

Caverna

UN JEU DE UWE ROSENBERG

CAVERNE CONTRE CAVERNE

Pour 1 à 2 joueurs à partir de 12 ans
20 à 40 minutes

ÈRE I : PREMIÈRES RICHESSES

Une simple crevasse dans la montagne, le nouveau foyer de votre tribu naine. Il y a beaucoup à faire et peu de monde pour vous aider... mais il n'y a pas de temps à perdre : une tribu rivale est aussi à l'ouvrage.

Alors, en avant ! Creusez la montagne, aménagez chaque caverne, et collectez des céréales, du lin, et des ressources de construction. Cherchez de précieux métaux et devenez le plus riche des Nains !

MATÉRIEL



1 plateau d'actions (double-face)



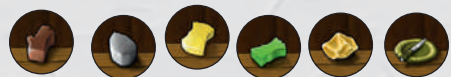
8 éléments en bois (2 bois, 2 pierre, 2 lin, 2 céréales) et 4 marqueurs (2 repas, 2 or)



12 tuiles Action



24 tuiles Pièce



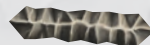
12 marqueurs de remplacement pour ces mêmes éléments, au besoin



1 tuile supplémentaire de cavité



4 marqueurs d'action



7 jetons murs



2 plateaux Caverne



1 jeton de premier joueur

Ce livret de règles

MISE EN PLACE

Note 1 joueur : ce qui suit concerne les parties à 2 joueurs. Pour les règles solo, voir page 8.

Plateau d'actions et tuiles

Posez-le plateau d'actions du côté marqué du symbole 

- Prenez les 4 tuiles d'action marquées d'un nain au verso, et placez-les face visible sur les 4 premiers emplacements du plateau (*dans n'importe quel ordre*).
- Mélangez le reste des tuiles d'action et placez-les face cachée sur les emplacements correspondants, en fonction de leur numéro.



Plateau Caverne et marqueurs de ressource


Posez votre plateau Caverne devant vous. Prenez 1 marqueur de chaque ressource (bois, pierre, céréales, lin, repas, or) et placez-les au niveau 1 de votre étagère de réserve. Assurez-vous que votre marqueur d'or n'est pas du côté +10.

Limites de la réserve

L'étagère numérotée de la réserve permet de tenir le compte des ressources que vous avez. Vous commencez avec 1 unité de chaque ressource, et ne pouvez pas dépasser 9 unités de la même ressource. Si vous en gagnez davantage, l'excédent est perdu. L'or est une exception : si vous dépassez 9, tournez le marqueur côté +10 et repartez du bas de la réserve. Vous pouvez en avoir au maximum 19.

Pièces

Triez les pièces en fonction des illustrations au verso.

- Placez les 6 pièces avec un verso **gris clair** (*avec des petits rochers et pas de pioche*) face visible à côté du plateau d'actions.
- Mélangez les 18 pièces avec un verso gris foncé (*avec une pioche et des débris*). Chaque joueur reçoit 9 tuiles Pièce qu'il place face cachée aléatoirement sur son plateau Caverne comme indiqué ci-contre. L'emplacement  au-dessus de la tuile imprimée Entrée doit rester libre.



Cavité supplémentaire, marqueurs d'action, murs et premier joueur

Placez la cavité supplémentaire, les 4 marqueurs d'action et les 7 jetons murs à proximité du plateau. Déterminez le premier joueur au hasard.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 8 manches. Chaque manche se divise en 3 phases.

I. Nouvelle action

Au début de chaque manche, révélez l'action cachée située la plus à gauche du plateau d'actions. Au fil de la partie, les actions seront révélées de gauche à droite, une au début de chaque manche.



II. Phase d'actions

Le premier joueur choisit une tuile Action du plateau (face visible) et la pose devant lui pour effectuer les actions indiquées dessus (*voir page suivante*). Ces actions lui sont exclusives et l'autre joueur n'en profite pas. Une fois que le premier joueur a terminé les actions de cette tuile, l'autre joueur peut à son tour choisir une tuile et effectuer les actions correspondantes. Les tours alternent ainsi d'un joueur à l'autre. Le nombre de tours dans une manche dépend de la manche (*voir ci-dessous*).

Lors de la dernière manche, la tuile Rénovation est révélée. Pour prendre cette tuile et faire son action, vous devez avoir plus d'or que votre adversaire. Si vous êtes à égalité, aucun des 2 joueurs ne peut prendre la tuile tant que cette égalité persiste.

III. Fin de la manche

La manche se termine après un certain nombre de tours. Ce nombre est défini par la case de la tuile Action que vous avez révélée au début de la manche. Ainsi, vous jouerez 2 tours chacun lors des trois premières manches, 3 tours chacun lors des manches 4 à 7, et 4 tours chacun lors de la 8^e manche (*le nombre de nains représenté sous chaque section du plateau vous rappelle cette règle*).

Lorsque la manche se termine, remettez en place les tuiles Action, face visible. Le premier joueur donne son jeton de premier joueur à son adversaire. Ainsi, chaque joueur est premier joueur une manche sur deux.



Les nains indiquent le nombre de tours que chaque joueur va jouer : deux tours chacun pour les trois premières manches.

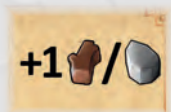
TYPES D'ACTION

Les pages suivantes détaillent les neuf différents types d'action que vous pouvez faire à partir des tuiles Action et des tuiles Pièce. La plupart des tuiles Action représentent différentes actions séparées par une ligne jaune horizontale. Vous pouvez faire toutes les actions ou seulement une partie, dans l'ordre que vous voulez, mais chaque action ne peut être faite qu'**une seule fois par tour**. Vous avez aussi le droit de prendre une tuile Action et ne pas appliquer ses effets. Si deux actions sont séparées par un trait diagonal, vous devez choisir l'une ou l'autre des actions, ou aucune, mais vous ne pouvez pas faire les deux. Cette règle s'applique également aux tuiles Pièce (voir page 7).



Collecter des ressources

Le symbole **+** indique que vous recevez le nombre de ressources indiqué (bois, pierre, céréales, lin, repas, or). Lorsqu'il y a un trait diagonal, vous devez choisir une ressource parmi celles qui sont indiquées.



Exemple : cette tuile vous permet de prendre 1 bois ou 1 pierre.

Le symbole **+** sur les tuiles Pièce fonctionne de la même façon. Par exemple, le Tunnel (voir ci-contre) permet de recevoir 1 pierre si vous en avez moins de 3 en réserve (voir page 7 pour les tuiles Pièce).



Échanger des ressources

Le symbole **→** indique que vous pouvez échanger des ressources contre d'autres. Il peut s'agir de lot de ressources. S'il y a une barre oblique sur une tuile, vous devez choisir l'un ou l'autre des échanges de cette tuile.



Exemple : la Salle de réunion vous permet d'échanger 3 ressources différentes de votre choix contre 2 or (voir page 7 pour les tuiles Pièce).




Exemple : le Fournil vous permet d'échanger 2 céréales contre 4 repas et 1 or, ou 3 céréales contre 4 repas et 2 or.

Lorsque vous gagnez des ressources ou que vous en dépensez, déplacez les marqueurs en conséquence sur votre étagère (voir page 2).




Construire un mur

Le symbole **+1**  indique que vous pouvez placer un mur de la réserve entre deux cases adjacentes de votre plateau Caverne (des fissures indiquent les emplacements où vous pouvez placer ces murs). Les murs sont nécessaires pour aménager une cavité (voir *Aménager une cavité page 6*). Le nombre total de murs est limité. L'action n'a pas d'effet s'il n'y a plus de mur dans la réserve. Il est possible de remettre des murs dans la réserve avec l'action *Détruire un mur*.





Détruire un mur

Le symbole **1**  → indique que vous pouvez retirer un mur de votre plateau et le remettre dans la réserve. Si vous le faites, vous récupérez les ressources marquées sur la tuile qui vous permet cette action. Retirer un mur n'affecte pas les pièces déjà placées. Vous ne pouvez pas retirer les murs externes de votre Caverne.



Creuser une cavité

Le symbole  indique que vous pouvez creuser une cavité. Retirez une tuile Pièce face cachée de votre plateau, à condition qu'elle soit **accessible** (voir plus loin), et posez-la face visible à proximité du plateau central (elle est alors disponible pour les deux joueurs). Si la tuile est marquée du symbole **+1** , prenez immédiatement un repas. Cette action n'a pas d'effet si vous n'avez plus de pièces face cachée sur votre plateau.

Une pièce est dite **accessible** si elle est reliée orthogonalement à l'*Entrée* de la caverne par un chemin non obstrué par des murs ou des pièces face cachée.



Exemple : la tuile Action Excavation vous permet de creuser une fois, ou deux fois si vous payez deux repas. Dans les deux cas, vous gagnez une pierre.




Exemple : la tuile Action Sape vous permet de creuser à travers les murs, mais pas d'ignorer les pièces face cachée.

Le schéma ci-contre indique les pièces accessibles. La pièce marquée d'un point d'interrogation n'est accessible qu'avec l'action Sape. Les pièces marquées d'une croix rouge sont impossibles à atteindre pour le moment.



Aménager une cavité

Le symbole  indique que vous pouvez aménager une cavité. Payez le coût requis (bois, pierre, or) indiqué sous le nom de la pièce que vous désirez aménager et placez-la sur une cavité libre de votre plateau Caverne. Vous devez respecter la **configuration** des murs de la tuile (voir plus loin). En dehors de cela, vous pouvez placer la tuile n'importe où (vous n'avez pas besoin de pouvoir y accéder depuis l'Entrée). Si vous n'avez pas de cavité libre, cette action n'a pas d'effet.



Il y a deux types de pièces, les orange et les bleues (voir *Actions des pièces page 7*). Vous commencez la partie avec l'Entrée, une pièce orange préimprimée. **Vous devez toujours avoir plus de pièces orange que de pièces bleues.** Vous ne pouvez pas aménager une cavité si cela vous amène à avoir autant de pièces bleues que de pièces orange. Votre premier aménagement sera donc forcément une pièce orange.

Certaines actions d'aménagement vous demandent de payer des repas ou de l'or avant de faire l'action. Ce coût s'applique en plus de celui qui est marqué sur la tuile. Le coût en repas peut dépendre du nombre de tours de la manche (voir ci-contre). Vous ne devez payer que si vous aménagez effectivement une cavité.



Exemple : cette action coûte 1 repas par nain, c'est-à-dire 2 repas lors des trois premières manches, 3 repas lors des manches 4 à 7, et 4 repas lors de la manche 8.



Configuration des murs

Chaque tuile Pièce est marquée d'un symbole indiquant la configuration des murs requise pour qu'elle soit aménagée (à droite de son coût). Les segments sombres indiquent les murs qui **doivent** être présents autour de la tuile, les segments clairs indiquent les murs qui **peuvent** être présents (ce n'est pas une obligation). Si un côté n'a pas de segment, alors il ne doit pas y avoir de mur à cet endroit. Vous avez le droit de tourner la tuile pour qu'elle corresponde à la configuration ; mais nous vous recommandons ensuite de la poser à l'endroit par commodité. **Les parois naturelles de votre caverne comptent comme des murs.** Les tuiles Pièce, en revanche, ne comptent jamais comme des murs, même lorsqu'elles ne sont pas encore révélées.



Cavité supplémentaire

Le premier joueur à avoir complètement rempli sa caverne de tuiles Pièce reçoit la cavité supplémentaire. Il la place sur le côté de son choix à proximité de son plateau. La cavité supplémentaire est déjà creusée et a deux ou trois murs selon le côté que vous choisissez. Vous pouvez y ajouter des murs et l'aménager comme les autres.



Action de pièce

Vous ne pouvez pas utiliser une pièce que vous venez d'aménager. Pour utiliser l'action d'une pièce, vous devez choisir une tuile Action marquée du symbole **1**, **2** ou **3**. Le nombre indique combien de pièces orange **différentes** vous pouvez utiliser. Vous ne pouvez utiliser que les pièces face visible de votre caverne. Utilisez les marqueurs d'action pour éviter d'utiliser deux fois la même pièce.

Les **pièces bleues** ne fonctionnent pas de la même façon. Leur effet s'exerce chaque fois que les conditions indiquées sont remplies.



Lorsque vous utilisez la tuile Action Croissance, vous pouvez vendre 1 repas pour 1 or.



Lorsque vous obtenez 1, 2 ou 3 lin, vous recevez 1 repas.



Lorsque vous faites une Action **2** ou **3**, vous pouvez utiliser une pièce orange supplémentaire (différente).




Lorsque vous faites une Action **1**, vous recevez 1 bois.



Lorsque vous construisez un mur, vous recevez 2 or.

Ravitailer des ressources

Seules les tuiles Pièce permettent l'Action de ravitaillement.

Le symbole  indique que vous pouvez ravitailler des ressources à hauteur de la valeur indiquée : déplacez les marqueurs correspondants sur cette valeur. Les ressources concernées sont représentées sur une étagère. Si vous avez déjà plus de ressources qu'indiqué, ces ressources ne sont pas affectées. S'il y a une barre oblique, vous devez choisir un type de ressources.



Exemple : Lorsque vous faites l'action Parloir, déplacez tous les marqueurs de ressources de 0 à 1. Ne touchez pas les autres marqueurs de ressource.

Action permanente

À tout moment et autant de fois que vous le désirez, vous pouvez échanger des céréales, du lin ou de l'or contre un repas (ratio 1:1). Cette action est rappelée sur votre plateau Caverne.



FIN DU JEU


Le jeu se termine à la fin de la 8^e manche. Faites le total des points de victoire des tuiles Pièce construites dans votre caverne (sur les boucliers). Ajoutez un point par or restant (les autres ressources ne valent rien). Le joueur ayant le total le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur possédant la tuile Pièce avec la valeur la plus élevée en points remporte la partie (les tuiles rapportant de 9 à 12 points n'existent qu'en un seul exemplaire). S'il y a encore égalité, la partie est nulle.



MODE SOLO

Changements dans la mise en place :

- Retirez au hasard 3 des 6 pièces à dos gris clair de la partie.
- Mélangez les 18 pièces avec un dos gris foncé et placez-en 9 sur votre caverne, comme pour une partie normale. Formez une pile face cachée avec les 9 autres tuiles.
- Placez le plateau d'actions sur son côté  et retirez la tuile Action Brèche de la partie. La partie ne dure que 7 manches.

Changements dans le déroulement du jeu :

Suivez les règles normales, avec deux exceptions :

- Lorsque vous ne creusez qu'une seule cavité à votre tour, révélez la tuile du sommet de la pioche et placez-la à proximité du plateau central ;
- Ignorez la condition requise sur la tuile Rénovation (être plus riche que l'adversaire). Vous pouvez utiliser cette tuile quelle que soit votre richesse.

Le but du jeu est d'atteindre les 50 points de victoire. Si vous dépassez 60 points, votre nom sera inscrit en lettres d'or dans les archives naines !

CREDITS

Auteur : Uwe Rosenberg
Illustrations : Klemens Franz
Traduction : Antoine Prono
Relecture : Gersende Cheylan



Funforge s.a.r.l.
24 Rue Charlot
75003 Paris



© 2016 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23,
55270 Schwabenheim,
Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.