

ANNEXE

La présente annexe est divisée en 4 sections :

- L'annexe 1 concerne les butins obtenus lors d'expéditions et les cases *Action* qui les fournissent.
- L'annexe 2 détaille l'intégralité des tuiles *Aménagement*.
- L'annexe 3 explique l'intégralité des cases *Action*.
- L'annexe 4, enfin, est une interminable liste de remerciements, dont la longueur s'explique par le fait que le jeu est en développement depuis près de 4 ans.



Vous vous demandez certainement pourquoi il n'y a, respectivement, qu'un seul marqueur de force 1 et 2. Chaque fois que vous forgez une nouvelle arme, vous pouvez immédiatement entreprendre une expédition avec cette arme. Ainsi, l'arme en question aura une force d'au moins 3 à la fin de l'expédition, et ce, même si elle a été initialement forgée avec une force de 1.



Annexe 1 : Les expéditions

Les butins

Les différents butins parmi lesquels vous pouvez choisir dépendent de la force de l'arme du nain qui entreprend l'expédition.

Maintenant que vous avez quelques armes en votre possession, il est grand temps de partir à l'aventure : gloire et fortune vous attendent ! Que ce soit au cœur de la montagne ou dans la forêt ténébreuse, de nombreuses embuches aiguïseront votre expérience et mettront la qualité de vos armes à l'épreuve.



Avec une arme de force 1 ou plus, vous pouvez choisir d'augmenter la force des armes de chacun de vos nains de 1, en incluant le nain qui a entrepris l'expédition. (*Les nains non armés n'obtiennent rien.*) À la fin de l'expédition, la force de l'arme du nain qui l'a entreprise est augmentée de 1, comme d'habitude (voir page 21 de la règle). Ainsi, la force de l'arme de ce nain sera en tout augmentée de 2.



La plupart des butins que vous obtiendrez sont des ressources.

Avec une arme de force 1 ou plus, vous pouvez obtenir un chien.



Avec une arme de force 1 ou plus, vous pouvez obtenir 1 bois.



Avec une arme de force 2 ou plus, vous pouvez obtenir 1 mouton.



Avec une arme de force 2 ou plus, vous pouvez obtenir 1 céréale.



Avec une arme de force 3 ou plus, vous pouvez obtenir 1 âne.



Avec une arme de force 3 ou plus, vous pouvez obtenir 1 pierre.



Avec une arme de force 4 ou plus, vous pouvez obtenir 1 légume.



Avec une arme de force 4 ou plus, vous pouvez obtenir 2 minerais.



(*Notez que ceux-ci sont tout de même considérés comme un unique butin.*)



Avec une arme de force 5 ou plus, vous pouvez obtenir 1 sanglier.



Avec une arme de force 6 ou plus, vous pouvez obtenir 2 Or.



Avec une arme de force 7 ou plus, vous pouvez effectuer une **action Aménagement de caverne**. Vous devez payer la tuile *Aménagement* comme d'habitude. (*Vous pouvez construire n'importe quelle tuile Aménagement, même des habitations.*)



Avec une arme de force 8 ou plus, vous pouvez construire une étable gratuitement (*en respectant les règles concernant les étables, voir page 19 de la règle*).



Quelle que soit l'occasion, un guerrier nain cherche sans cesse à améliorer sa maîtrise de la hache. C'est pourquoi il est parfois sage de retourner à sa caverne plus tôt que prévu, afin de préparer le clan au prochain combat.

Lors de vos expéditions, vous rencontrerez fréquemment des animaux et découvrirez de fabuleux trésors. De retour à la maison, rien ne vaudra le sourire de vos enfants lorsqu'ils verront le chien que vous ramenez à la caverne (qu'il ait été dérobé, libéré ou trouvé... vous aurez là, le soir venu, une belle histoire à leur raconter).

Parfois, pour vous préparer à surmonter d'éventuels défis, vous devez tester l'efficacité de votre hache sur des arbres géants. Rien de très héroïque, certes, mais ô combien utile !

Lors de votre première rencontre avec cette créature velue, vous hésitez entre prendre la fuite et dégainer votre hache. Mais après avoir constaté le lien de parenté, la barbe sans doute, vous n'avez pu vous empêcher de l'appivoiser.

Non seulement vos ancêtres vous ont-ils légué les récits de leurs exploits héroïques, mais ils vous ont aussi laissé de nombreux tas de céréales partout dans la caverne. Certes, elles ne sont plus toutes fraîches, mais cela ne vous empêchera pas d'en faire de la bonne bière.

Vos ancêtres racontaient souvent des histoires au sujet des mystérieuses créatures grisâtres qui vivaient dans leurs mines. Rapidement, vous avez compris pourquoi ils respectaient tant les ânes, et ce n'est certainement pas qu'une histoire de caractère.

Sans surprise, ce n'est pas la pierre qui manque dans votre caverne. Mais, lorsque vous déambulez dans les champs et que vous tombez sur une belle pierre massive, vous ne pouvez vous empêcher de la rapporter. Après tout, vous n'en avez jamais assez !

Une citrouille de la taille d'une roue de charrette ? Et vous vous demandez pourquoi votre femme ne vous croyait pas jusqu'au moment où vous avez roulé la citrouille dans votre chambre. Une telle trouvaille vaut bien quelques bosses sur votre armure... et votre tête, après cette petite querelle avec votre femme.

N'ayez pas la mine aussi basse, vous trouverez d'autres minerais bien assez tôt.

La laine du mouton vous rappelle votre barbe et les poils du sanglier, les poils qui gardent vos bras et vos jambes bien chauds. La prochaine fois que vous songerez à prendre un bain, pourquoi ne pas essayer un bon bain de boue ?

Le dur labeur, hache à la main, les innombrables heures d'entraînement et l'aventure ne vous suffisent plus ? Vous oubliez quelque chose : l'or que tout cela rapporte. Et si vous travaillez encore plus... vous en obtiendrez encore plus.

Parce que vous n'êtes pas un troll qui habite sous un pont, vous aimez bien garnir votre habitation de meubles et autres décorations. Après tout, mieux vaut avoir une peinture douteuse sur le mur que de se quereller avec sa femme.

Lors de vos premières expéditions, vous vous demandiez pourquoi il y avait tant d'étables vides le long du chemin. Après avoir observé les environs et découvert les traces de bêtes sauvages, vous comprenez enfin pourquoi elles sont vides. Qu'importe, ces étables sont maintenant à vous !



Avec une arme de force 9 ou plus, vous pouvez agrandir votre caverne en plaçant gratuitement une tuile simple *Tunnel*.



Avec une arme de force 9 ou plus, vous pouvez dépenser 1 bois pour clôturer 1 prairie, et ainsi la transformer en petit pâturage en retournant la tuile (*simple ou double*) de prairie concernée. (S'il y avait une étable sur la prairie, placez-la sur le petit pâturage après avoir retourné la tuile.)



Avec une arme de force 10 ou plus, vous pouvez obtenir un bœuf.



Avec une arme de force 10 ou plus, vous pouvez dépenser 2 bois pour clôturer 2 prairies adjacentes, et ainsi les transformer en grand pâturage en plaçant une tuile double *Grand pâturage* sur ces prairies. (S'il y avait une étable sur l'une des prairies, placez-la sur le grand pâturage après avoir placé la tuile.)



Avec une arme de force 11 ou plus, vous pouvez placer gratuitement une tuile simple *Prairie* sur votre plateau *Habitat*. Placez la tuile nouvellement acquise sur une case *Forêt* (avec ou sans étable et éventuellement un sanglier) adjacente à l'entrée de votre caverne, à un champ, une autre prairie ou un pâturage.



Avec une arme de force 11 ou plus, vous pouvez effectuer une **action Construction d'habitation** pour 2 bois et 2 pierres afin de construire une *Habitation* ordinaire en dépensant 2 bois et 2 pierres au lieu de 4 bois et 3 pierres. (Le *Menuisier* et le *Tailleur de pierre* peuvent réduire plus encore ce cout de construction.) À l'aide de ce butin, vous ne pouvez pas construire l'une des habitations spéciales : vous ne pouvez construire qu'une habitation ordinaire.



Avec une arme de force 12 ou plus, vous pouvez placer gratuitement une tuile simple *Champ* sur votre plateau *Habitat*. Placez la tuile nouvellement acquise sur une case *Forêt* vide sans étable et adjacente à l'entrée de votre caverne, à un autre champ, une prairie ou un pâturage.



Avec une arme de force 12, vous pouvez effectuer une action *Semaines*. Tout comme les cases *Action - Brulis*, *Vie de famille* et *Location d'équipement*, cette action *Semaines* vous permet de semer des céréales et des légumes jusqu'à deux fois chacun (indépendamment du nombre de champs déjà semés).



Avec une arme de force 14, vous pouvez agrandir votre caverne en plaçant gratuitement une tuile *Grotte*.



Avec une arme de force 14, vous pouvez faire se reproduire jusqu'à deux types d'animaux d'élevage présents sur votre plateau *Habitat*. Il s'agit d'une sorte de phase de reproduction privée, mais uniquement pour deux espèces d'animaux d'élevage en votre possession.

Reproduction de 2 espèces d'animaux ou moins

Les cases Action - Expédition

Vous pouvez entreprendre des expéditions grâce à plusieurs cases *Action*.

- Une **expédition de niveau 4** est disponible lors des parties de 3 à 7 joueurs sur la case *Action - Exploration* (introduite à l'étape 3).
- Une **expédition de niveau 3** est disponible avec la case *Action - Forge d'armes* (introduite à l'étape 1, avec l'action *Forger une arme*).
- Une **expédition de niveau 2** est disponible lors des parties de 5 à 7 joueurs sur la case *Action - Location d'équipement* (disponible dès le début de la partie).
- Une autre **expédition de niveau 2** est disponible sur la case *Action - Mine de minerai*.
- Vous pouvez entreprendre **deux expéditions de niveau 1 consécutives** et une **action Forger une arme** en utilisant la case *Action - Aventure* introduite à l'étape 4. (La différence entre une expédition de niveau 2 et deux expéditions de niveau 1 est que dans le second cas, vous pouvez choisir deux fois le même butin et qu'en plus, lors de votre deuxième expédition, vous pourrez profiter de l'amélioration de la force de l'arme gagnée dans la première.)
- Une **expédition de niveau 1** est disponible sur la case *Action - Exploitation forestière*.

Les vieilles histoires de tunnels abandonnés, vous connaissez. Mais savez-vous que ces histoires parlaient en fait des grottes avoisinantes? Bien sûr que non... jusqu'à ce que vous réalisiez que votre chambre à coucher mène dans l'un de ces tunnels.

Vous avez retenu la leçon avec les étables vides. Les monstres ne toucheront pas vos bêtes sans goûter à votre hache! Et pour protéger vos animaux, quoi de mieux qu'un joli petit pâturage.

De grosses narines, de longues cornes et une langue velue, voilà la description de nombreux monstres légendaires. S'il n'y avait ces grands yeux et ces pis, on pourrait croire que vous avez mis la main sur un dragon, et non une vache.

Plus vous voyagez, plus vous trouvez les gens et le paysage étranges. Par exemple, qui laisserait à l'abandon un aussi joli pâturage? Quelle bande de poltrons!

Nul besoin de voyager pour trouver endroits et objets intéressants. Juste derrière cette forêt, de l'autre côté du sentier, un dragon pourrait fort bien vous attendre... ou s'agit-il d'une de ces haches légendaires? À moins que ce ne soit, tout simplement, cet idyllique petit lopin de terre.

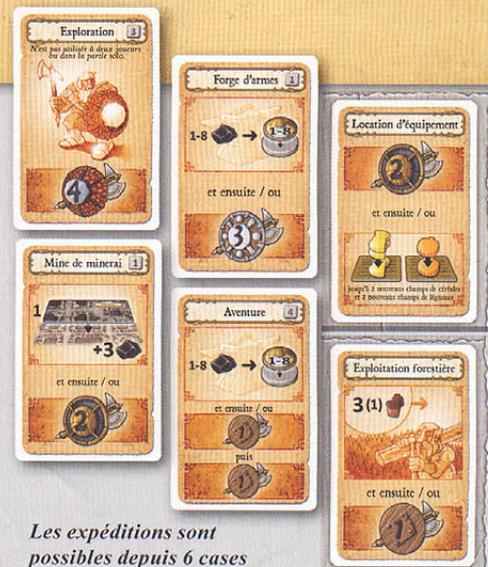
Savez-vous ce qui effraie un nain plus qu'une expédition en montagne ou dans la forêt? L'entretien de sa caverne. D'ailleurs, il est souvent sage pour lui de revenir à la maison avec un lit plutôt que ses habituels trophées géants qui accumulent la poussière, s'il ne souhaite pas réveiller la grogne de sa femme.

Des champs en jachère, des maisons abandonnées, des prairies envahies et des étables vides; mais pas l'ombre d'un casque ou d'une barbe, malgré une pléthore d'outils abandonnés. Pourquoi ne pas vous en servir, pour changer, et labourer ce bel arpent?

Une hache massive et de gros muscles n'aident pas seulement à combattre les monstres et partir à l'aventure, ils se révèlent également fort utiles quand vient le temps des semaines et des travaux domestiques. Vous gagnez ainsi un temps précieux, vous laissant le loisir de partir vivre de nouvelles aventures!

Quand vous n'étiez encore qu'un enfant, vos parents vous répétaient sans cesse d'arrêter de frapper bêtement ces pierres avec votre hache. Si seulement vous les aviez écoutés, vous ne seriez pas tombé à travers le plafond de cette grotte abandonnée.

Que dire de plus lorsque la nature est laissée à elle-même?



Les expéditions sont possibles depuis 6 cases Action.

Annexe 2 : Les tuiles Aménagement

Certaines tuiles *Aménagement* sont présentes à la fois dans une partie d'initiation (fond gris dans cette annexe) et le jeu complet, d'autres sont uniquement utilisées dans ce dernier. Les plateaux *Aménagement* vous permettent de trier les bâtiments en fonction du type de partie jouée.

Il existe un total de quatre ensembles de douze tuiles *Aménagement*. Les douze tuiles d'un ensemble sont en outre organisées en deux séries de six tuiles partageant un thème commun.

Les tuiles *Aménagement* nécessitent généralement du bois et de la pierre pour être construites. Certaines d'entre elles nécessitent du minerai, de l'Or, du blé, des légumes et des PN. Certaines tuiles sont illustrées d'un seau rempli de ressources en guise de capacité. Cela signifie que vous pouvez uniquement convertir un ensemble complet de ces ressources pour bénéficier de l'effet de la tuile. Vous ne pouvez pas convertir un ensemble incomplet ou des ressources individuelles avec ces tuiles.



Le premier seau contient 1 céréale et 1 légume, et l'autre 1 bois, 1 pierre et 1 minéral.

Ensemble 1 : Habitations et tuiles Aménagement spéciales

Tuiles Aménagement nécessaires à l'agrandissement de votre clan

Les habitations (signalées par un fond orange sous leur nom) pourvoient de l'espace pour des nains supplémentaires (ces tuiles sont par ailleurs illustrées d'un lit). Le seul moyen d'agrandir votre clan de nains est d'effectuer une des actions *Croissance du clan* (voir page 15 de la règle). C'est à cela que servent les nains supplémentaires de votre réserve personnelle.



<p>Habitation (<i>Cout</i> : 4 bois, 3 pierres; <i>valeur</i> : 3 Or) La quantité de ces habitations ordinaires est supposée illimitée (si elles viennent à manquer, improvisez). Chacune fournit de l'espace pour 1 nain supplémentaire. Si vous utilisez le butin Construire une habitation ordinaire pour 2 bois et 2 pierres (arme de force 11 ou plus), vous ne pouvez construire qu'une seule de ces habitations*.</p>	<p>Habitation rudimentaire (<i>Cout</i> : 4 bois, 2 pierres; <i>valeur</i> : 0 Or) L'habitation rudimentaire est moins chère d'1 ressource que l'habitation ordinaire (ici : 1 pierre), mais en contrepartie elle n'a aucune valeur en Or. Elle fournit de l'espace pour 1 nain supplémentaire.</p>	<p>Habitation rudimentaire (<i>Cout</i> : 3 bois, 3 pierres; <i>valeur</i> : 0 Or) L'habitation rudimentaire est moins chère d'1 ressource que l'habitation ordinaire (ici : 1 bois), mais en contrepartie elle n'a aucune valeur en Or. Elle fournit de l'espace pour 1 nain supplémentaire.</p>	
<p>Habitation mixte (<i>Cout</i> : 5 bois, 4 pierres; <i>valeur</i> : 4 Or) L'habitation mixte fournit de l'espace pour 1 nain supplémentaire et 2 animaux d'une même espèce.</p>		<p>Habitation conjugale (<i>Cout</i> : 8 bois, 6 pierres; <i>valeur</i> : 5 Or) L'habitation conjugale fournit de l'espace pour 2 nains supplémentaires. Vous pouvez obtenir ces nains, un à la fois, en utilisant l'action <i>Croissance du clan</i>. (Même si vous construisez cette tuile avec la case Action - Désir d'enfant urgent, vous ne pouvez accroître votre clan qu'une seule fois.)</p>	<p>Habitation supplémentaire (<i>Cout</i> : 4 bois, 3 pierres; <i>valeur</i> : 5 Or) L'habitation supplémentaire fournit de l'espace pour un sixième nain. Jusqu'à ce que vous ayez 6 nains, cette habitation reste vide. Vous pouvez la construire même si vous n'avez pas 5 nains. Une fois que vous en avez 5, vous pouvez effectuer une action Croissance du clan pour obtenir un sixième nain (voir aussi le Débarras en page 5).</p>

* Vous pouvez construire des habitations avec les **actions** normales : *Aménagement de caverne* et *Construction d'habitation* ou en choisissant le butin *Aménagement de caverne* (arme de force 7 ou plus).

Pour votre sixième nain, utilisez soit le marqueur **Nain supplémentaire** soit un nain d'une couleur inutilisée.



Tuiles Aménagement spéciales

<p>Salle de repos (<i>Cout</i> : 1 bois; <i>valeur</i> : 2 Or) La <i>Salle de repos</i> peut contenir un nombre de moutons égal au nombre de nains que vous avez. Elle ne peut contenir d'autres animaux. (Les deux nains [disques] présents sur une action <i>Croissance du clan</i> comptent dans ce calcul.)</p>	<p>Salle à manger (<i>Cout</i> : 1 bois; <i>valeur</i> : 0 Or) La <i>Salle à manger</i> peut contenir jusqu'à 3 bœufs, mais aucun autre animal.</p>	<p>Stock de chaume (<i>Cout</i> : 1 bois, 1 minerai; <i>valeur</i> : 1 Or) Vous pouvez placer 1 animal d'élevage sur chacun de vos champs vides (c.-à-d. qui n'ont actuellement ni céréale ni légume semé dessus).</p>
<p>Atelier (<i>Cout</i> : 1 pierre; <i>valeur</i> : 2 Or) Au lieu de mines, vous pouvez construire des tuiles <i>Aménagement</i> sur vos tunnels et tunnels profonds lorsque vous utilisez une action <i>Aménagement de caverne</i> ou <i>Construction d'habitation</i>. (Souvenez-vous que vous pouvez dépenser un rubis pour obtenir une tuile simple <i>Tunnel</i>.)</p>	<p>Chambre d'amis (<i>Cout</i> : 1 bois, 1 pierre; <i>valeur</i> : 0 Or) À partir de maintenant, lorsque vous utilisez une action « ou », traitez-la comme une action « et/ou ». Il existe peu d'action avec « ou » : - Désir d'enfant (urgent) - Mine de rubis et dans des parties à plus de 4 joueurs : - Provisions Lors d'une partie à 7 joueurs, vous pouvez utiliser la case Action - <i>Agrandissement</i> afin d'obtenir 2 tuiles doubles.</p>	<p>Bureau voir Errata en fin d'Annexe (<i>Cout</i> : 1 pierre; <i>valeur</i> : 0 Or) Lorsque vous placez une tuile double, vous n'avez besoin de placer que la moitié de la tuile sur votre plateau <i>Habitat</i>, l'autre moitié peut dépasser. À chaque fois que vous le faites, prenez 2 Or dans la réserve. Les deux sections de la tuile sont utilisables.</p> <p>Vous ne pouvez placer des tuiles ainsi que grâce au bureau. Vous recevez 2 Or à chaque fois que vous le faites.</p>

Ensemble 2 : Tuiles Aménagement fournissant matériaux de construction

<p>Menuisier (Cout : 1 pierre; valeur : 0 Or) Chaque fois que vous aménagez une grotte ou utilisez une action <i>Construction de clôtures</i>, vous pouvez payer 1 bois de moins.</p>  <p>À chaque fois que vous retournez une tuile <i>Prairie</i> sur son autre face, ceci est considéré comme une action <i>Construction de clôtures</i>.</p>	<p>Tailleur de pierre (Cout : 1 bois; valeur : 1 Or) Recevez immédiatement (et une fois seulement) 2 pierres de la réserve lorsque vous construisez le <i>Tailleur de pierre</i>. Chaque fois que vous construisez un aménagement ou une étable, vous pouvez payer 1 pierre de moins. (En conséquence, vous pouvez désormais construire vos étables gratuitement.)</p> 	<p>Forgeron (Cout : 1 bois, 2 pierres; valeur : 3 Or) À sa construction, recevez immédiatement (et une fois seulement) 2 minerais de la réserve. Chaque fois que vous forgez une arme, vous pouvez payer 2 minerais de moins. Sans aucun minerai en réserve, vous pouvez donc forger une arme de force 2. Vous ne pouvez toujours pas forger d'arme de force supérieure à 8 (voir page 21 de la règle). (Vous ne pouvez appliquer la capacité du Forgeron à l'action <i>Commerce de minerai</i>.)</p> 
<p>Mineur (Cout : 1 bois, 1 pierre; valeur : 3 Or) Au début de chaque tour, vous recevez un minerai de la réserve pour chaque mine de minerai avec un âne (cela ne fonctionne pas avec les ânes placés sur les mines de rubis).</p> 	<p>Bâtisseur (Cout : 1 pierre; valeur : 2 Or) Lorsque vous payez pour construire une tuile <i>Aménagement</i>, vous pouvez remplacer 1 bois par un minerai et/ou 1 pierre par 1 minerai. (Par exemple, vous pouvez construire le <i>Forgeron</i> pour 2 minerais et 1 pierre.)</p>	<p>Marchand de matériaux * (Cout : 1 bois; valeur : 2 Or) À tout moment avant le décompte, vous pouvez acheter 1 bois, 1 pierre et 1 minerai pour 2 Or. (Vous achetez l'ensemble complet et ne pouvez le dissocier.)</p> 
<p>Fournisseur de bois (Cout : 1 pierre; valeur : 2 Or) À sa construction, placez 1 bois de la réserve sur chacune des cases des 7 tours suivants. Au début de ces tours, vous recevez le bois.</p>	<p>Fournisseur de pierre (Cout : 1 bois; valeur : 1 Or) À sa construction, placez 1 pierre de la réserve sur chacune des cases des 5 tours suivants. Au début de ces tours, vous recevez la pierre.</p>	<p>Fournisseur de rubis (Cout : 2 bois, 2 pierres; valeur : 2 Or) À sa construction, placez 1 rubis de la réserve sur chacune des cases des 4 tours suivants. Au début de ces tours, vous recevez le rubis.</p>
<p>École de dressage (Cout : aucun; valeur : 0 Or) À partir de maintenant, vous recevez 1 bois de la réserve à chaque fois que vous placez un nouveau chien sur votre plateau <i>Habitat</i>.</p>	<p>Carrière (Cout : 1 bois; valeur : 2 Or) À partir de maintenant, vous recevez 1 pierre de la réserve à chaque naissance d'ânon. (Cela ne fonctionne pas avec les ânes que vous recevez grâce aux plateaux d'action ou aux rubis.)</p>	<p>Filon (Cout : 2 bois; Valeur : 1 Or) À partir de maintenant, vous recevez 1 minerai de la réserve en plus de chaque pierre que vous recevez (par n'importe quel moyen).</p>

Ensemble 3 : Tuiles Aménagement fournissant des PN

Les tuiles Aménagement qui fournissent des PN

La *Grotte-cuisine* et la *Grotte paisible* fournissent une capacité spéciale que vous pouvez utiliser « à tout moment ». De nombreuses tuiles *Aménagement* fournissent des capacités spéciales qui ne peuvent être utilisées qu'« à tout moment avant le décompte final ». Cette restriction est importante, car ces tuiles vous permettent de convertir des ressources en Or. Sans cette restriction, vous pourriez obtenir des points pour les ressources (avec la *Réserve de fourrage par exemple*) puis convertir ces ressources en Or pour obtenir encore plus de points (avec la *Salle des trophées*), ce qui est formellement interdit.

<p>Grotte-abattoir (Cout : 2 bois, 2 pierres; valeur : 2 Or) Vous recevez 1 PN de plus depuis la réserve à chaque fois que vous convertissez un animal d'élevage en PN. (Vous ne pouvez pas convertir de chien en PN. Si vous convertissez 2 ânes, vous recevez 2 PN de plus. Vous ne pouvez pas utiliser la <i>Grotte-abattoir</i> en combinaison avec la <i>Salle des trophées</i>.)</p>	<p>Grotte-cuisine (Cout : 2 pierres; valeur : 2 Or) Vous recevez 5 PN de la réserve (au lieu de 3) à chaque fois que vous convertissez en même temps 1 céréale et 1 légume en PN. Voici à quoi ressemble cet ensemble de denrées.</p> 	<p>Grotte de séjour (Cout : 1 bois, 1 pierre; valeur : 2 Or) À chaque fois que vous devez nourrir vos nains à la fin d'un tour (phases spéciales d'alimentation incluses), vous pouvez nourrir un seul de vos nains avec 1 bois, 1 pierre ou 2 minerais (en lieu et place de PN). Vous devez nourrir les autres nains normalement.</p> 
<p>Grotte minière (Cout : 3 bois, 2 pierres; valeur : 2 Or) À chaque fois que vous devez nourrir vos nains à la fin d'un tour (phases spéciales d'alimentation incluses), le cout total d'alimentation est réduit de 1 par âne présent dans une mine (de rubis ou de minerai).</p> 	<p>Grotte d'élevage (Cout : 1 céréale, 1 pierre; valeur : 2 Or) À chaque fois que vous devez faire se reproduire vos animaux (lors de la phase de reproduction ou avec le butin d'expédition correspondant), vous obtenez 1 PN par animal d'élevage nouveau-né. Si vous obtenez 1 nouveau-né dans chacune des 4 espèces d'animaux d'élevage, vous recevez 1 PN de plus, soit un total de 5 PN. Prenez ces PN de la réserve.</p> 	<p>Grotte paisible (Cout : 2 bois, 2 pierres; valeur : 2 Or) À tout moment, vous pouvez échanger les armes de vos nains contre des PN. Vous recevez un nombre de PN égal à la force de l'arme échangée. Vous pouvez échanger plusieurs armes en même temps ou à des moments différents. (Par exemple, si vous échangez une arme de force 14, vous recevez 14 PN depuis la réserve. La <i>Grotte paisible</i> se marie très bien avec la <i>Chapelle</i>.)</p> 

* Les tuiles **Surplus** et **Marchand de matériaux** ne peuvent pas être possédées par un même joueur. S'il en possède déjà une et achète l'autre, cette dernière sera placée sur la première. La tuile ainsi recouverte ne pourra plus être utilisée et ne rapportera aucun point Or en fin de partie. C'est le seul cas d'aménagements se recouvrant.

Tuiles Aménagement fournissant PN et points bonus

Ces tuiles n'ont pas de valeur Or précise. Elles peuvent valoir des points bonus en fin de partie si vous en remplissez les conditions. Elles bénéficient d'un espace dédié sur la feuille de score et sont reconnaissables par l'encadré jaune entourant leur nom.



<p>Tissage (Cout : 2 bois, 1 pierre) À sa construction, recevez immédiatement (et une fois seulement) 1 PN de la réserve par mouton présent sur votre plateau <i>Habitat</i>. Durant le décompte, vous obtenez 1 point bonus pour chaque paire de moutons sur votre plateau <i>Habitat</i>. (Par exemple, vous recevez respectivement 1/2/3/... points bonus pour 2-3/4-5/6-7/... moutons. Vous obtenez par ailleurs normalement les points relatifs aux « animaux d'élevage et aux chiens ».)</p> 	<p>Laiterie (Cout : 2 bois, 2 pierres) À sa construction, recevez immédiatement (et une fois seulement) 1 PN de la réserve pour chaque bœuf présent sur votre plateau <i>Habitat</i>. Durant le décompte, vous obtenez 1 point bonus pour chaque bœuf présent sur votre plateau <i>Habitat</i>. (Vous obtenez par ailleurs normalement les points relatifs aux « animaux d'élevage et aux chiens ».)</p> 	<p>Hall d'assemblée (Cout : 5 Or, 3 pierres) À sa construction, recevez immédiatement (et une fois seulement) 2 PN de la réserve pour chaque habitation (horizontalement ou verticalement) adjacente à ce bâtiment. Durant le décompte, vous obtenez 4 points bonus pour chaque habitation (horizontalement ou verticalement) adjacente au Hall d'assemblée (pour un maximum de 16 points bonus). L'Entrée de la caverne est également considérée comme une habitation.</p>
<p>Salle des trophées (Cout : 2 bois; valeur : 1 Or) À tout moment avant le décompte, vous pouvez convertir 2 sangliers en 2 Or et 2 PN (à la place des 4 PN habituels). (Vous ne pouvez convertir un sanglier seul avec la Salle des trophées. Vous pouvez même utiliser la Salle des trophées après la dernière phase de récolte. Vous ne pouvez pas l'utiliser en combinaison avec la Grotte-abattoir.)</p>	<p>Brasserie (Cout : 2 bois; valeur : 3 Or) À tout moment avant le décompte, vous pouvez convertir 2 céréales en 3 Or ou 4 PN. (2 céréales peuvent ainsi valoir 2 PN de plus. Vous ne pouvez convertir 1 céréale seule avec la Brasserie. Vous pouvez utiliser la Brasserie même après la dernière phase de récolte.)</p>	<p>Forge (Cout : 3 minerais; valeur : 2 Or) À tout moment avant le décompte, vous pouvez convertir un lot de 1 rubis et 1 minéral en 2 Or et 1 PN. (Vous pouvez utiliser la Forge même après la dernière phase de récolte.)</p> 

Ensemble 4 : Les tuiles Aménagement fournissant des points bonus

Les tuiles Aménagement qui fournissent des points bonus en fin de partie

Ces aménagements n'ont pas de valeur Or précise. Elles peuvent valoir des points bonus en fin de partie si vous en remplissez les conditions. Vous devez utiliser la catégorie « bonus pour les aménagements jaunes » de la feuille de score pour les noter (sauf pour le Surplus et le Scriptorium).

<p>Réserve de pierre (Cout : 3 bois, 1 minéral) Au moment du décompte, la Réserve de pierre vaut 1 point bonus pour chaque pierre en votre possession. Vous ne dépensez pas cette pierre.</p> 	<p>Réserve de minéral (Cout : 1 bois, 2 pierres) Au moment du décompte, la Réserve de minéral vaut 1 point bonus par paire de minerais en votre possession. Vous ne dépensez pas ce minéral. (Vous recevez respectivement 1/2/3/... points bonus pour 2-3/4-5/6-7/... minerais.)</p> 	<p>Surplus * (Cout : 2 bois; valeur : 0 Or) À tout moment avant le décompte, vous pouvez convertir un lot de 1 bois, 1 pierre et 1 minéral en 2 Or. (Vous pouvez utiliser le Surplus même après la dernière phase de récolte.)</p>
<p>Réserve principale (Cout : 2 bois, 1 pierre) Au moment du décompte, la Réserve principale vaut 2 points bonus pour chaque tuile Aménagement ayant un encadré jaune sous son nom, incluant la Réserve principale.</p>	<p>Armurerie (Cout : 3 bois, 2 pierres) Au moment du décompte, l'Armurerie vaut 3 points bonus pour chaque nain armé en votre possession (la force de l'arme n'a pas d'importance).</p> 	<p>Réserve d'équipement (Cout : 1 bois, 3 PN) Au moment du décompte, la Réserve d'équipement vaut 8 points bonus si tous vos nains en jeu sont armés. (La force de l'arme n'a pas d'importance. Moins vous avez de nains et plus c'est facile. L'Armurerie et la Réserve d'équipement n'interfèrent pas l'une avec l'autre – vous marquez vos points pour les deux, individuellement.)</p>
<p>Débarras (Cout : 1 bois) Au moment du décompte, le débarras vaut 5 points bonus si vous possédez 5 nains à la fin de la partie. Il vaut même 5 points de plus si vous en possédez 6 (pour un total de 10 points bonus). (Le nombre de nains en votre possession au moment de sa construction n'a aucune importance.)</p>	<p>Salle du trésor (Cout : 1 bois, 1 pierre) Au moment du décompte, la Salle du trésor vaut 1 point bonus par rubis en votre possession. Vous ne dépensez pas ces rubis. (En conséquence, vous marquez deux fois des points pour vos rubis, une fois dans la catégorie « rubis » et une fois dans la catégorie « bonus pour les aménagements jaunes ».)</p>	<p>Garde-manger (Cout : 2 bois, 2 légumes) Au moment du décompte, le Garde-manger vaut 2 points bonus pour chaque lot de 1 céréale et 1 légume en votre possession, qu'ils soient dans votre réserve personnelle ou dans vos champs. (Vous marquerez par ailleurs normalement 0,5 point par céréale et 1 point par légume.)</p>
<p>Chapelle (Cout : 2 bois) Au moment du décompte, la Chapelle vaut 8 points bonus si tous vos nains en jeu sont désarmés. (Vous pouvez utiliser la Grotte paisible pour convertir vos armes en PN et ainsi vous débarrasser des armes de tous vos nains.)</p>	<p>Scriptorium (Cout : 2 pierres; valeur : 0 Or) Au moment du décompte, le Scriptorium vous permet d'empêcher la perte de 7 points. Vous perdez des points à cause des marqueurs de mendicité, des cases inoccupées sur votre plateau <i>Habitat</i> et pour chaque type d'animal d'élevage que vous ne possédez pas. Supprimez ces scores négatifs dans leurs catégories respectives.</p>	<p>Réserve de fourrage (Cout : 2 céréales, 1 pierre) Au moment du décompte, la Réserve de fourrage vaut 1 point bonus pour chaque série de 3 animaux d'élevage en votre possession (indépendamment de l'espèce). (Vous recevez 1/2/3/... point bonus pour 3-5/6-8/9-11/... animaux d'élevage. Les chiens ne sont pas considérés comme des animaux d'élevage. Vous marquez par ailleurs normalement vos points pour la catégorie « animaux d'élevage et chiens ».)</p>

* Les tuiles Surplus et Marchand de matériaux ne peuvent pas être possédées par un même joueur. S'il en possède déjà une et achète l'autre, cette dernière sera placée sur la première. La tuile ainsi recouverte ne pourra plus être utilisée et ne rapportera aucun point Or en fin de partie. C'est le seul cas d'aménagements se recouvrant.

Annexe 3 : Les cases Action

Les cases *Action* seront expliquées par groupes en fonction de leur disponibilité dans le jeu :

- Les cases *Action* disponibles dès le début, indépendamment du nombre de joueurs, seront présentées en premier.
- Les cases *Action* uniquement disponibles en fonction d'un certain nombre de joueurs seront ensuite présentées.
- Les cases *Action* introduites par les cartes de tour seront expliquées en dernier.

Règle générale : Vous ne pouvez utiliser une case *Action* que si vous pouvez effectuer au moins une des actions qu'elle propose. Deux actions présentes sur une même case *Action* peuvent être liées par une des formules suivantes :

- et ensuite/ou Vous pouvez soit effectuer les deux actions dans l'ordre défini, soit n'en effectuer qu'une (*les actions sont liées ainsi lorsqu'il est logique de les effectuer dans cet ordre et pas à l'envers.*)
- et/ou Vous pouvez, soit effectuer les deux actions dans n'importe quel ordre, soit n'en effectuer qu'une. (*Les actions sont liées ainsi lorsque l'ordre d'utilisation optimal peut varier selon les situations.*)
- et puis Vous devez effectuer la première action. Alors seulement vous pouvez (*sans y être obligé*) effectuer la seconde. Vous ne pouvez effectuer la seconde action sans effectuer la première. Nous avons utilisé la formule « et puis » au lieu du simple « et » pour signifier que ces actions ne sont pas simultanées, mais adviennent bien l'une après l'autre.
- ou Vous pouvez effectuer l'une des deux actions mais pas les deux.

Les cases *Action* disponibles dès le début, indépendamment du nombre de joueurs...

... du plateau de base recto verso

Les cases *Action* du plateau de base recto verso seront présentées de haut en bas.

- **Extraction de pierre** : Prenez toutes les pierres accumulées sur cette case *Action*. (*1 pierre y est ajoutée à chaque tour lors d'une partie de 1 à 3 joueurs, 2 pierres lors d'une partie de 4 à 7, et 1 pierre sur le grand plateau additionnel pour 6 et 7 joueurs.*) En plus, vous pouvez placer une **tuile double** *Grotte/Tunnel* sur 2 cases *Montagne* vides et adjacentes. Si d'aventure vous placez cette tuile double sur l'un ou l'autre de vos lacs souterrains, vous recevez immédiatement 1 ou 2 PN de la réserve. Vous devez placer cette tuile adjacente à une case *Montagne* déjà occupée, c.-à-d. que vous devez étendre votre caverne.
- **Gisement** : Prenez toutes les pierres accumulées sur cette case *Action*. (*1 pierre y est ajoutée chaque tour lors d'une partie de 1 à 3 joueurs. Dans une partie de 4 à 7 joueurs, 1 pierre sera ajoutée à chaque tour sur cette case sauf si elle est vide. Si elle est vide, 2 pierres seront ajoutées à la place.*) En plus, vous pouvez placer une **tuile double** *Grotte/Tunnel* ou *Grotte/Grotte* sur 2 cases *Montagne* vides et adjacentes. Vous choisissez la face de la tuile que vous voulez utiliser. Si d'aventure vous placez cette tuile double sur l'un ou l'autre de vos lacs souterrains, vous recevez immédiatement 1 ou 2 PN de la réserve. Vous devez placer cette tuile adjacente à une case *Montagne* déjà occupée, c.-à-d. que vous devez étendre votre caverne.
- **Premier joueur** : Prenez le pion premier joueur et tous les PN accumulés sur cette case *Action*. En plus, prenez 2 minerais de la réserve (*dans une partie de 1 à 3 joueurs*) ou 1 rubis (*dans une partie de 4 à 7*) (*1 PN est ajouté à chaque tour sur cette case Action.*)
- **Imitation pour 2 PN** : La présence de cette case action dépend du nombre de joueurs. Elle sera présentée en page 7.
- **Exploitation forestière** : Prenez tout le bois accumulé sur cette case *Action*. (*Dans une partie de 1 à 3 joueurs, 1 bois sera ajouté à chaque tour sur cette case sauf si elle est vide. Si elle est vide, 3 bois seront ajoutés à la place. Dans une partie de 4 à 7 joueurs, 3 bois seront ajoutés à chaque tour sur cette case Action, qu'elle soit vide ou non.*) En plus, vous pouvez entreprendre une **expédition de niveau 1** si votre nain est armé.
- **Provisions** : La présence de cette case *Action* dépend du nombre de joueurs, elle sera présentée en page 7.
- **Extraction de minerai** : Prenez tout le minerai accumulé sur cette case *Action*. (*Dans une partie de 1 à 3 joueurs, 1 minerai sera ajouté à chaque tour sur cette case, sauf si elle est vide. Si elle est vide, 2 minerais seront ajoutés à la place. Dans une partie de 4 à 7 joueurs, 2 minerais seront ajoutés à chaque tour sauf si la case est vide. Si elle est vide, 3 minerais seront ajoutés à la place.*) En plus, vous recevez 2 minerais de la réserve pour chaque mine de minerai en votre possession.
- **Abattage et Exploration de la forêt** : La présence de ces cases *Action* dépend du nombre de joueurs, elles seront présentées en page 7.
- **Défrichage** : Prenez tout le bois accumulé sur cette case *Action*. (*1 bois y est ajouté à chaque tour lors d'une partie de 1 à 3 joueurs, et 2 bois lors d'une partie de 4 à 7.*) En plus, vous pouvez placer une tuile double *Prairie/Champ* sur 2 cases *Forêt* adjacentes. (*L'une des cases Forêt peut contenir une étable, voir page 19 de la règle.*) Si vous placez cette tuile double sur une rivière, recevez immédiatement 1 PN de la réserve. Si vous placez cette tuile double sur une tanière de sanglier, recevez immédiatement 1 sanglier de la réserve. La première tuile de la partie que vous placez doit être adjacente à l'entrée de la caverne. Les tuiles suivantes doivent être placées adjacentes à des tuiles précédemment placées.
- **Substance** : Prenez tous les PN et les ressources accumulées sur cette case *Action*. (*Dans une partie de 1 à 3 joueurs, 1 PN sera ajouté à chaque tour sur cette case. Dans une partie de 4 à 7 joueurs, 1 légume sera ajouté à chaque tour sur cette case, sauf si elle est vide où il faut ajouter 1 céréale.*) Recevez également 1 céréale de la réserve lors d'une partie de 1 à 3 joueurs. En plus, vous pouvez placer une tuile double *Prairie/Champ* sur 2 cases *Forêt* adjacentes. (*Voir Défrichage pour plus d'informations sur les contraintes de placement des tuiles doubles.*)



... du petit plateau de base

3 cases *Action* sont préimprimées sur le petit plateau de base.

- **Extraction de rubis** : Prenez tous les rubis accumulés sur cette case. (*1 rubis sera ajouté sur cette case à chaque tour.*) Prenez 1 rubis supplémentaire de la réserve si vous possédez au moins une mine de rubis. (*Lors des deux premiers tours d'une partie à 2 joueurs, aucun rubis ne sera ajouté sur cette case.*)
- **Travaux domestiques** : Prenez 1 chien de la réserve. En plus, ou à la place, vous pouvez prendre une tuile *Aménagement*, en payer le coût, et la placer sur une case *Grotte* vide de votre caverne. Vous pouvez choisir parmi toutes les tuiles *Aménagement* disponibles (*habitations incluses*). (*Ceci est une case action « et/ou » ; vous pouvez effectuer ces actions dans n'importe quel ordre. Par exemple, vous pourriez prendre le chien après la construction de l'École de dressage.*)
- **Brulis** : Placez une **tuile double** *Prairie/Champ* sur 2 cases *Forêt* adjacentes. (*Voir Défrichage pour plus d'informations sur les contraintes de placement des tuiles doubles.*) Ensuite, vous pouvez effectuer l'**action Semences** pour semer jusqu'à 2 céréales et/ou 2 légumes dans vos champs (*comme d'habitude*).



Les cases *Action* uniquement disponibles en fonction du nombre de joueurs

La plupart des cases *Action* uniquement disponibles en fonction du nombre de joueurs se trouvent sur l'un ou l'autre des plateaux additionnels. Nous les présenterons par groupes, en fonction du nombre de joueurs requis. (*Le nombre de joueurs requis pour qu'une case Action soit disponible est indiqué entre parenthèses.*)

Jusqu'à 3 joueurs

Les deux premières cases *Action* sont présentes sur le plateau de base recto verso. La troisième, sur le petit plateau additionnel.

- **Abattage (1 à 3 joueurs)** : Prenez tout le bois accumulé sur cette case *Action*. (*À chaque tour, 1 bois sera ajouté sur cette case Action.*)
- **Provisions (1 à 3 joueurs)** : Recevez 1 bois, 1 pierre, 1 minerai, 1 PN et 2 Or de la réserve.
- **Extraction (3 Joueurs)** : Extraction n'est disponible que dans les parties à 3 joueurs. Prenez toutes les ressources accumulées sur cette case *Action*. (*À chaque tour, 1 pierre sera ajoutée sur cette case sauf si elle est vide. Si elle est vide, 1 minerai sera ajouté à la place.*) En plus, recevez 2 bois de la réserve.

3 joueurs et plus

- **Exploration de la forêt (3 à 7 joueurs)** : Prenez tout le bois accumulé sur cette case *Action*. (*Dans une partie à 3 joueurs, cette case Action se trouve sur le petit plateau additionnel ; à chaque tour, 1 bois sera ajouté sur cette case Action. Dans une partie à 4 joueurs ou plus, elle se trouve sur le plateau de base recto verso ; à chaque tour, 1 bois y sera ajouté sauf si elle est vide. Si elle est vide, 2 bois seront ajoutés à la place.*) En plus, recevez 1 légume de la réserve lors d'une partie à 3 joueurs ou 2 PN lors d'une partie à 4 joueurs et plus.
- **Imitation (3 à 7 joueurs)** : Utilisez une case *Action* déjà occupée par l'un de vos adversaires (*voir page 22 de la règle*). Cela vous coûtera un nombre de PN dépendant du nombre de joueurs. Le tableau suivant vous indique ces coûts. Lors de parties à 5 joueurs ou plus, il y a plusieurs cases *Action - Imitation* disponibles ayant des coûts différents. (*Les cases Action - Imitation sont présentes sur plusieurs plateaux de jeu.*)

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7
Cout en PN	4	2	2 ou 4	1 ou 2	0, 1 ou 2

4 joueurs et plus

- **Provisions (4 à 7 joueurs)** : Recevez 1 bois, 1 pierre, 1 minerai, 1 PN et 2 Or de la réserve. À la place, vous pouvez effectuer une action *Croissance du clan* si vous avez plus de place pour vos nains que de nains en jeu.

5 joueurs et plus

Les cases *Action* du grand plateau additionnel seront présentées de haut en bas.

- **Dépôt (5 à 7 joueurs)** : Prenez toutes les ressources accumulées sur cette case *Action*. (*À chaque tour, 1 bois et 1 minerai sont ajoutés sur cette case Action.*)
- **Petite extraction de pierre (5 à 7 joueurs)** : Vous pouvez placer une **tuile double** *Grotte/Tunnel* (face visible) sur 2 cases *Montagne* vides et adjacentes. (*Voir « Extraction de pierre » pour plus d'informations sur les contraintes de placement de cette tuile double.*) Si vous faites cette action, vous pouvez recevoir également 1 pierre de la réserve.
- **Marché hebdomadaire (5 à 7 joueurs)** : Recevez 4 Or de la réserve. Ensuite, vous pouvez (*sans y être obligé*) acheter des ressources avec de l'Or. Vous pouvez acheter autant de ressources que vous le voulez, mais vous êtes limité à une seule de chaque type. Vous pouvez dépenser plus de 4 Or si vous le souhaitez, mais vous ne pouvez dépenser que l'Or de votre réserve personnelle. Les coûts sont imprimés sur la case *Action*. Les ressources de construction, les moutons, et les ânes, coûtent 1 Or. Les sangliers et les chiens coûtent 2 Or. Les bœufs coûtent 3 Or. Les céréales coûtent 1 Or et les légumes 2. **Rappel** : vous ne pouvez acheter qu'une ressource de chaque type au maximum.
- **Location d'équipement (5 à 7 joueurs)** : Recevez bois dans une partie à 6 ou 7 joueurs. Les règles suivantes s'appliquent également à la partie à joueurs. Vous pouvez entreprendre une expédition niveau 2 si votre nain est armé. Ensuite, vous pouvez effectuer une action *Semences* pour semer jusqu'à 2 céréales et/ou 2 légumes dans vos champs (*comme d'habitude*). (*Vous pouvez très bien choisir 1 céréale ou 1 légume comme butin d'expédition pour avoir quelque chose à semer.*)



- **Construction de clôtures (5 à 7 joueurs)** : Prenez tout le bois accumulé sur cette case *Action*. (*Dans une partie à 5 joueurs, 1 bois sera ajouté à chaque tour sur cette case Action. Dans les parties à 6 ou 7 joueurs, 1 bois sera ajouté à chaque tour sauf si la case est vide. Si elle est vide, 2 bois seront ajoutés à la place.*) Ensuite, vous pouvez construire un petit pâturage pour 2 bois et/ou un grand pâturage pour 4 bois. Vous ne pouvez construire plus d'un pâturage de chaque taille. (*Vous ne pouvez pas construire d'étable avec cette case Action.*)

7 joueurs

Les deux cases *Action* suivantes se trouvent sur le petit plateau additionnel.

- **Grand dépôt (7 joueurs)** : Prenez toutes les ressources accumulées sur cette case *Action*. (*À chaque tour, 1 bois, 1 pierre et 1 minerai seront ajoutés sur cette case Action. Si elle est vide, 1 bois de plus sera ajouté.*)
- **Agrandissement (7 joueurs)** : Vous pouvez soit placer une **tuile double** *Prairie/Champ* sur 2 cases *Forêt* adjacentes (*voir Défrichage pour plus d'information sur les contraintes de placement*) et recevoir 1 bois de la réserve, soit placer une **tuile double** *Grotte/Tunnel* (face visible) sur 2 cases *Montagne* vides et adjacentes (*voir Extraction de pierre pour les contraintes de placement*) et recevoir 1 pierre de la réserve.

Cases *Action* introduites par les cartes *Tour*

Étape 1 : Les trois actions suivantes sont introduites durant les tours 1 à 3.

- **Forge d'armes** : Si vous utilisez cette case *Action* avec un nain désarmé, vous pouvez lui forger une arme (*d'une force de 8 au maximum*) puis entreprendre une **expédition de niveau 3** (*voir page 21 de la règle*). À la place, vous pouvez placer un nain armé sur cette case pour entreprendre uniquement l'expédition. (*Les chiffres « 1-8 » inscrits sur cette case Action indiquent que vous pouvez dépenser de 1 à 8 minerais pour obtenir une arme d'une force égale aux minerais dépensés.*)
- **Élevage de moutons** : Avant de prendre tous les moutons accumulés sur cette case *Action*, vous pouvez construire un petit pâturage, un grand pâturage et une étable. (*À chaque tour, 1 mouton sera ajouté sur cette case.*) Dépensez 2 bois pour un petit pâturage, 4 bois pour un grand et 1 pierre pour l'étable. Vous pouvez construire les trois, ou seulement certains d'entre eux (*possiblement aucun*), mais vous ne pouvez en construire plus d'un de chaque type.
- **Mine de minerai** : Si vous avez, dans votre montagne, 2 cases *Tunnel* horizontalement ou verticalement adjacentes, vous pouvez placer une **tuile double** *Tunnel profond/Minerai* sur ces cases et prendre 3 minerais de la réserve. (*Vous n'obtenez pas de minerai si vous ne placez pas la tuile double dans votre montagne.*) La tuile double ne peut se placer que sur des cases *Tunnel ordinaires* et pas sur des cases *Tunnel profond*. En plus, ou à la place, vous pouvez entreprendre une **expédition de niveau 2**, si votre nain est armé.

Étape 2 : La case *Action* suivante est introduite au tour 4. (*Le tour 4 est inclus dans la période 2.*) Cette carte est recto verso et sera retournée à l'étape 3, lorsque la carte *Action - Vie de famille* sera révélée.

- **Désir d'enfant :** Si votre caverne dispose de plus de place pour des nains que de nains en votre possession, vous pouvez effectuer un **action Croissance du clan**. Placez un **nain** de votre réserve personnelle sur le nain qui effectue l'action. Vous ne pouvez avoir plus de 5 nains en jeu (*sauf si vous construisez l'habitation supplémentaire, page 3*). À la place, vous pouvez construire une habitation sur une case *Grotte* vide en payant le cout indiqué.
- **Désir d'enfant urgent :** Vous pouvez soit construire une habitation sur une case *Grotte* vide en en payant le cout, soit recevoir 3 Or de la réserve. Si vous optez pour la construction d'habitation, vous pouvez alors effectuer un **action Croissance du clan**. (*Vous ne pouvez pas agrandir votre clan si vous n'optez pas pour la première action de construction d'habitation.*)

Les deux cases *Action* suivantes sont introduites aux tours 5 et 6.

- **Élevage d'ânes :** Avant de prendre tous les ânes accumulés sur cette case *Action*, vous pouvez construire un petit pâturage, un grand pâturage, et une étable. (*À chaque tour, 1 âne sera ajouté sur cette case.*) Dépensez 2 bois pour un petit pâturage, 4 bois pour un grand et 1 pierre pour l'étable. Vous pouvez construire les trois, ou seulement certains d'entre eux (*possiblement aucun*), mais vous ne pouvez en construire plus d'un de chaque type.
- **Mine de rubis :** Placez une mine de rubis sur une case vide *Tunnel* ou *Tunnel profond*. Si vous placez votre mine de rubis sur un tunnel profond, vous recevez en plus 1 rubis de la réserve. (*Les tunnels profonds ne sont présents que sur les tuiles doubles Minerai/Tunnel profond. C'est la raison pour laquelle l'illustration de cette action contient une telle tuile.*)

Étape 3 : Les trois cases *Action* suivantes sont introduites aux tours 7 à 9.

- **Vie de famille :** Si votre caverne dispose de plus de place pour des nains que de nains en votre possession, vous pouvez effectuer une **action Croissance du clan**. Placez un **nain** de votre réserve personnelle sur le nain qui effectue l'action. Vous ne pouvez avoir plus de 5 nains en jeu (*sauf si vous construisez l'habitation supplémentaire, page 3*). En plus, ou à la place, vous pouvez effectuer une **action Semences** pour semer jusqu'à 2 céréales et/ou 2 légumes dans vos champs (*comme d'habitude*).
- **Exploration :** Vous ne pouvez utiliser cette case *Action* qu'avec un nain armé. Vous devez entreprendre une **expédition de niveau 4** et choisir jusqu'à 4 butins d'expédition différents de valeur inférieure ou égale à la force de l'arme de votre nain (*voir page 21 de la règle*). (*Cette case Action est retirée lors d'une partie solo ou à 2 joueurs. Par conséquent, l'étape 3 du jeu solo ou à 2 ne comporte que deux tours.*)
- **Livraison de minerai :** Prenez toutes les ressources accumulées sur cette case *Action*. (*À chaque tour, 1 minerai et 1 pierre sont ajoutés sur cette case.*) En plus, recevez 2 minerais de la réserve pour chaque mine de minerai que vous possédez.

Étape 4 : Les trois cases *Action* suivantes sont introduites aux tours 10 à 12.

- **Aventure :** Si vous utilisez cette case *Action* avec un nain désarmé, vous pouvez lui forger une arme (*d'une force de 8 au maximum*) et ensuite entreprendre deux **expéditions de niveau 1**, l'une après l'autre (*voir page 21 de la règle*). À la place, vous pouvez placer un nain armé sur cette case *Action* et uniquement entreprendre les deux expéditions.
- **Commerce de minerai :** Vous pouvez échanger 2 minerais contre 2 Or et 1 PN, pris de la réserve. Vous pouvez le faire 3 fois maximum.
- **Livraison de rubis :** Prenez tous les rubis accumulés sur cette case *Action*. (*À chaque tour, 1 rubis sera ajouté à cette case action sauf si elle est vide. Si elle est vide, 2 rubis seront ajoutés à la place.*) Recevez 1 rubis supplémentaire de la réserve si vous possédez au moins deux mines de rubis.



Annexe 4 : Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg

Éditeurs : Uwe Rosenberg, Klemens Franz et Grzegorz Kobiela

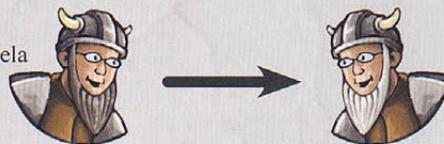
Règle : Uwe Rosenberg

Réalisation : Klemens Franz et Hanno Girke

Illustrations et conception graphique : Klemens Franz

Version française : Équipe Filosofia

Filosofia tient à souligner l'exploit de Wladimir Kokkinopoulos, digne des plus grands guerriers nains.



Uwe Rosenberg 2009

Uwe quatre ans plus tard

Version française :
© 2013 Filosofia Éditions Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

www.filosofiagames.com
info@filosofiagames.com

Version originale :
© 2013 Lookout Girke GmbH
FRZ-22034332

« Caverna » a été créée entre octobre et décembre 2009. L'auteur souhaite remercier, par ordre chronologique, l'incommensurable légion de testeurs. Sans leurs inestimables retours et avis, ce jeu n'aurait pas pu exister sous cette forme : 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 Woroniuk, Frank Hommes, Rahele Bagherzadeh, Miguel Zulaica, Susanne Cramer, (30.) Barbara Winner, Matthias Cramer, Insa Zylka, Peter Zylka, Rolf Raupach, Thomas Winheller, Markus Tiffe, Detlef 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 Balcerek, (50.) Rainer Harke, Nils Mische, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60.) Cedric Hagelanz, Ronny Vorbrodt, Stefan Wahoff, Verena Wall, Marian Wall, Matthias Büttemeier, Carolin Büttemeier, Adrian Büttemeier, Corinna 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 Westerorth, 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 Raschdorf, 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 Mählhop, (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 Hüsages, 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 Rothes, (230.) Tina Wellmann, Marc Kürten, Kay Wißmann, Bianca Batsch, Dirk Kleemann, Detlef Stein, Jonathan 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 Kleinemenke. Des remerciements tous particuliers vont à Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen et Thorsten Kempkens qui ont testé ce jeu encore et encore pendant plusieurs mois.

ERRATA (Annexe page A3) : Utilisation correcte du Bureau (Office room) - par DocGuillaume (19/05/2014)

Je reposte la correction officielle de la description du Bureau et vous en propose une illustration.

Uwe and our main playtesters have had another look on that matter. We've come to this conclusion (Source : BGG) :

We had never intended that the Office room work the way it is depicted in the Appendix. We consider the illustration to be wrong and did not notice it when working on the rules.

- The Office room only allows you to overhang Cavern/Cavern, Cavern/Tunnel and Meadow/Field twin tiles. If you do, you get 2 Gold.

- You CANNOT overhang Ore mine/Deep tunnel tiles or Large pastures.

- You can, however, place an Ore mine/Deep tunnel tile on two adjacent Tunnel spaces that are off the board (on two overhanging twin tiles). You can also place a Large pasture on two adjacent Meadow spaces that are off the board. You can turn an overhanging Meadow/Field tile to the other side. You do NOT get 2 Gold for any of these actions.

Please note that the graphic design of the Home boards supports this ruling. The borders of the Home board either show forest or mountain. You cannot place Pastures on forest and you cannot place Mines on mountain. This is why you cannot place Ore mines or Large pastures so that they overhang.

Ma traduction :

"Nous n'avons jamais souhaité que le Bureau s'utilise de la manière décrite dans l'Annexe. Nous n'avons pas remarqué que l'illustration était incorrecte lorsque nous avons travaillé sur les règles.

- Le Bureau vous permet de poser les tuiles doubles Grotte/Grotte, Grotte/Tunnel et Prairie/Champ à cheval sur le bord de votre plateau Habitat. A chaque fois que vous le faites, prenez 2 Or dans la réserve.

- Vous ne pouvez pas poser à cheval les tuiles doubles Mine de minerai/Tunnel profond ou Grand pâturages.

- Vous pouvez cependant poser une tuile double Mine de minerai/Tunnel profond sur deux cases Tunnel ordinaires qui sont toutes deux hors du plateau Habitat (sur deux tuiles adjacentes à cheval). Vous pouvez également poser un Grand pâturage sur deux cases Prairies adjacentes qui sont hors du plateau Habitat. Vous pouvez retourner une tuile double Prairie/Champ déjà posée à cheval sur le plateau. Vous ne gagnez pas 2 Or pour ces actions.

Vous remarquerez que le dessin du plateau Habitat autorise ces règles. En effet, le bord du plateau est soit de la Forêt soit de la Montagne. Vous ne pouvez pas poser de Pâturages sur la Forêt ni de Mines sur la Montagne. C'est pour cela que vous ne pouvez pas poser de Mines de minerai ni de Grands pâturages à cheval sur le plateau."

Les deux cases des tuiles à cheval sont utilisables normalement +++

Mon illustration :

The correct use of the Office room / Utilisation correcte du Bureau (Errata)

