

# Игра Уве Розенберга

# Caverna

## Пещера на пещеру

Для 1 или 2 игроков в возрасте от 12 лет.  
Время партии: 20 или 40 минут соответственно.

## Эра I. Первое богатство

Вы стоите перед расщелиной в горе. Скоро здесь будет новый дом для гномьего семейства. Пока вас только двое, но работы хватит и на пятерых. Ваши родичи уже в пути, однако не стоит их ждать! Начинайте трудиться прямо сейчас, ведь ваши соседи уже вырубают в скале первую комнату, а настоящий гном не уступит соседу ни в чём!

Хей-хо! Кирки в руки! Прокладывайте туннели, обустройте каверны, собирайте пшеницу и лён. Не пропустите драгоценный блеск золотой жилы во тьме шахты — она сделает вас самым богатым гномом на земле. И под землёй!

## Состав игры



1 планшет действий  
(двусторонний, складывающийся)



12 маркеров товаров и 12 запасных жетонов (по 2 деревянных фишки дерева, камня, эммера\* и льна, а также по 2 картонных жетона еды и золота; вместо фишек товаров можно использовать запасные жетоны)

\* Эммер — это древний сорт пшеницы.



12 жетонов действий



24 жетона помещений



1 жетон дополнительной каверны



4 маркера действий



7 стен



2 планшета пещер (складывающиеся)



Жетон первого игрока


Правила игры

1 ИГРОК

**Внимание!** Сначала мы опишем правила для двух игроков. Правила одиночной игры смотрите на с. 8.

# Подготовка к игре

## Планшет действий и жетоны действий

Разверните планшет действий и расположите его между двумя игроками той стороной вверх, на которой первая ячейка отмечена символом .

- Возьмите 4 жетона действий с **гномом** на обратной стороне. Разместите их **лицевой стороной вверх** на непрономерованных ячейках планшета действий (в любом порядке).



- Перемешайте остальные жетоны действий. Разместите их **лицевой стороной вниз** на пронумерованных ячейках планшета действий в соответствии с номерами на их обратной стороне.

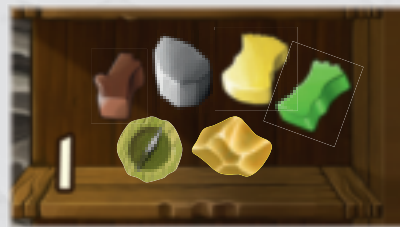


## Планшет пещеры и маркеры товаров

Разверните планшет пещеры и расположите его перед собой. Возьмите по одному маркеру каждого товара (*дерева, камня, эммера, льна, еды и золота*) и разместите их **на делении 1 счётчика товаров**. Убедитесь, что жетон золота лежит стороной со значением «+10» **вниз**.


### Счётчик товаров и ограничения

На счётчике товаров отмечается получение и расход всех товаров. У вас может быть **не более 9 товаров каждого типа**, кроме золота. Если вы накапливаете больше 9 золота, переверните жетон золота на сторону «+10» и продолжайте отмечать им ваш запас. У вас не может быть больше 19 золота; если вы получаете больше, всё лишнее золото теряется.



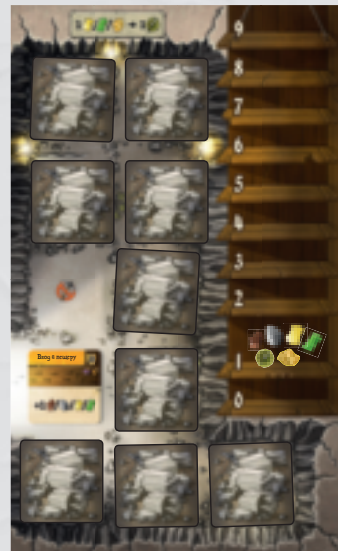
## Помещения

Рассортируйте жетоны помещений по рубашкам.

- Переверните **лицевой стороной вверх** 6 жетонов помещений со **светло-серой** обратной стороной (на ней изображены камешки и нет кирки). Разместите их в центре стола рядом с планшетом действий.
- Переверните **лицевой стороной вниз** 18 жетонов помещений с **тёмно-серой** обратной стороной (на ней изображены скалы и кирка). Перемешайте эти жетоны и распределите их по пустым ячейкам каверн на планшетах пещер, кроме ячеек над «Входом в пещеру», они отмечены символом .

## Дополнительная каверна, маркеры действий, стены и жетон первого игрока

Разместите жетон дополнительной каверны, стёны и маркеры действий в пределах досягаемости обоих игроков. Определите случайным образом того, кто получит жетон первого игрока. (Можете предоставить право начать игру младшему игроку).



# Процесс игры

Игра длится 8 раундов. Каждый раунд разделён на три фазы.

## I. Новое действие

В начале каждого раунда переверните новый жетон действия. (Жетоны действий переворачиваются по порядку, начиная с того, что следует за начальными открытыми жетонами. Изображённые на планшете стены на появление новых действий не влияют.)



## II. Выполнение действий

Начиная с первого игрока, вы выбираете 1 жетон действия, выложенный лицевой стороной вверх на планшете действий, кладёте его рядом со своим планшетом пещеры и выполняете указанные на нём действия. Вы не можете взять жетон, который уже забрал соперник. Действия выбранного жетона выполняет только активный игрок. Вы и ваш соперник делаете ходы друг за другом: после вашего хода право хода передаётся сопернику (и наоборот).

В последнем раунде появляется жетон действия «Реновация», который может выбрать лишь тот, у кого больше золота. Если у игроков одинаковое количество золота, никто не может выбрать этот жетон, пока у одного из них не станет больше золота. (Золотые самородки на планшете действий под ячеейкой напоминают об этом правиле последнего раунда.)



## III. Конец раунда

Раунд заканчивается, после того как оба игрока делают определённое количество ходов. Оно определяется цифрой на ячейке перевернутого в этом раунде жетона действия. (Также под ячейками нарисовано соответствующее число гномов.) Таким образом, каждый игрок делает два хода в раундах с 1-го по 3-й, три хода в раундах с 4-го по 7-й и четыре хода в 8-м раунде.

Верните выбранные жетоны действий обратно на планшет действий и передайте жетон первого игрока сопернику. (Получается, новый первый игрок делает два хода подряд: последний ход в предыдущем раунде и первый — в следующем.)



Число гномов показывает, сколько ходов может сделать каждый игрок: 2 хода в каждом из 3 первых раундов.

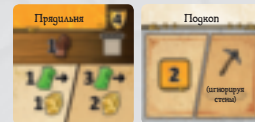
# Виды действий

На следующих страницах описаны девять видов действий, встречающихся на жетонах действий и помещений (*а также в верхней части планишета пещеры*).

На многих жетонах действий указано несколько действий, разделённых жёлтыми линиями. Вы можете выполнить **сколько угодно** действий жетона и **в любом порядке**, но каждое из них — только **1 раз за ход**. (*Вы можете выбрать жетон действия и не совершать никаких действий*.)

Если два действия разделены **диагональной линией** (*сплошной косой чертой*), вы можете выполнить либо одно из них, либо ни одного, **но не оба**. Те же правила применяются и к жетонам помещений (*подробнее о жетонах помещений смотрите на с. 7*).

Расходуя или получая товары, передвигайте соответствующие маркеры товаров по счётчику. Не забывайте об ограничениях на товары (*смотрите на с. 2*).



## Получение товаров

**+** означает, что вы получаете определённое количество товаров (*дерева, камня, эммера, льна, еды или золота*). Если товары разделены косой чертой, вам нужно выбрать один из указанных типов товаров.

Знак плюса встречается не только на жетонах действий, но и на многих жетонах помещений. Обратите внимание, что «Туннель» — особое помещение, приносящее 1 камень только тогда, когда у вас меньше 3 камней (*подробнее о жетонах помещений смотрите на с. 7*).



+1  / 

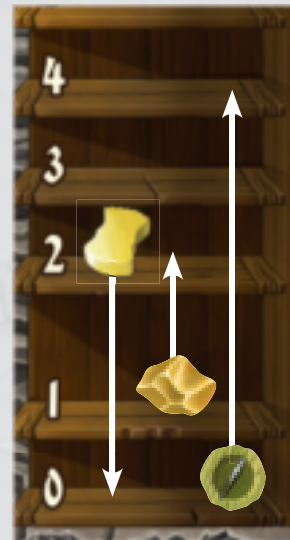
**Пример:** вам нужно выбрать, что получить: 1 дерево или 1 камень.

## Обмен товаров


**→** означает, что вы можете отдать одни товары и получить другие (*или что-то ещё*). Потратьте товары, указанные слева от стрелки, и получите товары, указанные справа. На пергаментных листах изображены наборы товаров. Косая черта позволяет выбрать вариант обмена.

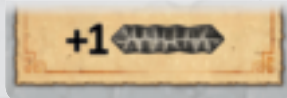


**Пример:** «Пекарня» позволяет потратить 2 или 3 эммера, а затем получить 4 еды и 1 или 2 золота соответственно. В этом примере вы тратите 2 эммера.





## Сооружение стены

**+1**  означает, что вы можете взять стену из общего запаса и разместить её между любыми соседними ячейками каверн на вашем планшете пещеры. (*Камешки и трещины подсказывают, где можно поставить стену.*) Стены необходимы для последующего обустройства каверн (*подробнее про обустройство каверны см. на с. 6*). Запас стен ограничен; если их не осталось, это действие не имеет эффекта. Стены можно вернуть в запас с помощью следующего действия.





## Слом стены

**1**   означает, что вы можете убрать построенную ранее стену с вашего планшета пещеры и вернуть её в общий запас. Сделав это, вы получаете указанные товары (*всё, что указано на пергаменте*). Слом стены не влияет на уже размещённые жетоны помещений. Внешние стены пещеры сломать нельзя.



## Создание каверны

 означает, что вы можете создать каверну. Уберите с планшета пещеры **доступный** (*см. ниже*) жетон помещения, лежащий **лицевой стороной вниз**. Поместите его в центре стола **лицевой стороной вверх**. Если вам открылся символ , вы тут же получаете 1 еду. Нельзя убирать жетоны помещений, лежащие лицевой стороной вверх. Если у вас не осталось жетонов помещений, лежащих лицевой стороной вниз, это действие не имеет эффекта.

Помещение считается **доступным**, если от «Входа в пещеру» к нему ведёт прямой путь (*по горизонтали и/или вертикали*), **не преграждаемый стенами и жетонами помещений, лежащими лицевой стороной вниз**. Правая часть жетона действия «Подкоп» позволяет создать каверну, игнорируя стены, однако жетоны помещений, лежащие лицевой стороной вниз, по-прежнему преграждают путь.




Жетон действия «Разработка» позволяет создать 1 или 2 каверны (если 2, то за 2 еды). Вне зависимости от выбора, вы получаете 1 камень.



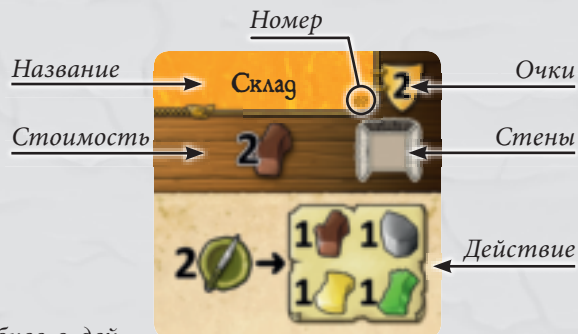
**Пример:** зелёными галочками отмечены доступные жетоны. Зелёным вопросительным знаком отмечен жетон за стеной. Убрать его из пещеры можно только с помощью «Подкопа». Красными крестиками отмечены недоступные жетоны.

## Обустройство каверны

 означает, что вы можете обустроить каверну. Потратьте столько товаров (*дерева, камня, золота*), сколько изображено на жетоне помещения, лежащем в центре стола, и разместите его в пустой ячейке каверны на вашем планшете пещеры, учитывая указанное **расположение стен** (см. ниже). Других требований на размещение жетонов помещений нет (*прямой путь от «Входа в пещеру» не обязателен*). Если у вас нет пустых каверн со стенами, расположенными нужным образом, это действие не имеет эффекта.

В игре два типа помещений — **оранжевые** и **синие** (*подробнее о действиях помещений смотрите на с. 7*). Изначально у вас уже есть одно оранжевое помещение — напечатанный на планшете пещеры «Вход в пещеру». В любой момент игры у вас должно быть **больше оранжевых помещений, чем синих**. Вы не можете построить синее помещение, если после этого количество синих и оранжевых помещений сравняется. (*Соответственно, первое построенное вами помещение должно быть оранжевым.*)

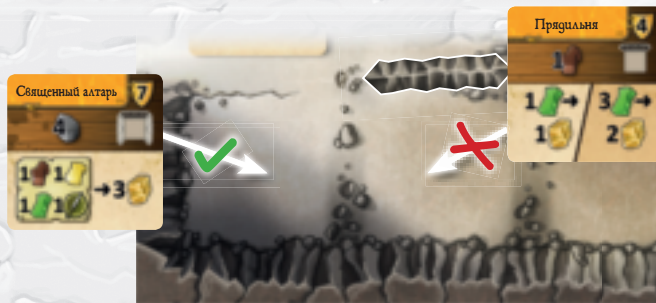
Некоторые действия обустройства каверны требуют дополнительных расходов еды или золота. Эти расходы прибавляются к стоимости жетона помещения. Количество еды может определяться числом ходов в текущем раунде (*смотрите пример справа*). Эту дополнительную цену вы уплачиваете, только если решаете выполнить действие обустройства.



за **Пример:** это действие стоит 2 еды в первых трёх раундах, 3 еды в следующих четырёх и 4 еды в последнем.

### Расположение стен

На каждом жетоне помещения, справа от стоимости, изображено необходимое для его размещения расположение стен. Тёмные части — обязательные стены, а светлые — **желаемые** (не обязательные). Если на рисунке нет стены, её не должно быть и в вашей каверне. Жетон можно поворачивать, чтобы добиться требуемого расположения стен (*а затем выложить жетон так, как вам удобнее*). **Естественные стены, окружающие вашу пещеру, тоже считаются стенами!** Жетоны помещений, даже если они лежат лицевой стороной вниз, **не считаются стенами**.



### Дополнительная каверна

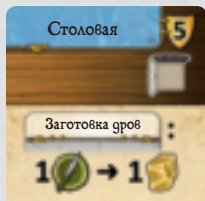
Первый, кто заполняет планшет пещеры жетонами помещений лицевой стороной вверх, получает жетон дополнительной каверны. Он кладёт его рядом с планшетом пещеры любой стороной вверх. Это уже созданная каверна; с одной стороны у неё 2 естественные стены, а с другой — 3. Вы можете добавлять в неё стены и обустраивать её по обычным правилам. В игре только один жетон дополнительной каверны.



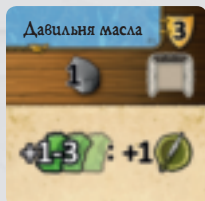
### Действия помещений

Вы не можете использовать помещения сразу после их обустройства. Чтобы выполнить указанное действие помещения, вы должны выбрать жетон действия с символом **1**, **2** или **3**. Цифра определяет, сколько **различных оранжевых помещений** вы можете использовать в этот ход. (Вы можете использовать только жетоны, лежащие лицевой стороной вверх на вашем планшете пещеры. Можете класть на них маркеры действий, чтобы случайно не использовать помещение дважды.)

**Синие помещения** используются иначе. Они всегда активны, и их эффекты применяются всякий раз при возникновении указанных на них ситуаций.



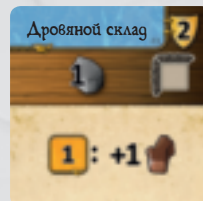
Всякий раз, выбирая жетон действия «Заготовка дров», вы можете обменять 1 еду на 1 золото.



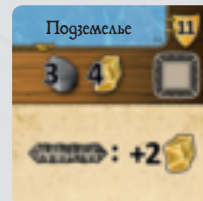
Всякий раз, получая 1—3 льна (любым способом), вы также получаете 1 еду.



Всякий раз, выполняя действие **2** или **3**, вы можете использовать ещё одно оранжевое помещение.



Всякий раз, выполняя действие с символом **1**, вы также получаете 1 дерево.



Всякий раз, сооружая стену, вы также получаете 2 золота.

### Пополнение товаров

**T** означает, что вы можете передвинуть маркеры изображённых на полке товаров на указанное деление. Косая черта означает, что вам нужно выбрать только один тип товара. Вы не можете потерять товары в результате этого действия. Если какого-либо товара у вас больше, чем указано, эффект не влияет на этот тип товара. Действие пополнения встречается только на жетонах помещений.

### Свободное действие

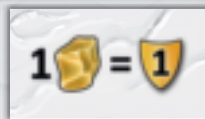
В любое время и сколько угодно раз вы можете менять эмер, лён или золото на еду по курсу 1:1. Это действие изображено на планшете пещеры.



**Пример:** «Чулан» даёт гарантию, что у вас будет как минимум 1 товар каждого типа. Выполняя действие этого помещения, перемещайте маркеры товаров, занимающие деление 0, на деление 1.

# Конец игры

Игра завершается после 8-го раунда. Сложите победные очки, указанные на щитах помещений, построенных на вашем планшете пещеры, и добавьте к этой сумме ваш запас золота. *(Дерево, камень, эммер, лён и еда не приносят победных очков.)* Игрок с наибольшим результатом побеждает.



В случае ничьей побеждает игрок, построивший помещение, приносящее больше всего победных очков. *(В игре по одному помещению, приносящему от 9 до 12 очков.)* Если по-прежнему ничья, значит, ничья.

# Одиночная игра

## Изменения в подготовке к игре

- Случайным образом уберите из игры 3 из 6 жетонов помещений со **светло-серой** обратной стороной.
- Перемешайте 18 жетонов помещений с **тёмно-серой** обратной стороной и разместите 9 из них на вашем планшете пещеры *(как обычно)*. Сложите оставшиеся жетоны одной **стопкой лицевой стороной вниз**.
- Выложите планшет действий стороной с символом вверх. Уберите из игры жетон действия «Слом». Игра длится только 7 раундов.

## Изменения в правилах

Игра проходит по обычным правилам со следующими исключениями:

- Всякий раз, когда вы создаёте **ровно одну** каверну за ход, переворачивайте самый верхний жетон помещения из подготовленной стопки и кладите его в центре стола лицевой стороной вверх.
- Игнорируйте требование действия «Реновация» по наибольшему количеству золота. Вы можете использовать этот жетон, сколько бы золота у вас ни было.

Ваша цель — набрать по меньшей мере 50 победных очков. Если вы достигли результата в 60 очков и более — поздравляем, вы стали настоящим мастером!

# Создатели игры

Разработчик игры: Уве Розенберг

Редактор: Гжегож Кобея

Художник: Клеменс Франц

Верстальщик: Андреа Каттниг

# Русское издание игры

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин Редактор: Павел Ильин

Переводчик: Даниил Яковенко Верстальщик: Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).