

A melléklet négy részből áll.

- Az 1. rész a Felfedező úton szerzett zsákmányokról és az azokat biztosító Akciómezőkről szól.
- A 2. rész a Berendezéslapokról nyújt átfogó áttekintést.
- A 3. rész magyarázattal szolgál minden Akciómezőről.
- A 4. rész egy majdnem végtelen köszönetnyilvánító lista, ami annak köszönhető, hogy a játék közel négy éven át készült.



Valószínűleg elgondolkodsz majd, miért csak egy 1-es és egy 2-es Fegyvererősség jelző van. Minden alkalommal, amikor új Fegyvert kovácsolsz, azzal az új Fegyverrel rögtön Felfedező útra is indulhatsz. Ennek eredményeképpen végül egy legalább 3-as erősségű Fegyvered lesz, még ha 1-es Fegyvererősséggel is kezdtl.



1. rész: A Felfedező úton szerzett zsákmányok

A Felfedező útra induló Törp Fegyvererőssége határozza meg, hogy mely zsákmányok közül választhatsz.

Most hogy kovácsoltál fegyvereket, készen állsz, hogy hírnév és vagyonszerzés céljából kalandozni indulj. Legyél akár a hegy gyomrában, akár egy sötét erdő mélyén, felkészültned kell lenned, hogy szembenézz a számos kihívással, melyekhez szükséged lesz minden tapasztalatodra és kovácsolási készségedre.

1-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel dönthetsz úgy, hogy minden felfegyverzett Törpéd Fegyvererősségét 1-gyel megnöveled, beleértve a Felfedező útra induló Törpét is. *(Azok a fegyvertelen Törpék, akiknek nincs Fegyverük, ebből nem szerezhetnek Fegyvert.)* A Felfedező út végén az azt végrehajtott Törp Fegyvererősségét a rendes szabályok szerint 1-gyel tovább növeljük *(lásd a szabálykönyv 21. oldalát)*. Ennek eredményeképpen ennek a Törpének összesen 2-vel fog növekedni a Fegyvererőssége.



1-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Kutyt.



1-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Fát.



2-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Birkát.



2-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Gabonát.



3-as vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Szamarat.



3-as vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Követ.



4-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Zöldséget.



4-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 2 Ércet. *(Ezeket továbbra is egy zsákmányként kezeljük.)*



5-ös vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 1 Vaddisznót.



6-os vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerzhetsz 2 Aranyat.



7-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel végrehajthatsz **Egy barlang berendezése** (Furnish a cavern) akciót. A Berendezéslapját a rendes szabályok szerint ki kell fizetned. *(Bármelyik rendelkezésre álló Berendezéslapját megépítheted, beleértve a Lakótermeket is.)*



8-as vagy nagyobb Fegyvererősséggel ingyen építhetsz egy Istállót *(az Istállókra vonatkozó szabályok alapján, lásd a szabálykönyv 19. oldalát)*.



Eltelintve a nagyszerű kalandoktól, amelyeket átélhetsz, mindig ott a lehetőség arra, hogy kiásd a csatabárdot és fejleszd fegyverforgató készségeidet. Ezért van néha, hogy a vártnál hamarabb kell hazatérned, hogy felkészítsd törpédet a következő csatára.

Felfedező útidon gyakran ritka állatokra bukkanhatsz és váratlan kincsekre, de nincs is annál nagyobb öröm, mint amikor gyermekeidet láthatod egy új kutyával játszani - mindegy, hogy loptad, kiszabadítottad vagy csak az út szélén találtad.

A nagy kihívásokra való készülődés közben éles pengéidet néhanapján ősoreg óriásfákon és sűrű aljnövényzetben kell próbára tenned. Bár vannak ennél sokkal hősiesebb tettek is, hasznosabbak aligha.

Amikor először futottál össze ezeknek a szőrös vadaknak egy példányával, nem tudtad eldönteni, hogy kereked oldj, vagy inkább előrántsad a fejszedet. Miután azonban hasonlóságot fedeztél fel közte és a saját szakállad között, menthetetlenül a szívedbe zártad.

Őseid nem csak hőstetteik bölcsességeit hagyták rád, hanem jelentős mennyiségű gabonárólót is. Néhányuk ugyan rég a feledés homályába merült, ez vajmi kevés hatással van a bennük lévő gabonából főzött sörre.

Nagyapaid rejtélyes történeteket meséltek a bányáikban élő szürke lényekről. Rövid idő alatt rájöttél, hogy ősieid miért is tisztelték a szamarakat annyira - biztosan nem a macacságuk miatt.

Az otthonod környékén kétségkívül rengeteg kő akad. Időről időre azonban néhány szépséges sziklába botlasz, miközben járod az országot. És hé, kőből sosem lehet elég, igaz?

Akkora tők, mint a szekered kereke? Nem csoda, hogy a feleséged nem hitte el, hogy mit találtál... míg be nem gurítottad a barlangba. Egy ilyen zöldség megéri a pajzsodon esett dudorokat és horpadásokat, a rengeteg karistolást és egy kis vitát a feleségeddel.

Ajándék lónak ne nézd a fogát. Azt hiszem, ugyanez vonatkozik az ajándék ércre is. Úgyhogy vidd haza olyan gyorsan, ahogy csak lehet, mert tudod, sokkal több van még ott, ahonnan ez jött...

A birkák gyapja emlékeztet a saját szakálladra, a vaddisznók sörtéje pedig saját testszörzetedre. Ideje tanulni ezektől az okos állatoktól. Ha legközelebb mosakodnod kell, próbálkozz a sárfürdővel.

Hát nem elég jutalom a fegyvereddel végzett kemény munka, a soha véget nem érő edzés és a kalandozás? Van, aki így gondolja, de nézd: néhány aranyat is kaphatsz értük! És ha még közelebről nézed meg, többet is találhatsz...

Mivel nem akarsz úgy élni, mint egy troll a híd alatt, igyekezel időnként bútorokat is hazavinni. Jobb egy vacak kép a falon, mint veszekedni az asszonnyal.

Az első néhány felderítő utad során azon morfondíroztál, vajon miért van mindenütt annyi üres istálló. De miután meglátad a nyomokat az úton, hamarosan rájöttél, miért nincsenek bennük állatok. Mindegy - most már a teied!



9-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel kibővítheted a barlangrendszered egy „Alagút” lapkával anélkül, hogy kifizetnéd a Rubint, amibe ez a lapka egyébként kerülne.



9-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel befizethetsz 1 Fát, hogy bekeríthess 1 Rétmézőt, hogy Kis legelő legyen belőle, átfordítva a Rétet ábrázoló (egyes vagy iker-) lapkát a másik oldalára. (Ha a Réten volt egy Istálló, tegyék vissza a Kis legelőre, miután átfordítottuk a lapkát a másik oldalára.)



10-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szerezhetsz 1 Marhát.



10-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel befizethetsz 2 Fát, hogy bekeríthess 2 Rétmézőt, hogy Nagy legelőt alakíts ki belőlük, a két Rétmézőre egy „Nagy legelő” ikerlapkát helyezve. (Ha a Rétmézőkön voltak Istállók, tegyék őket vissza a Nagy legelőre, miután lehelyeztük az ikerlapkát.)



11-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel elhelyezhetsz egy egyes „Rétlapkát” az Otthontábládon anélkül, hogy kifizetnéd a Rubint, amibe ez a lapka egyébként kerülne. Az új lapkát helyezd egy olyan Erdőmezőre, amely üres vagy van rajta egy Istálló (vaddisznóval vagy anélkül), és amely szomszédos a barlangbejáratoddal vagy egy másik Mezővel, Réttel vagy Legelővel.



11-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel végrehajthatsz **Egy Lakóterem berendezése 2 Fával és 2 Kővel** elnevezésű akciót, hogy építhess egy hagyományos „Lakótermet” (Dwelling) **2 Fa és 2 Kő beadásával** 4 Fa és 3 Kő beadása helyett. (Az „Ács” (Carpenter) és a „Kőfaragó” (Stone carver) az építési költségeket még tovább csökkenthetik.) Ezzel a zsákmányolt tárggyal nem építhetünk meg semmilyen különleges Lakótermet, csak egy hagyományosat.



12-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel elhelyezhetsz egy egyes „Mezőlapkát” az Otthontábládon anélkül, hogy kifizetnéd a Rubint, amibe ez a lapka egyébként kerülne. Az új lapkát helyezd egy olyan üres Erdőmezőre, amely szomszédos a barlangbejáratoddal vagy egy másik Mezővel, Réttel vagy Legelővel.



12-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel végrehajthatsz egy **Vetés** (Sow) akciót. Az **Erdőirtás** (Slash-and-burn), **Családi élet** (Family life) és az **Eszközkölcsönzés** (Hardware rental) **Akciómezőkhöz** hasonlóan ezzel a „Vetés” akcióval is fajtánként legfeljebb két gabonát és két zöldséget vethetünk (függetlenül a korábban bevetett Mezők számától).



14-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel kibővítheted a barlangrendszered egy „Barlang” lapkával anélkül, hogy kifizetnéd a 2 Rubint, amibe ez a lapka egyébként kerülne.



14-es vagy nagyobb Fegyvererősséggel szaporíthatsz legfeljebb két típusú Haszonállatot az Otthontábládon. (A Kutya nem számítanak Haszonállatnak.)



A Felfedező utak Akciómezői

Felfedező útra több Akciómezőről is indulhatunk.

- 3-7 játékos esetén **4-es szintű Felfedező utat** a **Felderítés** (Exploration) Akciómezőn találhatunk (mely a 3-as szinten kerül játékba).
- **3-as szintű Felfedező utat** a **Kovácsolás** (Blacksmithing) Akciómezőn találhatunk (mely az 1-es szinten kerül játékba a „Fegyverkovácsolás” (Forge a weapon) akciójával együtt).
- 5-7 játékos esetén **2-es szintű Felfedező utat** az **Eszközkölcsönzés** Akciómezőn találhatunk (mely a kezdettől elérhető lesz).
- Egy másik **2-es szintű Felfedező út** az **Ércbánya építés** (Ore mine construction) Akciómezőn található.
- A **Kaland** (Adventure) Akciómezőn egymás után két **1-es szintű Felfedező útra** indulhatsz és végrehajthatsz egy **Fegyverkovácsolás** akciót, mely a 4-es szinten kerül játékba. (Egy 2-es szintű és két 1-es szintű Felfedező út között az a különbség, hogy az utóbbival választhatod kétszer ugyanazt a zsákmányt, és a második Felfedező út alkalmával már kihasználhatod a megnövelt Fegyvererősség előnyeit.)
- A **Rönkgyűjtés** (Logging) Akciómezőn egy **1-es szintű Felfedező út** áll rendelkezésre.

Sok régi történet szól elhagyott alagutakról és hasonlókról. Belegondolál, hogy ezek valójában milyen közel is vannak a te barlangodhoz? Természetesen nem... míg bele nem botlottál a nappalidba, miközben épp az egyiket derítettél fel.

Megtanultad a leckét, amikor azokra az üres istállókra bukkantál a környéken. Ezek a szörnyetek nem érhetnek az állataidhoz, különben a fejszéddel gyűlik meg a bajuk! Hogy állataid nagyobb biztonságban legyenek, elkerítettél nekik egy szép kis legelőt.

Hatalmas orrlyukak, hosszú szarvak és egy durva nyelv - a legendák ezektől hemzsegnek. Ha nem lennének a nagy szemei és a kövér tőgye, azt is hihetnénk, hogy egy sárkányra leltünk és nem egy tehénre.

Minél távolabbra utazol, annál különösebb tájakkal és emberekkel fogsz találkozni. Például miért hagyná el valaki ezeket az óriási legelőket? Gyávák.

Nem kell messzire utaznod ahhoz, hogy érdekes helyekre és tárgyakra lelj. Annak az erdőnek a túlsó szélén, vagy esetleg abban a másik kanyarban, talán ott vár rád egy sárkány, lehet, hogy ott találsz rá a legendás csatabárdok egyikére, vagy egyszerűen erre az idilli földdarabra.

A Felfedező utak igen szórakoztatóak, de nem hagyhatjuk el az otthonunkat. Nem ártana, ha időnként egy ágyat hoznál haza és nem egy hatalmas trófeát.

Parlagon fekvő mezők, elhagyott házak, elburjánzott rétek és üres Istállók: sehol egy szakáll vagy egy sisak, csak szerteszét heverő szerszámok. A változatosság kedvéért miért ne használnád őket és szántanád fel a földet?

Egy hatalmas fejsze és a nagy izmok nem csak akkor jöhetnek jól, ha szörnyekkel harcolsz és kalandozol. Akkor is hasznodra válhatnak, amikor terményeket vetsz, vagy egyéb házimunkát végzel. Így időt spórolhatsz, a szabadidődet pedig arra használhatod, hogy még többet kalandozhass.

Amikor még gyerek voltál, a szüleid gyakran mondogatták, hogy ne csapkodj és nélkül azokat a sziklákat a fejszéddel. Ha hallgattál volna rájuk, sosem zuhantál volna keresztül ennek az elhagyott barlangnak a tetején.

Nincs túl sok dolog, ami megdobogtatná a szíved: hatalmas fejszék, hosszú szakállak és több tonnányi arany. És természetesen a bébi állatok. nincsenek szavak arra, hogy mit tennél azzal a szörnyeteggel, aki ezeket az édes kis kutyákat egyedül hagyta a vadonban...



A Felfedező utak 6 Akciómezőn érhetőek el.

2. rész: A Berendezéslapkák

Néhány Berendezéslapkát a Bevezető és a Teljes játékban is használni fogunk, a többi viszont csak az utóbbiban. Azoknak a lapkáknak a leírásait, melyeket csak a Teljes játékban használunk, fehér háttérű mezőben részletezzük.

A Berendezéslapkák összesen négy csoportba rendezhetők, csoportonként tizenkét lapkával. Ezek a tizenkét lapkából álló blokkok további két csoportokba vannak rendezve a témájuk alapján.

A Berendezéslapkák általában Fából és Kőből készülnek. Néhányukhoz szükséges Érc, Arany, Gabona, Zöldség és Élelem is. Bizonyos lapkák képességét egy árukkal teli vödörrel ábráztuk. Ez azt jelenti, hogy csak az abban az esetben kapjuk meg a lapka által biztosított dolgot, ha a vödörben ábrázolt összes árut beadjuk. Ezekkel a lapkákkal nem válthatunk be hiányos szetteket vagy egyedülálló árukat.




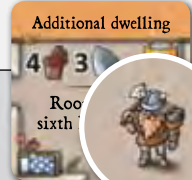
Az első kosárban 1 Gabona és 1 Zöldség látható, a másodikban pedig 1 Fa, 1 Kő és 1 Érc.

1. tizenkettes blokk: Lakótermek és különleges Berendezéslapkák

Kis családnak bővítéséhez szükséges Berendezéslapkák

A Lakótermek (melyek nevének háttérre narancssárgával van jelölve) plusz Törpéknek biztosítanak helyet. (Ezeket a lapkákat egy ágy is látható.) Törpe családnak csak **Családbővítés akciók** végrehajtásával bővíthetjük (lásd a szabálykönyv 15. oldalát). Erre szolgálnak a készletünkben található extra Törpejelzők.





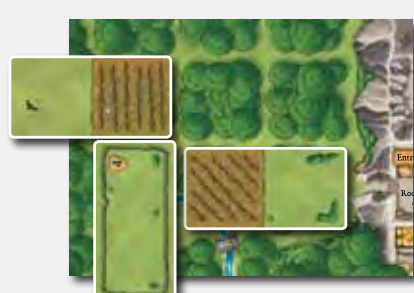


<p>Lakóterem (Dwelling) (Építési költség: 4 Fa, 3 Kő; 3 Aranypontot ér) Ezeknek a hagyományos Lakóterem lapkáknak a száma korlátlan (ha elfogynak, improvizáljatok). Pontosan 1 Törpének biztosítanak helyet. Ha az Egy hagyományos Lakóterem berendezése 2 Fával és 2 Kővel elnevezésű, Felfedező úton szerezhető zsákmányt választjuk (amihez 12-es vagy nagyobb erősség kell), csak egy ilyen Lakótermet építhetünk*.</p>	<p>Egyszerű Lakóterem (Simple dwelling) (Építési költség: 4 Fa, 2 Kő; 0 Aranypontot ér) Az Egyszerű lakótermek 1 építőanyaggal olcsóbbak a hagyományos Lakótermeknél (itt: 1 Kővel), de emiatt nem hoznak Aranypontokat. Pontosan 1 Törpének biztosítanak helyet.</p>	<p>Egyszerű lakóterem (Simple dwelling) (Építési költség: 3 Fa, 3 Kő; 0 Aranypontot ér) Az Egyszerű lakótermek 1 építőanyaggal olcsóbbak a hagyományos Lakótermeknél (itt: 1 Fával), de emiatt nem hoznak Aranypontokat. Pontosan 1 Törpének biztosítanak helyet.</p>
<p>Vegyes lakóterem (Mixed dwelling) (Építési költség: 5 Fa, 4 Kő; 4 Aranypontot ér) A Vegyes lakóterem pontosan 1 Törpének és 2 azonos típusú állatnak biztosít helyet.</p> 	<p>Páros lakóterem (Couple dwelling) (Építési költség: 8 Fa, 6 Kő; 5 Aranypontot ér) A Páros lakóterem pontosan 2 Törpének biztosít helyet. Ezeket a Törpéket a Családbővítés akcióval szerezheted meg egyesével. (Ha ezt a Berendezéslapkát a Sürgős gyermekek utáni vágy Akciómezőn szerezted, családodat akkor is csak egyszer bővítheted azzal az akcióval.)</p>	<p>Kiegészítő lakóterem (Additional dwelling) (Építési költség: 4 Fa, 3 Kő; 5 Aranypontot ér) A Kiegészítő lakóterem 6 Törpének biztosít helyet. Amíg nincs 6 Törpéd, ez a Lakóterem üresen marad. Akkor is megépítheted, ha az építés pillanatában nincs 5 Törpéd. Amint rendelkezél 5 Törpével, a Családbővítés akcióval megszerezheted a hatodik Törpét (lásd még a Családi szobát (Family chamber)).</p> 






* Lakótermeket építhetünk a rendes **Egy barlang berendezése (Furnish a cavern)** és az **Egy lakóterem berendezése (Furnish a dwelling)** akciókkal, vagy ha **Felfedező utunk során az Egy barlang berendezése** nevű zsákmányt választjuk (amihez 7-es vagy nagyobb erősség kell).

Hatodik Törpédet jelölheted a **Plusz törpe** jelzővel vagy egy nem használt színű Törpekoronggal.

Különleges Berendezéslapkák

<p>Simogató (Cuddle room) (Építési költség: 1 Fa; 2 Aranypontot ér) A Simogató annyi Birkának biztosít helyet, ahány Törpéje van az adott játékosnak. Más Haszonállatok nem tarthatók benne. (Ebbe a Családbővítés akción lévő Törpekorongok is beleszámítanak.)</p>	<p>Reggeliző (Breakfast room) (Építési költség: 1 Fa; 0 Aranypontot ér) A Reggeliző legfeljebb 3 Marháának biztosít helyet, de semmilyen más Haszonállatnak nem.</p>	<p>Tarló terem (Stubble room) (Építési költség: 1 Fa, 1 Érc; 1 Aranypontot ér) Minden üres Meződön (tehát azokon, melyeken épp nincs Gabona vagy Zöldség elvetve) tartható (pontosan) 1 Haszonállatot.</p>
<p>Dolgozószoba (Work room) (Építési költség: 1 Kő; 2 Aranypontot ér) Bányák helyett Berendezéslapkákat építhetsz az Alagútjaidra és a Mélyalagútjaidra, amikor végrehajtasz Egy barlang berendezése vagy Egy lakóterem berendezése akció. (Ne feledd, hogy 1 Rubin befizetésével szerezheted egy Alagútlapkát. A Dolgozószobát nem építheted egy Alagútlapkára.)</p>   	<p>Vendégszoba (Guest room) (Építési költség: 1 Fa, 1 Kő; 0 Aranypontot ér) Innentől kezdve az akciók végrehajtásakor a ... vagy ... vagy (either ... or) opciókat és/vagy (and/or) opcióként kezelheted. Csak néhány ... vagy ... vagy opcióval rendelkező Akciómező van: - Sürgős gyermekek utáni vágy (Urgent wish for children) - Rubinbánya építés (Ruby mine construction) és 4 vagy több játékos esetén - Bővítés (Growth) - 7 fős játék esetén a Vendégszobát használhatjuk a Kiterjesztés (Extension) Akciómezőn, hogy az ikerlapkát (és az árukat) is megkapjuk, de egy játék során csak egyszer.</p> 	<p>Iroda (Office room) (Építési költség: 1 Kő; 0 Aranypontot ér) Az ikerlapkák lehelyezésekor csak a lapkák felének kell az Otthontábládon lennie, a másik fele leleghat róla. Minden alkalommal, amikor így teszel, vegyél el 2 Aranyat a közös készletből.</p>  <p>In the example above, you would get 2+2=4 Gold for this. You can use both spaces of overhanging tiles as usual.</p>

2. tizenkettes blokk: Építőanyagokat hozó Berendezéslapkák






<p>Ács (Carpenter) (Építési költség: 1 Kő; 0 Aranypontot ér) Minden alkalommal, amikor berendezel egy Barlangot vagy végrehajtasz egy Kerítések építése (Build fences) akciót, 1-gyel kevesebb Fával fizethetsz.</p>  <p>Minden alkalommal, amikor egy Rétlapkát a másik oldalára fordítasz, az □ Kerítések építése” akciónak számít.</p>	<p>Kőfaragó (Stone carver) (Építési költség: 1 Fa; 1 Aranypontot ér) Amikor megépíted a Kőfaragót, azonnal (és csakis egyszer) kapsz 2 Követ a közös készletből. Minden alkalommal, amikor berendezel egy Barlangot vagy építesz egy Istállót, 1-gyel kevesebb Kővel fizethetsz. (Vagyis az Istállókat ingyen építheted fel.)</p> 	<p>Kovács (Blacksmith) (Építési költség: 1 Fa, 2 Kő; 3 Aranypontot ér) Amikor megépíted a Kovácsot, azonnal (és csakis egyszer) kapsz 2 Ércet a közös készletből. Minden alkalommal, amikor kovácsolsz egy Fegyvert, 2-vel kevesebb Ércet fizethetsz. Egy 2-es erősségű Fegyvert akkor is elkészíthetsz, ha egyetlen Érc sincs a birtokodban. Továbbra is legfeljebb csak 8-as erősségű Fegyvert kovácsolhatsz (lásd a szabálykönyv 20. oldalát). (A Kovács képességét nem használhatjuk az Érckereskedelem (Ore trading) akcióhoz.)</p>  
<p>Bányász (Miner) (Építési költség: 1 Fa, 2 Kő; 3 Aranypontot ér) A Bányász tulajdonosa minden kör elején kap 1 Ércet a közös készletből minden olyan Ércbányájáért, amelyben van egy Szamár. (Ez nem vonatkozik azokra a Rubinbányákra, amelyekben van Szamár.)</p> 	<p>Építész (Builder) (Építési költség: 1 Kő; 2 Aranypontot ér) Amikor fizetsz egy Berendezéslapkáért, 1 Fát helyettesíthetsz 1 Ércel és/vagy 1 Kővel 1 Ércel. (Például a Kovácsot megépítheted 2 Ércel és 1 Kővel.)</p>	<p>Kereskedő (Trader) (Építési költség: 1 Fa; 2 Aranypontot ér) A pontozás előtt bármikor vásárolhatsz 1 Fát, 1 Követ és 1 Ércet a közös készletből, összesen 2 Aranyért. (Ezt a szettet csak teljes egészében vásárolhatod meg.) Az a játékos, aki már felépítette a Pótalkatrézraktárt (Spare part storage), és úgy dönt, hogy megépíti a Kereskedőt is, a Kereskedőt a Pótalkatrézraktár tetejére kell helyeznie, gyakorlatilag átépítve azt. (A Pótalkatrézraktárt ne tegyük vissza a közös készletbe.) A Pótalkatrézraktárt többé már nem használhatja, és a játék végén sem kap érte pontokat. Ugyanez érvényes arra a helyzetre, ha a játékosnak már birtokában van a Kereskedő és meg akarja építeni a Pótalkatrézraktárt. (Egyéb esetben a Berendezéslapkákat nem lehet átépíteni.)</p>

<p>Fatermelő (Wood supplier) (Építési költség: 1 Kő; 2 Aranypontot ér) Amikor egy játékos megépíti a Fatermelőt, a következő 7 Körmező mindegyikére 1 Fát kell helyeznie a közös készletből. Ezeknek a köröknek az elején megkapja a Fát.</p>	<p>Kőtermelő (Stone supplier) (Építési költség: 1 Fa; 1 Aranypontot ér) Amikor egy játékos megépíti a Kőtermelőt, a következő 5 Körmező mindegyikére 1 Követ kell helyeznie a közös készletből. Ezeknek a köröknek az elején megkapja a Követ.</p>	<p>Rubintermelő (Ruby supplier) (Építési költség: 2 Fa, 2 Kő; 2 Aranypontot ér) Amikor egy játékos megépíti a Rubintermelőt, a következő 4 Körmező mindegyikére 1 Rubint kell helyeznie a közös készletből. Ezeknek a köröknek az elején megkapja a Rubint.</p>
<p>Kutyaiskola (Dog school) (Építési költség: Nincs; 0 Aranypontot ér) Innentől kezdve a játékos azonnal kap 1 Fát a közös készletből minden új Kutyaért, melyet az Otthontáblájára helyez.</p>	<p>Kőbánya (Quarry) (Építési költség: 1 Fa; 2 Aranypontot ér) Innentől kezdve a játékos azonnal kap 1 Követ a közös készletből minden újszülött Szamárért. (Ez nem vonatkozik azokra a Szamarakra, amelyeket a játéktábláról vagy Rubinokért cserébe kap.)</p>	<p>Hasadék (Seam) (Építési költség: 2 Fa; 1 Aranypontot ér) Innentől kezdve azonnal kapsz 1 Ércet a közös készletből minden megszerzett Kő után (függetlenül attól, hogy hogyan szerezted azt a Követ).</p>

3. tizenkettes blokk: Élelmet hozó Berendezéslapkák

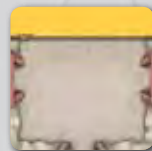
Élelmet hozó Berendezéslapkák




A „Főző barlang” (Cooking cave) és a „Békés barlang” (Peaceful cave) „bármikor használható” különleges képességet biztosít. Sok más Berendezéslapka olyan különleges képességet biztosít, amely „pontozás előtt bármikor” használható. Ez egy fontos kikötés, mivel ezekkel a Berendezéslapkákkal árukat cserélhetünk Aranyra. E nélkül a kikötés nélkül először pontokat kaphatnánk az árukért (pl. a Takarmánykamrával (Fodder chamber)), majd becserélhetnénk őket Aranyra, hogy még több pontot szerezzünk (pl. a Vadász szobával (Hunting parlor)) – ami tilos.

<p>Hentes barlang (Slaughtering cave) (Építési költség: 2 Fa, 2 Kő; 2 Aranypontot ér) Minden egyes Haszonállatért, amelyet Élelemmé dolgozol fel, 1-gyel több Élelmet kapsz a közös készletből. (A Kutyákat nem alakíthatod Élelemmé. Ha egyszerre 2 állatot dolgozol fel – például két Szamarat – 2-vel több Élelmet kapsz. A Hentes barlang és a Vadász szoba képessége nem vonható össze.)</p>	<p>Főző barlang (Cooking cave) (Építési költség: 2 Kő; 2 Aranypontot ér) Minden alkalommal, amikor 1 Gabonából és 1 Zöldségből álló szettet váltasz be Élelemre, 5 Élelmet kapsz (3 helyett) a közös készletből.</p> <p>Így néz ki egy árukból álló szett.</p> 	<p>Munkás barlang (Working cave) (Építési költség: 1 Fa, 1 Kő; 2 Aranypontot ér) Minden alkalommal, amikor meg kell etetned Törpéidet egy kör végén (beleértve a különleges Etetési fázisokat is), pontosan egy Törpéd megetetheted 1 Fával vagy 1 Kővel vagy 2 Ércel (Élelem helyett).</p> 
<p>Bányász barlang (Mining cave) (Építési költség: 3 Fa, 2 Kő; 2 Aranypontot ér) Minden alkalommal, amikor meg kell etetned Törpéidet egy kör végén (beleértve a különleges Etetési fázisokat is), a teljes ételmezési költség 1 Élelemmel kevesebb lesz minden Szamár után, mely valamelyik (érc- vagy rubin-) bányában van.</p> 	<p>Szaporító barlang (Breeding cave) (Építési költség: 1 Gabona, 1 Kő; 2 Aranypontot ér) Minden alkalommal, amikor állatokat szaporítasz (a Szaporítási fázisban vagy az ahhoz tartozó, Felfedező út során zsákmányolt tárgy segítségével), minden újszülött Haszonállatért 1 Élelmet kapsz. Ha mind a négy típusú Haszonállatból szaporítasz egyet, 1-gyel több Élelmet kapsz, vagyis összesen 5-öt. Ezt az Élelmet a közös készletből vedd el.</p> <p>zaports legfeljebb 2 típusú Haszonállatot</p> 	<p>Békés barlang (Peaceful cave) (Építési költség: 2 Fa, 2 Kő; 2 Aranypontot ér) Törpéd Fegyvereit bármikor becserélheted Élelemre. Annyi Élelmet kapsz, amekkora erősséggel a Fegyver rendelkezik. Egyszerre több Fegyvert is becserélhetsz, de becserélheted őket különböző időpontokban is. (Ha például egy 14-es erősségű Fegyvert adsz be, 14 Élelmet kapsz a közös készletből. A Békés barlang remekül támogatja az Imaszobát (Prayer chamber).)</p> 

Élelmet és Bónuszpontokat hozó Berendezéslapkák

Az ilyen lapkák egy részén nincs konkrét Aranypont érték. Ezek akkor hoznak Bónuszpontokat, ha a játék végén teljesítünk valamilyen feltételt. Ezekre a Berendezéslapkákra van egy külön kategória a pontozólapon, nevük háttére pedig sárga színnel van jelölve.






<p>Szövőszoba (Weaving parlor) (Építési költség: 2 Fa, 1 Kő) A Szövőszoba megépítésekor azonnal (és <input type="checkbox"/> csakis egyszer) kapsz 1 Élelmet a közös készletből minden Birka után, mely az Otthontábládon található. A pontozásnál 1 Bónuszpontot fogsz kapni minden 2 Biukáéú, mely az Otthontábládon van. (Például 1/2/3... Bónuszpontot kapsz 2-3/4-5/6-7/... Birkáért. Ettől függetlenül megkapod a „Haszonállatokért és Kuttyákért” egyébként járó pontokat is.)</p> 	<p>Fejőház (Milking parlor) (Építési költség: 2 Fa, 2 Kő) A Fejőház megépítésekor azonnal (és <input type="checkbox"/> csakis egyszer) kapsz 1 Élelmet a közös készletből minden Marha után, mely az Otthontábládon található. A pontozásnál 1 Bónuszpontot fogsz kapni minden Marháért, mely az Otthontábládon van. (Ettől függetlenül megkapod a „Haszonállatokért és Kuttyákért” egyébként járó pontokat is.)</p> 	<p>Közösségi szoba (State parlor) (Építési költség: 5 Arany, 3 Kő) A Közösségi szoba megépítésekor azonnal (és csakis egyszer) kapsz 2 Élelmet a közös készletből minden olyan Lakóterem után, mely (vízszintesen vagy függőlegesen) szomszédos a Közösségi szobával. A pontozásnál 4 Bónuszpontot fogsz kapni minden olyan Lakóteremért, mely (vízszintesen vagy függőlegesen) szomszédos a Közösségi szobával (tehát legfeljebb 16 Bónuszpontot szerezhetünk belőle). Barlangod kezdőszintű szobáját is Lakóteremnek tekintjük.</p>
<p>Vadász szoba (Hunting parlor) (Építési költség: 2 Fa; 1 Aranypontot ér) A pontozás előtt bármikor becserélhetsz 2 Vaddisznót 2 Aranyra és 2 Élelemre (a szokásos 4 Élelem helyett). (1 Vaddisznót nem cserélhetsz be a Vadász szobában. A Vadász szobát még az utolsó Aratási idő után is használhatod. A Hentes barlang és a Vadász szoba képessége nem vonható össze.)</p>	<p>Söröző (Beer parlor) (Építési költség: 2 Fa; 3 Aranypontot ér) A pontozás előtt bármikor becserélhetsz a saját készletedből 2 Gabonát 3 Aranyra vagy 4 Élelemre. (A 2 Gabona tehát 2-vel több Élelmet jelent. 1 Gabonát nem cserélhetsz be a Sörözőben. A Sörözőt még az utolsó Aratási idő után is használhatod.)</p>	<p>Kovácsműhely (Blacksmithing parlor) (Építési költség: 3 Érc; 2 Aranypontot ér) A pontozás előtt bármikor becserélhetsz egy 1 Rubinból és 1 Ércből álló szettet 2 Aranyra és 1 Élelemre. (A Kovácsműhelyt még az utolsó Aratási idő után is használhatod.)</p> 

4. tizenkettes blokk: Bónuszpontokat hozó Berendezéslapkák

Játék végi Bónuszpontokat hozó Berendezéslapkák

A Raktáraknak és Kamráknak nincs konkrét Aranypont értékük. Ezek akkor hoznak Bónuszpontokat, ha a játék végén teljesítünk valamilyen feltételt. Ezeket a Bónuszpontokat a pontozólap „Szobákért, Raktárakért és Kamrákért járó Bónuszpontok” kategóriájában tüntethetjük fel (kivéve a Pótalkatrészraktárt és az Írószobát).

<p>Kőraktár (Stone storage) (Építési költség: 3 Fa, 1 Érc) A Kőraktár a pontozásnál 1 Bónuszpontot hoz minden Kőért, ami a birtokodban van.</p> 	<p>Ércraktár (Ore storage) (Építési költség: 1 Fa, 2 Kő) Az Ércraktár a pontozásnál 1 Bónuszpontot hoz minden 2 Ércért, ami a birtokodban van. (Például 1/2/3... Bónuszpontot kapsz 2-3/4-5/6-7/... Ércért.)</p> 	<p>Pótalkatrészraktár (Spare part storage) (Építési költség: 2 Fa; 0 Aranypontot ér) Pontozás előtt bármikor becserélhetsz olyan szetteket, amelyek 1 Fából, 1 Kőből és 1 Ércből állnak, szettenként 2 Aranyra. (A Pótalkatrészraktárt még az utolsó Aratási idő után is használhatod.) Az a játékos, aki már felépítette a Kereskedőt és úgy dönt, hogy megépíti a Pótalkatrészraktárt is, a Pótalkatrészraktárt a Kereskedő tetejére kell helyeznie, gyakorlatilag átépítve azt. (A Kereskedőt ne tegyük vissza a közös készletbe.) A játékos többé nem használhatja a Kereskedőt, és nem kap érte pontokat a játék végén sem. Ugyanez vonatkozik arra a helyzetre, ha a játékos már elkészítette a Pótalkatrészraktárt, és meg akarja építeni a Kereskedőt is. (Egyéb esetben a Berendezéslapkákat nem lehet átépíteni.)</p>
<p>Főraktár (Main storage) (Építési költség: 2 Fa, 1 Kő) A Főraktár a pontozásnál 2 Bónuszpontot hoz minden olyan lapkáért, melynek neve sárga háttérszínnel van jelölve, beleértve magát a Főraktárt is. (Minden Szoba, Raktár és Kamra neve sárgával van jelölve.)</p>	<p>Fegyverraktár (Weapon storage) (Építési költség: 3 Fa, 2 Kő) A Fegyverraktár a pontozásnál 3 Bónuszpontot hoz minden birtokodban lévő, felfegyverzett Törpédért (függetlenül azok Fegyvererősségétől).</p> 	<p>Ellátmányraktár (Supplies storage) (Építési költség: 3 Élelem, 1 Fa) Az Ellátmányraktár a pontozásnál 8 Bónuszpontot hoz, ha a játéktérden lévő összes Törpédnek van Fegyvere. (A Fegyvererősség nem számít. Minél kevesebb Törpéd van, annál könnyebb ezt teljesíteni. Az Ellátmányraktárt kombinálható a Fegyverraktárral.)</p>

<p>Seprűkamra (Broom chamber) (Építési költség: 1 Fa) A Seprűkamra a pontozásnál 5 Bónuszpontot hoz, ha van játékban 5 Törpéd. Ha 6 Törpéd van játékban, 10 Bónuszpontot fog hozni. (Az nem számít, hogy hány Törpéd volt a Seprűkamra megépítésének pillanatában.)</p>	<p>Kincstár (Treasure chamber) (Építési költség: 1 Fa, 1 Kő) A Kincstár a pontozásnál 1 Bónuszpontot hoz minden birtokodban lévő Rubinért. (Így tehát a Rubinjaidat kétszer pontozzuk; egyszer a „Rubinok” kategóriájában, majd ismét a „Szobákért, Raktárakért és Kamrákért járó Bónuszpontok” kategóriában.)</p>	<p>Éléskamra (Food chamber) (Építési költség: 2 Fa, 2 Zöltség) Az Éléskamra a pontozásnál 2 Bónuszpontot hoz a készletben lévő, és/vagy a Mezőiden hagyott minden olyan szettért, mely 1 Gabonából és 1 Zöltségből áll. (Ettől függetlenül továbbra is megkapod a 1/2 Aranypontot minden Gabonáért és az 1 Aranypontot minden Zöltség után.)</p>
<p>Imaszoba (Prayer chamber) (Építési költség: 2 Fa) Az Imaszoba pontozáskor 8 Bónuszpontot hoz, ha a játékban lévő Törpéd egyikének sincs Fegyvere. (A Békés barlang használatával Törpéd Fegyvereit becserélheted Élelemre. Így megszabadulhatsz minden Törpéd Fegyverétől és még 8 Bónuszpontot is kaphatsz, ha az Imaszobát is megépítetted.)</p>	<p>Írószoba (Writing chamber) (Építési költség: 2 Kő; 0 Aranypontot ér) Az Írószoba a pontozáskor megakadályozhatja legfeljebb 7 Aranypont elvesztését. Pontokat a Koldulás jelzők, az Otthontáblád fel nem használt mezői és a hiányzó Haszonállatok miatt veszíthetsz. A mínuszpontokat módosítsd a megfelelő kategóriákban.</p>	<p>Takarmánykamra (Fodder chamber) (Építési költség: 2 Gabona, 1 Kő) A Takarmánykamra a pontozáskor 1 Bónuszpontot hoz minden 3 birtokodban lévő Haszonállatért (típustól függetlenül). (Például 1/2/3/... Bónuszpontot kapsz 3-5/6-8/9-11/... Haszonállatért. A Kuttyák nem számítanak Haszonállatoknak. Ettől függetlenül megkapod a „Haszonállatokért és Kuttyákért” egyébként járó pontokat is.)</p>

3. rész: Az Akciómezők

Az Akciómezőket három szakaszban ismertetjük:

- Először azokat az Akciómezőket ismertetjük, melyek a játékosok számától függetlenül a kezdettől rendelkezésre állnak.
- Ezután azokat az Akciómezőket ismertetjük, amelyek bizonyos játékos szám esetén lesznek elérhetőek.
- Utoljára pedig azokat az Akciómezőket ismertetjük, melyeket az egyes körök kártyái hoznak játékba.

Általános szabály: Csak akkor használhatsz egy Akciómezőt, ha legalább egyet végrehajtasz az azon elérhető akciók közül. Egy adott Akciómezőn két akciót a következő kifejezések köthetnek össze:

majd azután/vagy Végrehajthatod mindkét akciót a megadott sorrendben, vagy csak az egyiket hajtod végre.

(Az Akciók akkor vannak így összekötve, ha csak a megadott sorrendben van értelme őket végrehajtani, nem pedig fordítva.)

és/vagy Végrehajthatod mindkét akciót bármilyen sorrendben, vagy csak az egyiket hajtod végre.

(Az Akciók akkor vannak így összekötve, ha nincs köztük olyan egyértelmű sorrend, amivel nagyobb hatást érhetnénk el.)

és azután Az első akciót kötelező végrehajtanod. A második akciót csak ez után hajthatod végre (de nem kötelező). A második akciót nem hajthatod végre anélkül, hogy az elsőt végrehajtanád. Azért használjuk az „és azután” kifejezést az egyszerűbb „és” helyett, hogy jelezzük, ezeket az akciókat nem egyszerre, hanem egymás után hajtjuk végre.

vagy...vagy A kettő közül az egyik akciót hajthatod végre, mindkettőt nem lehet.

A játékosok számától függetlenül kezdettől rendelkezésre álló Akciómezők

Kétoldalú alap játéktábla

A kétoldalú alap játéktáblán lévő Akciómezőket fentről lefelé részletezzük.

- **Bányászat (Drift mining):** Vedd el az összes Követ, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (1-3 játékos esetén minden körben 1 Követ adunk ehhez az Akciómezőhöz, 4-7 játékos esetén pedig 2 Követ. 6-7 játékos esetén van egy plusz „Bányászat” Akciómező, melyre körönként 1 Kő kerül.) Ezen kívül helyezhetsz egy **Barlang/Alagút ikerlapkát** is Otthontáblád 2 szomszédos Hegymezőjére. Ha az ikerlapkát az egyik földalatti vízforrásra helyezed, azonnal kapsz 1 vagy 2 Élelmet a közös készletből. Az ikerlapkát egy már foglalt Hegymezővel szomszédosan kell lehelyezned, vagyis a barlangrendszered kell bővítened.
- **Kiásás (Excavation):** Vedd el az összes Követ, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Követ helyezünk, kivéve, amikor a 4-7 fős játékban nincs rajta egyetlen Kő sem. Ilyenkor 1 helyett 2-t teszünk rá.) Ezen kívül helyezhetsz egy **Barlang/Alagút** vagy egy **Barlang/Barlang ikerlapkát** is Otthontáblád 2 szomszédos Hegymezőjére. Te döntöd el, hogy az ikerlapka melyik oldalát használod. Ha az ikerlapkát az egyik földalatti vízforrásra helyezed, azonnal kapsz 1 vagy 2 Élelmet a közös készletből. Az ikerlapkát egy már foglalt Hegymezővel szomszédosan kell lehelyezned, vagyis a barlangrendszered kell bővítened.
- **Kezdő játékos (Starting player):** Vedd magadhoz a Kezdőjátékos jelzőt és minden Élelmet, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. Ezen kívül vegyél el 2 Ércet (1-3 játékos esetén) vagy 1 Rubint (4-7 játékos esetén) a közös készletből. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Élelmet helyezünk.)
- **Másolás (Imitation) 2 Élelemért:** Ez az Akciómező a játékosok számától függ. Az A7 oldalon fogjuk részletezni.
- **Rönkgyűjtés (Logging):** Vedd el az összes Fát, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (1-3 játékos esetén minden körben 1 Fát helyezünk erre az Akciómezőre, kivéve, ha üres. Ilyenkor 1 helyett 3 Fát teszünk rá. 4-7 játékos esetén minden körben 3 Fát helyezünk rá, függetlenül attól, hogy üres-e vagy sem.) Ezután egy **1-es szintű Felfedező útra** indulhatsz, ha a Törpédnek van Fegyvere.
- **Éllátmány (Supplies) és Bővítés (Growth):** Ezek az Akciómezők a játékosok számától függenek. Az A7 oldalon fogjuk őket részletezni.
- **Ércbányászat (Ore mining):** Vedd el az összes Ércet, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (1-3 játékos esetén erre az Akciómezőre minden körben 1 Ércet helyezünk, kivéve, ha üres. Ebben az esetben 1 helyett 2 Ércet teszünk rá. 4-7 játékos esetén minden körben 2 Ércet helyezünk rá, kivéve, ha üres. Ebben az esetben 1 helyett 3 Ércet teszünk rá.) Ezen kívül elvehetsz 2 Ércet a közös készletből minden birtokodban lévő Ércbánya után.
- **Fagyűjtögetés (Wood gathering) és Erdőjárás (Forest exploration):** Ezek az Akciómezők a játékosok számától függenek. Az A7 oldalon fogjuk őket részletezni.
- **Fakitermelés (Clearing):** Vedd el az összes Fát, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (1-3 játékos esetén erre az Akciómezőre minden körben 1 Fát helyezünk, 4-7 játékos esetén pedig 2 Fát.) Ezen kívül elhelyezhetsz egy **Rét/Mező ikerlapkát** az Otthontáblád két olyan szomszédos Erdőmezőjére, melyek nincsenek lapkával lefedve. (Figyeljete a szabálykönyv 19. oldalán lévő, Istállókra vonatkozó kikötésekre.) Ha az ikerlapkát a kis folyóra helyezed, 1 Élelmet kapsz a közös készletből. Ha az ikerlapkát a Vaddisznók egyik területére helyezed, 1 Vaddisznót kapunk a közös készletből. A játékban elsőként lehelyezett lapkádnak szomszédosan kell lennie a barlangod bejáratával. Az azt követő lapkákat más Mezőkkel, Rétekkel és Legelőkkal szomszédosan kell lehelyezned.
- **Élelmzés (Sustenance):** Vedd el az összes Élelemjelzőt, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (1-3 játékos esetén erre az akciómezőre minden körben 1 Élelmet helyezünk. 4-7 játékos esetén minden körben 1 Zöltséget helyezünk rá, kivéve, ha üres. Ebben az esetben 1 Zöltség helyett 1 Gabonát teszünk rá.) 1-3 játékos esetén vegyünk el 1 Gabonát is a közös készletből. Ezen kívül elhelyezhetsz egy **Rét/Mező ikerlapkát** az Otthontáblád két olyan szomszédos Erdőmezőjére, melyek nincsenek lapkával lefedve. (További részletekért lásd a „Fakitermelést”.)



Kis alap játéktábla

A kis alap játéktáblán három Akciómező van.

- **Rubínbányászat (Ruby mining):** Vedd el az összes Rubint, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Rubint teszünk.) A közös készletből 1-gyel több Rubint vehetsz el, ha van legalább egy Rubínbányád. (A 2-fős játékok első körében erre az Akciómezőre nem teszünk Rubint.)
- **Házimunka (Housework):** Vegyél el 1 Kutyát a közös készletből Ezen kívül, vagy ehelyett vegyél magadhoz egy Berendezéslapkát, fizess ki az építési költségeit és helyezd le barlangrendszered egyik üres Barlangjára. Az összes Berendezéslapkából választhatsz (beleértve a Lakótermekeket is). Ha nem tudsz Berendezéslapkát lehelyezni az Otthontábládra, nem vehetsz el egyet sem. (Ez egy „és/vagy” Akciómező; az akciókat bármilyen sorrendbe végrehajthatod. Célserű például a Kutyát a „Kutyaiskola” felépítése után elvenned.)
- **Erdőirtás (Slash-and-burn):** Helyezz egy **Rét/Mező ikerlapkát** az Otthontáblád két olyan szomszédos Erdőmezőjére, melyek nincsenek lapkával lefedve. (További részletekért lásd a „Fakitermelést”.) Ezután végrehajthatsz egy **Vetés (Sow) akciót**, hogy bevedd legfeljebb 2 új Gabona- és/vagy legfeljebb 2 új Zöltségmezőt (a rendes szabályok szerint).



Bizonyos játékos szám esetén rendelkezésre álló Akciómezők

Az olyan Akciómezők nagy része, melyek bizonyos játékos számtól függenek, a kiegészítő játéktáblán találhatóak meg. A játékosok száma alapján csoportosítva fogjuk őket ismertetni. (Az Akciómező elérhetőségéhez szükséges játékos számot zárójelben jelöljük.)

3 játékosig

Az első két Akciómező a kétoldalú alap játéktáblán találhatóak meg, a harmadik pedig a kis kiegészítő játéktáblán.

- **Fagyűjtögetés (Wood gathering)** (1-3 játékos): Vedd el az összes Fát, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Minden körben 1 Fát teszünk rá.)
- **Ellátmány (Supplies)** (1-3 játékos): Vegyél el 1 Fát, 1 Követ, 1 Ércet, 1 Fát és 2 Aranyat a közös készletből
- **Külfejtés (Strip mining)** (3 játékos): A „Külfejtés” csak a 3 fős játékokban áll rendelkezésre. Vedd el az összes árut, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Fa kerül, kivéve, ha üres. Ebben az esetben 1 Fa helyett 1 Érc kerül rá.) Ezen kívül vegyél el 2 Fát is a közös készletből.

3 vagy több játékos

- **Erdőjárás (Forest exploration)** (3-7 játékos): Vedd el az összes Fát, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (A 3 fős játékokban ez az Akciómező a kiegészítő játéktáblán található; minden körben 1 Fát helyezünk rá. 4 vagy több játékos esetén a kétoldalú alap játéktáblán található: minden körben 1 Fa kerül rá, kivéve, ha üres. Ebben az esetben 1 helyett 2 Fa kerül rá.) A 3 fős játékokban vegyél el 1 Zöltséget is. 4 vagy több fős játék esetén vegyél el 2 Élelmet is.
- **Másolás (Imitation)** (3-7 játékos): Használj egy ellenfeled által elfoglalt Akciómezőt (lásd a szabálykönyv 22. oldalát). Ez a játékosok számától függően bizonyos mennyiségű Élelemben fog kerülni. Az alábbi táblázat ezeket a költségeket foglalja össze. 5 vagy több játékos esetén több „Másolás” Akciómező is lesz, különböző költségekkel. (A „Másolás” Akciómező több játéktáblán is megtalálható.) Különleges eset: Nem másolhatsz le egy ellenfeled által elfoglalt Másolás akciót csak azért, hogy egy olyan Akciómezőt másolj le, melyet egy saját Törpéd foglal el.

Játékosok száma	3	4	5	6	7
Élelem költség	4	2	2 vagy 4	1 vagy 2	0, 1 vagy 2

4 vagy több játékos

- **Bővítés (Growth)** (4-7 játékos): Vegyél el 1 Fát, 1 Követ, 1 Ércet, 1 Élelmet és 2 Aranyat a közös készletből. Ehelyett végrehajthatsz egy **Családbővítés (Family growth)** akciót is.

5 vagy több játékos

A nagy kiegészítő táblán lévő Akciómezőket fentről lefelé részletezzük.

- **Depó (Depot)** (5-7 játékos): Vegyél el minden árut, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Fát és 1 Ércet teszünk.)

- **Kisebb léptékű bányászat (Small-scale drift mining)** (5 játékos): (5 játékos): Ez az Akciómező csak 5 játékos esetén áll rendelkezésre. Egy **Barlang/Alagút ikerlapkát** (azzal az oldalával felfelé) helyezhetsz Otthontáblád 2 szomszédos Hegyemzőjére. (További részletekért lásd a „Bányászatot” az A6 oldalon.) Ha így teszel, elvehetsz 1 Követ is a közös készletből.

- **Heti piac (Weekly market)** (5-7 játékos): Vegyél el 4 Aranyat a közös készletből. Ezután árukat vásárolhatsz aranyért cserébe (de nem kötelező). Annyi árut vehetsz, amennyit csak szeretnél, de minden fajtából csak egyet. Ha szükséges, 4 Aranytól többet is költhetsz, de azokat csak a saját készletedből költheted el. Az árak az Akciómezőre vannak nyomtatva. Minden építőanyag, Birka vagy Szamár 1 Aranyba kerül. Egy Vaddisznó vagy Kutya 2 Arany. A Marha 3 Aranyba kerül. A Gabona 1 Aranyba, a Zöltség pedig 2-be kerül.

- **Eszköz kölcsönzés (Hardware rental)** (5-7 játékos): A 6-7 fős játékokban vegyél el 2 Fát. A továbbiak az 5 fős játékokra is vonatkoznak. Ha a Törpédnek van Fegyvere, **2-es szintű Felfedező útra** indíthatod. Ezt követően végrehajthatsz egy **Vetés** akciót, hogy bevess legfeljebb 2 új Gabona- és/vagy legfeljebb 2 új Zöltségmezőt (a rendes szabályok szerint). (A Felfedező út során választhatsz Gabonát vagy Zöltséget zsákmány gyanánt, hogy legyen mit elvetned.)



- **Kerítések építése (Fence building)** (5-7 játékos): Vedd el az összes Fát, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Az 5 fős játékokban minden körben 1 Fát helyezünk erre a mezőre. 6-7 játékos esetén minden körben 1 Fa kerül rá, kivéve, ha üres. Ebben az esetben 1 helyett 2 Fát teszünk rá.) Ezt követően 2 Fáért létrehozatsz egy Kis legelőt és/vagy 4 Fáért egy Nagy legelőt. Egy akcióval nem építhetsz több mint egy Kis és egy Nagy legelőt. (Ezen az Akciómezőn nem építhetsz Istállókat.)

7 játékos

A következő két Akció a kis kiegészítő játéktáblán található.

- **Nagy depó (Large depot)** (7 játékos): Vedd el az összes árut, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Fát, 1 Követ és 1 Ércet helyezünk. Ha üres, 1-gyel több Fát teszünk rá.)
- **Kiterjesztés (Extension)** (7 játékos): Vagy lehelyezhetsz egy **Rét/Mező ikerlapkát** két szomszédos Erdőmezőre (további részletekért lásd a „Fakitermelést”) és elvehetsz 1 Fát a közös készletből, vagy lehelyezhetsz egy **Barlang/Alagút ikerlapkát** (azzal az oldalával felfelé) két szomszédos Hegyemzőre (további részletekért lásd a „Bányászatot”) és elvehetsz 1 Követ a közös készletből.

A körök által játékba hozott kártyák Akciómezői

1-es szint: A következő három Akciómező kártya az 1-3. körökben kerül játékba.

- **Kovácsolás (Blacksmithing):** Ha ezt az Akciómezőt egy fegyvertelen Törpével használod, ennek a Törpének kovácsolhatsz egy Fegyvert (legfeljebb 8-as Fegyvererősséggel), majd azután egy **3-as szintű Felfedező útra** indulhatsz (lásd a szabálykönyv 21. oldalát). Ehelyett egy felfegyverzett Törpét is helyezhetsz erre az Akciómezőre, csak hogy Felfedező útra induljon. (Az Akciómezőn látható „1-8” jelzés azt jelzi, hogy a Fegyver kívánt erősségének megfelelően 1-8 Ércet fizethetsz be.)
- **Birkatenyésztés (Sheep farming):** Mielőtt begyűjtenéd az összes Birkát, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt, létrehozatsz egy Kis legelőt, egy Nagy legelőt és egy Istállót. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Birkát teszünk.) A Kis legelőért 2 Fát, a Nagy legelőért 4 Fát, az Istállóért pedig 1 Követ kell beadnod. Akár mindhármát is megépítheted, vagy csak valamennyit közülük (vagy egyet sem), de egy akcióval sosem építhetsz 1 Kis és 1 Nagy legelőt, illetve 1 Istállót többet.
- **Ércbánya építés (Ore mine construction):** Ha van a Hegységben 2 vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos Alagútmező, ezeken a mezőkön elhelyezhetsz egy **Ércbánya/Mélyalagút ikerlapkát** és elvehetsz 3 Ércet a közös készletből. (Ércet csak akkor kaphatsz, ha lehelyezed az ikerlapkát a Hegységre.) Az ikerlapkát csak hagyományos Alagútmezőkre helyezheted le, Mélyalagút mezőkre nem. Ezen kívül vagy ezek helyett, ha a Törpédnek van Fegyvere, **2-es szintű Felfedező útra** is indíthatod.

2-es szint: A következő Akciókártya a 4. körben kerül játékba. (A 4. kör hivatalosan a 2-es szint része.) Ez a kártya kétoldalú, és akkor fordítjuk a 3-as szinten a másik oldalára, amikor felfedjük a „Családi élet” (Family life) Akciómező kártyát.

- **Gyermekek utáni vágy (Wish for children):** Ha a barlangrendszerben több férőhely található Törpék számára, mint amennyi Törpéd van játékban, végrehajthatsz egy **Családbővítés akció**t. Saját készletedből helyezz egy Törpekorongot arra a Törpére, amelyik végrehajtja az akciót. Ötnél több Törpéd nem lehet játékban (kivéve, ha megépíted a „Kiegészítő lakótermet”, A3 oldal). Ehelyett egy **Lakótermet** is építhetsz egy üres Barlangra, ha kifizeted az építési költségeit.
- **Sürgős gyermekek utáni vágy (Urgent wish for children):** Vagy építhetsz egy Lakótermet egy üres Barlangra, ha kifizeted az építési költségeit, vagy elvehetsz 3 Aranyat a közös készletből. Ha az előzőt csinálod, utána végrehajthatsz egy **Családbővítés akció**t is. (Ezen az Akciómezőn csak akkor bővítheted a családod, ha az első akciót arra használod, hogy felépítsd egy Lakótermet).

A következő két Akciómező kártya a 5. és 6. körökben kerül játékba.

- **Szamarényésztés (Donkey farming):** Mielőtt begyűjtenéd az összes Szamarat, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt, létrehozhatod egy Kis legelőt, egy Nagy legelőt és egy Istálló. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Szamarat teszünk.) A Kis legelőért 2 Fát, a Nagy legelőért 4 Fát, az Istállóért pedig 1 Követ kell beadnod. Akár mindhármat is megépítheted, vagy csak valamennyit közülük (vagy egyet sem), de egy akcióval sosem építhetsz 1 Kis és 1 Nagy legelőt, illetve 1 Istállót többet.
- **Rubinbánya építés (Ruby mine construction):** Helyezz egy Rubinbányát barlangrendszer egyik üres Alagút- vagy Mélyalagút mezőjére. Akkor (és csak akkor), ha Mélyalagútra helyezed a Rubinbányát, elvehetsz 1 Rubint is a közös készletből. (Mélyalagutak csak az Ércbánya/Mélyalagút ikerlapkákon találhatóak. Ezért ábrázol az akció illusztrációja egy ilyen lapkát.)

3-as szint: A következő három Akciómező kártya a 7-9. körökben kerül játékba.

- **Családi élet (Family life):** Ha a barlangrendszerben több férőhely található Törpék számára, mint amennyi Törpéd van játékban, végrehajthatsz egy **Családbővítés akció**t. Saját készletedből helyezz egy Törpekorongot arra a Törpére, amelyik végrehajtja az akciót. Ötnél több Törpéd nem lehet játékban (kivéve, ha megépíted a „Kiegészítő lakótermet”, A3 oldal). Ezen kívül vagy ehelyett végrehajthatsz egy Vetés akciót is, hogy bevethess legfeljebb 2 új Gabona- és/vagy legfeljebb 2 új Zöldségmezőt (a rendes szabályok szerint).
- **Felderítés (Exploration):** Ezt az Akciómezőt csak egy felfegyverzett Törpével használhatod. Itt egy **4-es szintű Felfedező útra** indulsz, melynek során kiválasztasz 4 különböző zsákmányt, melyek Minimum erősségének értéke kisebb vagy egyenlő a Törpéd Fegyvererősségével (lásd a szabálykönyv 21. oldalát). (Ezt az Akciómező kártyát a 2 fős játékokból eltávolítjuk. Ebből következik, hogy 2 fős játék esetén a 3-as szint csak két körből fog állni.)
- **Ércszállítás (Ore delivery):** Vedd el az összes árut, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Ércet és 1 Követ helyezünk.) Ezen kívül vegyél el 2 Ércet a közös készletből minden birtokodon lévő Ércbánya után is.

4-es szint: A következő három Akciómező kártya a 10-12. körökben kerül játékba.

- **Kaland (Adventure):** Ha ezt az Akciómezőt egy fegyvertelen Törpével használod, ennek a Törpének kovácsolhatsz egy Fegyvert (legfeljebb 8-as Fegyvererősséggel), majd ezt követően két **1-es szintű Felfedező útra** indulhatsz, egymás után végrehajtva őket (lásd a szabálykönyv 21. oldalát). Ehelyett egy felfegyverzett Törpét is helyezhetsz erre az Akciómezőre, csak hogy két Felfedező útra indulhass.
- **Érckereskedelem (Ore trading):** Beeszerelhatsz 2 Ércet 2 Aranyra és 1 Élelemre a közös készletből. Ezt legfeljebb 3-szor teheted meg.
- **Rubinszállítás (Ruby delivery):** edd el az összes Rubint, ami ezen az Akciómezőn összegyűlt. (Erre az Akciómezőre minden körben 1 Rubint teszünk, kivéve, ha üres. Ebben az esetben 1 helyett 2 Rubint teszünk rá.) Ha van legalább két Rubinbányád, vegyél el még egy Rubint a közös készletből.



4. rész: Készítők

Tervező: Uwe Rosenberg

Szerkesztők: Uwe Rosenberg and Grzegorz Kobiela

Szabálykönyv: Uwe Rosenberg

Kivitelezés: Klemens Franz and Hanno Girke

Illusztráció és grafikai tervezés: Klemens Franz

Fordítás: Grzegorz Kobiela

Felderítő út történetek: Julian Steindorfer



Uwe Rosentörpe 2009 Uwe négy évvel később



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

Kérdés, probléma vagy panasz?
Írjon nekünk a
buero@lookout-games.de címre.

© 2013 Lookout
Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne

A „Caverna: The Cave Farmers” feltalálásának ideje 2009 október és december közé tehető. A latin „Caverna” jelentése „barlang”. Szeretnénk köszönetet mondani: Sebastian Wehlmann, Marc Jünger, Inga Blecher, Janina Kleinenke, Mario Weise, Michael Wißner, Gabriele Goldschmidt, Stefanie Neugebauer, Frank Hommes, Leopold Fajtak, Kathrin Seckelmann, Thomas Ludwig, Marcel Plum, Michael Kapik, Morphy and Karl-Heinz Kettlnek a szabálykönyv lektorálásáért. Külön köszönet Melissa Rogersonnak az angol fordítás lektorálásáért. Időrendi sorrendben szeretnénk köszönetet mondani a rekorddöntő 261 játékosztárnak. Felbecsülhetetlen visszajelzéseik nélkül ez a játék nem lenne az, amivé mára vált. Susanne Rosenberg, Julia Griller, Beate Braukmüller, Susanne Kistenmacher, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, Heiko Schiffer, Carsten Büttemeier, Julius Kündiger, (10.) Andreas Odendahl, Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Hagen Dorgathen, Mechthild Kanz, Antje Legler, Reinhold Kanz, Thomas Legler, (20.) Anja Vogelsang, Ulf Reintges, Sascha Hendriks, Kai Poggenklas, Thorsten Roth, Katharina Woronuk, Frank Hommes, Rahele Bagherzadeh, Miguel Zulaica, Susanne Cramer, (30.) Barbara Winner, Matthias Cramer, Insa Zylka, Peter Zylka, Rolf Raupach, Thomas Winheller, Markus Tiffé, Detlev Runo, Inga Blecher, Jenni Guttmann, (40.) Diana Schmidt, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Suse Dahn, Svenja Dahn, Monika Harke, Thomas Balczerek, (50.) Rainer Harke, Nils Mische, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60.) Cedric Hagelgan, Ronny Vorbrott, Stefan Wahoff, Verena Wall, Marian Wall, Matthias Büttemeier, Carolin Büttemeier, Adrian Büttemeier, Ingrid Kranicz, (70.) Swantje Klein, Fredrik Wagener, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Björn Kalies, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Detlef Krägenbrink, (80.) Désirée Moos, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Jochen Tautges, Stefanie Hahmeier, Frank Felsner, Frederik Häfker, Michael Neugebauer, Christoph Kossendey, Rebecca Welder, (90.) Ann-Katrin Drogi, Philipp Croon, Jörg Hübner, Christina Müller, Jessica Jordan, Timo Loist, Susanne Wichert, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Dominik Mechnig, (100.) Mike Neunert, Isabel Hagemann, Thomas Hagemann, Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Stefanie Janßen, Martina Wisnicki, Dirk Krause, Thorsten Riekmann, (110.) Jan Olaf Schulenburg, Katrin Barth, André Kretzschmar, Bernd Gebbing, Lea Wild, Ilka Gebbing, Nicole Griesenbrock, Björn Westeroth, Björn Griesenbrock, Javier Ribes, (120.) Melanie Arens, Ralph Arens, Susanne von Gerlach, Waldemar Cigrin, Colin Elsbernd, Florian Gebert, Björn Haase, Tobias Reisenberg, Marcus Krug, Bodo Drews, (130.) Stefan Honigfort, Christine Hörner, Daniel Day, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Sascha Grewe, Andrea Löwen, Peter Schrdorf, Dirk Schröder, (140.) Jana Frieth, Jakob Wiecezorek, Matthias Redecker, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Tina Junior, Sven Junior, Fokko Toelstede, Volker Busch, Volker Geilmann, (150.) Oliver Krick, Sabrina Schröder, Janus Druz, Malte SchierWood, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Antje Lauxmann, Nao Nakashima, Sebastian Wehlmann, Meike Mählpö, (160.) Birthe Weibrecht, Gerald Francke, Michael Lang, Tina Christian, Thorsten Koch, Jörn Nitschke, Günter Nörenberg, Nora Linse, Markus Rathgeb, Sebastian Schwarz, (170.) Peter Berneiser, Laura Balsler, Sandra Balsler, Frank Balsler, Lydia Lauxmann, Michael Lauxmann, Martin Schlegel, Joscha ScWood, Jürgen Fickert, Dominik Vogel, (180.) Daniel Frieg, Sören Paukstädt, Lina Leschner, Bastian Winkelhaus, Elke Schneider, Stephan Kempen, Dave Kliczbor, Sandra Schmeink, Anna Mönter, Henrik Nachtrodt, (190.) Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Tom Werner, Marc Schmitz, Barbara Kern, Christian Gentges, Elisabeth Mohing, Nicole Bäumer, Silke Hüsger, Helga Wilde, (200.) Marcel Usai, Christin Michel, Olaf Michel, Oliver Walden, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Kurt Kohse, Heinz Josef Hennen, Frank Fleischacker, Marion Menrath, (210.) Rainer Schönfish, Ralf Brenning, Uwe Gemming, Holger Herrmann, René Arentz, Bastian Indenhuck, Torsten Bister, Christopher Herrmann, Judith Oppermann, Joana Sousa, (220.) Judite Ventura, Bernardo Abreu, Pedro Correia, Tiago Duarte, Joel Morgado, Nadine Nawotke, Pascal Hauck, Markus Treis, Charly Petri, Julia Rother, (230.) Tina Wellmann, Marc Kürten, Kay Wüßmann, Bianca Batsch, Dirk Kleemann, Detlef Stein, Jonathan Stein, Julia Röper, Christian Tiggemann, Hans Pöter, (240.) Michael Dupont, Simone Hüther, Ralf Rechmann, Torsten Herrmann, Sebastian Lohre, Rick Schumann, Stephan Matos Camacho, Janina Kleinenke, Tommy Braun, Torben Edelhoff, (250.) Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Olaf Schulze, Felix Remer, Timo Schreiter, Sebastian Dames, Oleg Galimov, Tobias Hartwig, Daniel Leser, Thomas Müller, (260.) Gernot Petsching and Frank Bergfried. Külön köszönet Nicole Reiske-nek, Carsten Hübnernek, Georg von der Brüggennek és Thorsten Kempkensnek, akik hónapokon át újra és újra tesztelték a játékot.