

Caverna: The Cave Farmers								שם המשחק																
1-7 שחקנים, מומלץ ב-4 שחקנים, זמן משחק של 210-30 דקות, לגילאי 12 ומעלה.								נתונים טכניים																
זוג גמדים מפתח את מערתו וסביבתה שלו ע"י חקלאות, גידול חיות, הרחבת המערה והשבט.								סיפור המעשה																
- לצבור את מירב נקודות הניצחון עבור קטגוריות שונות.								מטרה																
<p>- 3-5 לוחות שעליהם הפעולות שאפשר לבצע בכל תור. כל סיבוב נפתח קלף פעולה חדש.</p> <p>- אריחי ריהוט מונחים על שלושת הלוחות המתאימים (הלוחות דו-צדדיים: למשחק קצר או ארוך).</p> <p>- סמנים לציון בעלי חיים, תוצרת חקלאית, חומרי גלם, מזון, נשק, אבני חן ומטבעות זהב.</p> <p>- לכל שחקן יש לוח אישי. בחדר המגורים ההתחלתי במערה מונחים שני סמני גמדים.</p> <p>- כל שחקן מקבל מנות מזון בהתאם למיקומו בתור:</p>								מצב התחלתי																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>מיקום</th> <th>ראשון</th> <th>שני</th> <th>שלישי</th> <th>רביעי</th> <th>חמישי</th> <th>שישי</th> <th>שביעי</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>מס' מנות</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>								מיקום	ראשון	שני	שלישי	רביעי	חמישי	שישי	שביעי	מס' מנות	1	1	2	3	3	3	3	
מיקום	ראשון	שני	שלישי	רביעי	חמישי	שישי	שביעי																	
מס' מנות	1	1	2	3	3	3	3																	
<p>- המשחק מורכב מ-12 סיבובים, בכל סיבוב יפתח קלף המוסיף אפשרות פעולה.</p> <p>- אחת לכמה סיבובים מתבצע קציר, שבו אוספים תוצרת ומאכילים את שבט הגמדים.</p> <p>- כל סיבוב מורכב מפתחת קלף, השלמת מזון, חומרי גלם ובעלי חיים על אזורי הפעולה, ע"פ סדר הישיבה (אחד בתור) השמת גמדים לביצוע פעולה מתאימה, אח"כ, אם יש, שלב הקציר.</p>								תיאור כללי																
<p>- ע"פ סדר הישיבה החל בשחקן עם סמן השחקן הראשון.</p> <p>- ניתן לקחת את הסמן ע"י בחירת הפעולה המתאימה.</p>								קביעת סדר																
<p>1. פתיחת קלף פעולה חדש והנחתו במקום המתאים על הלוח.</p> <p>2. השלמת בעלי חיים ומוצרים באזורים המתאימים (מצטברים)</p> <p>3. כל שחקן ע"פ סדר הישיבה, החל בשחקן הראשון, שם גמד אחד על אזור פעולה. הפעולה מבוצעת מיד. מוצרים שנאספו מונחים במלאי הפרטי. חיות מונחות בלוח האישי או מומרות מיד לאוכל.</p>								מהלך סיבוב																
<p>- הסיבוב מסתיים לאחר שכל השחקנים הניחו את כל הגמדים שלהם על הלוח.</p> <p>- כל השחקנים לוקחים חזרה את הגמדים שלהם מהלוח הראשי.</p> <p>- במידת הצורך, מתבצע שלב הקציר.</p> <p>- השחקן בעל סמן השחקן הראשון מתחיל את הסיבוב הבא.</p>								סוף סיבוב																
<p>1. מכל שדה שנזרע מקבלים יחידה אחת.</p> <p>2. האכלת השבט: כל בוגר 2 יחידות, צאצא שנולד בתור זה - יחידה אחת. אם אין מספיק אוכל, שחקן מקבל סמן פושט יד עבור כל יחידת מזון חסרה: 3- נק'. 3. התרבות בעלי החיים - עבור כל סוג שיש בו שתי יחידות לפחות מקבלים צאצא נוסף (למעט כלבים), צריך להיות מקום עבורו (אי אפשר להפוך אותו מיד למזון).</p>								שלב הקציר																
<p>- סוף הסיבוב ה-12 לאחר שלב הקציר וההאכלה.</p> <p>- הניקוד של כל שחקן הוא לפי הטבלה הבאה:</p>								סוף המשחק																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>נקודות חיוביות</th> <th>נקודות שליליות</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 נק' לכל מכרה אבני חן, 3 נק' לכל מכרה ברזל</td> <td>1- נק' לכל משבצת ריקה בלוח</td> </tr> <tr> <td>4 נק' לכל מכלאה גדולה, 2 נק' לכל מכלאה קטנה</td> <td>2- נק' לכל סוג חיה חסר (למעט כלבים)</td> </tr> <tr> <td>1 נק' לכל גמד, חיה (כולל כלבים), ירק, מטבע זהב, אבן חן</td> <td>3- נק' לכל סמן פושט יד</td> </tr> <tr> <td>½ נק' לכל דגן, מעוגל כלפי מעלה</td> <td></td> </tr> <tr> <td>נק' משתנה לכל חלל מערה מרוהט</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>- השחקן בעל מירב הנקודות הוא המנצח (אין שובר שוויון).</p>								נקודות חיוביות	נקודות שליליות	4 נק' לכל מכרה אבני חן, 3 נק' לכל מכרה ברזל	1- נק' לכל משבצת ריקה בלוח	4 נק' לכל מכלאה גדולה, 2 נק' לכל מכלאה קטנה	2- נק' לכל סוג חיה חסר (למעט כלבים)	1 נק' לכל גמד, חיה (כולל כלבים), ירק, מטבע זהב, אבן חן	3- נק' לכל סמן פושט יד	½ נק' לכל דגן, מעוגל כלפי מעלה		נק' משתנה לכל חלל מערה מרוהט						
נקודות חיוביות	נקודות שליליות																							
4 נק' לכל מכרה אבני חן, 3 נק' לכל מכרה ברזל	1- נק' לכל משבצת ריקה בלוח																							
4 נק' לכל מכלאה גדולה, 2 נק' לכל מכלאה קטנה	2- נק' לכל סוג חיה חסר (למעט כלבים)																							
1 נק' לכל גמד, חיה (כולל כלבים), ירק, מטבע זהב, אבן חן	3- נק' לכל סמן פושט יד																							
½ נק' לכל דגן, מעוגל כלפי מעלה																								
נק' משתנה לכל חלל מערה מרוהט																								
<p>- חייבים לבצע את הפעולה שנבחרה.</p> <p>- מוצרים ובעלי חיים מצטברים באזורי הפעולה.</p> <p>- לאחר הנחת אריח בלוח האישי על-גבי איור מזון / חזיר, מקבלים את היחידה המתאימה.</p>								חוקים נוספים																

<p>- אבן חן משמשת כגיוקר. ניתן להמיר אותה בכל זמן למגוון אפשרויות המפורטות בקלף העזר.</p>																
<p>- ניתן לגדל תוצרת חקלאית על-ידי שימוש בפעולת "חרישת שדה". - ע"מ לשתול דגן (ירקות), יש לקחת סמן דגן (ירקות) אחד מהמלאי האישי ולהניח אותו על שדה ריק. לאחר מכן, לוקחים שני סמני דגן (סמן ירקות אחד) מהמלאי הכללי ומניחים אותם מעל הסמן הזרוע בשדה. - בפעולת "חרישת שדה" אחת ניתן לשתול בכל פעם עד 2 יחידות דגן ו-2 יחידות ירקות.</p>	<p>חרישת שדה</p>															
<p>- ניתן לגדל חיות משק על-גבי הלוח האישי לפי הטבלה הבאה:</p> <table border="1" data-bbox="220 472 1102 600"> <thead> <tr> <th>מכלאה כפולה</th> <th>מכלאה</th> <th>אחו</th> <th>יער</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 חיות זהות</td> <td>2 חיות זהות</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>ללא אורווה</td> </tr> <tr> <td>8 חיות זהות</td> <td>4 חיות זהות</td> <td>חיה אחת</td> <td>חזיר אחד</td> <td>עם אורווה</td> </tr> </tbody> </table> <p>- ניתן לגדל 2 חיות זהות גם בחדר המגורים ההתחלתי. - בכל מכרה ניתן לגדל חמור אחד. - כלבים יכולים לשוטט בכל חלקי הלוח ללא הגבלה. - ניתן לגדל 2/3/4... כבשים באחו המכיל 1/2/3... כלבים. - אפשר לקחת בעלי חיים ומיד להפוך אותם למנות מזון. - אם אין מקום לאכלס צאצא של בעל-חיים, הוא יברח. אין אפשרות להפוך אותו מיד למזון.</p>	מכלאה כפולה	מכלאה	אחו	יער		4 חיות זהות	2 חיות זהות	-	-	ללא אורווה	8 חיות זהות	4 חיות זהות	חיה אחת	חזיר אחד	עם אורווה	<p>בע"ח</p>
מכלאה כפולה	מכלאה	אחו	יער													
4 חיות זהות	2 חיות זהות	-	-	ללא אורווה												
8 חיות זהות	4 חיות זהות	חיה אחת	חזיר אחד	עם אורווה												
<p>- רק גמד חמוש בנשק רשאי לצאת למסעות. - ניתן ליצור נשק תוך שימוש בפעולת הנפח ותשלום 1-8 עפרות ברזל. - בתום מסע, גמד בוחר מסי פריטים שונים של שלל בהתאם לרשום על קלף הפעולה. ניתן לבחור פריטים מקלף העזר מהרמה השווה או נמוכה לעוצמת הנשק של הגמד. - בתום מסע, עוצמת הנשק של הגמד עולה רמה אחת. - שחקן חייב לשחק גמדים בסדר עולה של עוצמת הנשק שלהם (גמד לא חמוש ישחק ראשון). ניתן להקדים את תורו של גמד חמוש תמורת תשלום אבן חן אחת.</p>	<p>מסעות</p>															
<p>- ניתן לרהט אך ורק חללי מערה. - על-גבי לוח השחקן קיים בתחילת המשחק חלל מערה אחד. ניתן להשיג אריחי חלל מערה נוספים (או חלל מערה / תעלה) ע"י בחירת פעולות שונות מהלוח המרכזי, ניצול אבני חן או קבלת שלל מיציאה למסעות. - אריחי ריהוט צהובים וירוקים מעניקים לשחקן יכולות שונות ו/או ניקוד בסוף המשחק. - הגדלת השבט מחייבת חדר מגורים (אריח ריהוט כתום) פנוי.</p>	<p>ריהוט</p>															
<p>- ניתן לבנות מכרה ברזל רק על-גבי שני אריחי תעלות סמוכים. ניתן להשיג אריחי תעלה ע"י בחירת פעולות שונות מהלוח המרכזי, ניצול אבני חן או קבלת שלל מיציאה למסעות. - בניית מכרה ברזל מעניקה מיד לשחקן 3 עפרות ברזל, וכן 3 נקודות בסוף המשחק. - ניתן לבנות מכרה אבני חן על-גבי אריח תעלה עמוקה (צמוד למכרה ברזל) או על-גבי אריח תעלה רגילה. - בניית מכרה אבני חן מעניקה לשחקן אבן חן (אם נבנה על-גבי תעלה עמוקה), וכן 4 נקודות בסוף המשחק. - בכל מכרה ניתן לגדל חמור אחד.</p>	<p>מכרות</p>															
<p>- המשחק מורכב רק מ-11 סיבובים (מדלגים על הסיבוב התשיעי).</p>	<p>חוקים לשני שחקנים</p>															
<p>- כדאי להגדיל את השבט – צריך ידיים עוזרות למטלות השונות. - לדאוג לאספקה שוטפת של מזון. - כדאי להמיר אבני חן בחיות לפני שלב הקציר או בדגן ובירקות לפני חרישת שדות. - יציאה למסעות מניבה שלל רב. אל תתנו לשחקן אחד מונופול בתחום זה.</p>	<p>טיפים אסטרטגיים לשחקן המתחיל</p>															