

Caverna

A GAME BY UWE ROSENBERG
THE CAVE FARMERS

洞穴农夫是一款建议玩家年龄12岁以上、游戏人数1-7人的策略游戏。游戏时间约为每名玩家30分钟。

乌老师的建议：

洞穴农夫支持最多7人同时进入游戏。但初次游戏时，我们推荐你以最多5人的配置去进行这个游戏，以减少游戏过程中的等待时间。



游戏背景

在洞穴农夫中，玩家将扮演一群隐居在山洞里，却富有创新冒险精神的矮人。矮人们使用挖掘而来的矿石和红宝石去布置陈设自己的山洞，从而创造更好的生活与工作环境。使用矿石制造的武器负责担当起日常的探险寻物的工作。而红宝石是十分之有价值且非常便利的资源：你可以使用它们去交换其它资源，也可以在任何时候利用它们去开拓土地。离开了洞穴后，为了维持生计，你将要砍伐树木、饲养动物和耕地种田。

游戏结束时，最富有的矮人获得游戏胜利。

游戏配件

木制指示物和亚克力指示物

- 20 浅棕色 小狗
- 35 白色 绵羊
- 30 灰色 驴
- 30 黑色 野猪
- 30 棕色 牛
- 45 棕色 木材
- 45 灰色 石头

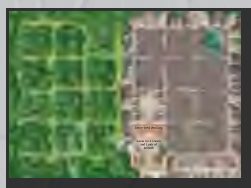


- 45 黑色亚克力 矿石
- 20 红色亚克力 红宝石
- 40 黄色 谷物
- 35 橙色 蔬菜
- 1 黄色小人 起始玩家标记
- 7x3 多色小屋 马厩
- 7x5 多色圆片 矮人



16块游戏版图

- 7 大块 家园版图（左边为森林，右边为山洞）
- 1 小块 基本游戏版图（印有3个行动位和第1-3轮的游戏记轮位）
- 1 大块 基本游戏版图（第4-12轮的游戏记轮位）



- 1 大块 双面 基本游戏版图（一面印有1-3人游戏时的行动位，另一面印有4-7人游戏时的行动位）
- 1 大块 双面 附加游戏版图（一面印有5人游戏时的附加行动位，另一面印有6-7人游戏时的附加行动位）
- 1 小块 双面 附加游戏版图（一面印有3人游戏时的附加行动位，另一面印有7人游戏时的附加行动位）
- 4 长条 双面 布局供应版图

纸板标记

- 20 1元
- 24 2元
- 5 10元
- 1 附加矮人标记
- 88 1食物标记
- 5 收成标记



- 52 武器强度标记（1x“1”，2x“2”，4x“3”-“13”，6x“14”）



- 8“4x”倍数标记（另一面：“-3元”乞讨标记）

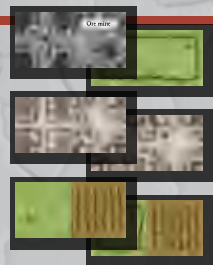
- 8 资源标记（“8绵羊”，“8驴”，“8野猪”，“8牛”，“10木材”，“10石头”，“10矿石”，“5红宝石”）

- 2“8动物”标记

布局块和地形块

- 17 同样的“居住地”布局块
- 47 唯一的布局块
- 8 独立的“隧道”块（另一面：“洞穴”）
- 16 独立的“红宝石井”块（另一面：“田地”）
- 16 独立的“草地”块（另一面：“小牧场”）

- 24 双生的“矿石井/深层隧道”布局块（另一面：“大牧场”）
- 40 双生的“洞穴/隧道”块（另一面：“洞穴/洞穴”）
- 40 双生的“草地/田地”块（另一面：“小牧场/田地”）



29张卡牌

- 1“收成事件”卡
- 12 行动卡（带有供第1-12轮使用的行动位）
- 7“红宝石，收成”概述卡



- 7“探险战利品”概述卡（一面数值为1-8，另一面数值为9-14）
- 2 矮人卡（solo及2人游戏时使用）

其他

- 计分板
- 配件袋

- 24页的规则书
- 8页的参考表（探索、布局块、行动位的具体细则）

Setup

我们先会介绍2-7人游戏时的流程，solo的具体规则会在此书的最后一页进行说明。

玩家的个人区域

每名玩家选择一种颜色，然后拿取相应颜色的5个矮人（圆片）和3个马厩（小屋）和1块家园版图。

把自己的2个矮人，如右图所示，放置到家园版图上的“起始居住地”（Entry-level dwelling）处。余下的3个矮人和所有马厩放到自己的家园版图旁边，作为你的个人供应区。

（没有被玩家选中使用的配件：矮人、马厩、家园版图，放回盒子中）



游戏刚开始时，玩家洞穴中的起始居住所居住着2个矮人。

随机决定一名起始玩家，起始玩家拿取黄色小人（起始玩家标记）。然后，按顺时针方向，起始玩家和第二名玩家获得1食物，第三名玩家获得2食物，其他玩家均获得3食物。

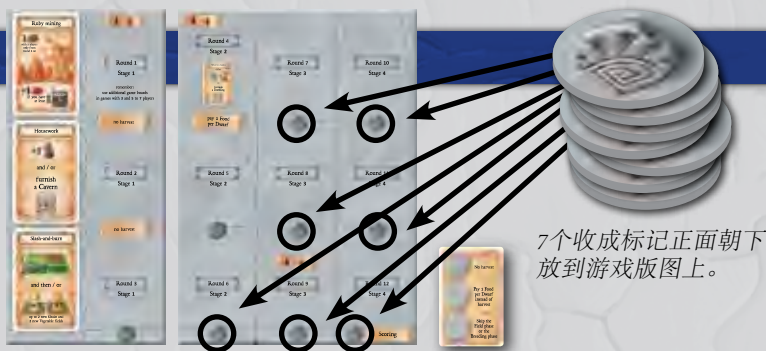
那些未被放置到版图上的矮人和马厩在开始游戏时是不使用的。因此，我们建议玩家把那些矮人和马厩堆叠起来，以避免误操作。



游戏开始时，根据回合顺位，每名玩家会获得不同数量的食物。

带有行动位的游戏版图

把2块单面的基本游戏版图（分别印有第1-3和第4-12的记轮位）如右图拼在一起。洗混7个收成标记（灰色符文标记面朝上），并放置到第6-12轮的记轮位上。把“收成事件”卡放到游戏版图右边。



7个收成标记正面朝下放到游戏版图上。

2人游戏时，把带有“绿叶”标识的收成标记从游戏中移除。然后，除了把第9轮的记轮位留空，如常地放置余下的6个收成标记到记轮位上。

把第三块基本游戏版图（双面）摆放到之前放好的那两块游戏版图的左边。根据玩家人数，把这块版图翻转到正确的那一面。（一面为1-3人游戏用，另一面为4-7人游戏用）

2块附加游戏版图：

- 5-7人游戏时，需要用到大块的附加游戏版图，根据玩家人数，把版图翻转到正确的那一面。（一面为5人游戏用，另一面为6-7人游戏用）
- 3人或7人游戏时，需要用到小块的附加游戏版图，根据玩家人数，把版图翻转到正确的那一面。

把需要使用的附加游戏版图依次摆放到所有基本游戏版图的左边。



把供给版图放在游戏版图的上方。

左图是3人游戏时的版图设置。在3人游戏时，玩家有可能会忘记附加游戏版图。供给版图放在玩家认为合适的位置。

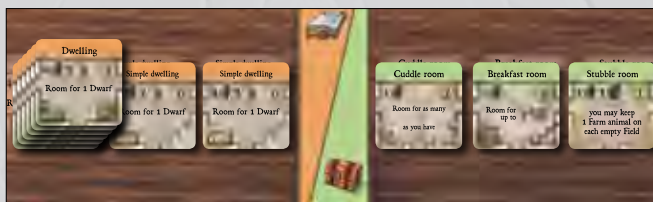


布局供应版图和布局块

4块布局供应版图均是双面的。一面是**推广游戏模式**所用，另一面是**完整游戏模式**所用。完整游戏模式会伴随更多种类的布局块。（当使用推广游戏模式进行游戏时，把不用到的那些布局块放回到盒子里）

把布局块放到布局供应版图上的合适位置。当中会有多张普通“居住地”布局块，请把一部分放在布局供应版图上，剩余的堆叠在旁边以作后备。

游戏中会有足够的普通“居住地”布局块（费用4木材，3石头）供玩家使用。你不必把它们都放置到布局供应版图上。需要时，立即从后备的布局块中进行补充。



6人或7人游戏时，我们建议采用完整游戏模式去进行游戏，以确保有足够的布局块供玩家使用。



行动卡

正面朝下地洗混12张行动卡。

2人游戏时，只会用到11张行动卡。把名为“Exploration”的那张卡（印有“Level 4 expedition”：等级4 探险）从游戏中移除。（放置一张矮人卡到未用到的第9轮记轮位上）

把洗混的行动卡遵循下面3点进行排列，排列过程中卡牌仍然保持正面朝下，你不能查看它们。

12张行动卡会在洗混后进行重新排列。你可以把他们展开操作也可以堆叠作为牌堆一起操作。



- 游戏还分有4个时期，每个时期会随机出现对应时期的行动卡。行动卡的背面数字就表示它所属时期。把3张第4时期卡放到牌堆最底。之后再叠放3张（2人游戏时2张）第3时期卡在第4时期卡上。然后接着把2张第2时期也叠放到牌堆上。
- 把在第4轮需要用到一张行动卡（一面印有“Wish for children”，另一面印有“Urgent wish for children”，不用理会哪一面朝上）叠放在第2时期卡上面。
- 最后，把3张第1时期卡叠放在牌堆顶部。

地形块

地形块有“独立的”和“双生的”两大类，而每类又分别有3种不同的地形（双面）。把一模一样的地形块堆叠起来，共有6叠。矿石井（Ore mine）和红宝石井（Ruby mine）都有印有其名称。



资源、动物、和武器强度标记

把余下的游戏配件根据类别或方便玩家地分开放置到桌上。你不需要把武器强度标记依照数值进行归类。

在游戏过程中，你会把这些独立的和双生的地形块放到你的家园版图上。田地和草地（能升级为牧场）放置到森林的空位上；洞穴和隧道（能升级为矿井）放置到山洞的空位上。

游戏目标

你的家园版图由2个区域组成，左边区域是森林（在游戏过程中你会砍伐那里的树木来创造新地形），右边区域是山脉（有一个入口通向你的整个山洞体系）。目前你的山洞体系只有2个洞穴，一个已经作为“起始居住地”（“Entry-level dwelling”，能够容纳2个矮人和2只动物），另外一个“空洞”，但它已经属于“已布局”状态。

最初的2个矮人居住在玩家山洞体系中的“起始居住地”里。如果你想扩充你的矮人家族，你需要增加更多的居住地。新的居住地就是通过SETUP章节提及到“居住地”布局块来实现。

洞穴能够被布局成如同“起始居之地”一般，也能够留空作为空洞。
居住地是一种特殊的洞穴布局。游戏中，还有很多方式去对洞穴进行布局。

在每一个游戏轮里，每个你的矮人会为你带来一次行动机会 - 玩家的可选行动一概在游戏版图（基本游戏版图和附加游戏版图）中展现。从起始玩家开始，按顺时针方向，玩家轮流把1个矮人放到游戏版图上的行动位（由行动卡或版图上印刷的固定行动位组成）上，然后执行相应的行动，直到所有玩家把他们的矮人放到了游戏版图上。

你的行动目的主要是为矮人储备食物、发展你的家园（你的家园版图的价值会让你在游戏结束时获得分数）。现在让我们告诉你，究竟你能为你的家园做些什么和如何获得分数吧。

当放置你的矮人到游戏版图时，你同时会阻碍到其他玩家的行动。因为每个行动位只能被1个矮人占据，而在行动位上的矮人，只有在当轮游戏中结束时才会回到各自的居住地。然后下一轮时再重新放置。

在读这本规则书时，你也许会不断翻回到这里去预览整个游戏过程。但即使不熟读这个章节也不会对你理解游戏规则造成影响。因为在这里提及的内容稍后都会在规则书中的其他地方附有说明。



对你的家园版图进一步了解

你需要砍伐森林的树木来获得木材，还需要挖掘山洞来获得石头。这些都是你用于对你的家园进行布局所要用到的资源。在山洞外，清掉树木并开发地形后，你就能够通过务农和畜牧来为你的矮人家庭带来温饱。

砍掉树木为田地 and 草地腾出空间。

草地能够被圈起来而变成饲养动物用的牧场：只要翻转双生的“草地/田地”地形块到另一面即可。

被圈起的空间可以放置一对动物。

收集红宝石来购买独立的“田地”，“草地”地形块，花费1红宝石。



红宝石



扩建你的山洞体系：放置双生的“洞穴/隧道”和“洞穴/洞穴”地形块。

或者，花费1红宝石去购买独立的“隧道”地形块，花费2红宝石去购买独立的“洞穴”地形块。
（红宝石的更多其他用途会在后文说明）

把你的第一块“草地/田地”地形块放置到山洞入口前的森林地上。

你的“起始居住地”（“Entry-level dwelling”）居住着2个矮人。同时，你还可以饲养一对动物在这个居住地。

除了上一页说的饲养动物方法外，还有以下的方法。

你可以放置1块“大牧场”到2块相邻的“草地”上，从而更高效地饲养你的动物。你可以通过建造马厩到牧场上来翻倍这个牧场的动物容纳上限。譬如，建有马厩的“大牧场”能容纳最多8只同种动物。

你可以放一个马厩到未被砍伐的森林地中。这样的地形，能且只能饲养1只野猪。

你可以把布局块放到你的山洞体系里的“洞穴”上。这些布局块会在游戏过程中给你提高工益处又或者游戏结束时给你带来分数。

你还可以在草地上建造马厩。建有马厩的草地能饲养任何1只任意种类的动物。

你可以在“田地”上种植谷物和蔬菜，并在之后获得收成。

每块矿井（XX mine）地形上能饲养1只驴。

这个表列出了给矮人喂食的形式。

你可以把1块“矿石井”放到2块相邻的“隧道”上。

隧道有普通的“隧道”和与“矿石井”连一起的“深层隧道”2种。你可以把“红宝石井”放到任意一种隧道上。如果“红宝石井”放置到“深层隧道”上，你立即获得1红宝石。

武器和探险

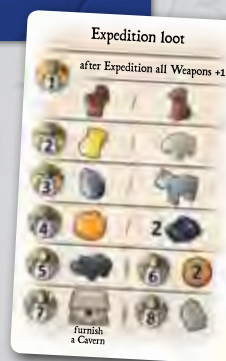
玩过Agricola（农家乐|农场主）的玩家大概对武器的作用抱有最大兴趣吧。在洞穴农夫中，你的矮人采集矿石，然后把它们锻造成武器。武器会根据花费的矿石数量而获得一定强度，而武器的强度将会决定玩家在进行探险行动时，所获战利品的选择范围。（详情参考“探险战利品”概述卡）

探险行动亦有分作四个等级，分别是等级1-等级4。等级的数值表示你最多能选择多少种战利品。

新锻造出来的武器，最大强度为8。在游戏过程中，每把武器的强度数值最高能到达14。



使用8个矿石去锻造起始最强的武器。



强度8的武器所能选择的战利品在上面这张卡中列出。

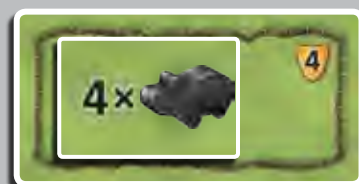
在游戏过程中，农夫们很可能会分成两个派别：一部分玩家注重强化武器加强探险，另一部分玩家则走和平路线。同派别的玩家无疑会相互竞争资源和行动。但是，如果你不能理智地和同派别的玩家进行竞争，你很可能就会输给另一派别的那些玩家了。



配件数量

游戏中唯一有限的配件就是每名玩家的5个矮人和3个马厩还有那些“唯一的布局块”。其它的所有配件的数量都视为无限的。如果某种配件用完了，请如右图般使用“4x 倍数标记”去标识，或使用其它东西暂时充当。

配件里还有一些资源标记用于标识“8只指定类别的动物”，以供带有马厩的大牧场使用。另外还有标识“10个指定类别资源”和“5个红宝石”的。



把野猪放在倍数标记上。这个大牧场现在饲养着4头野猪了。

让我们看一看计分板

游戏结束时，拥有最多分数（黄金点）的玩家获取胜利。在下图例子中，我们会解释你能通过什么方式去获得分数。下图的中白边框的说明文字里，括号里的数字就描述了那个例子为玩家带来的分值。

每一只动物价值1分。这里有狗、绵羊、驴、野猪和牛。（ $2+4+2+3+10=21$ ）

21

布局块价值的分值就印在板块上，使用金色的类盾牌的图标标识。（ $2+2+2=6$ ，还有游戏过程中建成的两所居所 $3+3=6$ ）

12

每缺少一个种类的动物，你会失去2分。（这个家园版图里饲养了所有种类的动物）

大牧场和小牧场都印有其分数。（ $2+4=6$ ）

6



蔬菜、红宝石、金钱，均分别价值1分。不论那些蔬菜是否在田地上。（ $4+1+13=18$ ）

18

谷物价值0.5分，向上取整。不论那些谷物是在田地，亦或是在玩家手里。（ $0.5 \times 9 \approx 5$ ）

5

每个矮人价值1分。（ $1 \times 4 = 4$ ）

4

某些布局块会因为玩家满足某些条件而获得相应分数。（因为玩家拥有19只动物，“Fodder storage”为玩家带6分）

6

例子中玩家共获得80分。

80

80分是一个很真实的分数。熟手的玩家可是很容易获得高于100的分数哦。



游戏流程

这个章节分为两个部分。首先我们介绍游戏中的每一轮里所发生的事情。之后，我们会对各个行动进行说明。

游戏轮

游戏共进行12轮，而每一轮由5个阶段组成，每个阶段玩家们都以一定顺序一个接一个地进行。

（游戏也粗分为四个时期，分别对应那些时期的行动卡）

2人

2人游戏时，游戏只会进行11轮。

熟悉Agricola（农家乐|农场主）规则的玩家可以只需要阅读下文中的棕色句子即可。其他洞穴农夫中的非棕色文字描述的规则，和Agricola是一样的。



游戏轮概述

一轮中的五个阶段:

1. 新增行动阶段

每一轮开始时，首先翻开行动卡牌堆顶部的那张卡，放到游戏版图中对应当前轮的位置上。

这是你在第一轮时，要放置的第一张行动卡的位置。



2. 补充资源阶段

从公共供应区拿取资源补充到对应的行动位上。这些行动位上会有箭头标识。（又称：资源行动位）

这就是补充资源的指示箭头。



3. 工作阶段

按顺时针方向，玩家轮流摆放一个矮人到行动位（包括附加游戏版图的行动位和基本游戏版图的行动位）上。然后执行那个行动位的行动。每一个行动位只能被一个矮人占用。

这个矮人正在锻造武器。



4. 归家阶段

所有矮人都工作完毕（放置到行动位）后，玩家各自回收自己的矮人。把矮人放回他们的居住地里。

5. 收成阶段



在大多数的游戏轮结束时，会有一次收成阶段：玩家收集谷物和蔬菜，然后喂养你的矮人家庭，最后繁殖你的动物。



1. 新增行动阶段

翻开行动卡牌堆最顶部的那张卡，把它放置到游戏版图上游戏轮标识最小的那个空位上。（游戏轮标识为“Round 1”到“Round 12”）

新增的行动（行动卡）必须放置到对应当前游戏轮的位置上。行动出现之后，每轮都能被玩家使用。

第六轮开始，你还必须翻开在对应当前游戏轮记轮位上的收成标记。翻开后，把标记保留在那个位置上。



收成标记的背面是用灰色符文标识。正面是绿叶标识或者红色问号标识。



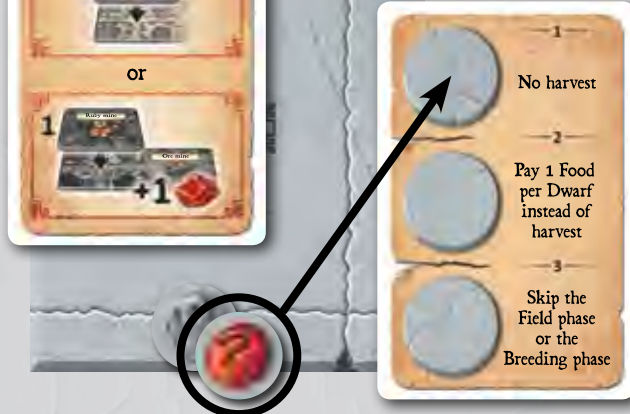
如果收成标记带有绿叶标识，那么本轮结束时，进行正常的收成阶段。（详情看P9）

如果收成标记带有红色问号，那么本轮结束时所执行的收成会有所不同。（看P10的“那些游戏轮带来收成？”）

例子：翻出了红色问号的收成标记：“收成事件”卡决定本轮的收成阶段如何进行。在这个例子中，收成标记会在之后放置到“收成事件”卡的最上面的圆圈标识上。



如果玩家们一致表示喜欢意外惊喜，我们也推荐玩家在准备进行收成阶段时，才翻开收成标记。



进行新增行动阶段时的特殊情况：

“Wish for children”行动卡一定会在第4轮出现。初出现时，使用其印有“Wish for children”的那一面。当属于第3时期的“Family I-life”行动卡出现时，才立即把“Wish for children”翻转到“Urgent wish for children”那一面。



上例简单呈现了一下这个形式。wish for children的两面比较相似：当时间久了对孩子的希望变成了渴望。

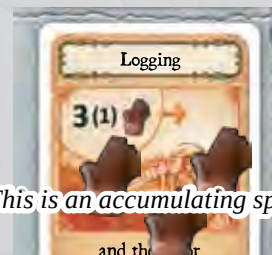
2人

2人游戏时，第3时期的最后一轮 - 第9轮是跳过的。“Exploration”行动将不会出现。（详情看P3“SETUP”）

2. 补充资源阶段

在很多行动位上，都印有一个箭头和一副图片背景。这样的行动位在每轮的补充资源阶段都需要放置资源到上面。这样的行动位又称“资源行动位”（accumulating space）。

即使资源行动位上已经放有资源，你仍然需要往上面补充资源。例如，标有“3木材→”的行动，表示每一轮的补充资源阶段，这个资源行动位上都会新增3木材。



This is an accumulating space.

资源行动位

但是，带有括号的资源行动位处理方式有所不同。例如，如上图所示，“3（1）木材→”的行动，在补充资源时，如果这个行动位上没有任何资源，便补充3木材到这个行动上；如果上面已经存在资源（即使是其它种类的资源），则只补充括号内标识的数量的资源到上面（1木材）。

补充资源的细节：

- 补充资源时，那些资源从公共供应区拿取。
- 资源行动位上的可摆放的资源数量没有上限。
- 如果某种资源的指示物用完了，请使用倍数指示物、资源标记，或者借用其它东西代替。

3. 工作阶段



从起始玩家开始，按顺时针方向，每位玩家轮流放置一个矮人：玩家从你的山洞里拿起一个矮人，放到还未被其他矮人占用的行动位上（包括资源行动位）。之后，立即执行那个行动位所对应的行动。这个放置动作一直进行，直到所有玩家的所有矮人都通过这个方式放置完毕。

选择矮人时，玩家要遵循一条规则：你必须依照武器强度值的升序（从小到大）形式去选择当前要放置的矮人。即优先选择没有武器的矮人，当剩余矮人均装有武器时，优先选择武器强度较低的矮人。

每个行动在每轮中只能被一个矮人使用。



这3个矮人指示了正确的选择次序。



木材、石头、矿石都是建造资源。

当你拿取资源（动物除外）时，那些资源指示物要放到你个人供应区，玩家的个人供应区是完全公开的。动物不能放到个人供应区里；当获得时，它们必须直接放到你的家园版图上。（详情看P20“动物的饲养”，这一点我们在P5中已简短提及到）

工作阶段的细节:

- 在工作阶段时获得的动物: 如果你不想把它们饲养到你的家园版图里, 你可以立即把它们转化作食物。(转化率参考家园版图右下方的转化表或者查看规则书的P11)
- 你只能从你的山洞体系里选择矮人来放置到行动位上。你不能够使用个人供应区里的矮人, (因为那些矮人还没有出生。当然, 他们会在未来的日子诞生, 详情看P15 “扩充家庭”)
- 每次轮到你的时候, 你只能放置1个矮人。
- 放置矮人到行动位后, 你至少要执行一个那个行动位上的行动。
- 在游戏过程中, 有些玩家的矮人数量会存在比其他玩家少的情况。如果你山洞里的矮人已经放完, 直接跳过你的放置回合, 然后下一个尚有矮人的玩家继续进行放置。
- 一些行动位要求玩家选择其中一个行动来执行。(“either...or...”)
- 还有一些行动位允许玩家自己选择执行哪些行动。(“and/or”, “and then/or”)
- 有2个行动位带有一个强制前置行动和一个可选后续行动(“and then”)。例如“Urgent wish of children”行动位, 你必须先执行第一个行动才能够选择执行后面的行动。



4. 归家阶段

把游戏版图上矮人拿回, 放回他们的居住地里。

归家阶段的细节:

- 你可以任意分配矮人们到哪个居住地。
- 你的矮人数量不能够多于你所有居住地能容纳的矮人数量。因为矮人们都需要一个地方去休息。
- 把你山洞里的矮人排放整齐, 以方便其他玩家能够看清你的矮人所持武器的强度。



所有居住地的名称都带有橙色背景, 且名称关键字是“dwelling”。

5. 收成阶段

收成阶段, 玩家需要维系各自的家族。但并不是所有游戏轮中都含有收成阶段(详情看P10 “那些游戏轮带有收成?”)。收成阶段又拆分下面所述3个步骤, 请玩家一并参考“收成”概述卡。

■ 步骤1: 田地

从家园版图每块已经播种的田地上拿走1谷物或1蔬菜, 放到自己的个人供应区。(种地的信息, 详情看P14)

■ 步骤2: 喂养

在喂养步骤里, 你需要为你的每一位家庭成员 - 矮人喂养(支付)2食物。当前游戏轮通过行动新生的矮人在本轮只需要喂养1食物, 但是, 之后的收成阶段, 他就如常地需要玩家喂养2食物了。(详情看P15 扩充家庭)

如果你没有足够的食物去喂养矮人, 你可以立即将你的资源转化作食物(参考P11的转化表), 或者, 你拿取一个乞讨标记。



是时候从田地上收成了。

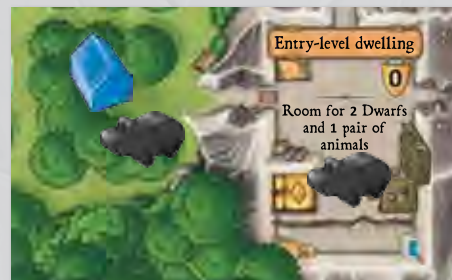
乞讨标记

如果你不愿为你的矮人支付足够的食物，那你必须为每一个未支付的食物拿取1个乞讨标记。你不能够弃掉你的矮人来避免支付食物。（游戏结束时，每个乞讨标记会使你失去2分。乞讨标记一旦拿取，便无法归还）



■ 步骤3：繁殖

如果你的某种农场动物至少有2只，你会额外获得1只那种动物（雏儿）。但你的家园版图上要有能容纳雏儿的空间。（雏儿和其双亲在繁殖阶段无法被转化成食物。你必须有饲养空间才能够获得雏儿）



繁殖细节：

- 你一次性获得所有动物的雏儿，不是一次一种。
- 每种动物在每次繁殖只会出现一只雏儿。
- 狗不属于农场动物。它们不会繁殖。
- 繁殖父母不需要在同一板块上。它们只要在你的家园版图上即可。

这位玩家在森林地上建有一个马厩。所以它的家园版图能饲养3只野猪。（动物的饲养详情看P20）因此他的2只野猪能够繁殖出一只小猪。（尽管它们看上去对对方一点兴趣也没有）

那些游戏轮带有收成？

■ 第1轮到第4轮

在最初的四个游戏轮里，只有1次收成阶段：这个唯一的收成阶段发生在第3轮结束时。前面的两个游戏轮不会进行收成。而在第4轮结束时，依然不进行收成阶段，但你必须为每个你的矮人（包括新生儿）支付1食物。（尽管进行了喂养，第4轮也不会进行田地收成和繁殖动物）

■ 第5轮到第12轮

一般情况下，第5轮到第12轮都会进行收成阶段。

但这个情况会随着印有红色问号的收成标记而产生变化。（SETUP的时候，收成标记会放置到第5-12轮的位置上。）至于变化如何，便根据已经出现的红色问号数量来决定。

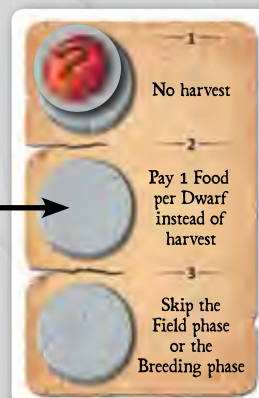
- 从“收成事件”卡可知，当第一个红色问号出现时，当前游戏轮不进行收成阶段。（就如同第1轮和第2轮）
- 第二个红色问号出现时，当前游戏轮也不完整进行收成阶段，仅如同第4轮结束的操作一样，每个矮人需要玩家喂养1食物。
- 当第三个红色问号出现，这个游戏轮会进行收成阶段，但田地步骤和繁殖步骤两者之间，你只能选择其中之一进行，喂食步骤如常。

为了记录红色问号的出现次数，当处理完这个收成变化后，把这个收成标记放按从上往下的顺序放到圆圈空位上。



为了众多的收成阶段，你需要为那些饥饿的矮人准备大量的食物。另一方面，你要频繁地去收集作物和饲养动物来增加作物收成和繁殖牲畜。如果你掌握好节奏，提早为你的家庭成员准备好食物，那一切就不会显得太匆忙和困难了。

这个例子中，第一个红色问号已经出现了。当下一个红色问号出现时，所有玩家在收成阶段时，需要为每个他的矮人支付1食物。



食物转化规则 - 转化表

为了喂养你的矮人，你可以在任何时候把资源转化作食物（收成阶段时，繁殖父母和雏儿无法被转化作食物）。在家园版图的右下方，有一张转化表供玩家参考。

- 你可以使用金币去购买食物。金币能购买的食物数量永远是金币值捡1。（例如购买1/2/3/4食物，你便需要支付2/3/4/5金币）尽管转化表上没有标出你金币值5以上的转化数量，但玩家可以支付10金币来购买9食物，甚至更多（切记，每元金币在游戏结束时价值1分）。

左为金币



右为分数（黄金点）

另外，你还可以把动物和作物转化作食物。

- 每只绵羊能换1食物，每只野猪能换2食物，每只牛能换来3食物。单独一直驴能换1食物，但一对驴能换3食物。
- 每个谷物能换1食物，每个蔬菜能换2食物。
- 红宝石能够用来换取野猪和蔬菜（详情看P17），因此，你可以直接用红宝石来换取2食物。
- 狗和建造资源 - 木材、石头、矿石均不可以用来换取食物。（顺带一提，矮人也不可以）



转化表就在你的家园版图上。

现在你已经知道如何一个游戏轮是如何进行了。如果你返回去看P4-P6，你也许会发现还有这些东西未告诉你：什么行动才能够让你的矮人变得富有呢？所以，现在，让我们瞧瞧洞穴农夫中都做些什么行动，而这些行动又是怎样的用途把。



因为接下来的内容对Agricola老玩家而言也是新的东西，所以我们将不会再用棕色文字去提醒你了，请你务必认真阅读它们哦。

行动

刚开始游戏时，便有一部分行动位可供玩家使用，而余下行动位会在稍后的游戏轮中添加到游戏里（详情看P7“新增行动阶段”）。根据玩家人数不同，有些行动位甚至绝不会出现（详情看P2“SETUP”）。

现在，我们把行动位根据其作用性质分成若干类型：

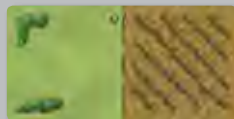
行动位类型

将被解答的疑问？

参考页码

- 1.关于“双生的地形块”的行动位
(包括“播种 Sow”行动的解释)

我该如何获得双生的地形块去放置到我的家园？



12 to 14

- 2.关于“扩充家庭”的行动位
(包括“布局一个洞穴 Furnish a cavern”行动)

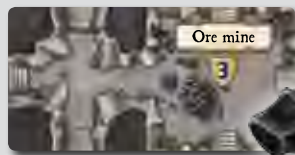
我该如何获得更多的矮人到我的山洞里？



14 to 16

对于矿井和红宝石，我能做些什么？
我要如何获得独立的地形块，并放到我的家园？

3.关于资源和矿井的行动位 (包括红宝石的解释)



16 to 18

4.关于动物的行动位 (包括“建造栅栏 Build fences”、“建造马厩 Build stables”和饲养动物的方法)

我该如何往我的家园上增添动物？



18 to 20

5.关于武器的行动位 (包括“探险 Expedition”行动)

武器有什么用途？



20 to 22

6.起始玩家

下一轮的起始玩家会是谁？



22

7.模仿行动

别人把我想用的行动位占了，我该如何是好？



22

1.关于“双生的地形块”的行动位

在游戏结束时，家园版图上每一个未被用过的地形位置（没有任何地形块/布局块/马厩）。现在，你将开始学习如何为你的山洞和森林添加板块。



行动位: Excavation 和 Drift mining

“Excavation”和“Drift mining”行动位也属于资源行动位，所以除了在行动阶段时玩家能够放置矮人到其上去执行行动，每次补充阶段也要依照行动上的描述进行补充资源。

这两个行动位均提供两个行动。玩家可以选择其中之一执行，也可以全部执行。第一个行动 - 玩家拿掉这个行动位上的所有石头，并放到他的个人供应区。第二个行动 - 玩家摆放一块双生的地形块到他的洞穴里。摆放地形块时，玩家可以自主选择水平放置还是垂直放置。但是，地形块必须至少有一边邻近其它已被占用的地形上（即其它板块。玩家山洞中的起始居住地和洞穴也属于被占用地形）。

如果新增的板块放在印有水源（同时印有 +? 食物），你立即获得那个数量的食物。

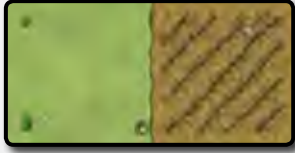
Excavation和Drift mining的区别在于，那个放置的板块使用哪一面朝上。Excavation允许玩家选择任意一面使用，而Drift mining只允许玩家使用“洞穴/隧道”那一面。“洞穴/洞穴”一面只能够通过Excavation来使用。

4-7人游戏时，Drift mining的资源堆积速度比Excavation的要快。



行动位 “Excavation” 和 “Drift mining” 的细节

- 双生的地形块要放置到山洞体系里的两个相邻的空位（未被占用）上。所以，当山洞里没有相邻空位时，你便无法放置更多的双生地形块了。你也不能够通过这两个行动位去试图放置独立地形块。（详情看P17 “红宝石” 和 “探险战利品” 的参考表）
- 5-7人游戏时，有一个叫做 “Small-scale drift mining” 的行动位。它提供1石头和1 “洞穴/隧道” 双生地形块。
- 7人游戏时，有一个叫做 “Extension” 的行动位。它提供1石头和1 “洞穴/隧道” 双生地形块。或者，提供1木头和1 “草地/田地” 双生地形块（用于森林）。



带有草地（左）和田地（右）的双生地形块。

“草地/田地” 双生地形块会在接下来说明。



行动位: Clearing, Sustenance和Slash-and-burn

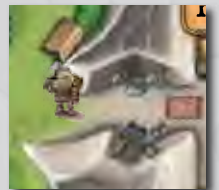


除了获得资源外，“Clearing” 和 “Sustenance” 还为你提供一块 “草地/田地” 双生地形块。这个地形块还能够通过 “Slash-and-burn” 来获得。



这几个行动位让玩家铺设草地和犁地。

你必须把 “草地/田地” 放在森林中两个相邻的无板块的森林位上。第一个放到森林的地形块必须放置到山洞入口前。其后的地形块必须有一边邻近已存在的田地、草地或牧场（关于牧场，详情看P19 “建造栅栏”）。



这是放大后的山洞入口。

当板块盖着森林中的野猪图标，你立即从公共供应区中拿取1野猪。你可以选择把它放到你的家园版图上，也可以立即把它转化成2食物。（参考家园版图右下方的转化表）



当板块盖着森林中的水源时，立即获得1食物。

第一块 “草地” 和/或 “田地”，必须放置到山洞入口前的森林空位上。无论它是独立的地形块，亦或是双生的地形块。

行动位 “Clearing”, “Sustenance” 和 “Slash-and-burn” 的细节

- 放置 “草地/田地” 双生地形块时，其中一个森林地上允许存在马厩。放置之后，只需把那个马厩放到那个地形块中的 “草地” 上即可。（更多详情看P20）
- 如果没有相邻的森林位时，你便不能够再放置 “草地/田地” 双生地形块。同样地，你也不能够通过这3个行动区放置独立地形块。
- 放置板块时，新增的板块必须邻近已存在的板块。但是，你并不需要让田地邻近田地、草地邻近草地等等，如此之类。

除了提供双生地形状块，“Clearing”和“Sustenance”行动位还提供木材和食物、作物。至于“Slash-and-burn”行动位，则提供玩家一个“播种”行动。



将作物播种后，玩家就能够在收成阶段收集作物。这是一个为家庭提供持续食物源头的方法。



这就是播种。

播种 Sow

通过“播种”行动，你可以让你的作物增长。

播种谷物时，从你的个人供应区拿取1谷物放置到一块空的田地上，然后再从公共供应区拿取2谷物叠放在你刚刚放置的谷物上。

播种蔬菜时，从你的个人供应区拿取1蔬菜放置到一块空的田地上，然后再从公共供应区拿取1蔬菜叠放在其上。

每一次的“播种”，你都可以最多种两次谷物和两次蔬菜。（即4块田地）

播种的细节

- 如果你的个人供应区没有任何谷物和蔬菜，你便不可以播种。（除非你有红宝石，详情看P17）
- 完全收成完毕的田地，可以再通过播种行动对其播种。因为那块田地已经为空。



新播种的谷物田地上会有3谷物；
而新播种的蔬菜田地上仅有2蔬菜。



你可以通过“Slash-and-burn”行动位来播种，也能够通过下一章节会说到的“Family life”行动位（出现在第三时期）来播种。

2.关于“扩充家庭”的行动位

布局洞穴 Furnish a cavern

“Furnish a cavern”行动印在“Housework”行动位上。



当执行“Furnish a cavern”行动时，从布局供应版图上选择一张可用的布局块。

支付那个布局块的建造花费（花费印在布局块的左上角，位于板块名称下，一般情况下需要花费的资源是木材和/或石头）

每一块布局块都有一个能力，具体描述在板块中下方（所有的布局块能力都会在8页的参考表P A3中说明）。

居住地（印有Dwelling的布局块）是一种特殊的布局块。它给矮人提供放置空间。



居住地名称的背景均是橙色。

“布局洞穴 Furnish a cavern” 的细节

- 作为探险 (Expedition) 的结果, 你有机会对一个空洞穴进行布局。(详情看P22 “例子 - 锻造武器和探险”)
- 如果你的山洞中没有任何空洞穴, 你不能够执行 “Furnish a cavern” 行动。(但你可以使用红宝石去换取一个洞穴, 详情看P17)
- 你不能把布局块放置到“隧道”、“红宝石井”、“矿石井”(含有 “mine” 关键字) 或未被使用的山洞空地。(当然, 印在你家园版图中的起始空洞穴, 是允许放置布局块的)
- 布局块一旦被放置, 就不能够被移除、移动、或覆盖。
- 普通居住地 (“Dwelling”, 如P14中右下角的图示) 视同数量无限。其它的布局块都是唯一的。



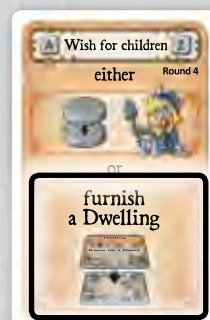
这个起始的空洞穴, 等待玩家去布局。

下一个介绍的行动会具体说明布局居住地。

布局居住地 Furnish a Dwelling

第四轮用到的 “Wish for children” / “Urgent wish for children” 行动卡上, 两面均印有 “Furnish a dwelling” 行动。

当使用 “Furnish a dwelling” 行动时, 拿取一块居住地 (带有 “Dwelling” 关键字) 布局块, 支付建造花费后, 把它放置到任意一个空洞穴上。游戏中共有6中不同类型的居住地。每个居住地都会提供1个或2个空间让矮人居住。



“布局居住地 Furnish a Dwelling” 的细节

- 作为探险的结果, 你有机会布局居住地。(详情看参考表的P A2)
- 关于一些特殊的居住地的描述, 请查看参考表的P A3。



布置居住地是为扩充家庭作准备。为了增添家庭成员, 你必须拥有足够的居住空间。现在开始说说扩充家庭行动了。

扩充家庭 Family growth

“Family life”、“Wish for children” 和 “Urgent wish for children” 行动位上, 均印有 “Family growth” 行动。且在4+人游戏时会用到的 “Growth” 行动位也印有扩充家庭的行动。

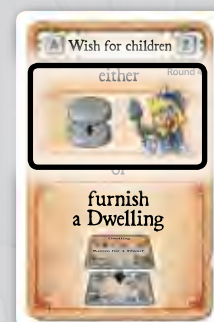
仅当你有足够的居住空间, 你才能够使用 “Family growth” 行动来获得新生的矮人。

当执行 “Family growth” 行动时, 从你的个人供应区拿取一个矮人, 叠放在执行这个行动的矮人上。



新生的矮人在当前游戏轮不能够被使用 (他需要长大成人才能开始工作)。在本轮的归家阶段, 他要如同其他矮人般, 放置到尚有空间的居住地里。(玩家请务必记得新生儿的数量, 因为在正常的收成阶段, 喂养新生儿比喂养成人矮人少支付1食物)

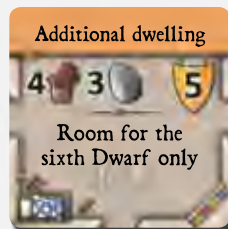
看这位怀孕的矮人妇女多可爱。



这名玩家的山洞有4个居住空间。不过目前他只有3个矮人。

“扩充家庭 Family growth” 的细节

- 执行Family growth行动的玩家，在以后的游戏轮里，会拥有多一个矮人(成年)使用。当然，在收成阶段进行喂养时，就要准备更多的食物了。（详情看P9 “收成阶段”）
- 矮人家庭成员数量的上限为5。如果你已经拥有5个矮人，你就不能够再使用Family growth行动了。（除非你建造了“附加居住地 Additional dwelling”，详情看参考表P A3）
- 你可以使用多个行动位来执行多次Family growth行动，以提高扩充家庭的速度。



Additional dwelling为第六个矮人提供居住空间。

4-7人游戏时，“Growth”行动位也提供扩充家庭的行动。

“Growth”行动位是一个能提供以系列不同资源的行动位。我们将会在下一节中谈论到这一类的行动位。



3.关于资源和矿井的行动位（矿井关键字“mine”）

行动位：Supplier和Growth

这两个行动位在游戏开始时便可以使用。

它们提供1木材、1石头、1矿石、1食物和2金币。在4-7人游戏时，Growth行动位允许玩家选择拿取资源，或是扩充家庭。

行动位：Ore mine construction

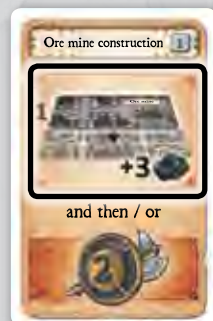
这个行动位会在第1时期中加入到游戏。

如果你的山洞里有相邻的2个“隧道”（非“深层隧道”），你便可以使用Ore mine construction行动位去放置1“矿石井/深层隧道”（“Ore mine/Deep tunnel”）到那两个相邻隧道上。然后，你获得3矿石。

之后，你可以选择进行一次等级2的探险（详情看P21）。你也可以只进行探险而不放置地形块。



2个普通隧道被矿石井（右）和深层隧道（左）盖上。



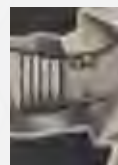
“挖掘矿石井 Ore mine construction” 的细节

- “深层隧道”的板块颜色比普通“隧道”要深，而且作为图形区别，深层隧道印有楼梯。
- 双生地形块“矿石井/深层隧道”，只可以放置在普通“隧道”上。不允许把它放在其他的深层隧道上。
- 放置一块“矿石井/深层隧道”后，你会且仅会获得3矿石。
- 游戏结束时，1矿石价值3分。
- 每一个矿井（含“mine”关键字）里都能够饲养一只驴。（详情看P20 “动物的饲养”）

行动建议

- 你可以在任何时候使用1红宝石去换取1独立的“隧道”地形块（详情看P17）。因此，在挖掘矿石井前，你可以立即花费红宝石来放置普通隧道，然后再放置双生地形块。

红宝石通过“红宝石井”来获得，接下来我们马上对此进行介绍。

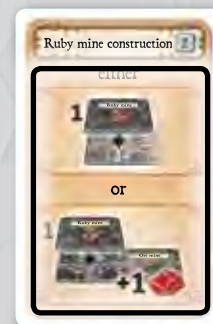


通向深层隧道的楼梯。

行动位: Ruby mine construction

这个行动位会在第2时期加入游戏（第5或第6轮）。

这个行动位允许你放置一块“红宝石井”到“隧道”或“深层隧道”上。当你把“红宝石井”盖放到“深层隧道”上后，你立即获得1红宝石。



“挖掘红宝石井 Ruby mine construction”的细节

- 游戏结束时，1红宝石价值4分。
- 每一个矿井（矿石井和红宝石井）里，都可以饲养一只驴。（详情看P20：“动物的饲养”）



把红宝石井放到普通隧道上，是不能立即获得红宝石的。

行动位: Ore mining, Ore delivery, Ruby mining和Ruby delivery

“Ore mining”行动位在开始游戏时便可使用。另外三个行动位依次在第2、3、4时期出现。

当使用这些行动位时，把用到的那行动位上的所有资源拿走，而且：

当使用“Ore mining”或“Ore delivery”时，你每有一个矿石井，便从公共供应区拿取2矿石。



当使用“Ruby mining”时，如果你至少有一个红宝石井，便从公共供应区拿取1红宝石。

2人

2人游戏时，在最初的两轮中的补充资源阶段，这个行动位上不补充资源。

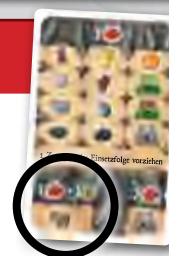


当使用“Ruby delivery”时，如果你至少有两个红宝石井，便从公共供应区拿取1红宝石。

红宝石

红宝石具有多种用途（每名玩家都会有一张红宝石的概述卡以供参考）

- 红宝石是“万能资源”。你可以在任何时候用它去换取（1:1）动物、建造资源、作物、和金币。唯一的例外是牛。你要使用1红宝石+1食物才能够换取牛。（可参考红宝石概述卡左下角）



- 你可以花费1红宝石去放置独立地形块“田地”或“草地”。（在P13中，我们已经过放置地形块的规则。而关于“草地”和“牧场”的具体内容，请看P20）



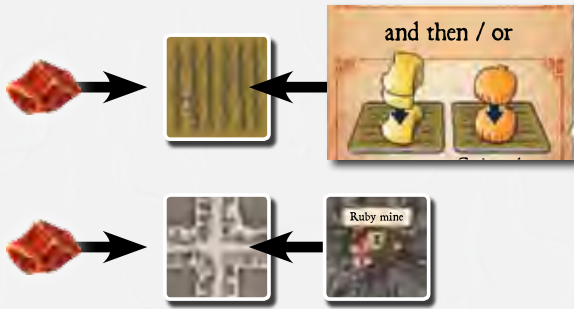
- 你可以花费1红宝石去放置独立地形块“隧道”，或花费2红宝石去放置独立地形块“洞穴”（空）。同样地，“隧道”和“洞穴”只能够放在山洞里没有其它板块的空位上，且必须与至少一块板块相邻。（关于“隧道”和“洞穴”，我们已在P14和P16-17说明了）

- 红宝石还能用来改变你使用矮人的顺序。在轮到你放置矮人到行动位上时，你可以花费1红宝石，然后选择任意一个矮人来使用。（关于使用矮人的顺序，请看P8）



使用红宝石建议

- 改变“矮人使用顺序”对于探险来说，是十分重要的。（看P21）



- 当执行“播种 Sow”行动时（详情看P14），你可以立即支付红宝石来放置一块田地。你也可以使用红宝石去换取谷物、蔬菜来播种。
- 当执行“挖掘红宝石井 Ruby mine construction”行动时，你可以立即支付红宝石来放置隧道，然后才放置红宝石井。（详情看P17。）

行动位: Ore trading

这个行动位出现在第4时期。

当使用这个行动位，你可以把2矿石换成2金币+1食物。这个交换，你可以最多执行三次。



行动位: Weekly market

这个行动位只会在5-7人游戏时出现。在开始游戏时便可以使用。

你获得4金币，然后/或者，你可以花费金币去购买不同的资源。但每种资源只允许购买一次。具体价格在行动位上列出。



“Weekly market” 的细节

- 每种资源只能够购买一个。
- 你并不是只能花费这个行动位提供的金币去购买资源。你可以花费任意数量的金币去购买任意组合的资源。
- 你可以使用少于4的金币去购买。你也可以不进行购买。
- 购买得的动物可以立即转化作食物。
- 购买当然可以找零。

关于动物的行动位

行动位: Sheep farming和Donkey farming

这两个行动依次在第1、2时期出现。

这两个行动也属于资源行动位。它们分别提供绵羊和驴。

使用这个行动位：在拿取动物前，你可以选择翻转你的“草地”，变成“牧场”，和/或 建造一个马厩。具体细节在后面会说到。



拿取的动物必须放到你的家园版图中（详情看P20“动物的饲养”），或者立即转化作食物。

游戏中没有“Wild boar farming”行动位。想得到野猪可以通过盖放家园版图上带有野猪图标的森林位等方法。同样地，也没有“Cattle farming”行动位。但这些动物你都可以通过探险、使用红宝石和“W-eekly market”（只出现在5-7人游戏）来获得。

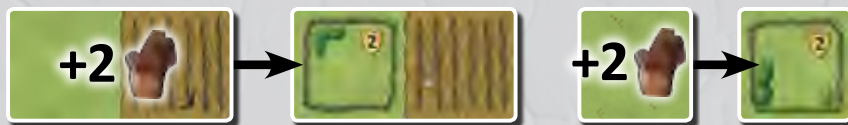


建造栅栏 Build fences

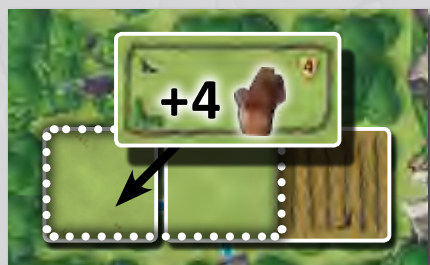
在草地上建造栅栏，那么草地就成为牧场了。要这么做，你可以通过“*Sheep farming*”，“*Donkey farming*”或“*Fence building*”行动位。

当执行建造栅栏行动时，你可以把一块草地变成“小牧场”和/或把两块相邻草地变成“大牧场”。牧场用于饲养动物。（详情看P20）

要想建造一块草地建造栅栏，你需要支付2木材。然后把一块独立的“草地”或双生的“草地/田地”翻到另一面即可。



把板块翻转另一面，如果那是小牧场。



如果你有两块相邻的草地，你可以支付4木材来一次性把两块草地变成一个“大牧场”。这时候，你不需要翻转那两块草地，而是从公共供应区拿取一块“大牧场”双生地形块放置到那两块草地上即可（“大牧场”的另一面是“深层隧道/矿石井”）。

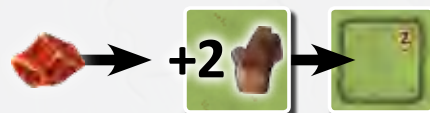
放置“大牧场”时，你可以水平放置，也可以垂直放置。

“建造栅栏 Build fences”的细节

- 田地、森林地和山洞里的任何地方都无法建造栅栏。
- 只有草地能够变成牧场。你不能够直接把森林地变成牧场。
- 牧场是永久的。一旦建成，就不能够分拆或重组。
- 作为探险的结果，你可以支付更少的费用去建造栅栏。（详情看参考表P A2）
- 每个建造栅栏行动里，你只能获得一个“小牧场”和/或一个“大牧场”。

行动建议

- 在建造栅栏时，你可以立即支付1宝石去放置独立的草地，然后再执行建造栅栏行动。



建造马厩 Build stables

你可以通过“*Sheep farming*”和“*Donkey farming*”行动位来建造马厩。

你能且只能花费1石头去建造1马厩。建成后，马厩可以放置到森林地、草地或牧场上。马厩是永久的，一旦建成就无法被移动和移除。马厩让玩家能够饲养更多的动物。

“建造马厩 Build stables”的细节

- 你不可在山洞里的任何地方建造马厩。
- 当你的马厩是放置到空的森林地时，那块森林地并需要邻近任何板块。
- 在森林区域的每一块地上，只能够放置一个马厩。（大牧场占据两块地，所以大牧场上最多能够放有两个马厩）
- 你只能建造最多3个马厩。
- 放有马厩的森林地，能够放置草地块到其上面（遵循放置地形块规则）。然而，你不能在这块森林地上放置田地。
- 放有马厩的草地，能够在其上建造栅栏而变成小牧场或大大牧场。
- 在印有水源或野猪图标的地方建造马厩，是不会触发食物和野猪奖励的。（详情看P13）你需要放置板块来获得这个奖励。
- 作为探险的奖励，你有机会免费建造一个马厩。（详情看参考表P A1）



动物的饲养

在任何时候，你可以重新安排家园中的动物的位置。但你必须遵守下面的描述的所有规则。

你可以在牧场里饲养动物。每个牧场位能容纳两只同种的动物（小牧场占据一牧场位，大牧场占据两牧场位。所以分别能容纳2只和4只同种动物）

建有马厩的牧场的容纳量翻倍。
（带有马厩的小牧场能容纳4只同种动物；带有一个马厩的大牧场能容纳8只动物，带有两个马厩的大牧场能容纳16只动物）

建有马厩的田地上，都可以饲养1只动物。
建有马厩的森林地上，可以且仅可饲养1只野猪。



狗是四处徘徊的，它们不占据任何空间，它们可以放置在家园中的任何位置。

每个矿石井和红宝石井（mine）中可以饲养1只驴。

你可以在“Breakfast room”布局块上饲养最多3只牛。

“起始居住地 entry-level dwelling”里，可以饲养2只同种动物。

狗无视动物的放置规则。

当你放置狗到田地 and 牧场上，狗不会占用任何的饲养空间。而且，这个田地或牧场会因为狗在看守而允许玩家饲养比狗的数量多1的绵羊。

（例如，1/2/3/...只狗可以看守2/3/4/...只绵羊）

一旦使用狗去看守绵羊，你就不能在那个地形块上使用马厩。

“动物的饲养”的细节

- 你可以在一个建有马厩的草地上建造栅栏，来让其变成建有马厩的牧场。
- 狗能且仅能看守绵羊。你不能够在同一个牧场上使用狗看守绵羊，却又饲养其它动物。
- 狗不能够在森林地上看守绵羊。

相比Agricola，洞穴农夫饲养动物的方法会更为多样化。狗能够放置在任何地方又不占据空间，而且还可以看守绵羊。建有马厩的森林地能够饲养野猪，还有饲养驴的矿井。（只有牛的饲养方法是基本相同）为了更好地创造饲养空间，你还能够随时调整动物们的位置。

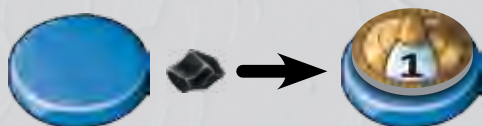


5.关于武器的行动

“锻造武器 Forge a weapon” 和 “探险 Expedition”

“Blacksmithing” 行动位提供一次锻造武器的行动和一次等级为3的探险行动。这个行动位在第1时期时出现。“Adventure” 行动位提供一次锻造武器的行动和两次等级1的探险行动，并在第4时期时出现。

收集来的矿石，可以用来锻造武器。只有没有装备武器的矮人才能进行锻造。当执行锻造武器行动时，玩家选择支付1到8个矿石，然后拿取数值等于矿石支付数量的武器强度标记，放置到执行行动的矮人上。



你可以只花费1矿石去锻造武器强度为1的武器。



在锻造完武器后，这名矮人可以立即用这把武器去探险一次。

探险

每一次执行探险行动，你都可以获得一些战利品（具体参考“探险战利品”概述卡）。游戏中有许多行动位都允许装有武器的矮人去执行探险行动。探险分有四个等级（1-4）。等级决定了你可以获得战利品的种数。（在挑选战利品时，请你一种接一种地选）

在概述卡上，每一种战利品的左侧都标明了这样战利品所要求的最小武器强度。你只能选择小于等于探险矮人的武器强度的战利品。每次探险，无论你的探险等级和武器强度是多少，你都不能够获得同一种的战利品两次。探险等级是多少，你就能够选择多少种。（请看下图例子来增进理解）



“探险战利品”概述卡列出了不同的资源或行动奖励。



你用武器强度为1的矮人去执行等级3的探险行动。因此，作为这次探险的结果，你可以提高武器强度1点，获得1木材和1狗。你不能选择同样的战利品，即使那个战利品是一个动作。



每次探险结束时（拿取完战利品），探险矮人的武器的强度都会提高1点（这名矮人的探险经验更加丰富了）。武器强度最高可达14。



选择了“after Expedition all weapons+1”的战利品的矮人，他的武器强度会在探险结束时上升2点。

顺带提醒一下：矮人的使用顺序

在P8中已经说过，当轮到你放置矮人到行动位时，你必须选择当前可用的武器强度最低的那个矮人。（没有装备武器的矮人武器强度视为0，且不能直接进行探险）。

当然，你每支付1红宝石，就可以无视这个使用顺序一次。（详情看P17“红宝石”）



你先请吧。

有两个矮人还在家里未出门工作。现在你想探险，但是你必须选择武器强度降低的那个矮人去放置。

为了更高效地探险，你可以支付1红宝石去让强度为14的矮人先行动。

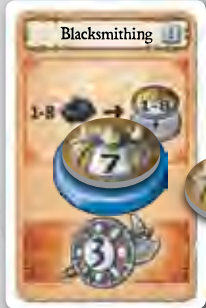
武器强度的细节

- 一只矮人只能装备一把武器。
- 装备了武器的矮人无法执行锻造武器的行动。你也不能通过支付矿石来提高已锻造的武器的强度。
- 锻造的武器必须由执行锻造武器行动的矮人装备。玩家不能够移除矮人上的武器强度标记。
- 没有装备武器的矮人不能够进行探险。
- 武器强度最大值为14。
- 你不能使用武器去攻击其他玩家。
- 在右图这种极端情况下，你可以支付1红宝石去优先选择武器强度为14的矮人来使用。





合理地选择战利品是很重要的。在一名玩家进行挑选战利品时，其他玩家可以继续进行游戏。一般情况下，执行完探险行动后，那名行动的矮人的武器强度会提高。因此，你可以要替换的武器强度标记放到哪个行动矮人旁边，以提醒你还未选择完毕。一旦你完成了选择，把那个心的武器强度标记和矮人上的那个标记交换。（如果你选择了“all weapons +1”的战利品时例外）



例子 - 锻造武器和探险

你的个人供应区中有10个矿石。你把一个没有装备武器的矮人放到Blacksmithing行动位上。支付7个矿石，你获得一把武器强度为7的武器（放置数值为7的武器强度标记到那个矮人上）。之后，那名矮人执行等级3的探险行动。你把数值8的武器强度标记放到矮人旁边作为提醒。

你选择了“1狗”、“2金币”、“布局洞穴”3种战利品。它们分别要求武器强度1、6、7。最后，你把数值7的标记换作数值8的标记。



不要低估也不要高估探险的重要性。玩家可以一直和平发展，也可以一味地增强武器来探险。但我可以告诉你，在4-7人游戏时，如果只有一名玩家着重探险，他很可能就是赢家。与此同时，如果只有一名玩家选择完全忽略武器的存在，他也很可能会赢得游戏。

6.行动位: Starting player (起始玩家)

每轮结束时，起始玩家标记并不会进行传递。为了成为起始玩家，你需要使用名叫“Starting player”的行动位。

除了让你成为下一轮的起始玩家，这个行动位还会让你获得食物和 2矿石/1红宝石。（1-3人游戏时是矿石，4-7人游戏时是红宝石）



获得起始玩家标记，还会获得食物。当然视玩家人数，你还会获得矿石或红宝石。

7.行动位: Imitation (模仿)

“模仿 Imitation”行动位只在3-7人游戏中出现。要使用这个行动位，你需要支付0, 1, 2或4食物（具体看该行动位右上角）。

当使用“Imitation”行动位，你首先支付食物费用。选择一个已被其他玩家的矮人占用的行动位。然后，你可以使用所选行动位，如同你放置的矮人是放置到那个行动位上。

但是，“起始玩家 Starting player”行动位无法被模仿。



模仿花费

“模仿 Imitation”的细节

- 不要把你的矮人放置到被模仿的行动位上。
- 当模仿一个资源行动位，你不会获得任何堆积的资源（因为上面的资源早被其他玩家拿走了）。但是，你能够获得那些非堆积形式的资源（没有箭头标识）。
- 你不能够模仿一个放有你的矮人的行动位。
- 5-7人游戏时，会有多个模仿行动位（详情看参考表P A7）。那些模仿行动位可以用来模仿同样的行动位，也可以模仿不同的行动位。

游戏结束和计分

第12轮结束后，游戏结束。使用计分板去辅助结算最终分数。游戏中共有多种形式的得分方法。获得最高分数（黄金点）的玩家获得游戏胜利。平手时，平手玩家一同分享这次胜利。计分细则如下：

- +1 per 农场动物或狗：每个动物在游戏结束时都有1分，狗不属于农场动物，但狗也有分。
- -2 per 缺少的农场动物：你的家园版图上应该至少拥有1绵羊、1驴、1野猪、1牛。每缺少一种以上动物，你失去2分。（即使你没有任何狗，你也不会扣分）
- +0.5 per 谷物（向上取整）：包括你的个人供应区和田地。
- +1 per 蔬菜：包括你的个人供应区和田地。
- +1 per 红宝石：每个红宝石价值1分。
- +1 per 矮人：每个矮人价值1分。
- -1 per 未使用过的森林地和山洞地：家园版图上，任何一个没有盖放地形块、布局块或放置马厩的位置，会使你失去1分。（起始居住地和起始的空洞穴视为已使用）
- 布局块、牧场块、矿井（mine）块上的分数：小牧场和大牧场分别价值2分和4分（即使上面没有任何动物）；矿石井价值3分；红宝石井价值4分；布局块的分值印在布局块的右上角。
- Parlors、Storage和Chambers的bonus分数：大多数名称中含Parlors、Storage或Chambers的布局块（板块名称的背景颜色是黄色）都会提供玩家bonus分数。在那些板块上描述了奖励条件，bonus的多少由满足条件的程度决定。在计分板上，这个bonus分数的一行又细分了3行，你可以把它们按种类分开记录分数。（布局块的具体描述看参考表P A3）
- 1per 1金币、-3 per 乞讨标记：游戏的分数又称为黄金点，所以1金币自然价值1分。但是，乞讨标记会让你失去3分。

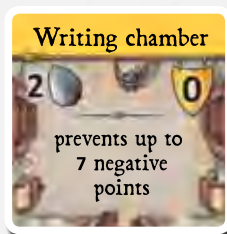
Name			
per Farm animal and Dog	1		
per missing type of Farm animal	-2		
per Grain (rounded up)	1/2		
per Vegetable	1		
per Ruby	1		
per Dwarf	1		
per unused space	-1		
Furnishing tiles, Pastures, Mines			
for Parlors, Storages and Chambers			
Gold coins and Begging markers			
Total			

bonus的细节

- Weaving parlor、Milking parlor、Fodder chamber、Food chamber和Treasure chamber都能提供bonus分数（虽然它们也属于其它类别的布局块）。“减分保护”（prevents...negative points）的布局块属于独立类别。
- Hunting parlor、Beer parlor、Blacksmithing parlor和Spare part storage的bonus并不是在游戏结束时才计算并记录到计分板上。它们的能力允许玩家使用特定资源去换取金币。（如果游戏过程中，你忘记去使用这些能力，你也可以在算分开始前立即使用）



如果你有Weaving parlor，每只羊原本提供1分，现在你的每两只羊再额外奖励1分。即如果你有2羊，你的羊给你带来3分。



如果你有Writing chamber，你能防止最多7点减分。例如你因为缺少2种动物而-4分，又因为一个未使用位而-1分，再因为一个乞讨标记-1分。不过，由于你有这块布局块，这-7分被抵消。

SOLO

solo模式遵循2-7人游戏时的规则，除了下列例外：

在工作阶段，放完一个矮人执行行动后再放置下一个矮人，你没有需要等待的其他玩家。solo模式的游戏目标就是尽可能获取更高的分数（请努力赶超100分）。开始游戏时，你有2食物。

使用2人游戏时的基本版图和附加版图来进行游戏。在开始游戏前，请用你的4张概述卡去盖着一些行动位。如右图所示。



根据下表，正面朝下盖放行动卡。

1 Blacksmithing	4 Wish for children	7 Ore delivery	10 Ore trading
2 Sheep farming	5 Donkey farming	8 Family life (Wish for children → Urgent wish for children)	11 Adventure
3 Ore mine construction	6 Ruby mine construction	9 -	12 Ruby delivery

使用矮人卡去盖着“Wish for children”行动卡。在第4轮开始时，移除那张矮人卡。并确保那个行动位上，卡牌的“Wish for children”一面朝上。

solo时，不会发生收成事件(Harvest event)。从第5轮开始，每一轮结束前都会进行收成阶段。

和2人游戏的对比

和2人游戏时一样，“Expedition”行动卡在游戏中移除，并且会跳过第9轮。你可以盖放一张矮人卡到第9轮的位置上来指明这点。

和2人游戏时不同的是，“Ruby mining”行动位在第1轮就可用。

补充资源

在进行补充资源前，把那些资源数量（不分种类）超过6的行动位上的所有资源，放回到公共供应区。你每花费1红宝石就能防止放回资源一次。而且在之后的游戏轮中，那个行动位的资源也不会再被放回（能够堆积6个以上的资源了）。

到此，已经没有再多的变动了。

关键字索引

资源行动位 7,8,24
行动卡 3,7,24
务农 5,14,18
动物的饲养 4,5,20
乞讨标记 10,23
繁殖 10
建造花费 8,11
牛 11,17,20
洞穴 4,11,13,14,17
狗 10-12,20

驴 11,18,20
居住地 dwelling 2,9,14
起始居住地 Entry-level dwelling 2,4,10,15,20
探险 Expedition 21-22
扩充家庭 Family growth 11,15,16
喂养家庭成员 9,11
栅栏 fences 4,19
食物 2,9,11
锻造武器 5,20,22
金币/黄金点 分数 11,23
谷物/蔬菜 11,14,23

收成（事件） 2,9,10,24
收成标记 2,7,8,10
模仿 Imitation 12,22
地形块 3
矿井 Mine 5,12,16,17,23
减分 6,12,23
矿石 5,12,16,18
动物繁殖父母 10
矮人使用顺序 8,17,21
红宝石 4,5,11,12,17-19,22-24
计分 6,23

绵羊 11,18,20
独立的地形块 5,17
马厩 2,5,10,19,20
起始玩家 2,8,12,22
隧道/深层隧道 16
双生的地形块 11-13
2人游戏 2,3,6,8,17
武器（强度） 5,12,20-22
wish for children 3,8,9,11,15,16
水源 12,13
野猪 10,13,20