

カヴェルナ

全体の流れ

ゲームは12ラウンドで構成される。各ラウンドではドワーフ駒の数だけアクションが行える。

2人プレイ：11ラウンド

もっとも多く勝利点を獲得したプレイヤーが勝利する。

スタートプレイヤーは、スタートプレイヤーのアクションを行ったプレイヤーに移動する。

セットアップ

プレイヤーが受け取る物

ドワーフ 5個 2個は「入口の部屋」に配置。残り3個はストック。

厩 3個 ストック

食料 1~3個 スタートプレイヤーから順に1、1、2、3、3、3、3

ゲームボード

ゲームボード3枚を配置する。

6~12のラウンドスペースに、収穫マーカ―を裏向きで配置する。

2人プレイ：緑の収穫マーカ―を1つ除外する。9ラウンドには配置しない。

5~7人プレイでは追加ゲームボード(大)を配置する。

3~7人プレイでは追加ゲームボード(小)を配置する。

サプライボードを配置する。導入用/フルゲームの2つの面がある。

サプライボードに、内装タイルを配置する。

地形タイル、資材、動物、武器マーカ―をボード近くに配置する。

アクションスペースカード

11枚のアクションカードをステージごとにシャッフルし配置する。

ただし、上から4枚目(4ラウンド)には「子を願う」を配置する。

2人プレイ：4ラウンドにはドワーフカードで覆う。

「L4探索」は使用しない。

各ラウンドの流れ

1ラウンドは次の5フェーズで構成される。

1. アクションスペースの追加
2. 累積アクションスペースへの補充
3. 労働フェーズ
4. 帰宅
5. 収穫

1. アクションスペースの追加

1. アクションスペースカードを1枚めくり、ラウンドスペースに配置する。

4ラウンドでは「子を願う」を表に配置する。

ステージ3で「家族生活」が出たら裏返し、「急ぎ子を願う」にする。

2. 6ラウンド以降は収穫マーカ―を表向ける。

2. 累積アクションスペースへの補充

「3(1)木材」といった記載があるアクションスペースに資材を補充する。

「3(1)木材」は、スペースに資材がなければ木材3、資材があれば木材1を補充する。

「1小麦(1野菜)」は、スペースに資材がなければ小麦1、資材があれば野菜1を補充する。

「2石材」は、スペースの有無にかかわらず、石材2を補充する。

3. 労働フェーズ

ドワーフの配置

- ・ スタートプレイヤーから時計回りで順に、ドワーフを1人、アクションスペースに配置する。アクションの内容は後述。
- ・ 全員が全てのドワーフを配置すると、労働フェーズが終了する。
- ・ **武器レベルが低いドワーフから順に配置する。**
ルビーを1つ使うことにより、ドワーフを1人、順を無視して配置できる。
- ・ 1つのアクションスペースには1人のドワーフしか配置できない。
- ・ 実行できないアクションにはドワーフを配置できない。

アクションで得た資材、動物の管理

- ・ アクションによって建築資材や、小麦、野菜、鉱石、ルビーを得た場合、手元に置いておく。
- ・ 動物は手元に置かない。次のいずれかを行う。
 1. 農場に配置する。(配置ルールは後述)
 2. 食料にする。(ホームボードに置くスペースがなくてもよい)

4. 帰宅

ゲームボードのドワーフをホームボードの住居(オレンジのタイル)に戻す。

5. 収穫

3つのフェーズを使って(畑フェーズ、食糧供給フェーズ、繁殖フェーズ)を順に行う。

1. 畑フェーズ

ホームボードの畑に植えられた野菜、小麦を上から1つとって手元に置く。

2. 食糧供給フェーズ

- ・ ドワーフ1人に付き、食料2を支払う。ただし新生児(このラウンドで生まれたドワーフ)は食料1でよい。
- ・ 十分な食料がない場合、資材を食料に交換してもよい。
- ・ 食料が支払えない場合は、不足する食糧1つにつき物乞いマーカー1つ得る。(-3ゴールド)

3. 繁殖フェーズ

- ・ ホームボードに同じ家畜が2匹以上いる場合、1匹増える。種類ごとに1匹まで。
- ・ 増えた家畜は、ホームボードに置く場所が必要。おらずに食料にすることはできない。
- ・ **犬は家畜ではない。(=繁殖では犬は増えない)**

収穫のあるラウンド

- ・ **3ラウンド：収穫**
- ・ **4ラウンド：食糧供給フェーズ(食料1/ドワーフ)**
- ・ **6～12ラウンド：収穫マーカーによる**
 緑： **収穫(畑フェーズ + 食糧供給フェーズ + 繁殖フェーズ)**
 赤： **1回目：収穫なし**
2回目：食糧供給フェーズ(ドワーフごとに食料1)
3回目：次のどちらかを選択
 - ・ **畑フェーズ + 食糧供給フェーズ**
 - ・ **食糧供給フェーズ + 繁殖フェーズ**

詳細なルール

食料交換ルール

- ・ **いつでも交換可能。(手番か否か、フェーズに関わらず)**
- ・ 交換レートはホームボード右下に記載。ロバは1匹だと1食料だが、2匹だと3食料になるのに注意
- ・ 木材、石材は交換できない。

タイル配置ルール

- ・ **食料や猪が描かれている場所にタイルを配置したとき、その資材を得る。**
- ・ 連続タイルは縦または横のどちらで配置してもよい。
- ・ 「入口の部屋」が配置しているタイルに隣接して配置する。
洞窟タイルと農場タイルは隣接しているとは見なさない。

アクション

アクションには大きく分けて次の7つがある。

1. 開拓(2マススタイルの配置、種を撒く)
2. 内装と家族(内装タイルの配置、家族を増やす)
3. 資材、鉱石、ルビーの獲得
4. 動物の獲得(動物の獲得、柵)
5. 武器の作成と探索
6. スタートプレイヤー
7. 複製

1. 開拓

- ・ 2マススタイルの配置

「部屋とトンネルタイル」「2部屋タイル」「牧草地と畑タイル」のいずれかを配置する。

- ・ 種を撒く

空の畑に「小麦1」を置き、更にストックから「小麦2」を上置く。

空の畑に「野菜1」を置き、更にストックから「野菜2」を上置く。

1度のアクションで撒ける種は、小麦を2ヶ所、野菜を2ヶ所まで。

2. 内装と家族

- ・ 内装タイルの配置

コスト(左上)を支払い「部屋タイル」の上に配置する。(一部トンネルに配置するものもある)

3種類のタイルの大まかな効果は次の通り

オレンジ色：家族の住居となる

緑色：様々な追加効果。動物や資材を交換・獲得したり、一部のルールが変更されるものもある。

黄色：資材と交換に得点が得られたり、ゲーム終了時に得点が得られたりする。

- ・ 家族の追加

家族のいない住居があれば、家族を1人増やすことができる。

増えた家族はアクションを行ったドワーフに重ねておき、次のラウンドからアクションができる。

家族が増えたラウンドでは、新しい家族の食糧供給は2ではなく1となる。

3. 資材、鉱石、ルビーの獲得

- ・ 資材や鉱石、ルビーの獲得

アクションに資材が置かれていれば、その資材を得る。

+資材 の表示があれば、その資材を指定された数だけ得る。

木材、石材は、部屋の内装に使われる。鉱石は、武器の作成と、一部の部屋の内装に使われる。

ルビーはなんにでも交換できる。サマリカードを参照。

資材との交換：ルビー+食料 牛、ルビー 2食料、他の資材は1:1交換。

タイルとの交換：ルビー2個 1部屋タイル、他のタイルは1:1交換。

ルビーを1つ使えば、1度だけドワーフの武器レベルに関係なくアクションを行える。

- ・ 鉱石とルビーの探掘所

隣り合わせのトンネル2マスの上に「鉱石の探掘所+深いトンネルタイル」を配置することができる。

トンネル、または深いトンネルタイルの上に「ルビーの探掘所タイル」を配置することができる。

ルビーの探掘所を深いトンネルの上に配置した場合は、ルビーが1つ得られる。

- ・ 探掘所のメリット

鉱石やルビーが累積するアクション実行時、探掘所があると追加で鉱石やルビーが得られる。

4. 動物の獲得

- ・ 家畜の獲得

犬はアクションスペースで得られる。

牛とロバは累積スペースがあり、獲得の前に2マスの柵、1マスの柵、厩をそれぞれ建てることができ

る。

猪と牛はアクションスペースでは得られない。猪はホームボードで得られる。

・ 柵と厩

柵は牧草地に建てられる。1マスの柵と2マスの柵がある。柵を建てた牧草地を牧場と呼ぶ。

厩は森か牧草地、牧場に建てられる。1マスには1つしか建てられない。

・ 家畜の飼い方ルール

1つのマス(2つの牧場を含む)には1種類の家畜しか飼えない。いつでも置き換える事ができる。

犬： 犬は家畜ではない。好きな場所に好きな数だけ置ける。

牧草地か牧場に犬がいる場合、犬+1頭の羊が飼える。牧場や厩などのルールは無視される。

牧場： 1マスにつき同じ家畜を2匹まで飼える。2マスの牧場は同じ家畜を4匹まで飼える。

厩： 森に建てると猪1頭、牧草地に建てると好きな家畜1頭、柵の中に立てると飼える家畜が2倍になる。

採掘所： ロバを1頭飼える。

入口の部屋： 同じ家畜を2頭まで飼える。

朝食の部屋： 牛を3頭まで飼える。

ゆったりした部屋： ドワーフと同じ数まで羊を飼える。

5. 武器の作成と探索

・ 武器の作成

鉱石を払うことによりドワーフを武装できる。鉱石1つにつき1レベルで、レベル8の武器まで作れる。

武器を捨てたり、後から追加で鉱石を払って武器を強化することはできない。

探索に行くたびにレベルが1上がる。レベル1の報酬で武装済みの全ドワーフのレベルを1上げることができる。

・ 探索

探索1~4のアクションがあり、1~4の報酬が得られる。

報酬はドワーフの武器レベル以下のものから選ぶ。同じものは選べない。サマリカード参照。

ルビー以外の資材・動物、各1マス・厩、柵、内装、種まき、繁殖(2種類まで)と、ほぼ全てができる。

for と書いてある柵、柵2、住居は、コストの支払いが必要。

6. スタートプレイヤー

スタートプレイヤーとなる。効果は次のラウンドから。

7. 複製(3人以上)

・ アクション右上に示された食料を支払い、対戦相手がすでに実行したアクションを実行できる。

・ ドワーフは複製アクションの上に残す。スタートプレイヤーは選択できない。

・ 複製で累積スペースを選んでも、資材は補充されない。

ゲーム終了時の得点計算

・ 家畜と犬	1点	・ 未使用スペース	-1点
・ いない家畜の種類	-2点	・ 内装・牧場・採掘所	表示点
・ 小麦	0.5点	・ 内装ボーナス	表示点
・ 野菜	1点	・ コイン	1点
・ ルビー	1点	・ 物乞いマーカー	-3点
・ ドワーフ	1点		

小麦は切り上げ、黄色い部屋は「~ごとに 点」

未使用スペースとはタイル・厩が配置されていないマス。入口の2部屋は使用済み扱い