

Caverna

UM JOGO DE UWE ROSENBERG

CAVE VS CAVE

Para 1 e 2 jogadores
Tempo de Jogo: 20 e 40 minutos, respectivamente

ERA I: PRIMEIRA RIQUEZA

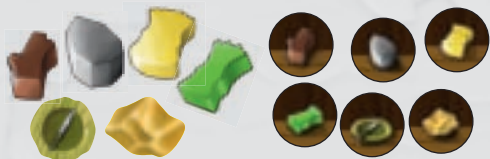
Você está diante de um fenda na montanha: o novo Lar de sua tribo de Anões. Há bastante trabalho pela frente mas apenas dois pares de mãos ajudantes para começar. Em breve, mais membros de sua tribo poderão ajudar, mas não há tempo a perder. Outra tribo próxima parece estar fazendo um trabalho melhor do que você.

Então, chop, chop! Corte a montanha, decore caverna atrás de caverna e colete grãos, linho e recursos de construção. Procure por metais preciosos e fique mais rico do que a outra tribo jamais teria imaginado!

COMPONENTES



1 Tabuleiro de ação (frente e verso)



12 Indicadores de bens e 12 reposições (dois marcadores de madeira de Madeira, Pedra, Grão/Trigo* e Linho, bem como duas cartelas de Alimento e Ouro; os indicadores de „reserva“ podem ser usados como peças de reposição)

* Trigo Emmer é uma forma antiga de grão.



12 Cartelas de ação



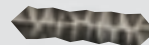
24 Cartelas de salas



1 Cartela de Caverna Adicional



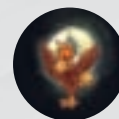
4 Marcadores de ação



7 Paredes



2 Tabuleiros de Caverna (dobrável)



1 Marcador de jogador inicial


e este manual

1 JOGADOR

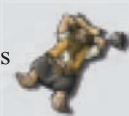
Nota! Nós explicaremos as regras para dois jogadores primeiro. Para regras de jogo solo, veja a pág.8.

PREPARANDO A PARTIDA

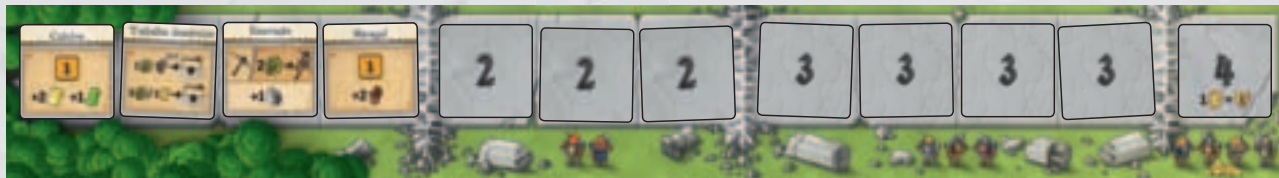
Tabuleiro de Ação e Cartelas

Abra o Tabuleiro de ação e vire-o para o lado mostrando o símbolo  no primeiro espaço e coloque-o no centro da mesa de jogo, entre os jogadores.

- Coloque as quatro cartelas de Ação, com um **anão** no verso, **viradas para cima** nos espaços sem numeração (em qualquer ordem).



- Embaralhe as cartelas de Ação restantes. Coloque-as nos espaços designados, **viradas para baixo**, de acordo com os números nos versos.

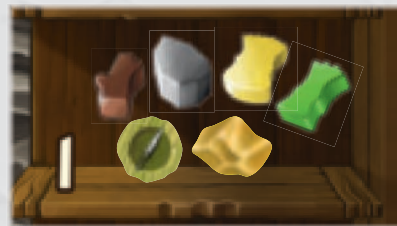


Tabuleiros de Caverna e Indicadores de Bens

Abra seu tabuleiro de Caverna e coloque-o em frente a você. Pegue um marcador de cada tipo de Bem (*Madeira, Pedra, Grão, Linho, Alimento e Ouro*) e coloque-os no espaço “1” da Trilha de Bens. certifique-se que o lado “+10” do marcador de Ouro esteja **virado para baixo**.


Trilha de Bens e Limites

Use a Trilha de Bens a direita de seu tabuleiro de Caverna para indicar quantos Bens de cada tipo você tem. Você pode ter **no máximo 9 de cada tipo**, exceto Ouro. Usando o lado “+10” do indicador de Ouro, quando necessário, você poderá ter até 19 Ouros. Se você ganhar Bens de um tipo além do limite que a Trilha de Bens permite, você perderá o excesso.



Salas

Ordene as Cartelas de Salas pela ilustração em seus versos.

- Vire as 6 Salas com o verso **cinza claro** (mostrando pequenas pedras e sem picareta) **viradas para cima** e coloque-as no centro, próximas do Tabuleiro de ação.
- Vire as 18 Salas com o verso **cinza escuro** (mostrando detritos e com a picareta) **viradas para baixo** e as embaralhe. Distribua as cartelas de Salas viradas para baixo entre os espaços vazios de Caverna de seus tabuleiros de Caverna, exceto o espaço marcado acima da “Entrada da Caverna”. 

Caverna Adicional, Marcadores de Ação, Paredes e Jogador Inicial

Coloque a Cartela de Caverna Adicional e os marcadores de Ação próximos. Mantenha as Paredes em um estoque geral. Determine o jogador inicial de forma aleatória. (Alternativamente, deixe o jogador menor começar.)



FLUXO DO JOGO

O jogo é jogado por 8 Rodadas. Cada Rodada passa por três fases.

I. Nova Ação

No início de cada Rodada, revele a próxima cartela de Ação adjacente a um já revelada. (Em outras palavras, as cartelas de Ação são reveladas em ordem, começando pela cartela de Ação seguinte às cartelas iniciais. A Parede impressa não tem nenhum impacto no jogo.)



II. Fase de Ação

Começando pelo Jogador Inicial, escolha-se uma cartela de Ação revelada do Tabuleiro de Ação, realizando a ação desta cartela (veja na próxima página). Para isso, retire a cartela de Ação do tabuleiro e coloque-a próxima a você. Você somente pode escolher uma cartela de Ação que ainda esteja no tabuleiro de Ação. Somente o jogador ativo realiza as ações da cartela escolhida. O Turno irá alternar (você realiza um turno, então o seu oponente faz o turno dele).

A Rodada Final introduz a cartela de Ação “Renovação”, a qual você somente poderá escolher se, em seu turno, você tiver mais Ouro que o seu oponente. Se estiver empatado em Ouro, nenhum dos dois poderá escolher essa cartela, até que um de vocês ganhe mais Ouro. (As pepitas de Ouro no tabuleiro de Ação abaixo do espaço serve como lembrete para você sobre essa prioridade na última Rodada.)

III. Final da Rodada

A Rodada termina após ambos os jogadores terem um certo número de turnos. Este é o número indicado no espaço onde a **mais recente cartela de Ação** foi revelada. (Também é mostrado na forma de um grupo de anões abaixo dos espaços.) Consequentemente, cada jogador realiza dois turnos nas Rodadas 1 a 3, três nas Rodadas 4 a 7, e quatro na Rodada 8.

Devolva as cartelas de Ação ao tabuleiro de Ações e passe o marcador de jogador inicial para o outro jogador. (Efetivamente, o novo jogador Inicial irá realizar dois turnos em seguida — o último na rodada anterior e a primeira na próxima rodada.)



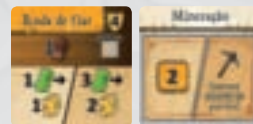
Os anões indicam quantos turnos cada jogador terá: dois turnos em cada uma das três primeiras Rodadas.

TIPOS DE AÇÃO

As páginas a seguir explicarão os nove tipos diferentes de Ações que você encontrará nas cartelas de Ação e de Salas (*e no topo de seu tabuleiro de Caverna*).

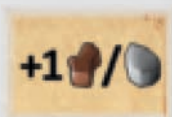
A maioria das cartelas de Ação oferece múltiplas Ações separadas por finas linhas amarelas. Você pode realizar **algumas ou todas** as Ações descritas, **em qualquer ordem**, mas cada Ação **somente uma vez por turno**. (*Você pode escolher uma cartela de Ação e ignorar todas as suas Ações.*)

Se duas Ações são separadas por um corte diagonal (uma barra longa), você deve escolher uma ou outra Ação (ou nenhuma), mas não ambas. O mesmo se aplica as cartelas de Salas (veja pág 7 em como Usar Cartelas de Salas). Quando gastar ou ganhar Bens, mova o indicador de Bem apropriado. Lembre-se do limite da Trilha (veja pág. 2).



Coletando Bens

+ indica que você obtém o número de Bens indicado (Madeira, Pedra, Grão, Linho, Alimento ou Ouro). Barras indicam que você deve escolher exatamente um tipo de Bem.



Exemplo: Aqui, você ganha a sua escolha de 1 Madeira ou 1 Pedra.

Muitas cartelas de Salas também usam um sinal de adição para indicar que você ganha estes Bens. O Túnel é especial porque restringe se você ganha ou não as Pedras: se você já tem 3 ou mais Pedras, você não ganha uma do Túnel. (*Veja pág. 7 em como usar cartelas de Salas.*)



Trocando Bens

→ indica que você pode gastar Bens—normalmente para ganhar outros Bens. Gaste os bens da esquerda para ganhar os bens a direita da seta. Conjuntos de Bens são impressos em pergaminhos. Barras permitem você escolher o que gastar.


Normalmente, os Bens que você deve gastar são especificados. A Sala de Junção permite você gastar quaisquer três Bens diferentes para ganhar 2 Ouros. (*Veja pág 7 em como usar cartelas de Salas.*)

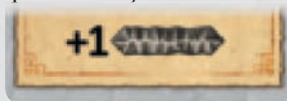


Exemplo:
A Padaria permite você gastar 2 ou 3 Grãos para ganhar 1 ou 2 Ouros, respectivamente, e 4 Alimentos. Neste exemplo, você escolhe gastar 2 Grãos.




Construindo uma Parede

+1  indica que você pode colocar uma Parede do estoque geral entre dois espaços adjacentes de Caverna de seu Tabuleiro de Caverna. (*Pequenas rochas e rachaduras no chão indicam onde as Paredes podem ir.*) Paredes são necessárias para Mobiliiar Cavernas (*veja Mobiliando uma Caverna, pág 6*). O estoque de Paredes é limitado; a ação não tem efeito se não houver Paredes restantes. Paredes podem voltar para o estoque através da próxima Ação.





Demolindo uma Parede

1  → indica que você pode remover uma Parede colocada anteriormente em seu Tabuleiro de Caverna e devolvê-la para o estoque. Se assim o fizer, você ganha os Bens indicados (*todos eles, como indicado no pergaminho*). A Remoção da Parede não afeta as Salas já colocadas. Você não pode remover as Paredes exteriores da sua Caverna.



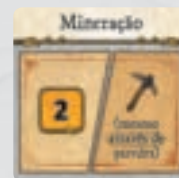
Escavando uma Caverna

 indica que você pode Escavar uma Caverna. Remova uma cartela de Sala, **virada para baixo e acessível** (*veja abaixo*), de seu tabuleiro, **vire-a para cima** e coloque-a exposta no centro (*tornando disponível para ambos*). Se você descobrir um espaço “”, você imediatamente ganha 1 Alimento. Você não pode remover Salas já viradas para cima. Esta Ação não tem efeito se você não tiver mais Salas viradas para baixo.

Uma Sala é **acessível** se existir um caminho livre (ortogonal) até a “Entrada da Caverna”, **sem Paredes ou outras Salas viradas para baixo** no caminho. A Ação da direita na cartela de Ação de “Mineração” permite você Escavar através de Paredes; Salas viradas para baixo sempre bloqueiam o caminho.




A cartela de Ação “Escavação” permite você Escavar uma ou duas vezes. A última custa 2 Alimentos. Independente de sua escolha, você sempre ganha 1 Pedra.



Exemplo: Marca Verde mostra cartelas acessíveis. A marca de interrogação Verde está atrás de uma Parede. No momento, esta cartela somente pode ser Escavada através da Ação “Mineração” acima. Os Xs Vermelhos estão nas cartelas que são inacessíveis por enquanto, independente da Ação de Escavação que usar.

Mobiliando uma Caverna

 indica que você pode Mobiliatar uma Caverna. Pague o custo (Madeira, Pedra, e/ou Ouro) indicado abaixo do nome da cartela de Sala exposta no centro e coloque a cartela em um espaço vazio de Caverna de seu tabuleiro de Caverna observando a **configuração de Paredes** indicada na cartela (*veja abaixo*). Além das Paredes necessárias, não há restrição para onde você pode colocar a cartela de Sala (*por exemplo, um caminho livre para a “Entrada da Caverna” não é exigido*). Se você não tiver nenhuma Caverna com a configuração de Parede exigida, a ação Mobiliatar uma Caverna não tem efeito.

Há dois tipos de Salas—as **laranjas** e as **azuis** (*veja Ações das Salas, pág 7*). Você começa o jogo com uma Sala laranja pré impressa, a “Entrada da Caverna”. Você sempre deve ter **mais Salas laranjas do que Salas azuis**. Você não pode construir uma Sala azul se você tiver um número igual de Salas laranjas e azuis. (*Consequentemente, a primeira Sala que você construir deverá ser uma laranja.*)

Algumas Ações de Mobiliatório exigem que você pague uma quantidade de Alimento (*ou Ouro*) antes de você realizar a Ação. Este Alimento (*ou Ouro*) é pago no topo do custo impresso na cartela de Sala. O custo de Alimento pode ser definido pelo número de turnos da Rodada (*veja exemplo a direita*). Você somente tem que pagar o custo se você efetivamente Mobiliatar a Caverna.



Exemplo: Esta Ação custa 2 Alimentos durante as três primeiras Rodadas, depois, 3 Alimentos para as próximas quatro Rodadas, e 4 Alimentos na Rodada Final.

Configurações de Parede

Cada cartela de Sala mostra uma configuração de Parede exigida para Mobiliatar a Sala, indicada à direita do custo. Segmentos escuros indicam Paredes necessárias, que devem estar presentes; segmentos claros indicam Paredes opcionais, que podem estar presentes, mas não precisam estar. Se uma Parede não é mostrada, não pode haver uma. Você pode girar a cartela para mostrar a configuração exigida (*e depois colocar a cartela posicionada da melhor forma para a sua leitura*). **As Paredes naturais ao redor da Caverna também contam como Paredes!** Cartelas de Salas **nunca** contam como Paredes (*nem mesmo quando ainda estão viradas para baixo*).



Caverna Adicional

O primeiro jogador a preencher completamente seu tabuleiro de Caverna com cartelas de Salas viradas para cima, ganha a Caverna Adicional, colocando-a com qualquer lado virado para cima ao lado de seu tabuleiro de Caverna. A Caverna Adicional já vem pré-escavada e tem duas ou três Paredes (*naturais*), dependendo de qual lado você escolher. Você pode adicionar Paredes e Mobiliário a esta Caverna normalmente. Há apenas uma Caverna Adicional.



Ações de Salas

Você não pode usar as Salas que você acabou de Mobiliariar. Para realizar as Ações indicadas, você deve escolher uma cartela de Ação com os símbolos **1**, **2**, ou **3**. O número indica quantas Salas laranjas diferentes você pode usar. (Você somente pode usar Salas viradas para cima em seu tabuleiro de Caverna. Você pode usar os marcadores de Ações para prevenir usar uma sala duas vezes.)

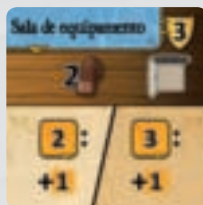
Salas Azuis não podem ser usadas dessa forma. Elas sempre são ativadas quando a situação indicada nelas ocorrer.



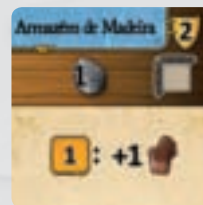
Sempre que você escolher a Ação "Matagal", você pode vender 1 Alimento por 1 Ouro.



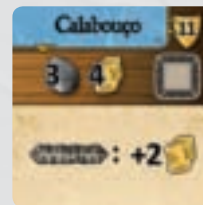
Sempre que você ganhar 1 a 3 Linhos (por qualquer razão), você também ganha 1 Alimento.



Sempre que você realizar a Ação **2** ou **3**, você pode usar uma cartela de Sala laranja diferente.



Sempre que você realizar a Ação **1**, você também ganha 1 Madeira.



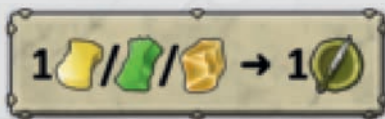
Sempre que você construir uma Parede, você também ganha 2 Ouros.

Reabastecendo Bens

indica que você pode mover o indicador de bens mostrado para o valor dado. Os tipos afetados são indicados em um prateleira. Barras indicam que você deve escolher exatamente um tipo. Você não pode perder Bens desta Ação: se você já tiver mais Bens do que os valores mostrados, você ignora este tipo. Ações de Reabastecimento só são encontradas em cartelas de Salas.

Ações a Qualquer Momento

A qualquer momento e quantas vezes quiser, você pode trocar Grão, Linho e Ouro por Alimento, na proporção de 1:1. Isto também está indicado no seu tabuleiro de Caverna.



Exemplo: O Salão garante que você tenha ao menos um de cada tipo dos Bens. Quando você realiza esta Ação, mova todos os indicadores de Bens que estejam no 0 para 1.

FINAL DE JOGO


O jogo termina após a Rodada 8. Some os Pontos de Vitória impressos nas cartelas de Salas construídas em seu tabuleiro de Caverna, indicados dentro do escudo, e adicione a quantidade de Ouro que você tem. *(Madeira, Pedra, Grão, Linho e Alimento não valem Pontos de Vitória.)* O jogador com mais Pontos vence.



Em caso de empate, o jogador que tiver construído a cartela de Sala mais valiosa, vence. *(Há apenas uma cartela de Sala de cada, de valores 9 a 12.)* Caso contrário, o jogo termina com empate.

JOGO SOLO

Mudanças na Preparação:

- Remova de jogo, aleatoriamente, 3 das 6 Salas com o verso **cinza claro**.
- Embaralhe as 18 Salas com verso **cinza escuro** e coloque 9 em seu tabuleiro de Caverna, da forma normal. Crie uma pilha de compras, **virada para baixo**, com as 9 Salas restantes.
- Vire o tabuleiro de Ação para o lado mostrando o símbolo  e remova de jogo a cartela de Ação “Fenda”. Consequentemente, o jogo somente terá 7 Rodadas.

Mudanças no Jogo:

Jogue o jogo normalmente, com as seguintes duas modificações:

- Cada vez que você Escavar **exatamente uma cartela** em um turno, vire também a cartela de Sala do topo da pilha de compras e coloque-a exposta no centro.
- Ignore a condição “Mais ouro que seu oponente” na cartela de Ação “Renovação”. Você pode usar esta cartela independente de quanto Ouro você tiver.

Seu objetivo é ter ao menos 50 Pontos de Vitória. Mais do que 60 Pontos de Vitória deve ser considerado uma pontuação notável.

CRÉDITOS

Game Designer: Uwe Rosenberg
Editor: Grzegorz Kobiela
Ilustrações: Klemens Franz
Tradutor: Rafael Verri

LUDOFY CREATIVE

www.ludofy.com
Ludofy Creative
Com e Serv Ltda.
São Paulo - SP - Brasil
Todos os direitos reservados.



Se você tiver qualquer problema ou dúvida com seu jogo, por favor, contate-nos no email:
ludofy@ludofy.com
#ludofy #ludo4u #caverna