

住居タイル	コスト			能力・効果	得点
	木材	石材	その他		
住居	4	3		ドワーフ1人の部屋になる。	3
簡易住居	4	2		ドワーフ1人の部屋になる。	0
簡易住居	3	3		ドワーフ1人の部屋になる。	0
動物のいる部屋	5	4		ドワーフ1人の部屋になる。 + 同じ家畜を2頭飼える。	4
夫婦の部屋	8	6		ドワーフ2人の部屋になる。	5
6人目の部屋	4	3		6人目のドワーフの部屋になる。5人目までは使用できない。	5
緑の内装タイル	コスト			能力・効果	得点
	木材	石材	その他		
ゆったりした部屋	1			ドワーフの人数と同じ数の羊を飼える。	2
朝食の部屋	1			牛3頭まで飼える。	0
切り株の部屋	1		鉱石1	空いている畑に家畜を1頭飼える。	1
仕事部屋		1		トンネルに内装できる。	2
客間	1	1		either...or と記載されたアクションは and/or と読み替えてよい。	0
事務室		1		連続タイルの片方をボードからはみ出て配置できる。そうした場合：+2金貨	0
大工		1		内装タイルの配置、柵の建設で、木材1安くなる。	0
石切り	1			ただちに +2石材。内装タイルを配置するとき、もしくは厩を建てる時石材1安くなる。	1
鍛冶屋	1	2		ただちに +2鉱石。これ以降、武器は鉱石2安く作れる。	3
炭鉱員	1	1		ラウンドの開始時に +1 鉱石/ロバ。鉱石採掘所のロバのみ。	3
建築家		1		内装タイルを配置するとき、木材1を鉱石1で、石材1を鉱石1で代用できる。(それぞれ1つずつまで)	2
商人	1			いつでも(得点計算時を含む)、2金貨 1木材 + 1石材 + 1鉱石。	2
木材業者		1		これ以降の7ラウンドの開始時に +1木材。	2
石材業者	1			これ以降の5ラウンドの開始時に +1石材。	1
ルビー業者	2	2		これ以降の4ラウンドの開始時に +1ルビー。	2
犬の訓練所				犬を得る度に、+1木材。	0
石切場	1			ロバを繁殖で得るたびに +1石材。	2
鉱脈	2			石材を得る度に +1 鉱石。	1
食肉処理場	2	2		食料にした家畜1頭につき +1食料。	2
調理場		2		いつでも 1小麦+1野菜 5食料。	2
仕事場	1	1		ドワーフ1人の食糧供給を次のいずれかで払える。1木材/1石材/2鉱石	2
採掘部屋	3	2		食糧供給フェーズの支払を 1食料/ロバ 減らす。採掘所のロバのみ。	2
飼育所		1	小麦1	1/2/3/4 種類の家畜の繁殖で、+1/2/3/5 食料。	2
平和な洞窟	2	2		いつでもドワーフの武器を捨てられる。そうした場合、そのレベルと同じだけの食料を得る。	2
黄色の内装タイル	コスト			能力・効果	得点
	木材	石材	その他		
紡績所	2	1		ただちに、+1食料/羊。2羊ごとに1勝利点。	*
搾乳所	2	2		ただちに、+1食料/牛。1牛ごとに1勝利点。	*
談話室		3	金貨5	ただちに、縦横に接する住居タイルごとに +2食料。同じ条件で 4勝利点。	*
猟師の市場	2			いつでも(最後の収穫後も可)、2猪 2金貨+1食料。	1
ピアホール	2			いつでも(最後の収穫後も可)、2小麦 3金貨/4食料。	3
鍛冶屋の直売所			鉱石3	いつでも(最後の収穫後も可)、1鉱石+1ルビー 2金貨+1食料。	2
石置場	3		鉱石1	1石材ごとに1勝利点。	*
鉱石置場	1	2		2鉱石ごとに1勝利点。	*
予備の倉庫	2			いつでも(最後の収穫後も可)、1木材 + 1石材 + 1 鉱石 2金貨。	0
中央倉庫	2	1		黄色の内装タイルごとに2勝利点。	*
武器置場	3	2		武装したドワーフごとに3勝利点。	*
探索用具置場	1		食料3	全ドワーフが武器ありのとき 8勝利点。	*
掃除部屋	1			ドワーフ5人のとき 5勝利点。ドワーフ6人のとき 10勝利点。	*
宝物庫	1	1		1ルビーごとに1勝利点。	*
食品庫	2		野菜2	1小麦+1野菜ごとに2勝利点。	*
祭壇	2			全ドワーフが武器なしのとき 8勝利点。	*
書斎		2		ゲーム終了時、マイナス点を7点まで軽減する。	0
飼料置場		1	小麦2	3家畜ごとに1勝利点。	*