

Kawerna

UWE ROSENBERG PRZEDSTAWIA GRĘ

JASKINIA KONTRA JASKINIA

Gra dla jednej lub dwóch osób w wieku od 12 lat.
Rozgrywka trwa odpowiednio 20 lub 40 minut.

ERA I: PIERWSZE DOBRA

Stoisz przed rozpadliną w skale – nowym domem twojego krasnoludzkiego plemienia. Przed tobą mnóstwo pracy, a na początku masz tylko dwie pary rąk do pracy. Niedługo przybędzie więcej współplemieńców, więc nie trać czasu. Plemię po sąsiedzku chyba radzi sobie trochę lepiej od twojego.

Do roboty! Wgryź się w górę, urządzaj pieczarę za pieczarą i zbieraj płaskurkę, len i materiały budowlane. Szukaj drogich metali i zdobądź niewyobrażalne bogactwa, o których inne plemiona mogą tylko marzyć.

ELEMENTY GRY



1 plansza akcji (dwustronna, składana)



12 znaczników dóbr i 12 żetonów zamienników (po 2 drewniane znaczniki drewna, kamieni, płaskurki* i lnu, a także po dwa żetony żywności i złota. Dodatkowe znaczniki „rezerwy” możesz użyć jako zamienniki).

* Płaskurka to jedna z pierwszych odmian pszenicy uprawianych przez człowieka.



12 żetonów akcji



24 żetony izb



1 żeton dodatkowej pieczary



4 wskaźniki akcji



7 żetonów ścian



2 plansze jaskiń (składane)



1 żeton gracza rozpoczynającego

... i ta instrukcja




1
GRACZ

Uwaga! Najpierw przedstawimy zasady gry w dwie osoby. Zasady gry w wariantcie jednoosobowym opisaliśmy na stronie 8.

PRZYGOTOWANIE GRY

Plansza akcji i żetony

Rozłóżcie planszę akcji i połóżcie ją w obszarze gry, pomiędzy sobą tak, aby widoczna była strona z symbolem  na pierwszym polu.

- Połóżcie cztery **odkryte** żetony akcji (z leżącym krasnoludem na rewersie) na nienumerowanych polach, **odkryte** (w dowolnej kolejności).
- Potasujcie pozostałe żetony akcji. Ułóżcie je **zakryte** na ponumerowanych polach na planszy akcji, zgodnie z numerami na rewersach.



Plansze jaskiń i znaczniki dóbr

Rozłóżcie swoje plansze jaskiń i połóżcie je przed sobą. Weźcie po jednym znaczniku dóbr każdego rodzaju (*drewno, kamień, płaskurka, len, żywność i złoto*) i połóżcie na polu „1” na torze dóbr. Żeton złota musi leżeć znakiem „+10” do dołu.


Tor dóbr i limity

Tor po prawej stronie planszy jaskiń wykorzystajcie jako licznik posiadanych dóbr. Możecie mieć **maksymalnie 9 sztuk** każdego dobra, poza złotem, którego możecie mieć 19 sztuk (*użyjcie strony „+10” żetonu złota, jeśli zajdzie potrzeba*). Jeśli w trakcie gry zdobędziecie zasoby, które po dodaniu do obecnie posiadanych spowodują przekroczenie górnego limitu, tracicie nadmiarowe.



Izby

Pogrupujcie żetony izb zgodnie z obrazkami na ich rewersach.

- Połóżcie 6 żetonów izb z **jasnoszarym** rewersem (*pokazujące skały, bez kilofa*) **odkryte** pośrodku obszaru gry, obok planszy akcji.
- Odwróćcie 18 żetonów izb z **ciemnoszarym** rewersem (*pokazujące pokruszone skały i kilof*) rewersem do góry i potasujcie je. Rozłóżcie te izby, **zakryte**, na planszach swoich jaskiń, na pustych polach pieczar. Nie zakrywajcie pola z symbolem , które znajduje się nad wejściem do jaskini.

Dodatkowa pieczara, żetony akcji, ściany i gracz rozpoczynający

Połóżcie żeton dodatkowej pieczary i żetony akcji w zasięgu ręki. Ściany umieśćcie w pobliżu, razem z innymi zasobami. Wybierzcie w dowolny sposób gracza rozpoczynającego (*otrzymuje żeton*). (Ewentualnie grę zaczyna młodszy gracz.)



PRZEBIEG GRY

Gra trwa 8 rund, a każda runda składa się z 3 faz.

I. Nowa akcja

Na początku każdej rundy odkryjcie kolejny żeton akcji, sąsiadujący z ostatnio odkrytym żetonem. (*Innymi słowy, żetony akcji odkrywacie po kolei, zaczynając od tego, który sąsiaduje z już odkrytymi żetonami. Mury narysowane na planszy nie mają na nie wpływu.*)



II. Faza akcji

Rozpoczynając od pierwszego gracza, a później na przemian, wybieracie po jednym żetonie akcji spośród odkrytych żetonów na planszy akcji i wykonujecie wskazaną na nim czynność (*więcej na następnej stronie*). Zanim wykonasz akcję, przesunij żeton akcji z planszy na swoją stronę. Możesz wybrać tylko taki żeton akcji, który znajduje się na planszy. Tylko aktywny gracz (*ten, który przesunął żeton na swoją stronę*) wykonuje akcję wskazaną na wybranym żetonie. Gracie na zmianę: twoja tura, potem tura przeciwnika, potem znowu twoja tura...

W ostatniej rundzie dostępny będzie żeton akcji **Remont**, który możesz wziąć tylko wtedy, gdy w danej rundzie masz więcej złota niż przeciwnik. Jeśli macie tyle samo złota, nikt nie może wziąć żetonu do momentu, w którym któryś z was zdobędzie więcej złota. (*Samorodki narysowane na planszy akcji będą wam o tym przypominać.*)



III. Koniec rundy

Runda kończy się w momencie, gdy obaj wykonaliście wyznaczoną liczbę tur. Ta liczba została przedstawiona na polu **ostatnio odkrytego żetonu** akcji. (*Informuje o tym również liczba krasnoludów narysowanych pod polami akcji.*) Każdy z was przeprowadzi po dwie tury w rundach 1-3, trzy tury w rundach 4-7 i cztery tury w rundzie 8.

Odlóżcie użyte żetony akcji na planszę. Żeton gracza rozpoczynającego przejmuje drugi gracz. (*W wyniku tego nowy pierwszy gracz będzie wykonywał dwie tury pod rząd – ostatnią z poprzedniej rundy i pierwszą z właśnie rozpoczętej.*)



Liczba krasnoludów wskazuje, ile tur każdy z was wykona w danej rundzie (po dwie w pierwszych 3 rundach).

RODZAJE AKCJI

W tej sekcji opisujemy dziewięć rodzajów akcji, znajdujące się na żetonach izb i akcji (*a także na górze planszy jaskini*).

Większość żetonów akcji zawiera kilka akcji, oddzielonych poziomymi liniami. Możesz wykonać **część lub wszystkie, w dowolnej kolejności**, ale każdą **tylko raz w turze**. (Możesz też wybrać żeton i nie wykonać żadnej akcji.)

Jeśli dwie akcje są oddzielone **ukośną linią (/)**, musisz wybrać jedną z nich (*lub żadną*), ale **nigdy obu**. Ta sama zasada obowiązuje dla akcji na żetonach izb (*używanie ich zostało wyjaśnione na stronie 7*).

Gdy zdobywasz lub wydajesz dobra, przesunij odpowiadające im znaczniki na torze po prawej stronie swojej planszy jaskini. Pamiętaj o limicie dóbr (*opisany na stronie 2*).



Gromadzenie dóbr

+ wskazuje, że zdobywasz wskazaną liczbę dóbr (*drewno, kamień, płaskurka, len, żywność lub złoto*). Ukośniki oznaczają, że możesz wybrać tylko jeden rodzaj dobra.



Przykład: Tu możesz wybrać: 1 drewno albo 1 kamień.

Symbol **+** znajdziesz również na tych żetonach izb, które dostarczają dobra. **Korytarz** jest pod tym względem specyficzny, ponieważ otrzymanie kamieni jest warunkowe: jeśli masz już 3 lub więcej, **Korytarz** nie przyniesie ci kolejnego kamienia (*więcej na stronie 7*).



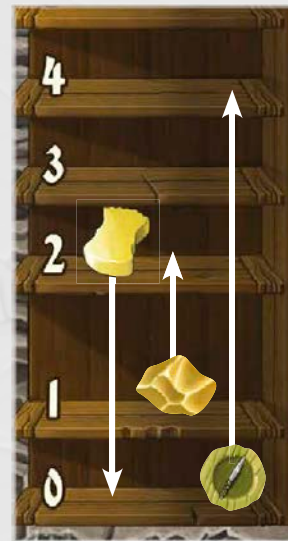
Wymiana dóbr

→ wskazuje, że możesz wymienić swoje dobra, zwykle na inne dobra. Zwróć dobra w liczbie widocznej z lewej strony strzałki, aby otrzymać dobra widoczne z jej prawej strony. Zestawy dóbr zostały umieszczone na pergaminie, a ukośniki pozwalają wybrać co wymieniasz.


Zwykle dobra, które możesz wymienić, są jasno określone. **Łącznik** pozwala ci jednak wymienić trzy dowolne dobra na dwie sztuki złota. (*Więcej o używaniu żetonów izb przeczytasz na stronie 7.*)



Przykład: **Piekarnia** pozwala wymienić 2 lub 3 płaskurki, na 4 żywności i odpowiednio: 1 lub 2 złota. Patrz (po prawej stronie) jak zmieniają się wartości na torze dóbr, jeśli wymieniamy 2 płaskurki.





Budowanie ścian

+1  oznacza, że możesz wziąć żeton ściany z zasobów ogólnych i umieścić go między dowolnymi dwiema pieczarami na planszy jaskini. (*Okruchy skał i pęknięcia na dnie jaskini wskazują miejsca, na których możesz postawić ściany.*) Ściany są niezbędne do urządzania jaskiń (*patrz str. 6*). W grze jest ograniczona liczba ścian. Akcja nie ma efektu, jeśli nie ma już dostępnych ścian.





Burzenie ścian

1   oznacza, że możesz zabrać ze swojej planszy ścianę jaskini, którą wcześniej zbudowałeś i zwrócić ją do zasobów ogólnych. Jeśli to zrobisz, otrzymasz dobra narysowane na polu akcji. (*Wszystkie, ponieważ są narysowane na pergaminie.*) Burzenie ścian nie ma wpływu na zbudowane wcześniej izby. Nie możesz zburzyć zewnętrznych ścian swojej jaskini.



Wykuwanie pieczar

 oznacza, że możesz **Wykuć pieczarę**. Zabierz **dostępny** (*patrz niżej*) **zakryty** żeton izby z planszy swojej jaskini, **odkryj go** i odłóż na środek obszaru gry. Od tej chwili ten żeton jest dostępny dla obu graczy. Jeśli odkryłeś symbol **+1**  , weź natychmiast 1 żywność (*odnotuj to na swoim torze dóbr*). Nie możesz usunąć odkrytej (*zbudowanej*) izby. Ta akcja nie ma efektu, jeśli nie masz już zakrytych żetonów izb na swojej planszy jaskini.

Izba jest **dostępna**, jeśli można do niej dojść (*poruszając się prostopadłe po polach planszy*) od **Izby wejściowej**, nie przechodząc przez ściany lub zakryte izby (*one zawsze blokują drogę*). Akcja po prawej stronie żetonu **Podkop** pozwala wykuć pieczarę za ścianą.




Żeton **Wykuwanie pieczar** pozwala wykuć jedną pieczarę bez ponoszenia kosztów albo dwie za cenę 2 żywności. Bez względu na to, którą opcję wybierzesz, otrzymasz też 1 kamień.



Przykład: zielone „ptaszki” wskazują dostępne żetony izb. Zielonym znakiem zapytania oznaczyliśmy żeton za ścianą. W tej chwili możesz wykuć tam pieczarę tylko realizując akcję **Podkop**. Czerwonym krzyżykiem zaznaczyliśmy żetony obecnie niedostępne, niezależnie od akcji.

Urządzanie izb

 oznacza, że możesz urządzić izbę w grocie. Zapłać koszt (*drewno, kamień i/lub złoto*) w liczbie wskazanej poniżej nazwy izby, na wybranym żetonie, leżącym po środku obszaru gry. Następnie połóż ten żeton na pustym polu pieczary na planszy swojej jaskini, biorąc pod uwagę **ustawienie ścian** wskazane na żetonie (*patrz niżej*). Ustawienie ścian jest jedynym ograniczeniem co do zasad warunkujących miejsce ułożenia izby (*nie trzeba np. dbać o dojście do niej od Izby wejściowej*). Jeśli nie masz pustych pieczar spełniających warunki ustawienia ścian, akcja nie przynosi żadnego efektu.

W grze są dwa rodzaje izb: **pomarańczowe** i **niebieskie** (*patrz akcje izb, str. 7*). Grę zaczynasz, posiadając pomarańczową **Izbę wejściową** na swojej planszy. Zawsze musisz mieć **więcej pomarańczowych izb, niż niebieskich**. Nie możesz urządzić niebieskiej izby, jeśli po tym miałbyś mieć ich tyle samo, co pomarańczowych. (*W efekcie, jako pierwszą musisz urządzić izbę pomarańczową.*)

Niektóre akcje **Urządzania** wymagają uiszczenia opłaty w żywności (*lub złocie*), zanim ją wykonasz. Ta opłata jest dodatkową w stosunku do zwykłego kosztu, wydrukowanego na żetonie izby. Ilość żywności może zależeć od numeru bieżącej rundy (*spójrz na przykład z prawej strony*). Koszt urządzania izby musisz zapłacić tylko wtedy, kiedy faktycznie urządzasz (*budujesz*) izbę.



Przykład: ta akcja kosztuje 2 żywności w pierwszych trzech rundach, 3 żywności w kolejnych czterech i 4 w ostatniej.

Ustawianie ścian

Na każdym żetonie izby przedstawiony jest układ ścian niezbędny, aby ją urządzić. Poglądowy rysunek widnieje po prawej stronie od kosztu. Ciemne segmenty z boku rysunku oznaczają ściany konieczne, jasnoszare zaś opcjonalne, które mogą być zbudowane, ale nie muszą. Jeśli żadna ściana nie jest narysowana, nie może jej być w danym miejscu. Możesz obracać żeton, aby dopasować go do układu ścian (*a także położyć na swojej planszy obrócony, aby ułatwić sprawdzenie poprawności jego ułożenia*).

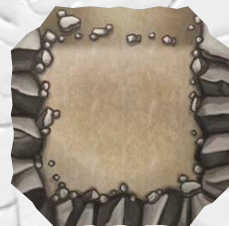
Oczywiście zewnętrzne ściany twojej jaskini również liczą się jako ściany!

Żetony izb **nigdy** nie są traktowane jak ściany (*nawet kiedy są zakryte*).



Dodatkowa pieczara

Pierwszy gracz, który całkowicie zapełni swoją jaskinię odkrytymi izbami, dostaje żeton dodatkowej pieczary i kładzie go, odwrócony w dowolną stronę ku górze, w pobliżu planszy swojej jaskini. Dodatkowa pieczara jest już wydrążona i ma dwie lub trzy (*naturalne*) ściany, zależnie od tego, na której stronie została położona. Możesz zbudować kolejne ściany i urządzić w niej izbę tak samo, jak w pieczarach swojej jaskini. Jest tylko jeden żeton dodatkowej pieczary.



Akcje izb

Nie możesz używać urządzonych izb od razu. Aby skorzystać z dostępnych na nich akcji, musisz wybrać żeton akcji z symbolem **1**, **2** lub **3**. Liczba w ramce wskazuje ile **różnych pomarańczowych izb** możesz wykorzystać. (Możesz używać tylko odkrytych izb na planszy swojej jaskini. Skorzystaj ze znaczników akcji, aby nie użyć izby dwukrotnie.)

Niebieskich izb nie możesz używać w ten sposób. Są aktywne zawsze, gdy zachodzi przedstawiona na nich sytuacja.



Gdy wykonujesz akcję **Mały rozwój**, możesz zamienić 1 żywność na 1 złoto.



Gdy otrzymujesz 1, 2 lub 3 lnu (z dowolnego powodu), dostajesz też 1 żywność.



Gdy wykonujesz akcję **2** albo **3**, dodatkowo możesz użyć też jednej innej pomarańczowej izby.



Gdy wykonujesz akcję **1**, dostajesz też 1 drewno.



Gdy budujesz ścianę, dostajesz 2 złota.

Uzupełnij dobra

oznacza, że możesz przesunąć niektóre znaczniki dóbr w górę, na wskazany poziom. Dobra, których dotyczy akcja są narysowane na półce. Ukośniki wskazują, że musisz wybrać dokładnie jeden rodzaj. Nie możesz stracić dóbr w tej akcji. Jeśli masz więcej dóbr danego rodzaju, niż wskazuje akcja, pomini je. Akcje **Uzupełniania** znajdują się tylko na żetonach izb.

Akcje, które możesz wykonać w dowolnym momencie

W każdej chwili i dowolną liczbę razy możesz wymienić płaskurkę, len lub złoto na żywność (*ale nie w przeciwną stronę*), zawsze 1 za 1. Przypomina o tym ilustracja na planszy jaskini:



Przykład: dzięki **Bawialni** zawsze masz przynajmniej jedną sztukę każdego dobra. Wykonując tę akcję, przesunij wszystkie znaczniki z poziomu 0, na poziom 1.

KOŃIEC GRY


Gra kończy się po 8 rundach. Zsumuj punkty zwycięstwa ze wszystkich żetonów urządzonych izb, znajdujących się na twojej planszy jaskini (*narysowane są na tarczy*). Do punktów zwycięstwa dolicz złoto, które ci zostało. (*Drewno, kamień, płaskurka, len i żywność nie przynoszą punktów.*) Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów.



W przypadku remisu wygrywa ten, kto zbudował izbę o największej liczbie punktów. (*Izby punktowane od 9 do 12 występują w grze tylko raz.*) W innym przypadku cieszcie się remisem.

WARIANT JEDMOOSOBOWY

Zmiany w przygotowaniu:

- Wylosuj i odrzuć 3 z 6 izb z **jasnoszarym** rewersem.
- Potasuj 18 izb z **ciemnoszarym** rewersem i połóż 9 z nich na planszy swojej jaskini (*jak zwykle*). Z pozostałych 9 utwórz stos **zakrytych żetonów**.
- Obróć planszę akcji na stronę z wydrukowanym symbolem  i usuń akcję **Wylom** z gry. W efekcie rozgrywka zajmie 7 rund.

Zmiany w regulach gry:

Gra toczy się normalnie, z dwoma wyjątkami:

- Za każdym razem, gdy wykopujesz **dokładnie jeden żeton** w turze, odkryj także izbę z wierzchu stosu i umieść ją na środku obszaru gry.
- Ignoruj warunek „więcej złota niż przeciwnik”, znajdujący się na żetonie akcji **Remont**. Możesz wykonać tę akcję niezależnie od tego, ile masz złota.

Twoim celem jest osiągnięcie przynajmniej 50 punktów zwycięstwa. Zdobyć więcej niż 60 jest osiągnięciem wybitnym!

STOPKA REDAKCYJNA

Autor: Uwe Rosenberg
Edycja: Grzegorz Kobiela
Ilustracje: Klemens Franz
Tłumaczenie: Anna Rymsha
Korekta: Przemysław Korzeniewski



Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

www.LACERTA.pl
facebook.com/LacertaPL
kontakt@lacerta.pl



www.lookout-games.de
Copyright © 2017
Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
27804 Berne, Niemcy
Wszelkie prawa zastrzeżone.