del número de jugadores (ver página siguiente).
- **Deforestar:** coge toda la madera que se haya acumulado en esta casilla de acción. (En partidas de 1-3 jugadores, se añade 1 madera al comienzo de cada ronda; en partidas de 4-7 jugadores, 2 maderas al comienzo de cada ronda.) Esta casilla también te permite colocar una **loseta doble de pradera/campo** en 2 parcelas de bosque en posición adyacente que no estén cubiertas por ninguna otra loseta (ver Establos, en la página 19 del reglamento). Si la loseta cubre la fuente de agua, recibes inmediatamente 1 comida de la reserva general. Si cubre una reserva de jabalíes, recibes inmediatamente 1 jabalí de la reserva general. La primera loseta que coloques en una partida debe ser adyacente a la entrada de tu cueva. A continuación, basta con que sean adyacentes a otros campos, praderas o pastos.
- **Agricultura de subsistencia:** coge todos los recursos o comida que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (En partidas de 1-3 jugadores, se añade 1 comida al comienzo de cada ronda. En partidas de 4-7 jugadores, se añade 1 hortaliza al comienzo de cada ronda; excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En ese caso, se añade 1 cereal.) En partidas de 1-3 jugadores, obtienes además 1 cereal de la reserva general. Esta casilla también te permite colocar una **loseta doble de pradera/campo** en 2 parcelas de bosque en posición adyacente que no estén cubiertas por ninguna otra loseta (ver Deforestar).



Tablero básico pequeño

Este tablero contiene 3 casillas de acción.

- **Extraer rubíes:** coge todos los rubíes que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 rubí al comienzo de cada ronda.) Si tienes al menos 1 mina de rubíes, recibes también 1 rubí de la reserva general. (En partidas de 2 jugadores, no se añaden rubíes durante las primeras dos rondas.)
- **Labores del hogar:** coge 1 perro de la reserva general. De manera adicional o alternativa, también puedes coger 1 loseta de mobiliario tras pagar su coste de construcción. Eres libre de escoger entre todas las losetas disponibles, incluidas moradas. Si no hay espacio en tu sistema de cuevas para colocar una nueva loseta, no podrás coger ninguna. (Puedes realizar las acciones de esta casilla en el orden que quieras. Por ejemplo, tal vez te interese coger el perro después de haber construido la Escuela canina.)
- **Talar y quemar:** coloca una **loseta doble de pradera/campo** en 2 parcelas de bosque en posición adyacente que no estén cubiertas por ninguna otra loseta (ver Deforestar). A continuación, puedes **sembrar** hasta 2 campos vacíos de cereales y/o hasta 2 campos vacíos de hortalizas (como de costumbre).



Casillas de acción únicamente disponibles para determinado número de jugadores

Casi todas las casillas de acción disponibles para cierto número de jugadores aparecen en los tableros adicionales. El número de jugadores necesario para usar una determinada casilla aparece indicado entre paréntesis.

Hasta 3 jugadores

Las primeras dos casillas de acción están en el tablero básico a doble cara, mientras que la tercera podrás encontrarla en el tablero básico pequeño.

- **Recoger madera** (1-3 jugadores): coge toda la madera que se haya acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 madera al comienzo de cada ronda.)
- **Recursos** (1-3 jugadores): coge 1 madera, 1 piedra, 1 mineral, 1 comida y 2 monedas de oro de la reserva general.
- **Minería a cielo abierto** (solo en partidas de 3 jugadores): coge todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 piedra al comienzo de cada ronda, excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En ese caso, se añade 1 mineral.) También recibes 2 maderas de la reserva general.

3 o más jugadores

- **Exploración forestal** (3-7 jugadores): coge toda la madera que se haya acumulado en esta casilla de acción. (En partidas de 3 jugadores, puedes encontrarla en el tablero adicional: se añade 1 madera al comienzo de cada ronda. En partidas de 4 o más jugadores, puedes encontrarla en el tablero básico a doble cara: se añade 1 madera al comienzo de cada ronda, excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En ese caso, se añaden 2 maderas.) En partidas de 3 jugadores también recibes 1 hortaliza. En partidas de 4 o más jugadores, recibes 2 comidas en lugar de la hortaliza.
- **Imitación** (3-7 jugadores): usa una casilla de acción ocupada por uno de tus oponentes (ver página 22 del reglamento). Como puede verse en la tabla de abajo, el coste en comida de la acción depende del número de jugadores. En partidas de 5 o más jugadores, hay varias casillas de Imitación (cada una con su propio coste y en distinto tablero). **No puedes imitar** una casilla de Imitación ocupada por un oponente con el objetivo de imitar la casilla de acción en la que está uno de tus enanos.

N.º de jugadores	3	4	5	6	7
Coste en comida	4	2	2 o 4	1 o 2	0, 1 o 2

4 o más jugadores

- **Crecimiento** (4-7 jugadores): coge 1 madera, 1 piedra, 1 mineral, 1 comida y 2 monedas de oro de la reserva general. En su lugar, puedes Ampliar la familia.

5 o más jugadores

Las casillas de acción que aparecen en el tablero adicional mediano se explicarán de arriba abajo.

- **Almacenaje** (5-7 jugadores): coge todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 madera y 1 mineral al comienzo de cada ronda.)
- **Excavar pequeña galería** (solo en partidas de 5 jugadores): coloca una **loseta doble de caverna/túnel** (por esa cara) en 2 parcelas vacías de montaña en posición adyacente (ver Excavar galería, en la página 6). Si lo haces, también recibes 1 piedra de la reserva general.
- **Mercado semanal** (5-7 jugadores): coge 4 monedas de oro de la reserva general. Luego puedes comprar tantos recursos como quieras de la casilla de acción, pero hasta un máximo de 1 unidad de cada tipo. Es posible gastar más de 4 monedas de oro en esta casilla, siempre y cuando uses el dinero de tu reserva personal. Los precios aparecen impresos en la propia casilla: los materiales de construcción, los cereales, las ovejas y los burros cuestan 1 moneda de oro por unidad; los jabalíes y las hortalizas, 2 monedas; y las vacas, 3 monedas.
- **Alquiler de herramientas** (5-7 jugadores): en partidas de 6-7 jugadores, coge 2 maderas de la reserva general. (Las siguientes reglas también afecta a las partidas de 5 jugadores.) Puedes realizar una **expedición de nivel 2** si tu enano está armado. A continuación, también tienes la opción de **sembrar** hasta 2 campos vacíos de cereales y/o hasta 2 campos vacíos de hortalizas (como de costumbre). Puedes escoger cereales u hortalizas a modo de botín para tener algo que plantar.



- **Construir vallas** (5-7 jugadores): coge toda la madera que se haya acumulado en esta casilla de acción. (En partidas de 5 jugadores, se añade 1 madera al comienzo de cada ronda. En partidas de 6-7 jugadores se añade 1 madera al comienzo de cada ronda; excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En ese caso, se añaden 2 maderas.) A continuación, puedes construir hasta un máximo de un pasto pequeño por 2 maderas o un pasto grande por 4 maderas (pero no ambos). Esta casilla de acción no te permite construir establos.

7 jugadores

Estas casillas de acción se encuentran en el tablero adicional pequeño.

- **Almacenaje a gran escala** (7 jugadores): coge todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 madera, 1 piedra y 1 mineral al comienzo de cada turno; excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En este caso, se añade 1 madera adicional.)
- **Ampliar** (7 jugadores): puedes colocar una **loseta doble de pradera/campo** en 2 parcelas vacías de bosque en posición adyacente (ver Deforestar) y coger 1 madera de la reserva general, **o bien** y colocar una **loseta doble de caverna/túnel** (por esa cara) en 2 parcelas vacías de montaña en posición adyacente (ver Excavar galería) y coger 1 piedra de la reserva general.

Casillas de acción en las cartas de ronda

Primer período: cartas de acción para las rondas 1-3

- **Forja**: si colocas un enano desarmado en esta casilla, puedes forjar para él un arma con un máximo de fuerza 8. Acto seguido, tienes la opción de llevar a cabo una **expedición de nivel 3** (ver página 21 del reglamento). En su lugar, puedes usar un enano armado en esta casilla para llevar a cabo la expedición sin opción de forjar un arma. La casilla específica que puedes gastar 1-8 minerales para forjar un arma de fuerza igual a la cantidad de mineral que has usado.
- **Cría de ovejas**: antes de coger todas las ovejas que se hayan acumulado en esta casilla de acción, tienes la opción de construir 1 pequeño pasto, 1 gran pasto y 1 establo. (Se añade 1 oveja al comienzo de cada ronda.) No obstante, tendrás que pagar 2 maderas por el pequeño pasto, 4 maderas por el gran pasto y 1 piedra por el establo. Puedes construir todas estas estructuras, alguna de ellas o bien ninguna. Sin embargo, bajo ningún concepto es posible construir más de 1 pequeño pasto, más de 1 gran pasto o más de 1 establo mediante esta casilla de acción en la misma ronda.
- **Mina de mineral**: si tienes 2 parcelas de túnel horizontal o verticalmente adyacentes en tu montaña, puedes colocar una **loseta doble de mina de mineral/túnel profundo** sobre ellas y coger 3 minerales de la reserva general. (No consigues el mineral a no ser que coloques la loseta doble en tu montaña.) Esta loseta puede colocarse en parcelas de túnel, pero no de túnel profundo. De manera adicional o alternativa, también es posible realizar una **expedición de nivel 2** con un enano armado.

Segundo período: esta carta de acción aparece en el segundo período, concretamente en la ronda 4. Debe volverse tan pronto como la carta de ronda Vida en familia aparezca durante el tercer período.

- **Quiero tener hijos:** si tu sistema de cuevas proporciona espacio para más enanos de los que tienes en juego, puedes realizar una acción de **Ampliar la familia**. Coge un disco de tu reserva personal y colócalo sobre el enano que ha realizado esta acción. Puedes tener un máximo de 5 enanos en juego, a no ser que construyas la Morada adicional (ver página 3). De manera alternativa, puedes amueblar una **morada** en una caverna vacía después de pagar su coste.
- **Quiero tener hijos ya:** puedes amueblar una morada en una caverna vacía después de pagar su coste o bien coger 3 monedas de oro de la reserva general. Si haces lo primero, a continuación puedes realizar una acción de **Ampliar la familia**. (No es posible ampliar tu familia en esta casilla a no ser que antes amuebles una morada.)

Cartas de acción para las rondas 5-6

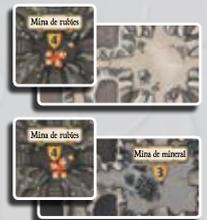
- **Cría de burros:** antes de coger todos los burros que se hayan acumulado en esta casilla de acción, tienes la opción de construir 1 pequeño pasto, 1 gran pasto y 1 establo. (Se añade 1 burro al comienzo de cada ronda.) No obstante, tendrás que pagar 2 maderas por el pequeño pasto, 4 maderas por el gran pasto y 1 piedra por el establo. Puedes construir todas estas estructuras, algunas de ellas o bien ninguna. Sin embargo, bajo ningún concepto es posible construir más de 1 pequeño pasto, más de 1 gran pasto o más de 1 establo mediante esta casilla de acción en la misma ronda.
- **Mina de rubíes:** coloca una mina de rubíes en una parcela vacía de túnel o túnel profundo de tu sistema de cuevas. Si construye la mina de rubíes sobre un túnel profundo, también recibes 1 rubí de la reserva general. (Los túneles profundos solo se encuentran en las losetas dobles de mina de mineral/túnel profundo, por eso se ilustra como tal en la casilla de acción.)

Tercer período: cartas de acción para las rondas 7-9

- **Vida en familia:** si tu sistema de cuevas proporciona espacio para más enanos de los que tienes en juego, puedes realizar una acción de **Ampliar la familia**. Coge un disco de tu reserva personal y colócalo sobre el enano que ha realizado esta acción. Puedes tener un máximo de 5 enanos en juego, a no ser que construyas la Morada adicional (ver página 3). De manera adicional o alternativa, puedes **sembrar** hasta 2 campos vacíos de cereales y/o hasta 2 campos vacíos de hortalizas (como de costumbre).
- **Exploración:** esta casilla de acción solo puede usarse con un enano armado. La **expedición de nivel 4** que llevarás a cabo con él te permite escoger un botón compuesto por 4 elementos con un valor igual o menor a la fuerza del arma que lleva tu enano (ver página 21 del reglamento). Esta carta de ronda se retira del juego en partidas de 2 jugadores, por lo que el tercer período solo constará de 2 rondas.
- **Entrega de mineral:** coge todos los recursos que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 mineral y 1 piedra al comienzo de cada ronda.) También recibes 2 minerales de la reserva general por cada mina de mineral que tengas.

Cuarto período: cartas de acción para las rondas 10-12

- **Aventura:** si colocas un enano desarmado en esta casilla, puedes forjar para él un arma con un máximo de fuerza 8. Acto seguido, tienes la opción de llevar a cabo dos expediciones consecutivas de nivel 1 (ver página 21 del reglamento). En su lugar, puedes usar un enano armado en esta casilla para llevar a cabo la expedición sin opción de forjar un arma.
- **Comercio de mineral:** puedes cambiar 2 minerales por 2 monedas de oro y 1 comida de la reserva general (hasta 3 veces).
- **Entrega de rubíes:** coge todos los rubíes que se hayan acumulado en esta casilla de acción. (Se añade 1 rubí al comienzo de cada ronda, excepto al inicio de las rondas en las que la casilla está vacía. En ese caso, se añaden 2 rubíes.) También recibes 1 rubí de la reserva general si tienes al menos 2 minas de rubíes.



Parte 4: créditos

Autor: Uwe Rosenberg

Editores: Uwe Rosenberg y Grzegorz Kobiela

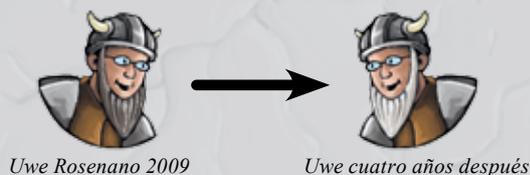
Reglamento: Uwe Rosenberg

Producción: Klemens Franz y Hanno Girke

Ilustraciones y diseño gráfico: Klemens Franz

Traducción: Maite Madinabeitia

Textos para las expediciones: Julian Steindorfer



www.homoludicus.org

© 2013 HomoLudicus Juegos, S.L.
C/ Ferrer i Guardia, 28-30 1er Zona
08150 Parets

Caverna vio la luz entre octubre y diciembre de 2009. Nos gustaría expresar nuestro más profundo agradecimiento a 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 y Karl-Heinz Kettl por la revisión de las reglas. También queremos dar las gracias a Melissa Rogerson por la revisión de las reglas en su versión inglesa. A continuación, en orden cronológico expresamos nuestro agradecimiento a la gran labor de los 261 probadores que, con sus comentarios, han hecho de este juego lo que hoy es. 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 Guttman, (40.) Diana Schmidt, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Suse Dahn, Svenja Dahn, Monika Härke, Thomas Balcerek, (50.) Rainer Härke, Nils Miehle, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60.) Cedric Hagelgan, 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 Brüggel, Thorsten Kempkens, Detlef Krägenbrink, (80.) Désirée Moos, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Jochen Taugtes, 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 Riekmann, (110.) Jan Olaf Schulenburg, Katrin Barth, André Kretschmar, Bernd Gebbing, Lea Wild, Ilka Gebbing, Nicole Griesenbrock, Björn Westerorth, 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 Reeder, 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 Berneiser, Laura Balsler, Sandra Balsler, Frank Balsler, Lydia Lauxmann, Michael Lauxmann, Martin Schlegel, Joscha SeWood, 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 Gentges, Elisabeth Mohing, Nicole Bäumer, Silke Hüsches, Helga Wilde, (200.) Marcel Usai, Christin Michel, Olaf Michel, Oliver Walden, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Kurt Kohse, Heinz Josef Hennen, Frank Fleischer, Marion Menrath, (210.) Rainer Schönfish, 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 y Frank Bergfried. Finalmente, un agradecimiento muy especial a Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggel y Thorsten Kempkens, que han probado este juego una y otra vez a lo largo de meses.