

カヴェルナ

ウヴェ・ローゼンベルク
カヴェルナ：洞窟の農夫たち

『カヴェルナ』水の拡張タイルセット

ジェイムズ・O・バトラー氏による

この拡張セットの部屋タイルは、通常通りゲームの初めから並べておきます。これらの部屋タイルはそれぞれタイル右下の指示に従って、水脈のマス(地上・地下)か、地下水脈に接するところにだけ置くことができます。



水脈の上に置く

地下水脈の上に置く

地下水脈に接して置く



妖精のプール

1 アクション
ラウンドの最後に1回のみ
(使ったらタイルを裏返す)

(建設コスト：ルビー 1、5 ポイント)
ゲーム中1度だけ、ラウンドの最後に追加で1アクションを実行できます。このアクションはコマが置かれていないところに限ります。

その後、このタイルを裏返します。



妖精のいないプール

(「妖精のプール」と「温泉」が同じラウンドに発動した場合、手番順に従います。)

この効果で探索のあるアクションを選んだとき、妖精は武器を持たないため、探索ができないことに注意して下さい。



願いの井戸

1 2 1 2*
+ 得点計算の前に使った3金につき
1 3

(建設コスト：木材 1 + 石材 2、2 + ポイント)

このタイルは、戦力7以上の探索でのみ置くことができます。

ゲーム中に支払ったお金を全て「願いの井戸」に置きます。得点計算のとき、「願いの井戸」に置かれたお金の3金につき1ポイントが追加で入ります。

(「願いの井戸」に置かれたお金それ自体は、もちろん得点になりません。「願いの井戸」の効果で入る追加ポイントだけを数えます。)



砂金川

3 4
→3金: +1

(建設コスト：木材 3、4 ポイント)

このタイルは、戦力7以上の探索でのみ置くことができます。

毎ラウンド、1ラウンド中に手に入れた鉱石3つにつき1金を追加で得ます。



収穫の精の社

1 2 3
通常の収穫のたびに
1 → 2

(建設コスト：木材 1 + 石材 2、3 ポイント)

収穫のたびに、野菜1を2金で売却できます。



温泉

2 2 4
ゲーム中1回、
全部のアクションの後3金で
アクションスペースが使える
3 →

(建設コスト：木材 2 + 石材 2、4 ポイント)

ゲーム中1度だけ、ラウンドの最後に追加のドワーフをストックから取ることができます。ただし「子孫」のアクションのいずれかがこの時点で空いていなければならない、かつ3金を支払わなければなりません。ドワーフは対応するアクションスペースに置きます。もちろんこのドワーフのためのリビングが必要です。

(「妖精のプール」と「温泉」が同じラウンドに発動した場合、手番順に従います。)



きのこの岩屋

2 1 2
偶数回目の
収穫のたびに
+1

(建設コスト：木材 2 + 石材 1、2 ポイント)

偶数回目の収穫のたびに野菜1を得ます。



ウヴェ・ローゼンバルク Caverna カヴェルナ：洞窟の農夫たち

『カヴェルナ』 青い紋章のタイルセット

この拡張セットの部屋タイルは、通常通りゲームの初めから並べておきます。



(建設コスト：木材 2)
得点計算のとき、動物のいない草原1つにつき2ポイントを得ます。



(建設コスト：木材 8 + 石材 6、1ポイント)

このリビングは、3～6人目のドワーフ用になります。「寄宿舍」は連続する2スペースの空いている広間に置かなければなりません。



(建設コスト：石材 1、1ポイント)
1ラウンドに1回まで、ドワーフを1人置くのをパスすれば石材1を得ます。



(建設コスト：石材 1、1ポイント)
「盗賊のねぐら」には、犬、羊、猪、ロバ、鉱石、小麦、野菜を1つずつ置きます。
ラウンド7のアクションカードに誰かがドワーフを置くたびに、ここから資源を1つ取ります。

