

Aide de jeu pour «CAVERNA»

Que construire sur quoi ? (Tout placement est définitif)

CÔTÉ VERT :

Sur ce terrain :	On peut y placer :		
Forêt	Étable 1 étable par case maxi. Permet d'accueillir 1 Sanglier uniquement. Il sera possible de construire une prairie à cet endroit.	Champs Pour faire pousser les céréales et légumes uniquement. Ne pourra plus accueillir quoi que ce soit d'autre ensuite.	Prairie Les chiens y garderont les moutons. Cala permettra d'y construire un pâturage.
Prairie	Étable 1 étable par case maxi. Chacuné abritera 1 animal (Mouton/Âne/Sanglier/Bœuf). Un pâturage pourra être construit autour.	Chiens Ils n'ont pas besoin d'abri. Il permettent de garder des moutons, uniquement s'ils sont dans une prairie (1 mouton de plus qu'il y a de chien sur chaque case).	Pâturage (sur une prairie uniquement, pas dans la forêt ni sur un champs) Accueille 1 type d'animal par pâturage. 2 animaux/case (1 pâturage de 2 cases accueille ainsi 4 animaux identiques). Les étables posées précédemment ne bougent pas mais sont remplacées au-dessus du pâturage et doublent/+ sa capacité.
Pâturage	Étable 1 étable par case maxi. Double la capacité d'accueil d'un pâturage. Dans 1 pâturage de plusieurs cases, s'il y a 1/plusieurs étable(s), ça double/quadruple etc. la capacité d'accueil du pâturage.	Tous types d'Animaux Chaque case accueille 2 animaux identiques. Peu importe le nombre de cases du pâturage, les animaux doivent être tous identiques dans ce même enclos.	
Champs	Des céréales On plante 1 céréale de sa réserve et on en ajoute 2 du stock.	Des légumes On plante 1 légume de sa réserve et on en ajoute 1 du stock.	

CÔTÉ GRIS :

Sur ce terrain :	On peut y placer :		
Grotte	Caverne Permettra d'y placer des tuiles d'aménagement.	Tunnel Permettra d'y placer des mines.	
Caverne	Habitation Permettra d'y accueillir 1 ou plusieurs nains. Peut aussi parfois accueillir 1 ou plusieurs animaux Mouton/Âne/Sanglier/Bœuf .	Aménagements	
Tunnel	Mine de minerai Se pose obligatoirement sur 2 tunnels adjacents. Permettra d'accueillir 1 Âne .	Mine de Rubis Permettra d'accueillir 1 Âne .	Tunnel profond

L'erratum officiel de l'auteur :

Rappel sur les lieux pour les animaux d'élevage :

(Les **Chiens** ne sont pas des animaux d'élevage, donc ils ne font pas de bébés lors des récoltes et n'ont pas besoin de lieux d'habitation).

Tous les animaux peuvent être placés :

- Dans des pâturages (2 animaux par case, peu importe lesquels. Chaque étable double sa capacité).
- Dans des habitations qui le permettent.

De plus :

Les **moutons** : Peuvent être accueillis dans une prairie s'il y a 1 ou plusieurs chiens.

Les **sangliers** : Peuvent être accueillis dans une forêt s'il y a une étable.

Les **ânes** : Peuvent être accueillis dans les mines de minerai ou de rubis.

Les joueurs ne peuvent pas bénéficier des 2 tuiles « Marchand de matériaux » ou « Surplus » en même temps.

- Soit le joueur n'en construit qu'une des deux.

- Soit il recouvre l'une avec l'autre, s'il désire acheter les 2 malgré tout.

- Marchand de matériaux :

Un joueur qui a déjà construit le Surplus et qui décide de construire le Marchand de matériaux DOIT placer le Marchand de matériaux sur le Surplus de manière à le recouvrir (ne pas remettre le Surplus sur les plateaux Aménagements). Il ne pourra désormais plus utiliser le Surplus et ne gagnera aucun point à la fin de la partie pour l'aménagement Surplus.

Ces mêmes règles s'appliqueront si un joueur a déjà construit le Marchand de matériaux et qu'il construit le Surplus.

(Normalement, les Aménagements ne se recouvrent jamais)

- Surplus :

Un joueur qui a déjà construit le Marchand de matériaux et qui décide de construire le Surplus DOIT placer le Surplus sur le Marchand de matériaux de manière à le recouvrir (ne pas remettre le Marchand de matériaux sur les plateaux Aménagements). Il ne pourra désormais plus utiliser le Marchand de matériaux et ne gagnera aucun point à la fin de la partie pour l'aménagement Marchand de matériaux.

Ces mêmes règles s'appliqueront si un joueur a déjà construit le Surplus et qu'il construit le Marchand de matériaux. (Normalement, les Aménagements ne se recouvrent jamais)

