

Caverna

UN JUEGO DE UWE ROSENBERG

Caverna es un juego de estrategia y desarrollo para 1-7 jugadores a partir de 12 años. Las partidas duran una media de 30 minutos por jugador. Uwe Rosenberg recomienda:

Aunque el juego está diseñado para un máximo de 7 jugadores, es mejor que vuestras primeras partidas sean para un máximo de 5 jugadores. Así reduciréis la duración.



PRESENTACIÓN

En Caverna os convertiréis en un grupo de valientes enanos que viven apartados del mundo en recónditas cuevas. Para prosperar tendréis que excavar en busca de minerales y rubíes, acomodar vuestra morada para convertirla en un lugar adecuado donde vivir y trabajar, encontrar vetas con las que fabricar armas para partir en busca de aventura y riqueza... Los rubíes son un recurso muy valioso y adaptable, ya que pueden cambiarse por losetas de terreno u otros elementos en cualquier momento. Fuera de las cuevas, deberéis garantizar vuestra supervivencia talando árboles, criando animales y trabajando en los campos.

El enano con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador.

COMPONENTES

Fichas de madera y plástico

- 20 fichas marrón claro de perro
- 35 fichas blancas de oveja
- 30 fichas grises de burro
- 30 fichas negras de jabalí
- 30 fichas marrones de vaca
- 45 fichas marrones de madera
- 25 fichas grises de piedra



- 45 fichas negras de mineral (plástico)
- 20 fichas rojas de rubí (plástico)
- 40 fichas amarillas de cereal
- 35 fichas naranjas de hortaliza
- 1 ficha amarilla de jugador inicial
- 7x3 fichas de establo en diferentes colores
- 7x5 discos de enano en diferentes colores



16 tableros

- 7 tableros de hogar (bosque a la izquierda, montaña a la derecha)
- 1 tablero básico mediano con 3 casillas de acción impresas y los espacios de ronda 1-3.
- 1 tablero básico grande con los espacios de ronda 4-12



- 1 tablero básico a doble cara con casillas de acción impresas para partidas de 1-3 o 4-7 jugadores (según la cara)
- 1 tablero adicional mediano con casillas de acción impresas para partidas de 5 o 6-7 jugadores (según la cara)
- 1 tablero adicional pequeño con casillas de acción impresas para partidas de 3 o 7 jugadores (según la cara)
- 4 tableros alargados de suministro para las losetas de mobiliario

Fichas de cartón

- 20 monedas de oro de valor 1
- 24 monedas de oro de valor 2
- 5 monedas de oro de valor 10
- 1 ficha de enano adicional
- 88 marcadores de 1 comida
- 7 marcadores redondos de cosecha



- 52 marcadores de fuerza para las armas (1 fuerza 1, 1 de fuerza 2, 4 de fuerza 3-13 y 6 de fuerza 14)
- 8 marcadores de multiplicación (4x) (con marcadores de mendicidad de valor -3 en el dorso)
- 8 marcadores de recurso (8 ovejas, 8 burros, 8 jabalíes, 8 vacas, 10 maderas, 10 piedras, 10 minerales, 5 rubíes)
- 2 marcadores de 8 animales



Losetas de mobiliario y terreno

- 17 losetas de mobiliario de tipo Morada (todas iguales)
- 47 losetas de mobiliario (todas diferentes)
- 8 losetas simples de túnel (con caverna en el dorso)
- 16 losetas simples de mina de rubíes (con campo en el dorso)
- 16 losetas simples de pradera (con pequeño pasto en el dorso)

- 24 losetas dobles de mina de mineral/túnel profundo (con gran pasto en el dorso)
- 40 losetas dobles de caverna/túnel (con caverna/caverna en el dorso)
- 40 losetas dobles de pradera/campo (con pequeño pasto/campo en el dorso)



29 cartas

- 1 carta de eventos de cosecha
- 12 cartas de ronda con las casillas de acción para las rondas 1-12
- 7 cartas resumen de rubíes y cosecha



- 7 cartas resumen de botín (con valores 1-8 en una cara y 9-14 en la otra)
- 2 cartas de enano para partidas en solitario y de 2 jugadores

Y además

- bloc para la puntuación
- bolsas de plástico para organizar los componentes

- estas instrucciones
- apéndice de 8 páginas con detalles sobre las expediciones, las losetas de mobiliario y las casillas de acción

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Comenzaremos explicando las reglas para partidas de 2-7 jugadores. Las modificaciones para la versión en solitario pueden encontrarse en la última página de este reglamento.

Área de juego individual

Cada jugador recibe 1 tablero de hogar, así como los 5 enanos y los 3 establos del color que escoja.

Coloca 2 de tus 5 enanos en la Morada inicial del tablero de hogar. Deja los 3 enanos restantes y los establos cerca de él, ya que formarán tu reserva personal.

Podéis guardar en la caja los enanos, los establos y los tableros de hogar que no vayáis a usar.

A continuación, cada jugador recibe también las 2 cartas resumen que se incluyen en el juego.

Escoged al azar quién recibirá la **ficha amarilla de jugador inicial**. Ese jugador, así como el jugador que se sienta a su izquierda, reciben 1 comida cada uno. El tercer jugador recibe 2 comidas y cada uno de los jugadores restantes recibe 3 comidas.



Tus enanos iniciales viven juntos en su Morada inicial.

← Establos

Os recomendamos dejar los establos encima de los enanos que tenéis en la reserva, así evitaréis usar estos discos por error.



en sentido horario

Jugador inicial

Segundo jugador

Tercer jugador

Cuarto jugador

Quinto jugador

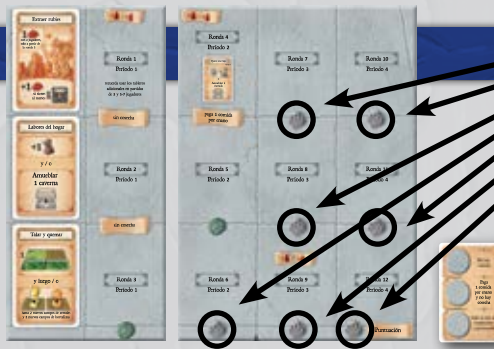
Sexto jugador

Séptimo jugador

Los jugadores consiguen una cantidad diferente de comida según su posición en el orden de turno.

Tableros con casillas de acción

Deja los 2 tableros básicos con los espacios de ronda 1-3 y 4-12 uno al lado del otro (los podrás reconocer fácilmente porque solo tienen una cara). Mezcla los 7 marcadores de cosecha y coloca uno en cada espacio de ronda de 6 a 12, de modo que la runa gris resulte visible. Finalmente, deja la carta de eventos de cosecha cerca de este tablero.



Los 7 marcadores de cosecha se colocan boca abajo en el tablero.

2 JUG. En **partidas de 2 jugadores**, retira del juego uno de los marcadores de cosecha con hojas verdes. Luego, distribuye los 6 marcadores restantes entre los espacios de ronda 6-8 y 10-12.

Coloca el tercer tablero básico a la izquierda de los otros dos, asegurándote de que muestre la cara apropiada según el número de jugadores (1-3 o 4-7).

El juego incluye 2 tableros adicionales:

- El tablero adicional mediano se usa en partidas de 5-7 jugadores. Dependiendo de cuántos seáis, tendrás que colocarlo por una u otra cara (5 o 6-7 jugadores).
- El tablero adicional pequeño se usa en partidas de 3 o 7 jugadores.

Si necesitáis alguno de estos tableros, colócalo a la izquierda de los tableros básicos.





tableros de suministro

Deja los tableros de suministro cerca de los tableros que has colocado hasta ahora. Los usarás para ordenar las losetas de mobiliario.

Aquí puedes ver la disposición para una partida de 3 jugadores. Los jugadores suelen olvidar que en este caso también hace falta un tablero adicional. En cuanto a los tableros de suministro, podéis colocarlos donde prefiráis.



tablero adicional



tableros básicos

carta de eventos de cosecha

Tableros de suministro y losetas de mobiliario

Los tableros de suministro tienen doble cara: una para la **variante introductoria** y otra para el **juego estándar** (con una mayor variedad de losetas de mobiliario). Si estáis jugando a la variante introductoria, podéis guardar en la caja las losetas de mobiliario que no necesitáis.

Coloca las losetas de mobiliario en el espacio apropiado de los tableros de suministro. Como comprobarás, hay más de una loseta de Morada: puedes dejar algunas en el tablero de suministro y guardar el resto a su lado formando una reserva.

Como hay bastantes losetas de Morada (4 maderas y 3 piedras), no hace falta colocarlas todas en el tablero de suministro. Basta con rellenar la pila cuando sea necesario.



Si sois 6 o 7 jugadores, os recomendamos jugar al juego estándar desde el principio. Así os aseguraréis de que hay losetas de mobiliario para todos.



Cartas de ronda

Baraja las 12 cartas de ronda manteniéndolas boca abajo en todo momento.

2 JUG.

En **partidas de 2 jugadores**, solo se usan 11 cartas de ronda. Retira del juego la carta de Exploración y cubre el 9.º espacio de ronda con una carta de enano.

Reorganiza las cartas de ronda ya barajadas sin mirar su anverso y forma una pila con el siguiente orden:

Una vez reorganizadas, las 12 cartas de ronda deberían seguir este orden. Puedes arrastrarlas, como muestra la ilustración, o bien dejarlas formando un mazo.



- Las 3 cartas correspondientes al cuarto período siempre deben quedar en la parte inferior mazo. Coloca las 3 (o dos) cartas del tercer período sobre ellas y, sobre estas últimas, las 2 cartas básicas del segundo período.
- Deja la carta de la ronda 4 en la parte superior del mazo que has formado. Por una cara puede leerse “Quiero tener hijos” y por la otra, “Quiero tener hijos ya”. En estos momentos no importa el lado que esté hacia arriba.
- Finalmente, deja las 3 cartas del primer período en la parte superior del mazo.

Losetas de terreno

Organiza las losetas de terreno separándolas en pilas según su tipo. Hay 3 tipos de losetas simples y 3 tipos de losetas dobles.



Materiales de construcción, animales y marcadores de fuerza para las armas

Separa los componentes restantes según su tipo y déjalos en pilas bien diferenciadas junto a los tableros. Todos los animales pueden quedar mezclados en una misma pila, al igual que los materiales de construcción. No hace falta clasificar los marcadores de fuerza según su valor.

A lo largo de la partida, colocarás losetas simples y losetas dobles en tu tablero de hogar. Los campos y las praderas (que pueden convertirse en pastos) deben colocarse en parcelas de bosque, mientras que las cavernas y los túneles (que pueden convertirse en minas) deben colocarse en parcelas de montaña.

OBJETIVO DEL JUEGO

Como puedes ver más abajo, el tablero de hogar se divide en 2 partes. A la izquierda hay un bosque que irás talando a medida que avance la partida, mientras que a la derecha se erige una montaña con acceso a tu sistema de cuevas. En esta última hay 2 parcelas ocupadas: la Morada inicial (con mobiliario para 2 enanos y 2 animales del mismo tipo) y una caverna vacía ¡lista para ser amueblada!

La pareja de enanos con la que empiezas la partida vive en la Morada inicial de tu sistema de cuevas. Si quieres que su familia crezca, antes deberás conseguir otra Morada. Como ya hemos visto, las losetas de mobiliario sirven para llevar a cabo esta tarea.

Las cavernas pueden amueblarse (parcela inferior, a la derecha) o dejarse vacías (parcela superior, a la derecha). Las Moradas son un tipo concreto de caverna amueblada, pero hay otras muchas opciones entre las que elegir.



Cada uno de tus enanos puede realizar una acción por ronda, que elegirás libremente entre todas las disponibles en los tableros. Los jugadores colocan sus enanos, **uno a uno** y en sentido horario, en las **casillas de acción** elegidas hasta que se hayan usado todos los enanos.

Tu objetivo es conseguir comida para alimentar a tus enanos y desarrollar tu tablero de hogar para conseguir el mayor número de puntos de victoria al final de la partida. A continuación, veremos lo que puedes hacer en tu tablero de hogar y qué aspectos del juego conceden puntos.

Al colocar tus enanos en los tableros, tarde o temprano te entrometerás en el camino del resto de jugadores. Recuerda que cada casilla de acción solo puede contener un enano, que no volverá a su hogar hasta que todos los enanos hayan realizado una acción.

Es posible que, mientras lees el reglamento, consultes de vez en cuando la siguiente sección para entender mejor el contexto. Sin embargo, no es obligatorio leerla para aprender a jugar. Todo lo que se cuenta en ella también aparece en otras secciones del reglamento.



¿Qué puedo hacer con mi tablero de hogar?

Puedes talar el bosque para obtener madera y excavar la montaña para obtener piedra: estos materiales de construcción son esenciales si quieres amueblar las parcelas de montaña que hayas liberado. En el exterior, puedes usar las parcelas de bosque que hayas despejado para cultivar campos o criar animales de granja con los que alimentar a tu familia.

Tala el bosque para conseguir espacios en los que ubicar tus campos y praderas.

Las praderas pueden vallarse para conseguir pastos en los que guardar a tus animales de granja: simplemente voltea la loseta. Un pasto vallado puede contener hasta 2 animales del mismo tipo.

Consigue rubíes con los que comprar losetas simples de campo o pradera. Cada una de ellas cuesta 1 rubí.



Esto es un rubí.



Expande tu sistema de cuevas colocando losetas dobles de caverna/túnel y caverna/caverna en las parcelas de montaña.

También puedes expandir tus dominios gracias a las losetas simples que compres a cambio de rubíes: los túneles cuestan 1 rubí y las cavernas 2 rubíes. (Como veremos más adelante, este recurso puede usarse de muchas maneras.)

Coloca tu primera loseta de pradera/campo en las parcelas de bosque que hay junto a la entrada de la cueva.

Tu primera pareja de enanos vive en la Morada inicial, donde también hay sitio para 2 animales del mismo tipo.

Veamos qué sistemas puedes utilizar para guardar tus animales.

Podrás guardar tus animales con mayor eficacia si creas un gran pasto que abarque 2 praderas adyacentes y construyes un establo que doble su capacidad. De este modo, es posible guardar hasta 8 animales del mismo tipo dentro del mismo cercado.

Un establo construido en una parcela de bosque sin despejar puede albergar 1 jabalí, pero ningún otro animal.

Coloca losetas de mobiliario en tu sistema de cuevas, ya que pueden resultar beneficiosas a lo largo de la partida y en la puntuación final.

También puedes construir un establo en una pradera, pero de este modo solo conseguirás espacio para 1 animal de cualquier tipo.

Planta cereales y hortalizas en tus campos para luego recolectarlos.

En cada mina hay espacio para 1 burro.

En esta tabla se describe cómo puedes alimentar a tu familia de enanos.

Puedes instalar una mina de mineral en 2 túneles adyacentes

En las minas de mineral puede haber túneles normales o profundos. Ambos pueden contener una mina de rubíes, pero instalándola en un túnel profundo conseguirás además 1 rubí de manera inmediata.



Armas y expediciones

Los jugadores que ya conozcan el *Agricola* estarán especialmente interesados en el uso de las armas. Los enanos de *Caverna* deben recoger mineral para forjar armas. La fuerza de un arma está determinada por la cantidad de mineral usado en su fabricación y aumenta en 1 punto por cada expedición que se complete con ella. Dependiendo del nivel de la expedición, se pueden obtener de 1 a 4 botines, cuya naturaleza variará según la fuerza del arma que se haya empleado (*ver carta resumen*). La fuerza de un arma recién forjada no puede ser mayor de 8, aunque este nivel puede incrementarse hasta un máximo de 14 a lo largo de la partida.



Este enano ha forjado la mejor arma a su alcance.



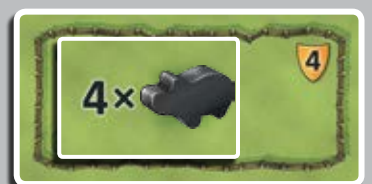
Este es el botín disponible para armas con fuerza 1-8.

En partidas de *Caverna* con muchos jugadores tienden a formarse 2 grupos: uno intenta mejorar sus armas, mientras que el otro se orienta hacia un desarrollo más pacífico. Los miembros del mismo grupo tendrán que competir entre sí por los recursos, así que trata de vigilarlos para no perder contra los integrantes del grupo contrario.



Número de componentes

Las losetas de mobiliario, los enanos y los establos son los únicos elementos del juego con un número limitado de unidades: el resto de recursos se consideran ilimitados. Si en algún momento las fichas que designan estos recursos se agotaran, os recomendamos usar los marcadores de multiplicación o improvisar con otros objetos que podáis usar en su lugar. Deja una ficha junto a un marcador de multiplicación para indicar que tienes 4 unidades del recurso representado.



También puedes "multiplicar" animales. El gran pasto de esta imagen contiene 4 jabalíes.

Hay marcadores de recurso con 8 animales del mismo tipo, que pueden usarse en grandes pastos con un establo. Además, en el juego también se incluyen marcadores que equivalen a 5 rubíes o a 10 unidades de un determinado material de construcción.

Un vistazo al sistema de puntuación

Tal como hemos explicado antes, el jugador con más puntos de victoria al final de la partida será el ganador.

En este ejemplo se describen las distintas formas de obtener puntos de victoria, indicados por los números entre paréntesis en cada sección.

Consigues 1 punto de victoria por cada animal que tengas: perros, ovejas, burros, jabalíes y vacas ($2+4+2+3+10=21$).

21

Cada loseta de mobiliario tiene el valor de puntos impreso en el escudo dorado ($2+2+2=6$ y $3+3=6$ por las Moradas que se han construido).

12

Pierdes 2 puntos de victoria por cada tipo de animal de granja (ovejas, burros, jabalíes y vacas) que no haya en tu tablero.

2

Cada pasto tiene el valor de puntos impreso en el escudo dorado ($2+4=6$).

6

Pierdes 1 punto de victoria por cada parcela sin usar en tu tablero.

-3



Las hortalizas, los rubíes y las monedas de oro te conceden 1 punto de victoria por unidad ($4+1+13=18$).

18

Cada cereal te concede $\frac{1}{2}$ punto de victoria (redondeado hacia arriba), independientemente de si ha sido cosechado o no.

5

Cada enano concede 1 punto de victoria.

4

Algunas losetas de mobiliario pueden concederte puntos de victoria adicionales. En este caso, la Cámara de forraje añade 6 puntos de victoria por los 19 animales de granja.

11

El jugador de este ejemplo ha conseguido 80 puntos de victoria.

80

Obtener una puntuación de 80 es factible, aunque los jugadores más experimentados pueden alcanzar los 100 puntos de victoria.

6



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Esta sección se divide en dos partes. En primer lugar veremos las fases que componen una ronda y luego pasaremos a explicar las posibles acciones.

Desarrollo de la ronda

Una partida de *Caverna* dura **12 rondas**. Cada ronda se compone de 5 fases, que se juegan una detrás de otra en el siguiente orden.

2 JUC.

En **partidas de 2 jugadores** solo hay 11 rondas.

Los jugadores que ya conozcan el *Agrícola* solo tienen que leer los fragmentos escritos en marrón. El resto de reglas son comunes a ambos juegos.



Resumen de la ronda

Estas son las 5 fases que componen una ronda:

1. Descubrir una nueva carta de ronda

Descubre la **carta superior del mazo de cartas de ronda** y colócala en el espacio apropiado del tablero básico.

Coloca aquí la carta que descubras en la ronda 1.



2. Reposición

Coge los **recursos** necesarios de la reserva general y colócalos en las casillas de acción que contienen una flecha naranja.

Esta flecha indica que debe añadirse un recurso.



3. Jornada laboral

En sentido horario, cada jugador coloca **1 enano** en una casilla de acción y la resuelve. Luego, el proceso se repite hasta que se hayan usado todos los enanos. Cada casilla de acción solo puede ser ocupada por un enano.

Este enano va a forjar un arma.



4. Regreso al hogar

Cuando todos los enanos hayan sido colocados en una casilla de acción, los jugadores **los devuelven a sus respectivas Moradas**.

5. La cosecha



Al final de casi todas las rondas, hay una fase de cosecha. Es el momento de recolectar los campos, alimentar a tus enanos y criar animales.



1. Descubre una nueva carta de ronda

Descubre la carta superior del mazo de cartas de ronda y colócala boca arriba en el siguiente espacio de ronda disponible (numerados de 1 a 12).

De este modo, habrá una nueva casilla de acción disponible para todos los jugadores a partir de esta misma ronda. Esta carta no se descarta más adelante, sino que estará disponible a partir de entonces durante toda la partida.

Al comienzo de cada ronda a partir de la sexta, también tendrás que revelar el marcador de cosecha que hay en el espacio donde has colocado la nueva carta de ronda. Déjalo en la casilla con la runa gris.

Cada marcador de cosecha tiene una runa gris en el reverso y una hoja verde o una interrogación roja en el anverso.



El primer espacio de ronda os recuerda que tal vez necesitéis los tableros adicionales.



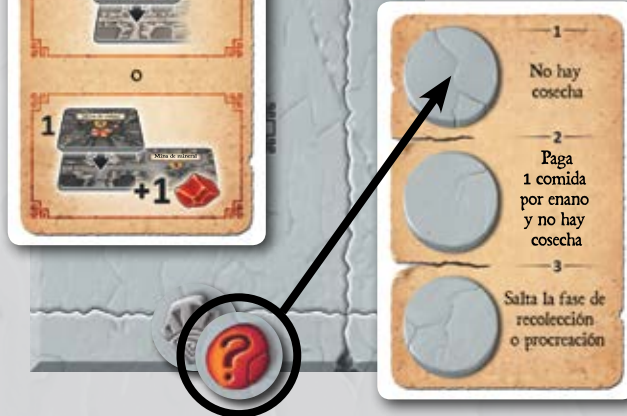
Si el marcador de cosecha muestra una hoja verde en el anverso, habrá una fase de cosecha normal al final de la ronda (ver página 9).

Si muestra una interrogación roja, la cosecha se realizará con ciertas variaciones (ver ¿Qué rondas terminan con una cosecha?, en la página 10).

Ejemplo: Ha aparecido una interrogación roja, así que los jugadores tendrán que consultar la carta de eventos de cosecha para saber cómo se verá afectada dicha fase. En este caso se realiza el evento que aparece en la parte superior de la carta.



Si os gustan las sorpresas de última hora, os recomendamos revelar el marcador de cosecha al final de la ronda.



Excepciones para la colocación de cartas de ronda

La casilla de acción Quiero tener hijos siempre aparece en la ronda 4. Cuando la carta de ronda Vida en familia pase a estar disponible en el tercer período, voltead la carta Quiero tener hijos para dejar al descubierto la cara con el título Quiero tener hijos ya.



Es lo que pasa con las familias pequeñas: a medida que el tiempo pasa, el deseo de tener hijos se hace cada vez más fuerte.

2 JUG.

En **partidas de 2 jugadores**, se omite la última ronda del tercer período (ronda 9). Este es el motivo por el que la carta de Exploración se había retirado del juego durante la preparación de la partida (ver página 3).

2. Reposición

Muchas casillas de acción contienen una flecha naranja indicando que se trata de casillas acumulativas, es decir, que los recursos ilustrados en la esquina superior izquierda deben reponerse con cada ronda que pasa.

Si una casilla acumulativa ya tuviera alguna ficha de rondas anteriores, las nuevas fichas simplemente se añaden a las existentes. Por lo tanto, “3 maderas” señala que en cada ronda se añaden 3 fichas de madera a la casilla.



En casos como el de “3 (1) maderas”, cada ronda debe añadirse 1 ficha de madera a la casilla de acción si esta ya contiene madera. No obstante, si la casilla está vacía, habrá que colocar 3 fichas de madera en lugar de 1. Los iconos de otras casillas de acción deben interpretarse del mismo modo. Así pues, la acción “1 cereal (1 hortaliza)” que aparece en la casilla “Agricultura de subsistencia” indica que debes añadir 1 cereal si el espacio está vacío y 1 hortaliza si ya contiene algún recurso.

Detalles sobre la reposición de casillas acumulativas

- Los recursos para la reposición se cogen de la reserva general.
- No hay límite en cuanto al número de recursos que puede haber en una casilla acumulativa.
- Si las fichas de algún recurso se agotan, podéis usar los marcadores de multiplicación o improvisar (ver página 5).

3. Jornada laboral

Comenzando por el jugador inicial y procediendo **en sentido horario**, cada jugador coge 1 enano de su cueva y lo coloca en una casilla de acción desocupada. A continuación, la acción o acciones descritas en la casilla se resuelven **de manera inmediata**. Este proceso se repite hasta que **todos los enanos** estén sobre una casilla de acción.

Cada jugador debe usar sus enanos en orden ascendente, según la fuerza de sus armas. Eso significa que comenzará jugando con sus enanos desarmados y continuará, en orden ascendente, con aquellos que tengan un arma.



Este jugador debe jugar sus enanos en este orden.

Cada casilla de acción solo puede ser ocupada por **1 enano** durante la ronda.



Los recursos de construcción: madera, piedra y mineral.

Cuando un jugador consiga materiales de construcción, cereales, hortalizas, comida o **rubíes**, deberá dejarlos en su reserva personal, a la vista del resto de jugadores. Los animales, por el contrario, deben colocarse en su tablero de hogar y no en la reserva (ver Ganadería, en la página 20).

Detalles sobre la jornada laboral

- Los animales que consigas durante la jornada laboral, pero que no quieras o no puedas colocar en tu tablero de hogar, pueden convertirse en comida inmediatamente. Consulta la tabla de conversión que hay en tu tablero (ver página 11).
- Solo puedes usar los enanos que haya en tu cueva. Los que están en tu reserva personal aún no han nacido, aunque más adelante podrán incorporarse a la partida (ver Ampliar la familia, en la página 15).
- Solo puedes usar 1 enano cada vez que sea tu turno.
- Si colocas tu enano en una casilla de acción, debes realizar al menos una de las acciones que se especifican en ella.
- La acción Ampliar la familia (ver página 15) puede hacer que algunos jugadores tengan más enanos que otros en sus cuevas. Si alguien se queda sin enanos durante la ronda, se saltará su turno y deberá esperar mientras los jugadores con enanos disponibles siguen jugando tal como se ha descrito hasta ahora.
- En algunas casillas de acción deberás elegir una de varias opciones (“o”).
- En otras, podrás realizar tantas acciones como quieras entre las descritas (“y/o”, “y luego/o”).
- Hay 2 casillas de acción con una acción obligatoria seguida de otra opcional (“y luego, si quieres”). Si usas la casilla de acción Quiero tener hijos ya, debes realizar obligatoriamente la primera acción antes de poder acceder a la segunda.



4. Regreso al hogar

Cada jugador recoge a sus enanos de los tableros de juego y los devuelve a su hogar.

Detalles sobre el regreso al hogar

- No importa cómo distribuyas a tus enanos entre las Moradas de su sistema de cuevas.
- El número de enanos que tengas en juego nunca puede ser superior al espacio disponible para ellos en tu cueva. Todos los enanos cansados necesitan un comfortable lecho en el que descansar.
- Procura que tus enanos queden uno al lado de otro cuando regresen a su cueva. De este modo, el resto de jugadores podrá ver cuáles de ellos tienen armas y de qué nivel son.



Las Moradas son fácilmente reconocibles gracias al fondo naranja sobre el que figura su nombre.

5. La cosecha

Durante la cosecha, cada jugador deberá alimentar a su familia de enanos. Prestad atención, puesto que las rondas no siempre acaban del mismo modo (ver ¿Qué rondas terminan con una cosecha?, en la página 10). Cada cosecha se divide a su vez en 3 fases que deben jugarse en el siguiente orden (ver carta resumen de cosecha).

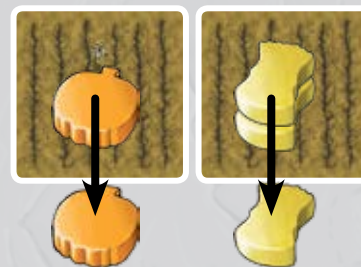
■ Fase 1: **Recolección**

Cada jugador coge 1 cereal o 1 hortaliza de cada uno de sus campos sembrados y lo deja en su reserva personal (ver Sembrar, en la página 14).

■ Fase 2: **Alimentación**

Cada jugador deberá pagar **2 comidas** por cada enano que tenga en su tablero de hogar. Si se ha tenido descendencia en esta misma ronda a través de la acción de Ampliar la familia, el nuevo enano solo requiere **1 comida** en esta ronda; posteriormente consumirá las 2 comidas habituales (ver Ampliar la familia, en la página 15).

Si no se dispone de la comida necesaria para alimentar a los enanos, se pueden transformar algunos recursos en comida de acuerdo a la tabla de conversión que hay en el tablero de hogar (ver página 11). De lo contrario, te verás obligado a coger los marcadores de mendicidad necesarios.



¡Llegó la hora de la cosecha!

Marcadores de mendicidad

Si un jugador no quiere o no puede producir la comida necesaria para alimentar a su familia de enanos, deberá coger un marcador de mendicidad por cada comida que le falte. No está permitido en ningún momento abandonar a un enano para evitar alimentarlo. Al final de la partida pierdes 3 puntos de victoria por cada marcador de mendicidad que tengas. Cuidado: una vez coges uno, ¡no podrás devolverlo!



■ Fase 3: Procreación

Si un jugador tiene como mínimo **2 animales de granja del mismo tipo**, obtiene una cría del animal correspondiente siempre y cuando tenga espacio para alojarla en su tablero de hogar. Tanto las crías como los padres de las crías no pueden cambiarse por comida en el momento de procrear, primero debes colocarlos en tu tablero de hogar.



Este jugador ha construido 1 establo en la parcela de bosque que hay junto a la entrada de su cueva, lo que le permite guardar un tercer jabalí en su tablero de hogar (ver Ganadería, en la página 20). Al final de la cosecha, sus jabalíes podrán tener un jabato... Aunque en estos momentos no parecen muy enamorados precisamente.

Detalles sobre la procreación

- No consigues las crías de una en una, sino todas a la vez.
- En cada cosecha, puedes obtener como máximo 1 cría de cada tipo.
- Los perros no se consideran animales de granja, por lo tanto, no procrean durante la fase de cosecha.
- Tus animales procrean independientemente del lugar en el que se encuentren. En otras palabras: los padres de las crías pueden estar en zonas separadas.

¿Qué rondas terminan con una cosecha?

■ Rondas 1-4

En las primeras 4 rondas **solo hay 1 cosecha**, que tendrá lugar al final de la ronda 3. No obstante, al terminar la siguiente ronda tendrás que pagar **1 comida por cada enano que haya en tu cueva** (incluso si se trata de recién nacidos). Pasa por alto las fases de recolección y procreación de esa ronda.

■ Rondas 5-12

Por defecto, habrá una cosecha al final de todas las rondas restantes.

Sin embargo, esto podría cambiar si el marcador de cosecha contiene una interrogación de color rojo (ver Descubre una nueva carta de ronda, en la página 7). Todo depende del número de interrogaciones que hayan aparecido hasta el momento.

- No hay cosecha al final de la ronda en la que aparece la **primera** interrogación (tal como sucede en las rondas 1 y 2).
- Al final de la ronda en la que aparece la **segunda** interrogación, cada jugador debe pagar 1 comida por cada enano que haya en su cueva (tal como sucede en la ronda 4).
- Al revelarse la **tercera** interrogación, cada jugador decide si juega la fase de recolección o de procreación al final de esa ronda: no puede jugar ambas. No obstante, al margen de lo que escoja cada jugador, la fase de alimentación siempre debe llevarse a cabo.

Para llevar la cuenta de las interrogaciones que han aparecido, puedes resolver las fichas rojas y luego colocarlas de arriba abajo en la carta de eventos de cosecha.



Vas a necesitar mucha comida para alimentar a tus hambrientos enanos. Por suerte, en este juego los campos germinan con frecuencia y los animales procrean a menudo. Si sigues los pasos adecuados para alimentar a tus enanos durante las primeras rondas, no será tan complicado como parece.

En este ejemplo, la primera interrogación ya se ha resuelto. Cuando se revele la siguiente, cada jugador tendrá que pagar 1 comida por cada enano que haya en su cueva.



Reglas sobre la conversión de comida

Puedes convertir recursos en comida siempre que quieras y así alimentar a tus enanos. En la esquina inferior derecha de tu tablero de hogar encontrarás una tabla que resume las reglas aplicables a la conversión de comida.

- Puedes cambiar monedas de oro por comida pagando 1 moneda más que el número de unidades de comida que quieras recibir. Por ejemplo, 1/2/3... unidades de comida te costarán 2/3/4... monedas de oro respectivamente. Hay fichas con valores de 1, 2 y 10 monedas de oro, que pueden cambiarse en cualquier momento. Los puntos de victoria que se conceden al final de la partida no son intercambiables por otros elementos del juego, como campos o praderas. Cada moneda de oro que tengas al final de la última ronda te concederá 1 punto de victoria.

Esto son monedas de oro.



Esto son puntos de victoria.

También es posible convertir en comida todos los animales, cereales y hortalizas que quieras.

- Puedes cambiar una oveja por 1 una comida, un jabalí por 2 comidas y una vaca por 3 comidas. Un burro solo te concede 1 comida, pero puedes conseguir 3 comidas a cambio de dos burros.
- Puedes cambiar un cereal por 1 comida y una hortaliza por 2 comidas.
- Los rubíes pueden cambiarse por recursos como hortalizas o jabalíes, con valor de 2 comidas (ver Rubíes, en la página 17). Esto significa que puedes convertir automáticamente un rubí en 2 comidas.



La tabla de tu tablero de hogar resume todas las reglas de conversión de comida.

- Los perros y los materiales de construcción (madera, piedra y mineral) no pueden cambiarse por comida.

Ahora ya sabes cómo se estructura una ronda. Si vuelves a las páginas 4-6, comprobarás que hay un elemento del que aún no hemos hablado: las acciones que harán de ti un próspero enano. A continuación nos centraremos en las reglas restantes al hablar de las casillas de acción.

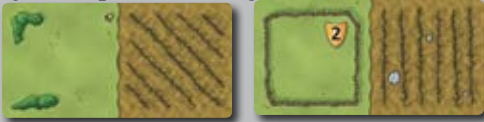



Como estas reglas también serán nuevas para los veteranos de *Agricola*, dejaremos de usar el color marrón para señalar las novedades que ofrece este juego.

Acciones

Algunas casillas de acción estarán disponibles desde el comienzo de la partida, mientras que a otras solo se podrá acceder más adelante (ver Descubrir una nueva carta de ronda, en la página 7). También hay ciertas casillas que solo se incorporan a partidas con determinado número de jugadores (ver Preparación de la partida, en la página 2).

En las siguientes páginas explicaremos el funcionamiento de las casillas de acción, agrupándolas en este orden:

Tipo de casilla de acción	Pregunta	Página
1. Acciones para obtener losetas dobles (incluyendo explicaciones para sembrar)	¿Cómo puedo conseguir losetas dobles? 	12 - 14
2. Acciones para ampliar la familia (incluyendo explicaciones para amueblar tus cavernas)	¿Cómo puedo tener más enanos en mi cueva? 	14 - 16

3. Acciones para obtener **recursos y minas**
(incluyendo explicaciones para usar rubíes)

¿Para qué sirven las minas y los rubíes?
¿Cómo puedo conseguir losetas simples?



16 - 18

4. Acciones con **animales**
(incluyendo explicaciones para guardar animales, así como para construir vallas y establos)

¿Cómo puedo conseguir animales?



18 - 20

5. Acciones con **armas**
(incluyendo explicaciones sobre la expedición)

¿Para qué sirven las armas?



20 - 22

6. **Jugador inicial**

¿Quién será el jugador inicial de la siguiente ronda?



22

7. **Imitación**

¿Qué puedo hacer cuando alguien ocupa una casilla de acción que yo quería usar?



22

1. Acciones para obtener losetas dobles

Al final de la partida, pierdes 1 punto de victoria por cada parcela vacía que haya en tu tablero de hogar. Una parcela se considera vacía si no contiene una loseta ni un establo. En esta sección aprenderás cómo conseguir losetas para tus parcelas de montaña y de bosque.



Casillas de acción: *Excavación y Excavar galería*

Las casillas de acción Excavación y Excavar galería acumulan piedras. Cuando coloques a tu enano en una de estas casillas, coge todos los recursos que contenga.

Estas casillas de acción también te permiten colocar una loseta doble de caverna/túnel en 2 parcelas de montaña adyacentes y desocupadas de tu tablero de hogar. Esta nueva loseta debe estar conectada con tu sistema de cuevas, es decir, tiene que ser horizontal o verticalmente adyacente a una parcela de montaña ya utilizada.

Si colocas tu nueva loseta en una fuente de agua subterránea, recibes de inmediato 1 o 2 comidas de la reserva general (según indique la parcela).

La diferencia entre las casillas de acción aquí descritas determina por qué cara debes colocar la loseta que consigues. La casilla de acción Excavación te permite elegir cualquiera de los dos lados, mientras que Excavar galería te limita a colocarla por la cara de caverna/túnel. Las losetas de caverna/caverna solo están disponibles en la casilla de acción de Excavación.

En partidas de 4 a 7 jugadores, esta desventaja se equilibra gracias a la mayor acumulación de piedras que ofrece la carta Excavar galería.



Detalles sobre las casillas de acción Excavación y Excavar galería

- Si se agotan las parcelas de montaña vacías en posición adyacente, no podrás colocar más losetas dobles en la mitad derecha de tu tablero de hogar. En caso de que esto ocurra, no está permitido coger losetas simples en lugar de losetas dobles al utilizar estas casillas de acción (*ver Rubíes, en la página 17, o Botín, en el Apéndice*).
- En partidas de 5-7 jugadores, se incluye la casilla de acción Excavar pequeña galería. Esta casilla te permite conseguir 1 piedra y 1 loseta doble de caverna/túnel.
- En partidas de 7 jugadores, se incluye la casilla de acción Ampliar. Esta casilla te permite conseguir 1 piedra y 1 loseta doble de caverna/túnel, o bien 1 madera y 1 loseta doble de pradera/campo para la mitad izquierda de tu tablero de hogar.



Loseta doble de pradera/campo

El uso de las losetas dobles de pradera/campo se explica a continuación.



Casillas de acción: Deforestar, Agricultura de subsistencia y Talar y quemar



Además de los recursos acumulados en las casillas de acción Deforestar y Agricultura de subsistencia, colocar un enano en ellas también te permite conseguir 1 loseta doble de pradera/campo. La casilla de acción Talar y quemar es otro modo de obtener una loseta de este tipo.

Las losetas dobles de pradera/campo deben colocarse en 2 parcelas de bosque adyacentes de tu tablero de hogar. La primera loseta de este tipo que añadas solo puede estar junto a la entrada de tu cueva, tal como se muestra en la ilustración de abajo. Las losetas que coloques posteriormente deben ser adyacentes a un campo, una pradera o un pasto ya existente (*ver Construir vallas, en la página 19*).

Cada vez que uses una loseta para cubrir una reserva de jabalíes, consigues inmediatamente 1 ficha de jabalí de la reserva general. Puedes acomodar este jabalí en tu tablero de hogar o bien convertirlo en 2 comidas de manera inmediata (*ver tabla de conversión, en el tablero de hogar*).



Cuando uses una loseta para cubrir la fuente de agua que hay en tu tablero de hogar, consigues inmediatamente 1 comida de la reserva general.



Estas acciones te permiten crear praderas y arar campos.



Primer plano de la entrada a tu cueva.

La primera loseta de pradera y/o campo que coloques en tu tablero de hogar debe situarse frente a la entrada de la cueva, independientemente de si se trata de una loseta simple o doble.

Detalles sobre las casillas de acción Deforestar, Agricultura de subsistencia y Talar y quemar

- Las dos parcelas adyacentes donde se coloca una loseta doble de pradera/campo no tienen por qué estar vacías. En caso de que alguna de ellas contenga un establo, cubre las parcelas con la loseta doble de modo que la mitad de pradera acabe **bajo** el establo (*ver página 20*).
- Si se agotan las parcelas de bosque en posición adyacente, no podrás colocar más losetas dobles en la mitad izquierda de tu tablero de hogar. En caso de que esto ocurra, no está permitido coger losetas simples en lugar de losetas dobles al utilizar estas casillas de acción.
- Los campos y las praderas que coloques en tu tablero de hogar deben ser adyacentes a otra loseta, aunque no sea del mismo tipo.

Además de losetas dobles, las casillas de acción Deforestar y Agricultura de subsistencia también te permiten obtener madera y cereales/hortalizas respectivamente. Talar y quemar, por otra parte, contiene una acción adicional con la que podrás sembrar tus campos.



Siembras tus campos con cereales y hortalizas.



Si siembras cereales y hortalizas, podrás recolectarlos durante la cosecha y así alimentar a tu familia a largo plazo.

Acción: Sembrar

La acción Sembrar te permite cultivar cereales y hortalizas. Para sembrar cereales, coge 1 ficha de cereal de tu reserva personal y déjala en un campo vacío. A continuación, coge 2 cereales de la reserva general y colócalos encima del cereal que has sembrado.

Para sembrar hortalizas, debes seguir un proceso similar: coge 1 ficha de hortaliza de tu reserva personal y déjala en un campo vacío. A continuación, coge 1 hortaliza de la reserva general y colócala encima de la hortaliza que has sembrado.

Puedes sembrar **hasta 2 campos de cereales y 2 campos de hortalizas** con una sola acción.

Detalles sobre la acción Sembrar

- A no ser que dispongas de algún rubí (*ver Rubies, en la página 17*), necesitas tener al menos 1 ficha de cereales u hortalizas en tu reserva personal para poder sembrar estos recursos.
- Si un campo queda vacío tras las cosecha, puedes sembrarlo de nuevo con otra acción Sembrar.



Un campo de cereales recién sembrado contiene 3 fichas. Un campo de hortalizas recién sembrado contiene 2.



También puedes sembrar tus campos con las casillas de acción Talar y quemar y Vida en familia (a partir del tercer período). Veamos en qué consiste este aspecto del juego.

2. Acciones para ampliar la familia

Acción: Amueblar una caverna

Aparece en la casilla de acción Labores del hogar.

Para realizar esta acción, elige una loseta de mobiliario que esté disponible en los tableros de suministro y paga los costes de construcción que aparecen bajo su nombre (a la izquierda). Como comprobarás, en su mayoría son unidades de piedra y madera. A continuación, coloca la loseta en una **parcela de caverna vacía** que haya en tu montaña.

Cada loseta de mobiliario tiene una habilidad especial que se describe en la mitad inferior de la misma (*ver página 3 del Apéndice*).

Las Moradas son un tipo especial de losetas de mobiliario que te permiten tener más enanos.

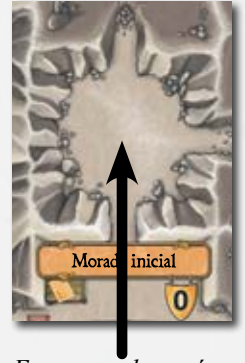
Las Moradas son fácilmente reconocibles gracias al fondo naranja sobre el que figura su nombre.



Detalles sobre la acción Amueblar una caverna

- También puedes amueblar una caverna vacía como resultado de una expedición (ver Ejemplo detallado sobre cómo forjar un arma y realizar una expedición, en la página 22).
- Para realizar esta acción, primero debes tener una caverna vacía que amueblar (ver Rubíes, en la página 17).
- Las losetas de mobiliario no pueden colocarse en túneles, minas o parcelas de montaña vacías. Tu tablero de hogar contiene una caverna impresa que sí puedes amueblar.
- Una vez que has colocado una loseta de mobiliario, no puedes retirarla, trasladarla o construir sobre ella.
- Solo hay 1 copia de cada loseta de mobiliario, con excepción de las Moradas básicas (ver ilustración en la página 14). Estas últimas se consideran ilimitadas, por lo que pueden sustituirse por otro elemento que las represente en caso de que se agoten.

La próxima sección trata exclusivamente de la construcción de moradas.

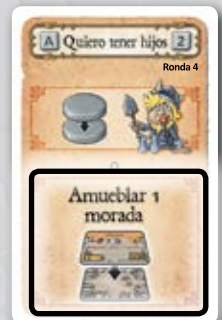


Esta morada vacía puede amueblarse desde el inicio de la partida.

Acción: Amueblar una morada

Aparece en las cartas de ronda Quiero tener hijos y Quiero tener hijos ya (ronda 4).

Para realizar esta acción, elige una loseta de morada y paga los costes de construcción que figuran en ella. A continuación, coloca la loseta en una **casilla de caverna vacía** que haya en tu montaña. Hay 6 tipos diferentes de morada, cada uno de ellos con espacio para 1 o 2 enanos.



Detalles sobre la acción Amueblar una morada

- También puedes amueblar una morada como resultado de una expedición (ver página 2 del Apéndice).
- Para más detalles sobre los distintos tipos de morada, consulta la página 3 del Apéndice.



Amueblar una morada te prepara para ampliar tu familia, tal como veremos a continuación.

Acción: Ampliar la familia

Aparece en las cartas de ronda Vida en familia, Quiero tener hijos y Quiero tener hijos ya, así como en la casilla de acción Crecimiento (esta última en partidas de 4-7 jugadores).

Solo puedes realizar esta acción si las moradas que hay en tu tablero ofrecen espacio para más enanos de los que ya tienes. Ten en cuenta que los nuevos miembros de tu familia también necesitan un lugar donde vivir.

Para Ampliar la familia, coge un disco de tu reserva personal y colócalo encima del enano que has usado para realizar esta acción.



El enano que acabas de conseguir no podrá realizar su acción para esa ronda, ya que primero tiene que crecer. Cuando sea hora de regresar al hogar, colócalo en una Morada disponible, tal como haces con el resto de tus enanos.

Mira a esta enanita embarazada. ¿No es adorable?



En esta cueva hay espacio para 4 enanos, aunque ahora mismo solo hay 3.

Detalles sobre la acción Ampliar la familia

- Los jugadores que realicen esta acción tendrán otro enano disponible para futuras rondas. Por supuesto, eso también significa que deberán alimentarlo cuando llegue la cosecha (ver La cosecha, en la página 9).
- Cada familia de enanos puede tener **un máximo de 5 miembros**. Una vez que alcances este número, no podrás Ampliar la familia a no ser que construyas la Morada adicional (ver página 3 del Apéndice).
- Cada casilla de acción solo te permite ampliar tu familia una vez, pero puedes ocupar varias casillas con esta acción durante la misma ronda. Así tu familia crecerá más rápido.



La Morada adicional te permite tener un sexto enano en tu cueva.

En partidas de 4-7 jugadores, también puedes Ampliar la familia con la casilla de acción Crecimiento.

La casilla de acción Crecimiento te concede varios recursos diferentes. Tranquilos, hablaremos de esto en la próxima sección.



3. Acciones para obtener recursos y minas

Casillas de acción: Recursos y Crecimiento

Estas casillas de acción están disponibles desde el inicio de la partida.

Gracias a ellas, consigues: 1 madera, 1 piedra, 1 mineral, 1 comida y 2 monedas de oro. En partidas de 4-7 jugadores, puedes usar la casilla de acción Crecimiento para Ampliar la familia en lugar de recibir los recursos mencionados (ver sección anterior).

Casilla de acción: Mina de mineral

Esta casilla de acción estará disponible desde el primer período.

Si hay **2 losetas de túnel** horizontal o verticalmente adyacentes en tu tablero de hogar, puedes usar esta casilla de acción para colocar sobre ellas una loseta doble de mina de mineral/túnel profundo. En caso de que lo hagas, coge **3 minerales** de la reserva general.

Una vez realizada esta acción o de manera alternativa, puedes llevar a cabo una expedición de nivel 2 (ver página 21).

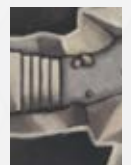


Puedes cubrir 2 losetas de túnel con una loseta doble de mina de mineral.



Detalles sobre la casilla de acción Mina de mineral

- Las losetas de túnel profundo tienen un color de fondo más oscuro y están rodeadas por escalones que llevan a las profundidades de tu cueva.
- Las losetas dobles de mina de mineral/túnel profundo solo pueden colocarse sobre túneles normales.
- Si colocas una loseta doble de mina de mineral/túnel profundo en tu tablero de hogar, consigues además 3 minerales.
- Cada mina de mineral te concede 3 puntos de victoria al final de la partida.
- Cada mina puede contener 1 burro (ver Ganadería, en la página 20).



Escalones de un túnel profundo.

Recomendaciones sobre la casilla de acción Mina de mineral

- Es posible cambiar 1 rubí por 1 loseta simple de túnel siempre que quieras (ver página 17). Si lo haces, trata de colocar esta nueva loseta junto a otro túnel que ya tengas en tu cueva. De este modo, puedes utilizar la casilla de acción Mina de mineral para cubrir ambos túneles con una loseta doble de mina de mineral/túnel profundo.

Para saber cómo puedes conseguir rubíes, consulta la siguiente sección.

Casilla de acción: *Mina de rubíes*

Esta casilla de acción estará disponible desde el segundo período (rondas 5 o 6).

Si hay al menos 1 loseta de túnel vacía en tu tablero de hogar, puedes usar esta casilla de acción para colocar una mina de rubíes sobre ella. En caso de que lo hagas sobre un túnel profundo, obtienes además 1 rubí de la reserva general de manera inmediata. Los túneles profundos se encuentran en la misma loseta que las minas de mineral, por eso en la carta de ronda se muestra una loseta doble.

Detalles sobre la casilla de acción *Mina de rubíes*

- Cada mina de rubíes te concede 4 puntos de victoria al final de la partida.
- Cada mina puede contener 1 burro (ver Ganadería, en la página 20).



El jugador ha cubierto un túnel con esta mina de rubíes. Si se tratara de un túnel profundo, conseguiría también 1 rubí.



Casillas de acción: *Extraer mineral, Entrega de mineral, Extraer rubíes y Entrega de rubíes*

La casilla de acción Extraer mineral está disponible desde el inicio de la partida. Extraer rubíes, Entrega de mineral y Entrega de rubíes aparecerán en el segundo, tercer y cuarto período respectivamente.

Cuando utilices alguna de estas casillas de acción, coge todos los rubíes o el mineral que haya sobre ella.

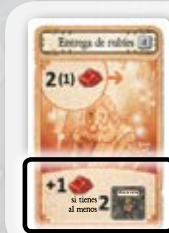
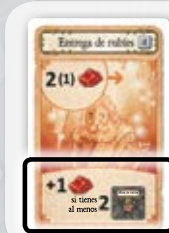
Cuando utilices alguna de estas casillas de acción, coge también 2 minerales de la reserva general por cada mina de mineral que haya en tu tablero de hogar.



Cuando utilices esta casilla de acción, coge también 1 rubí de la reserva general si tienes al menos una mina de rubíes en tu tablero de hogar.

2 JUG.

En partidas de 2 jugadores, no se añaden rubíes a esta casilla de acción durante las rondas 1 y 2.



Cuando utilices esta casilla de acción, coge también 1 rubí de la reserva general si tienes al menos 2 minas de rubíes en tu tablero de hogar.

Rubíes

Los rubíes son un recurso que puede usarse de muy diversos modos (ver carta resumen).

- Básicamente, funcionan igual que un comodín. Puedes cambiarlos en cualquier momento a razón de 1:1 por animales (a excepción de la vaca), materiales de construcción, cereales, hortalizas y monedas de oro. Si quieres conseguir 1 vaca, tendrás que pagar 1 comida además del rubí.



- Puedes pagar 1 rubí para conseguir una **loseta simple** de campo o pradera, que deberás colocar inmediatamente en una parcela de bosque vacía y en posición adyacente a un campo, pradera o pasto ya existente. Si no hay ninguno de estos elementos en la mitad izquierda de tu tablero de hogar, coloca la loseta que has conseguido frente a la entrada de tu cueva (ver páginas 13 y 20).



- También puedes pagar 1 rubí a cambio de una **loseta simple** de túnel o 2 rubíes a cambio de una **loseta simple** de caverna (ver esquina inferior derecha de la carta resumen), que deberás colocar inmediatamente en una parcela de montaña vacía y en posición adyacente a tu sistema de cuevas (ver páginas 14, 16 y 17).

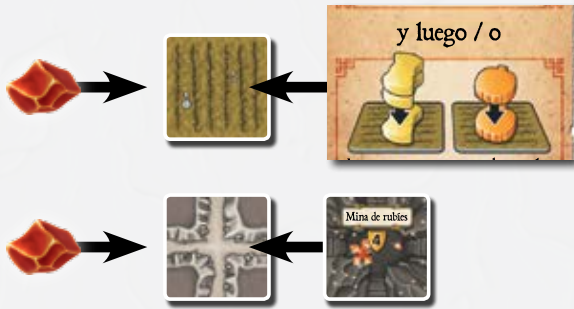


- Paga 1 rubí para jugar un enano armado antes de que llegue su turno, ignorando así el **orden de juego** de tus enanos (ver Jornada laboral, en la página 8).



Recomendaciones sobre el uso de rubíes

- Cambiar el orden de juego de tus enanos es importante si planeas llevar a cabo alguna expedición (ver página 21).



- Cuando realices la acción Sembrar (ver página 14), puedes pagar 1 rubí para conseguir 1 loseta de campo antes de plantar los cereales y/o hortalizas. Igualmente, también puedes usarlos para obtener recursos que sembrar.
- Cuando realices la acción Mina de rubíes, puedes pagar 1 rubí para conseguir 1 loseta de túnel antes de colocar la mina de rubíes sobre ella (ver página 17).

Casilla de acción: Comercio de mineral

Esta casilla de acción estará disponible desde el cuarto período.

Paga 2 minerales para coger 2 monedas de oro y 1 comida de la reserva general. Puedes realizar este proceso hasta un máximo de 3 veces (p.ej. pagando 6 minerales por 6 monedas de oro y 3 comidas).



Casilla de acción: Mercado semanal

Esta casilla de acción está disponible desde el inicio en partidas de 5-7 jugadores.

El Mercado semanal te permite coger 4 monedas de oro de la reserva general. A continuación, puedes comprar los recursos que figuran en la casilla de acción (siempre y cuando pagues el precio asociado). Los materiales de construcción, las ovejas, los burros y los cereales cuestan 1 moneda de oro; los jabalíes, los perros y las hortalizas cuestan 2 monedas de oro; y las vacas cuestan 3 monedas de oro.



Detalles sobre la casilla de acción Mercado semanal

- Solo puedes comprar 1 ficha de cada tipo por acción.
- Puedes gastar más de 4 monedas de oro en esta casilla de acción, siempre y cuando no gastes más de lo que tienes.
- Puedes gastar menos de 4 monedas de oro en esta casilla de acción (incluso ninguna).
- Puedes comprar animales y convertirlos en comida inmediatamente.
- Si no pagas el precio exacto por un recurso, puedes coger el cambio de la reserva general.

4. Acciones con animales

Casillas de acción: Cría de ovejas y Cría de burros

Las casillas de acción Cría de ovejas y Cría de burros están disponibles a partir del primer y segundo período respectivamente.

Estas casillas de acción acumulan ovejas y burros. Antes de coger los animales correspondientes, puedes convertir tus praderas en pastos y/o construir un máximo de 1 establo para alojar a tus animales (ver página 19).

Las ovejas y los burros no se guardan en la reserva personal, sino en el tablero de hogar. También puedes transformarlos inmediatamente en comida si así lo deseas (ver Ganadería, en la página 20).



Tanto las vacas como los jabalíes, pueden obtenerse como botín de una expedición (ver página 21) o a cambio de rubíes (ver página 17). No hay una acción que te permita criar jabalíes o vacas. También puedes conseguir jabalíes al colocar una loseta sobre alguna de las reservas de jabalíes que hay en tu tablero de hogar.

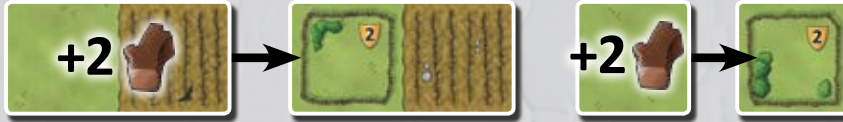


Acción: Construir vallas

Aparece en la casilla de acción Construir vallas, así como en las cartas de ronda Cría de ovejas y Cría de burros.

Con esta acción puedes convertir 1 pradera en un **pequeño pasto** y/o 2 praderas adyacentes en un **gran pasto**. Cuando una pradera ha sido vallada, pasa a llamarse “pasto” y sirve para guardar animales (ver página 20). Esta acción te permite construir un pasto de cada tipo como máximo.

Debes pagar **2 maderas** para vallar una pradera y así convertirla en un pequeño pasto. Voltea la loseta para ilustrar esta transformación.



Si tienes 2 praderas adyacentes en tu tablero de hogar, puedes pagar **4 maderas** para convertirlas en un pasto unificado de mayor tamaño. Coloca una loseta de gran pasto sobre ellas para ilustrar la transformación (puedes encontrar estas losetas dobles en el dorso de las minas de mineral).

Puedes colocar un gran pasto sobre 2 praderas vertical u horizontalmente adyacentes.



Voltea una loseta de pradera cuando la vallas.

Detalles sobre la acción Construir vallas

- **No puedes** vallar parcelas de bosque, campo ni parcelas que se encuentren en la mitad derecha de tu tablero de hogar.
- Los pastos solo se obtienen a partir de praderas, no puedes transformar una parcela de bosque directamente.
- Una vez construidos, los pastos no pueden combinarse ni dividirse.
- Puedes construir vallas a menor precio como resultado de una expedición (ver página 2 del Apéndice).
- Puedes construir un máximo de 1 pequeño pasto y/o 1 gran pasto por acción.

Recomendaciones sobre la acción Construir vallas

- Antes de realizar esta acción, puedes pagar 1 rubí para conseguir una loseta simple de pradera. De este modo, podrás convertirla en un pasto cuando la vallas.



Acción: Construir establos

Aparece en las cartas de ronda Cría de ovejas y Cría de burros.

Paga 1 piedra para coger un establo de tu reserva y colócalo en una parcela de bosque, pradera o pasto a tu elección. Una vez construidos, los establos no pueden trasladarse ni retirarse del juego. Esta acción te permite construir 1 establo como máximo y te permitirá tener más animales.

Detalles sobre la acción Construir establos

- **No puedes** construir establos en parcelas de campo ni en la mitad derecha de tu tablero de hogar.
- Si construyes tu establo en una parcela de bosque, **no es necesario** que haya una loseta en posición adyacente.
- Solo puede haber 1 establo por parcela. Las losetas de gran pasto ocupan dos parcelas, así que pueden contener hasta 2 establos en su interior.
- En el juego se incluyen 3 establos de cada color, por lo que un jugador nunca puede superar este número de establos construidos.
- Si una parcela de bosque con un establo se convierte en una pradera, el establo mantiene su ubicación (coloca la loseta de pradera bajo el establo). Una parcela con un establo nunca podrá transformarse en un campo.
- Una pradera con un establo puede vallarse y convertirse en un pequeño pasto (o incluso en un gran pasto si hay otra pradera en posición adyacente).
- Construir un establo sobre las reservas de jabalíes o en la fuente de agua de tu tablero **no basta** para conseguir la recompensa descrita en la parcela. Debes cubrirla con una loseta.
- Puedes construir un establo de manera gratuita como resultado de una expedición (ver página 1 del Apéndice).



Ganadería

Puedes trasladar tus animales de un lado a otro del tablero **en cualquier momento y tantas veces como quieras**, siempre que respetes las siguientes reglas.

Puedes guardar animales en tus pastos. **Cada parcela** tiene capacidad para un máximo de **2 animales de granja** del mismo tipo. Por lo tanto, un pasto pequeño puede dar cobijo a 2 animales y un gran pasto, a 4 animales.

Los establos **doblan** la capacidad de un pasto. Por lo tanto, un pequeño pasto con 1 establo puede contener hasta 4 animales de granja; un gran pasto con 1 establo, hasta 8; y un gran pasto con 2 establos, hasta 16.

Un establo en una **pradera** solo puede contener **1 único animal de granja**. Si el establo se encuentra en una **parcela de bosque** (sin losetas), puede contener 1 único jabalí.



Los perros vagabundean por el tablero de hogar, así que puedes colocarlos en cualquier lugar.

Cada mina tiene espacio para **1 burro**.

Puedes guardar hasta 3 vacas en la Sala del desayuno.

La Morada inicial tiene espacio para un **máximo de 2 animales de granja del mismo tipo**.

En lugar de seguir las normas habituales para pastos y praderas, puedes aplicar esta excepción si tienes un perro: los pastos o praderas que contengan algún perro pueden albergar 1 oveja más que el número de perros que haya en dicha parcela. Es decir, si tienes 1/2/3... perros en una misma parcela, podrán guardar 2/3/4... ovejas respectivamente. Si usas a tus perros para vigilar ovejas en una casilla donde hay un establo, no podrás utilizar los beneficios del establo.

En este juego se incluyen múltiples maneras de guardar animales: hay perros que merodean y vigilan a tus ovejas, los establos del bosque pueden dar cobijo a 1 jabalí, los burros pueden instalarse en las minas... Eso significa que a menudo cambiarás la ubicación de tus animales con el objetivo de optimizar el espacio libre que haya en tu tablero de hogar.

Detalles sobre Ganadería

- Puedes vallar una pradera donde hay un establo para convertirla en un pasto con doble capacidad.
- Los perros solo vigilan ovejas, por lo que no tienen efecto sobre los burros, los jabalíes o las vacas. No puedes usar un perro para guardar una oveja para que comparta su pasto con otro tipo de animal de granja.
- Los perros no pueden vigilar ovejas en parcelas de bosque o campos.

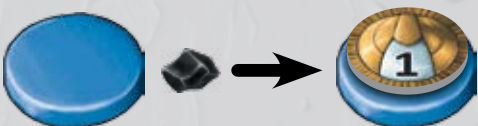


5. Acciones con armas

Acciones: *Forjar un arma y Expedición*

Las cartas de ronda Forja (con las acciones Forjar un arma y Expedición de nivel 3) y Aventura (con las acciones Forjar un arma y Expedición de nivel 1) están disponibles desde el primer y cuarto período respectivamente.

Procura almacenar mineral en tu reserva, así tus enanos desarmados podrán aprovecharlo para forjar un arma. Cuando vayas a realizar esta acción, elige la cantidad de mineral que desees pagar (**hasta un máximo de 8 unidades**) y coge un marcador de fuerza con el mismo valor que el número de minerales que has empleado. Finalmente, coloca el marcador sobre el enano que ha forjado el arma.



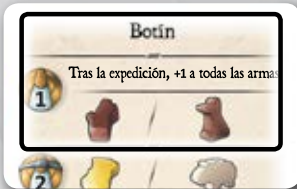
Este enano puede usar su arma inmediatamente en una expedición.

Puedes forjar un arma con solo pagar 1 mineral.

Expediciones

Todas las expediciones aportan algún beneficio, tal como puede verse en la carta resumen de **botín**. Puedes realizar la acción a través de varias casillas, que contienen niveles de expedición de 1 a 4. Estos niveles determinan la cantidad de botín que puedes obtener en la expedición (elígelos de uno en uno en cualquier orden). Lo único que necesitas es disponer de un enano armado, ya que son los únicos que pueden realizar esta acción.

Cada casilla en la carta resumen de botín contiene un **valor de fuerza mínimo**. Por lo tanto, el enano que lleva a cabo la expedición solo podrá escoger entre el botín que tenga un **valor igual o menor a la fuerza de su arma**.



Este enano se embarca en una expedición de nivel 3 con su arma de fuerza 1. Como botín escoge 1 madera, 1 perro y "+1 a todas las armas". Desgraciadamente, por ahora no es lo bastante fuerte para optar a un botín mejor.



*La carta resumen de **botín** contiene una lista con diversos recursos y acciones adicionales. Cada uno de estos elementos solo puede escogerse una vez por expedición.*

Cuando regresa de una expedición, tu enano aumenta en 1 la fuerza de su arma como consecuencia de la experiencia adquirida (independientemente del nivel de la expedición). Ya hemos dicho que las armas recién forjadas tienen una fuerza máxima de 8, pero este valor puede verse incrementado como consecuencia de expediciones posteriores.



Tras obtener el botín "+1 a todas las armas" y finalizar la expedición, el enano del ejemplo anterior aumenta a 3 la fuerza de su arma.

Recuerda que debes usar tus enanos según el orden indicado en la página 8. Coloca primero tus enanos desarmados. Luego, sigue con los que tengan un arma (siempre en orden ascendente y según la fuerza de las mismas).

Puedes pagar 1 rubí para jugar un enano antes de que sea su turno (ver Rubíes, en la página 17).



Tú primero.

Este jugador tiene 2 enanos en su cueva, con los que le gustaría llevar a cabo una expedición. Según las reglas, primero debe usar el enano con el arma más débil. Es una lástima, puesto que resultaría mucho más práctico emplear el enano más fuerte para llevar a cabo esta misión.

Por suerte, el jugador puede pagar 1 rubí para usar primero el enano con el arma de fuerza 14.

Detalles sobre la fuerza de las armas

- Cada enano solo puede llevar un arma.
- **No puedes** forjar un arma con un enano que ya esté armado ni gastar minerales con el objetivo de mejorar su arma o cambiarla por otra nueva.
- Las armas están vinculadas al enano que las ha creado. **No puedes** usar un enano para forjar un arma y luego entregársela a otro enano. Del mismo modo, un enano armado jamás puede renunciar a su arma (digamos que la ama por encima de todas las cosas y bajo ningún concepto se desharía de ella).
- Los enanos desarmados **no pueden** llevar a cabo una expedición.
- No puedes usar tus armas para atacar a otros jugadores.
- La fuerza máxima que puede alcanzar un arma es 14. A partir de ese punto, no aumentará más.
- En el caso de que tengas cuatro enanos desarmados y otro enano con un arma de fuerza 14, puedes pagar 1 rubí para utilizar tu enano más fuerte antes que los demás.





Escoger el botín más adecuado es una parte fundamental del juego. Recomendamos que el resto de los jugadores siga adelante mientras eliges la recompensa de tu expedición. El arma de tu enano aumentará de fuerza tras resolver la acción, por lo que tus compañeros pueden dejar el siguiente marcador de fuerza junto al enano que ha realizado la expedición para indicar que aún no ha vuelto. Cuando hayas elegido todos los elementos de tu botín, puedes cambiar el marcador de fuerza de tu enano por el que han dejado junto a él. Atención, si escoges el botín "+1 a todas las armas", tendrás que mejorar las armas de todos tus enanos.



Ejemplo detallado sobre cómo forjar un arma y realizar una expedición

Este jugador tiene un enano desarmado y 10 minerales en su reserva. Decide colocar su enano en la casilla de acción Forja y paga 7 minerales para obtener un arma de fuerza 7: ¡es hora de probarla con una expedición! Para indicar que el enano se ha embarcado en una expedición de nivel 3, el jugador deja un marcador de fuerza 8 junto a la casilla de acción. Como resultado de la expedición, el jugador se lleva como botín 1 perro, 2 monedas de oro y 1 acción de Amueblar una caverna. Estas recompensas requieren una fuerza mínima de 1, 6 y 7 respectivamente, por lo que el enano puede acceder a todas ellas. Al final de la expedición, el jugador cambia el marcador de fuerza 7 por el marcador de fuerza 8 que había dejado junto a su enano.



No subestimes ni sobrevalores la importancia de una expedición. El juego está diseñado para que pueda ganarse con una estrategia pacífica, pero también a base de armamento pesado. Ahora bien, un pequeño apunte sobre partidas de 4 o más jugadores: si solo un jugador apuesta por la vía armada, lo más probable es que gane. Igualmente, si solo un jugador ignora este aspecto del juego, lo más probable es que también gane.

6. Casilla de acción: Jugador inicial

La ficha de jugador inicial no cambia de manos al final de la ronda. Si quieres ser el próximo jugador inicial, tendrás que usar la casilla de acción homónima. En caso de que nadie lo haga, la ficha de jugador inicial seguirá en poder del jugador que la tiene actualmente. Esta casilla de acción también te permite coger todas las fichas de comida que se hayan acumulado en ella, así como 2 unidades de mineral (en partidas de 1-3 jugadores) o 1 rubí (en partidas de 4-7 jugadores).

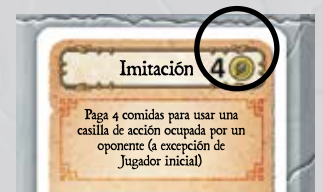


Además de la ficha de jugador inicial y la comida acumulada en esta casilla, también obtienes 2 minerales o 1 rubí (dependiendo del número de jugadores).

7. Casilla de acción: Imitación

Estas casillas de acción solo están disponibles en partidas de al menos 3 jugadores. Tienen un coste de 0, 1, 2 o 4 comidas dependiendo de la casilla.

Para realizar una Imitación, paga el coste de comida requerido por la casilla de acción y escoge una casilla de acción ocupada por el enano de un oponente. A continuación, realiza las acciones descritas en la casilla como si hubieras colocado a tu enano en ella. La única casilla de acción que no puedes imitar es la de Jugador inicial.



Si quieres imitar a alguien, tendrás que pagar un coste en comida.

Detalles sobre la acción Imitación

- No dejes a tu enano en la casilla de acción que deseas imitar. Debe quedarse en la casilla Imitación.
- Si imitas un espacio acumulativo, no obtendrás ningún recurso (puesto que los ha recibido el jugador que ha realizado esa acción durante la ronda).
- **No puedes** imitar una casilla de acción que esté ocupada por uno de tus enanos.
- En partidas de 5-7 jugadores hay varias casillas de Imitación (ver página 7 del Apéndice), que pueden utilizarse para imitar la misma casilla de acción o casillas diferentes.

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

La partida termina al final de la ronda 12. Usa el bloc que se incluye en la caja para calcular la puntuación total que has obtenido. Como puedes ver, hay varias categorías que conceden puntos de victoria. El jugador con más puntos al final de la partida será el ganador. En caso de empate, la victoria se comparte.

- **1 punto de victoria por animal:** cada ficha de animal que tengas (ovejas, jabalíes, burros, vacas y perros) vale 1 punto de victoria.
- **-2 puntos de victoria por animal de granja que te falte:** al final de la partida deberías tener al menos 1 oveja, 1 burro, 1 jabalí y 1 vaca. Pierdes 2 puntos de victoria por cada tipo de animal que te falte, a excepción de los perros (ya que no son animales de granja).
- **½ punto de victoria por cereal (redondeando hacia arriba):** cuenta todas las fichas de cereal que tengas en la reserva personal y en los campos. Divide este número entre 2 para saber los puntos de victoria que obtienes con tus cereales.
- **1 punto de victoria por hortaliza:** cuenta todas las fichas de hortaliza que tengas en la reserva personal y en los campos. Este es el número de puntos de victoria que obtienes con tus hortalizas.
- **1 punto de victoria por rubí:** al final de la partida, cada rubí que tengas vale 1 punto de victoria.
- **1 punto de victoria por enano:** al final de la partida, cada enano que tengas vale 1 punto de victoria.
- **-1 punto de victoria por parcela sin utilizar:** pierdes 1 punto de victoria por cada parcela sin losetas ni establos que haya en tu tablero de hogar. Las 2 cavernas impresas en la mitad derecha del tablero se consideran usadas, al igual que cualquier otra caverna sin amueblar.
- **Puntos de victoria por losetas de mobiliario, pastos y minas:** suma el valor en puntos de victoria de todas tus losetas. Obtienes 2 puntos de victoria por cada pequeño pasto, 4 puntos de victoria por cada gran pasto, 3 puntos de victoria por cada mina de mineral y 4 puntos de victoria por cada mina de rubíes. Este valor es exclusivo de las losetas, por lo que no importa la cantidad ni el tipo de animales que haya en ellas. El valor de las losetas de mobiliario aparece impreso bajo el nombre de las mismas (en la parte derecha).
- **Puntos adicionales por salones, almacenes y cámaras:** casi todas las losetas de mobiliario con fondo amarillo (salones, almacenes y cámaras) conceden determinados puntos de victoria en base a una condición que describen. El bloc asigna varias filas al cálculo de estos puntos adicionales, por lo que puedes usar una de ellas para cada loseta que te conceda puntos de este modo (ver página 3 del Apéndice).

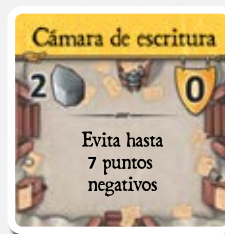
Nombre			
por animal de granja y perros	1		
por animal de granja que falte	-2		
por cereal (redondeando hacia arriba)	½		
por hortaliza	1		
por rubí	1		
por enano	1		
por parcela sin utilizar	-1		
mobiliario, pastos y minas			
por salones, almacenes y cámaras			
monedas de oro y mendicidad			
Total			

Detalles sobre los puntos adicionales

- El Salón de hilar, el Salón para ordeñar, la Cámara de forraje, la Cámara de provisiones y la Cámara del tesoro conceden puntos adicionales de victoria, aunque también pueden añadirse a otras categorías. Por el contrario, los puntos negativos que se evitan con la Cámara de escritura deben tenerse en cuenta en sus respectivas categorías.
- En cuanto a la Cámara de escritura, el Salón de caza, el Salón de la Cerveza, el Salón de forja y el Almacén de repuestos, no te concederán puntos adicionales. Sin embargo, permiten cambiar recursos por monedas de oro justo antes de calcular la puntuación. Una vez se inicie el cómputo, ya no podrás realizar estos intercambios.



Si tienes el Salón de hilar, conseguirás puntos de victoria por tus ovejas en dos ocasiones: en las categorías "1 punto de victoria por animal" y "puntos adicionales por salones".



La Cámara de escritura te permite reducir los puntos negativos que obtengas por falta de animales, parcelas sin utilizar o marcadores de mendicidad.

- **Monedas de oro y marcadores de mendicidad:** suma el valor de tus monedas de oro y resta 3 puntos por cada marcador de mendicidad que tengas.

REGLAS PARA LA VARIANTE EN SOLITARIO

La variante en solitario se juega introduciendo los siguientes cambios en las reglas para 2-7 jugadores.

Coloca tus enanos uno tras otro durante la jornada laboral, puesto que ahora no hay oponentes a los que debas esperar. El objetivo de esta variante es obtener la mejor puntuación posible: ¡veamos si puedes conseguir 100 puntos en una sola partida! En este caso, comienzas con **2 comidas**.

Usa los mismos tableros que en partidas de 2 jugadores, pero copia el patrón de la derecha para cubrir con cartas resumen las casillas que no podrás utilizar.



Coloca las cartas de ronda en los espacios vacíos del tablero siguiendo este orden y dejando las cartas boca abajo:

1 Forja	4 Quiero tener hijos	7 Entrega de mineral	10 Comercio de mineral
2 Cría de ovejas	5 Cría de burros	8 Vida en familia (Quiero tener hijos → Quiero tener hijos ya)	11 Aventura
3 Mina de mineral	6 Mina de rubíes	9 -	12 Entrega de rubíes

Usa una carta de enano para cubrir la carta de ronda Quiero tener hijos. Al comienzo de la ronda 4, retira del juego la carta de enano y asegúrate de que la carta que hay debajo esté colocada por la cara de Quiero tener hijos.

En esta variante, **no hay eventos de cosecha**. Tendrás que realizar una fase de cosecha al final de **cada ronda** a partir de la ronda 5.

En comparación con partidas de 2 jugadores

La carta de ronda Exploración debe retirarse del juego, al igual que en partidas de 2 jugadores, y la ronda 9 no se llevará a cabo (cubre este espacio con una carta de enano). No obstante, en este caso los rubíes se acumulan en la casilla de acción Extraer rubíes desde la ronda 1.

Reposición de casillas acumulativas

Antes de reponer una casilla acumulativa, comprueba si contiene más de **6 recursos**. En caso de que así sea, retira todas las fichas que haya en ella y devuélvelas a la reserva general. No obstante, puedes pagar 1 rubí por cada casilla acumulativa en la que quieras evitar que esto pase: los recursos que en ella se encuentran estarán seguros durante otra ronda. De este modo, es posible acumular más de 6 recursos en una sola casilla.

Por lo demás, todas las reglas permanecen invariables.

Índice analítico

Agricultura 5, 14, 18
Alimentación 9, 11
Ampliar la familia 11, 15, 16
Animales de granja 10, 12, 20, 23, 24
Armas (fuerza) 5, 12, 20-22
Burros 11, 18, 20
Cartas de ronda 3, 7, 19, 24
Casillas acumulativas 7, 8, 24
Cavernas 4, 11, 13, 14, 17
Cereales y hortalizas 11, 14, 23

Comida 2, 9, 11
Cosecha (eventos de) 2, 9, 10, 24
Establos 2, 5, 10, 19, 20
Expedición 21-22
Forjar un arma 5, 20, 22
Fuente de agua 12, 13
Ganadería 4, 5, 20
Imitación 12, 22
Jabalíes 10, 13, 20
Jugador inicial 2, 8, 12, 22
Losetas de terreno 3
Losetas simples 5, 17

Losetas doble 11-13
Marcadores de cosecha 2, 7, 8, 10
Marcadores de mendicidad 10, 23
Materiales de construcción 8, 11
Minas 5, 12, 16, 17, 23
Mineral 5, 12, 16, 18
Monedas y puntos de victoria 11, 23
Moradas 2, 9, 14
Morada inicial 2, 4, 10, 15, 20
Orden de juego para enanos 8, 17, 21
Ovejas 11, 18, 20
Partidas de 2 jugadores 2, 3, 6, 8, 17

Perros 10-12, 20
Procreación 10
Progenitores 10
Puntos negativos 6, 12, 23
Puntuación 6, 23
Quiero tener hijos 3, 8, 9, 11, 15, 16
Rubíes 4, 5, 11, 12, 17-19, 22-24
Túnel/Túnel profundo 16
Vacas 11, 17, 20
Vallas 4, 19