

# Caverna

Uwe Rosenberg játéka  
Barlang vs. Barlang

1 vagy 2 játékos számára 12 éves kortól  
Játékidő: 20 vagy 40 perc (játékoszámtól függően)

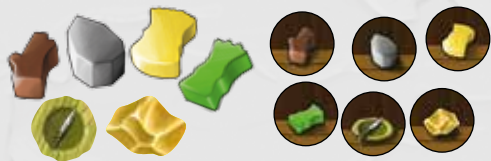
## I. Éra – Első vagyon

A hegyoldal egy hasadéka előtt állsz: ez lesz törp törzsed új otthona. Addig azonban még sok munka vár a kezdetben csak két pár dolgos kézre. Hamarosan a törzsed többi tagja is segítségedre kel majd, de addig sincs vesztegetni való időd. Egy másik törzs úgy tűnik jobban teljesít nálad. Így hát gyerünk, gyerünk! Vájd ki a hegy mélyét, rendezz be tárnát tárna után, gyűjts gabonát, lent és építőanyagokat! Kutass az értékes fémek után és légy gazdagabb, mint amit a másik törzs valaha elképzelhetett volna!

## Összetevők



1 akció tábla (két oldalas, összehajtvva)



12 áru jelölő és 12 tartalék

(két fából készült jelölő a fa, kő, tönkebúza\* és len, valamint két kartonból készült jelölő az élelmiszer és az arany számára; az extra jelölők fából készült párjuk helyettesítésére, vagy pótlására használhatók)

\*a tönkebúza egy ősi gabonaféle



12 akció lapka



24 szoba lapka



1 kiegészítő  
tárna lapka



4 akció jelölő



7 fal

1 kezdő  
játékos  
jelölő

és ez a  
szabálykönyv




2 barlang tábla (összehajtvva)

1  
JÁTÉKOS

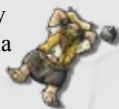
**Megjegyzés!:** először a kétjátékos játék szabályait magyarázzuk el. Az egyjátékos játék szabályait lásd a 8. oldalon!

# Előkészületek

## Akcio tábla és lapkák

Nyisd szét az akció táblát és fordítsd arra az oldalára, amelynek első mezőjén a kétjátékos szimbólum  látható, és tedd a játéktérület közepére, a két játékos közé!

- Tedd azon négy akció lapkát, amely hátulján egy törp található fejjel **felfelé fordítva** az akció tábla számozatlan mezőire (tetszőleges sorrendben)!



- Keverd össze a megmaradt akció lapkákat és helyezd őket fejjel **lefelé fordítva** a hátoldalukon található számnak megfelelő mezőkre!



## Barlang tábla és áru jelölők

Hajtsd szét a barlang táblát és tedd magad elé! Vegyél egyet minden egyes áru jelölőből (fa, kő, tönkebúza, len, élelmiszer és arany) és tedd őket az áru számláló **1-es mezőjére!** Gondoskodj róla, hogy az arany jelölő „+10”-es oldala **nézzen lefelé!**


### Áruszámláló és határértékek

Használd a barlang tábla jobb oldalán található áruszámlálót annak jelölésére, hogy hány darab áll rendelkezésedre az egyes árukból! Mindegyik áruból **maximum 9 darabot szerezhetsz**, kivéve az aranyat. Az arany jelölő „+10-es” oldalát használva akár 19 aranyad is lehet. Ha valamely áruból a számlálón jelölhető mennyiségnél többet szerzel, a fennmaradó rész elveszik.



## Szobák

Válogasd szét a szobákat a hátoldalukon található illusztráció alapján!

- **Fordítsd fel** a 6 **világosszürke hátuljú** (kis sziklát, de csákányt nem ábrázoló) szobát és rendezd el őket középen, az akció tábla mellé!
- **Fordítsd le** a 18 **sötétszürke hátuljú** (törmeléket és csákányt ábrázoló) szobát és keverd össze őket! Oszd szét ezeket a fejjel lefelé fordított szoba lapkákat a barlang táblák üres tárna mezői között, de a barlang bejárata feletti áthúzott csákány  szimbólummal ellátott mezőt hagyd üresen!

## Kiegészítő tárna lapka, akció jelölők, falak és kezdő játékos

Helyezd el a közelben a kiegészítő tárna lapkát és az akció jelölőket! Képezz közös készletet a falakból úgy, hogy kéznél legyenek, ha szükség lesz rájuk!

Véletlenül határozhatod meg ki kapja a kezdő játékos jelölőt!

2 (Vagy engedjétek, hogy a kisebb játékos kezdjen!)





# Játékmenet

A játék 8 fordulón keresztül zajlik. Minden forduló 3 fázisból épül fel.

## I. Új akció

Minden egyes forduló elején fedd fel a már felfordított akció lapka mellett közvetlenül található akció lapkát! (Más szóval az akció lapkák a felfordított a kezdő lapkáktól kezdve sorban kerülnek felfordításra. Az akció táblán ábrázolt falaknak nincs semmilyen hatása.)



## II. Akció fázis

A kezdőjátékoskal kezdve válassz egy fejjel felfelé fordított akció lapkát az akció tábláról, és hajtsd végre a lapkának megfelelő akciót (lásd a következő oldalon)! Ennek érdekében vedd el a lapkát az akció tábláról, és tedd mellé a feléd eső oldalára! Csak az akció táblán lévő lapkák közül választhatsz és csak az aktív játékos hajtsa végre a lapkán jelölt akciót! A körök felváltva követik egymást (először a te köröd következik, majd az ellenfeledé).

Az utolsó forduló során előkerülő „Tatarozás - Renovation” lapkát csak akkor választhatod, hogyha a köröd során több aranyad van, mint az ellenfelednek. Amennyiben egyforma mennyiségű arannyal rendelkeztek, akkor senki nem választhatja ezt a lapkát, amíg nem szerez több aranyat, mint amennyi az ellenfelének van. (Az akció táblán az érintett mező alatt ábrázolt aranyrögök már az utolsó fordulót megelőzően emlékeztetnek erre.)

## III. A forduló vége

A forduló azután ér véget, hogy a játékosok meghatározott számú kört teljesítettek. Ez a szám az **utoljára felfedett akció lapka** hátulján található értéknek felel meg. (A végrehajtható körök számára a mezők alatt ábrázolt törpök száma is utal.) Ennek megfelelően az első három fordulóban minden játékosnak kettő, a 4.-től a 7. fordulóig három, a 8. fordulóban pedig négy köre van.

Tedd vissza a választott akció lapkákat az akció táblára, és add át a kezdő játékos jelölőt a másik játékosnak! (Így gyakorlatilag az új kezdőjátékos két kört teljesíthet egymás után az utolsót a megelőző, és az elsőt a következő fordulóban.)



A törpök megmutatják hány kört teljesíthet minden egyes játékos: kettőt az első három fordulóban.

# Akció típusok

A következő oldalakon az akció és szoba lapkákon (és a barlang tábládon) található 9 féle akció kerül kifejtésre.

A legtöbb akció lapkán több akció szerepel, melyeket halvány sárga vonal választ el egymástól. Ezen akciók **valamelyikét, vagy mindegyikét tetszőleges sorrendben** hajthatod végre, azonban mindet **csak körönként egyszer!** *(Teljesen figyelmen kívül is hagyhatod az általad választott akció lapkán lévő akciókat.)*

Ha két akció egy **átlós vonal** (egy hosszú „per jel”) választ el egymástól, akkor azok közül csak az egyiket (vagy egyiket sem) választhatod, **mindkettőt nem.** Ugyanez vonatkozik a szoba lapkákra (a szoba lapkák használatát illetően lásd a 7. oldalt). Az általad elköltött, vagy szerzett áruk számának megfelelően mozgasd az érintett áru jelölőt a számlálón! Mindeközben légy figyelemmel az áru határértékekre (lásd a 2. oldalon)!



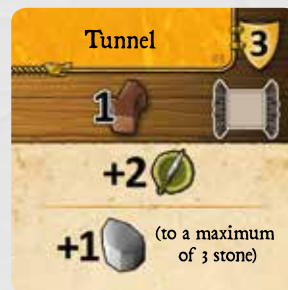
## Áruguayítás

A **+** azt jelzi, hogy a feltüntetett számú árut (fát, követ, tönkebúzáat, lent, élelmiszert, vagy aranyat) kapsz. A „per jel” azt jelzi, hogy pontosan egy fajta árut választhatsz.



**Példa:** Itt a választásod szerint 1 fát, vagy 1 követ kapsz.

Több szoba lapka is használja a „plusz jelet” annak jelölésére, hogy valamilyen árut kapsz. Az „Alagút” lapka annyiban speciális, hogy meghatározza mikor szerezhetsz követ: ha 3, vagy több követ rendelkezel, akkor az „Alagút” révén nem szerzel többet. *(A szoba lapkák használatát illetően lásd a 7. oldalt.)*



## Árucseré

A **→** azt jelzi, hogy – általában – árukért cserébe más árut kaphatsz. Fizesd ki a nyíltól balra lévő árut, hogy megkapd a tőle jobbra szereplőt! Ha áruk csoportja érintett a cserében, azok pergamenen kerülnek feltüntetésre. A „per jellel” elválasztott áruk közül választhatsz, melyiket használod fel.



Általában a fizetendő áruk konkrétan meg vannak jelölve. A „Csomópont szoba” lehetővé teszi, hogy három különböző tetszőleges árut két aranyra cserélhess.

*(A szoba lapkák használatát illetően lásd a 7. oldalt.)*




**Példa:** A „Pékség- Bakehouse” lehetővé teszi, hogy 2 vagy 3 tönkebúzáért cserébe számának megfelelően 1 vagy 2 aranyat és 4 élelmiszert kapj. E példa szerint 2 tönkebúzáat költesz.







## Falépítés

A **+1**  azt jelzi, hogy egy falat helyezhetsz a közös készletből két szomszédos tárna közé a barlang táblán. (*Kis sziklák és repedések a földön jelzik, hogy hova kerülhetnek falak.*) A falak ahhoz szükségesek, hogy berendezhess tárnákat (*lásd tárna berendezés a 6. oldalon*). A falak száma véges; az akció nem bír hatással, ha nincs több fal a készletben. A falak visszakerülhetnek a készletbe a következőkben részletezett akció során.





## Falrombolás

Az **1**   azt jelzi, hogy eltávolíthatsz egy korábban lehelyezett falat a barlang tábláról és visszahelyezheted azt a készletbe. Ha így teszel, cserébe megkapod a jelzett árukat (*mindannyiukat, ha pergamenen szerepelnek*). A fal eltávolítása nem érinti a már lehelyezett szobákat. A barlangod külső falait nem távolíthatod el.



## Egy tárna kivájása

A  azt jelzi, hogy kivájhatsz egy tárnát. Távolíts el egy **hozzáférhető**, (*lásd alább*) **fejjel lefelé** fordított szoba lapkát a barlang tábláról, **fordítsd fel** és helyezd el a játéktér közepén, a többi lapka között (*ezáltal elérhetővé téve azt mindkettőtök számára*)! Ha felfedsz egy **+1**  szimbólumot, azonnal kapsz egy élelmiszert. Nem távolíthatsz el felfordított szobákat! Ez az akció nem fejt ki hatást, ha nem maradt fejjel lefelé fordított szobád.


Egy szoba akkor **hozzáférhető**, hogyha akadálymentes, egyenes vonalú (*nem átlós*), **falaktól és más fejjel lefelé fordított szobáktól** mentes út vezet hozzá a „Barlang bejáratától”. Az „Aláásás” akció lapka jobb oldalán található akció lehetővé teszi, hogy falakon keresztül vájj ki tárnát, a fejjel lefelé fordított szobák azonban mindig blokkolják az utat.



**Példa:** A zöld pipák mutatják a hozzáférhető lapkákat. A zöld kérdőjellel jelölt lapka fal mögött van. Jelenleg ez a lapka csak az „Aláásás - Undermining” akció lapkával vájható ki. A piros X-szel jelölt lapkák nem hozzáférhetőek egyik kivájás akcióval sem.

A “Kivájás - Excavation” akció lapka által kivájhatsz egy vagy két tárnát. Ez utóbbi 2 élelmiszerbe kerül. A választásodtól függetlenül kapsz 1 követ is.

## Egy tárna berendezése

A  azt jelzi, hogy berendezhetsz egy tárnát. Fizesd ki valamely középre helyezett szoba lapka elnevezése alatt feltüntetett költséget (fát, követ és/vagy aranyat) és tedd a lapkát a barlang táblád egyik üres mezőjére, figyelemmel a rajta szereplő **fal elrendezés** követelményre (lásd alább)! A szükséges falakon kívül nincs más, a lapka lehelyezést korlátozó tényező (például nem szükséges szabad út a „Barlang bejáratától”). Ha nincsen a kívánt fal elrendezésnek megfelelő szabad tárna meződ a tárna berendezése akció hatás nélkül marad.



Két fajta szoba van, **narancssárga** és **kék színű** (lásd a szoba akciókat a 7. oldalon). A játékot egy előrenyomtatott narancssárga szobával a „Barlang bejáratával” kezded. A **narancssárga szobáid száma mindig meg kell haladja a kék színűeket**. Nem építhetsz kék szobát, ha ezáltal azonos számú kék és narancssárga szobád lenne! *(Következésképp az első szoba, amit a játék során építesz narancssárga kell legyen.)*



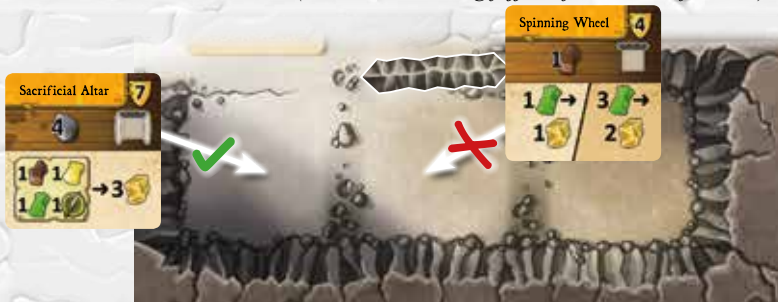
Néhány berendezés akció megköveteli, hogy bizonyos számú élelmiszert *(vagy aranyat)* fizess, mielőtt végrehajtod azt. Ezt az élelmiszer *(vagy arany)* költséget a szoba lapkára nyomtatott áron felül kell megfizetned. Az élelmiszer költség az adott fordulóban végrehajtható körök számához is igazodhat *(lásd a példát a jobb oldalon)*. A költséget csak akkor kell megfizetned, ha ténylegesen berendezel egy tárnát.



**Példa:** Ez az akció az első három fordulónál 2, a következő négy alatt 3, az utolsó fordulónál pedig 4 élelmiszerbe kerül.

### Fal elrendezések

Minden szoba lapkán, a megépítési költségétől jobbra szerepel a fal elrendezés követelmény, amelynek meg kell felelnie a tárna berendezése érdekében. A sötét részek azt jelzik, hogy arról az oldalról kötelezően falnak kell állnia, míg a világosak csak lehetőséget jelentenek: állhatnak ott falak, de nem szükségesek. Ha az adott oldalon nem szerepel, akkor ott nem állhat fal! Elforgathatod a lapkát, hogy bizonyítsd megfelel a kívánt fal elrendezési követelményeknek *(aztán úgy helyezd el, hogy könnyen olvasható legyen)*. A **barlangot körülölelő természetes falak is falnak számítanak**. A szoba lapkák **soha** nem számítanak falnak *(akkor sem, ha még fejjel lefelé vannak fordítva)*.





## Kiegészítő tárna lapka

A játékos, aki először tölti fel teljesen fejjel felfelé fordított szobákkal a barlangját, megkapja a kiegészítő tárna lapkát, amit tetszőleges oldalával felfelé a barlang táblája mellé helyezhet. A kiegészítő tárna lapka kivájva érkezik, és kettő vagy három (természetes) fala van, attól függően, hogy melyik oldala néz felfelé. Ezt a tárnát is az általános szabályok szerint rendezheted be, illetve építhetsz köré falakat. Csak egy kiegészítő tárna lapka van.



## Szoba akciók

Az általad berendezett szobákat nem használhatod rögtön, amint megépítetted. Ahhoz, hogy a rajtuk szereplő akciókat végrehajthasd, választanod kell egy **1**, **2**, vagy **3**-as szimbólummal ellátott akció lapkát. A szám azt jelöli, hogy hány különböző narancssárga szobát használhatsz. (Csak a barlang tábládon lévő, felfelé fordított szobák közül választhatsz. Az akció jelölők segítségével megakadályozható, hogy egy szobát kétszer használj.)

A kék szobák ilyen módon nem használhatók, azok mindig aktívak, ahányszor csak egy rajtuk feltüntetett szituáció adódik.



Valahányszor az "Aljnövényzet - Undergrowth" akció lapkát választod, eladhatsz 1 élelmiszert 1 aranyért.



Valahányszor 1-3 lenhez jutsz (bármilyen oknál fogva), kapsz 1 élelmiszert is.



Valahányszor a **2**-es vagy **3**-as szimbólummal ellátott akciót hajtod végre, még egy különböző narancssárga színű szobát használhatsz.




Valahányszor az **1**-es szimbólummal jelölt akciót választod, kapsz 1 fát.



Valahányszor falat építesz, kapsz 2 aranyat.

## Árufeltöltés

A  azt jelzi, hogy az ábrázolt áru jelölőt a megadott értékre helyezheted. Az érintett áruk egy polcon kerülnek feltüntetésre. A „per jellel” elválasztott áruk közül egyet választhatsz: ha az adott áruból a jelzett értéknél többel rendelkezel, akkor azt hagyd ki! Feltöltés akciók csak szoba lapkákon találhatóak.

## Korlátlan akció

Bármikor és bármennyiszor 1:1 arányban becserélhetsz egy tönkebúzáat, lent, vagy aranyat egy élelmiszerre. Az erre vonatkozó figyelmeztetés megtalálható a barlang tábládon is.



**Példa:** A "Fogadószoba - Parlor" biztosítja számodra, hogy minden egyes áruból legalább egyvel rendelkezz. Amikor az akciót végrehajtod minden áru jelölőt, ami az áruszámláló 0 során áll, helyezz az 1-esre!


# A játék vége

A játék a 8. kör végeztével fejeződik be. Add össze a barlang tábládon lévő megépített szobákon feltüntetett pajzson szereplő győzelmi pontokat az aranyaid számával! (*A fa, a kő, a tönkebúza, a len és az élelmiszer nem érnek győzelmi pontot.*) A magasabb összeggel rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén az a játékos a győztes, aki a legnagyobb pontértékű szobával rendelkezik. (*Csak egy-egy darab 9-12 pontot érő szoba lapka van.*) Ha ily módon sem határozható meg a nyertes, a játék döntetlennel ér véget.



## Egyjátékos mód

### Változtatások az előkészületekben:

- Véletlenszerűen távolíts el a játékból 3-at a 6 világosszürke hátuljú szoba lapka közül!
- Keverd össze a 18 sötétszürke hátuljú szoba lapkát, és tegyél 9-et a barlang táblára az általános szabályoknak megfelelően! A maradék 9 szoba lapkából képezz egy fejjel lefelé fordított húzó paklit!
- Az akció táblát fordítsd arra az oldalára, amelyen az egyjátékos szimbólum  található, és távolítsd el az „Áttörés” akció lapkát a játékból! Ebből következően a játék 7 fordulón át tart.

### Változtatások a játékmenetben:

A játékot az általános szabályok szerint játszd, az alábbi két kivétellel:

- Minden egyes alkalommal, amikor kivájsz pontosan egy tárnát a köröd során, fordítsd fel a húzópakli legfelső lapkáját és helyezd a játéktér közepére!
- Hagyd figyelmen kívül a „több aranyad van, mint az ellenfelednek” feltételt a „Tatarozás” akció lapkán! A lapkát az aranyaid számától függetlenül használhatod.

A játék célja ez esetben az, hogy legalább 50 győzelmi pontot szerezz. A 60 győzelmi pontot meghaladó eredmény már igazán figyelemre méltónak tekinthető.

## CREDITS

Designer: Uwe Rosenberg  
Editor: Grzegorz Kobiela  
Illustrations: Klemens Franz | [atelier198](http://atelier198.com)  
Typesetting: Andrea Kattnig | [atelier198](http://atelier198.com)

## MAYFAIR GAMES

[www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com)

Mayfair Games, Inc  
8060 St. Louis Ave.  
Skokie, IL 60076  
TM & © 2016  
Mayfair Games, Inc.  
All rights reserved.



If you have any damaged or missing pieces, please contact us at:  
[custserv@mayfairgames.com](mailto:custserv@mayfairgames.com)

You can also call us at  
**(847) 677-6655**



# Lapka Fordítás

A lapkákön található szövegek fordítása:



**Undermining:** (akár a falakon keresztül is.)



**Renovation:** Ha több aranyad van, mint az ellenfelednek:



**Tunnel:** (legfeljebb 3 köig)