

Приложение

Приложение состоит из 4 частей.

- Часть 1 описывает награды за Походы и связанные с ними Действия.
- Часть 2 – обзор всех тайлов Комнат.
- Часть 3 объясняет все Действия.
- Часть 4 – почти бесконечный список благодарностей, и существует потому, что игра разрабатывалась 4 года.

Часть 1: Награды за Походы.

Награды, из которых можно выбирать, определяются силой Оружия Гнома, предпринимающего Поход.

Сковав оружие, ты готов отправиться в приключение за славой и богатством. В подгорных ли глубинах, или в мрачных чащах, будь готов ко многим трудностям, преодолеть которые ты сможешь лишь всем своим опытом и кузнечным искусством.

С силой Оружия 1 или выше, вы можете увеличить силу каждого Оружия ваших Гномов на 1, включая Гнома, отправившегося в поход. (Гномы без Оружия не получают Оружие из-за этого.) В конце Похода, сила Оружия Гнома, предпринявшего его, увеличится еще на 1 (см. стр. 21 правил). В результате, сила его Оружия увеличится на 2 в сумме.



Многие награды, получаемые в Походах – это ресурсы. С силой Оружия 1 или выше можно получить 1 Собаку.



С силой Оружия 1 или выше можно получить 1 Дерево.



С силой Оружия 2 или выше можно получить 1 Овцу.



С силой Оружия 2 или выше можно получить 1 Зерно.



С силой Оружия 3 или выше можно получить 1 Осла.



С силой Оружия 3 или выше можно получить 1 Камень.



С силой Оружия 4 или выше можно получить 1 Овощ.



С силой Оружия 4 или выше можно получить 2 Руды. (Они считаются за 1 награду.)



С силой Оружия 5 или выше можно получить 1 Свинью.



С силой Оружия 6 или выше можно получить 2 Золота.



С силой Оружия 7 или выше можно выполнить действие **обставить Комнату**. За Комнату нужно заплатить как обычно. (Можно обставить любую Комнату, в т. ч. и Жилище.)



С силой Оружия 8 или выше можно бесплатно построить Хлев (по правилам строительства хлева, см. стр. 19 правил).



Вас, возможно, интересует, почему в комплекте только по одному жетону Оружия силы 1 и 2. Каждый раз, когда вы создадите новое Оружие, вы можете сразу предпринять Поход с его использованием. После него у Оружия будет сила не ниже 3, даже если оно было создано с силой 1.



В каких бы великих приключениях ты не участвовал, всегда есть возможность скрестить топоры и улучшить боевые навыки. Поэтому ты иногда возвращаешься раньше, чтобы подготовить своих гномов к следующей битве.

В своих походах, ты порою находишь редких животных и невиданные сокровища, но нет ничего радостнее для твоих детей, чем новая собачка – неважно, украл ли ты ее, освободил ли или просто нашел на обочине.

Иногда, готовясь к великим трудностям, ты испытываешь свои острые клинки на древних деревьях-исполинах или на густом подлеске. Есть вещи более героические, но не более полезные.

Впервые встретив одного из этих косматых зверей, ты не мог решить, бежать ли, или достать свой топор. Но осознав, что они подобны твоей бороде, ты не мог не полюбить их всем сердцем.

Твои предки оставили тебе не только память о подвигах, но и множество залежей зерна. Часть их поглотило небытие, но вряд ли это скажется на твоём пиве.

Твои деды рассказывали о таинственных серых созданиях, живших в их шахтах. Вскоре ты понял, почему твои предки так уважали ослов – совсем не за их упрямство.

Надо сказать, там, где ты живешь, камня и так немало. Но время от времени, бродя по окрестным землям, ты находишь какой-нибудь красивый бульжник. А камня никогда не бывает много, ведь правда?

Тыква размером с тележное колесо? Не удивительно, что твоя жена не верила тебе... пока ты не закатил ее в пещеру. Такой овощ, конечно, стоит вмятин и засечек на твоей броне, карапин, и даже небольшой ссоры с женой.

Дареному коню в зубы не смотрят. Думаю, то же верно и для “дареной руды”. Так что носи ее быстрее домой, а то, знаешь ли, ее здесь еще много осталось.

Шерсть овец напоминает тебе о своей бороде, а щетина кабанов – о волосах на твоём теле. У этих мудрых животных можно чему-нибудь и научиться. Так может стоит попробовать грязевые ванны?

Не есть ли тяжкий труд в кузнице, бесконечные часы тренировок и странствий – награда сами по себе? Можно и так думать, но смотри, это же золото! А если поискать получше, то наверняка можно найти еще...

Раз ты не хочешь жить как тролль под мостом, то не забудь и мебели домой прихватить. Уродливая картина на стене лучше ссоры с женой.

В своих первых походах ты удивлялся, почему же вокруг так много пустых хлевов. Но рассмотрев следы на земле, ты понял, почему в них не осталось животных. Какая разница – теперь они твои!



С силой Оружия 9 или выше можно бесплатно выложить на поле тайл “Туннель” (обычно он стоит 1 рубин).



С силой Оружия 9 или выше можно за 1 Дерево превратить 1 Луг в Малое пастбище, перевернув тайл (малый или большой) с Лугом на другую сторону. (Если на Лугу был Хлев, то, перевернув тайл, поставьте его обратно на Малое пастбище.)



С силой Оружия 10 или выше можно получить 1 Корову.



С силой Оружия 10 или выше можно за 2 Деревя превратить 2 соседних Луга в Большое пастбище, положив большой тайл “Большое пастбище” на 2 Луга. (Если на Лугах были Хлева, то, положив тайл, поставьте их обратно на Большое пастбище.)



С силой Оружия 11 или выше можно бесплатно выложить на поле тайл “Луг” (обычно он стоит 1 рубин). Тайл можно положить на Лес (пустой или с Хлевом) рядом со входом под землю, Поле, Пастбищем или другим Лугом.



С силой Оружия 11 или выше можно обставить обычное Жилище (Dwelling) за 2 Деревя и 2 Камня вместо 4 Деревя и 3 Камня. (Комнаты Carpenter и Stone Carver могут еще сильнее уменьшить цену постройки.) За эту награду можно построить только обычное Жилище (Dwelling).



С силой Оружия 12 или выше можно бесплатно выложить на поле тайл “Поле” (обычно он стоит 1 рубин). Тайл можно положить на Лес рядом со входом под землю, другим Поле, Пастбищем или Лугом.



С силой Оружия 12 или выше можно выполнить действие Посев. Как и в случае ячеек действий Slash-and-burn, Family life и Hardware rental, это действие “Посев” позволяет засеять до 2 полей Зерном и 2 полей Овощами (независимо от кол-ва уже засеянных Полей).



С силой Оружия 14 или выше можно бесплатно выложить на поле тайл “Пещера” (обычно он стоит 2 рубина).



С силой Оружия 14 или выше можно размножить до 2 видов Скота на вашем Личном поле (Собаки не считаются Скотом.)

breed up to 2 types of Farm animals

Ячейки действия для Походов

Вы можете предпринять Поход на различных Ячейках действий

- Поход уровня 4 доступен при игре с 3-7 игроками на Ячейке действия Exploration (станет доступной на 3 этапе).
- Поход уровня 3 доступен на Ячейке действия Blacksmithing (станет доступной на 1 этапе, содержит действие “Сковать оружие”).
- Поход уровня 2 доступен при игре с 5-7 игроками на Ячейке действия Hardware rental (доступна с начала игры).
- Еще один Поход уровня 2 доступен на Ячейке действия Ore mine construction.
- Вы можете предпринять два Похода 1 уровня, один за другим, и выполнить действие Сковать оружие на Ячейке действия Adventure, доступной на 4 этапе. (Разница между Походом уровня 2 и двумя Походами уровня 1 в том, что вы можете выбрать одну и ту же награду, и вы можете воспользоваться возросшей силой Оружия во 2 Походе.)
- Поход уровня 1 доступен на Ячейке действия Logging.

В старых сказках много историй о заброшенных туннелях. Мог ли ты представить, как близки они к твоей пещере? Конечно, не мог... пока, исследуя один из них, не наткнулся на свою гостиную.

Ты выучил урок, наткнувшись на эти пустые хлева. Если эти монстры тронут животных, их встретит твой топор! И в заботах о безопасности животных, ты огородил им прекрасное пастбище.

Легенды полны рассказов об огромных козлятах, длинных рогах и жестких языках. Если бы не большие глаза и толстое вымя, ты бы подумал, что нашел дракона, а не корову.

Чем дальше ты странствуешь, тем удивительнее пейзажи и встречаемые люди. Например, кто же забрасывает огромное пастбище? Гусы.

Чтобы найти интересные места и вещи, не обязательно уходить далеко. Прямо за этим лесом, или может за тем поворотом тебя ждет легендарный боевой топор, или просто кусочек идиллического пейзажа.

Походы весьма веселы, но нельзя пренебрегать домом. Неплохо бы иногда, вместо огромного трофея, приносить домой кровать.

Поля под паром, заброшенные дома, заросшие лужайки и пустые хлева; нет вокруг не единой бороды или шлема, лишь кучи оставленных инструментов. Почему бы не найти им применение и не вспахать немного земли?

Огромный топор и большие мускулы помогают не только в походах и битвах с монстрами, они весьма полезны и для посева и другой мирной работы. Таким образом можно сэкономить кучу времени, и ходить в походы еще больше!

Когда ты был еще ребенком, родители говорили тебе: “Перестань тупо бить топором по камням”. Если бы ты их послушал, то не провалился бы в эту заброшенную пещеру.

Немногие вещи заставляют твое сердце биться быстрее: огромные топоры, длинные бороды и тонны золота. И, конечно, детеныши животных. Словами не выразить, что бы ты сделал с монстром, оставившим этих милых щенят одних в джунглях...



Поход доступен на 6 Ячейках действий

Часть 2: тайлы Комнат

Некоторые тайлы Комнат используются как во Вводной, так и в Полной игре, другие же – только в Полной. Тайлы только для полной игры описаны в ячейках с белым фоном.

Всего в игре 4 блока из 12 тайлов Комнат каждый. 12 тайлов одного блока разбиты на 2 набора по 6 тайлов Комнат с одинаковой темой.

Для строительства тайлов Комнат с основным нужны Дерево и Камень. Для некоторых также нужны Руда, Золото, Зерно, Овощи и Еда. На некоторых тайлах изображены полные ведра ресурсов. Это значит, что вы можете использовать только полные наборы изображенных ресурсов для получения результата. Вы не можете использовать части наборов или отдельные ресурсы с этими тайлами.




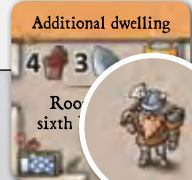
Первое ведро изображает набор из 1 Зерна и 1 Овоща, второе – из 1 Древа, 1 Камня и 1 Руды.

Блок №1: Жилища и особые Комнаты

Комнаты, необходимые для расширения семьи

Жилища (с названием на красном фоне) – это место для новых Гномов. (На этих тайлах также изображена кровать.) Вы можете увеличивать вашу семью Гномов только с помощью действий **Расширения семьи** (см. стр. 15 правил). Для этого и нужны дополнительные жетоны Гномов в вашем запасе.







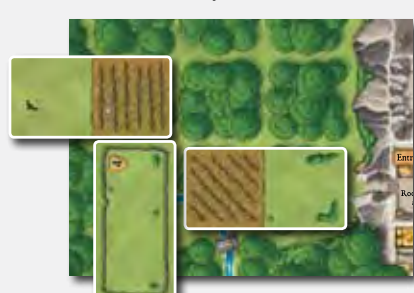
<p>Dwelling (Жилище) (Стоимость строительства: 4 Древа, 3 Камня; дает 4 Очка) Кол-во этих обычных Жилищ не ограничено (если они кончатся - импровизируйте). В них есть место для ровно 1 Гнома. При использовании награды за поход Обставить обычное жилище за 2 Древа и 2 Камня (нужна сила оружия 11) можно построить только такое жилище*.</p>	<p>Simple dwelling (Простое жилище) (Стоимость строительства: 4 Древа, 2 Камня; дает 0 Очков) Простые жилища дешевле обычных на 1 ресурс (в данном случае камень) но не дают очков. В них есть место для ровно 1 Гнома.</p>	<p>Simple dwelling (Простое жилище) (Стоимость строительства: 4 Древа, 2 Камня; дает 0 Очков) Простые жилища дешевле обычных на 1 ресурс (в данном случае дерево) но не дают очков. В них есть место для ровно 1 Гнома.</p>
<p>Mixed dwelling (Смешанное жилище) (Стоимость строительства: 5 Древа, 4 Камня; дает 4 Очка) В смешанном жилище есть место для ровно 1 Гнома и 2 животных одного вида.</p> 	<p>Couple dwelling (Жилище для пары) (Стоимость строительства: 8 Древа, 6 Камня; дает 5 Очков) В жилище для пары есть место для 2 Гномов. Вы можете получить этих гномов по одному с помощью действия Расширения семьи. (Даже если вы построите эту Комнату с помощью ячейки действия "Urgent wish for children", вы все равно сможете увеличить семью только один раз.)</p>	<p>Additional dwelling (Добавочное жилище) (Стоимость строительства: 4 Древа, 3 Камня; дает 5 Очков) В жилище для пары есть место для шестого Гнома. Пока у вас не будет 6 Гномов, это Жилище останется пустым. Его можно построить даже если у вас нет 5 Гномов. Если у вас есть 5 Гномов, вы можете получить шестого Гнома действием Расширения семьи (см. также "Broom chamber").</p> 

* Вы можете строить Жилища действиями **Обставить комнату** и **Обставить жилище**, или выбирая награду за поход **Обставить комнату** (нужна сила 7 или больше).


Вы можете отметить шестого Гнома жетоном "Добавочный гном" или диском неиспользуемого цвета.



Особые комнаты

<p>Cuddle room (Комната объятий) (Стоимость строительства: 1 Дерево; дает 2 Очка) В Комнате объятий есть место для кол-ва Овец, равного кол-ву ваших Гномов. В ней нельзя держать животных других видов. (Оба Гнома на действии "Расширение семьи" считаются.)</p>	<p>Breakfast room (Столовая комната) (Стоимость строительства: 1 Дерево; дает 0 Очков) В Столовой комнате можно держать до 3 Коров, но не других животных.</p>	<p>Stubble room (Фуражная комната) (Стоимость строительства: 1 Дерево, 1 Руда; дает 1 Очка) Вы можете держать 1 Животное на каждом пустом Поле (т.е. на котором нет Зерна и Овощей).</p>
<p>Work room (Рабочая комната) (Стоимость строительства: 1 Камень; дает 2 Очка) Вы можете строить Комнаты в Туннелях и Глубоких туннелях действиями Обставить комнату и Обставить жилище. (Помните, что можно купить тайл Туннеля за 1 Рубин. Нельзя построить Рабочую комнату в туннеле.)</p>   	<p>Guest room (Гостевая комната) (Стоимость строительства: 1 Дерево, 1 Камень; дает 0 Очков) При выполнении действий вы можете читать "или" как "и/или". Ячеек действия с "или" немного: - Urgent wish for children - Ruby mine construction и в играх на 4+ игроков - Growth - В игре на 7 игроков, вы можете использовать Гостевую комнату на Ячейке действия Extension чтобы получить оба двойных тайла (и ресурса), но только 1 раз за игру.</p> 	<p>Office room (Офисная комната) (Стоимость строительства: 1 Камень; дает 0 Очков) При размещении двойных тайлов, вы можете положить только половину тайла на ваше поле, другая половина может с него свисать. Каждый раз, когда делаете это, получите 2 Золота.</p>  <p>В данном примере вы получите 2+2=4 Золота. Вы можете использовать обе половины свисающего тайла как обычно.</p>






Блок №2: Комнаты для строительных ресурсов

<p>Carpenter (Плотник) (Стоимость строительства: 1 Камень; дает 0 Очков) Каждый раз, когда вы строите Комнату или выполняете действие Построить изгородь, платите на 1 Дерево меньше.</p>  <p>Каждый раз, когда вы переворачиваете тайл луга на обратную сторону, это считается действием "Построить изгородь".</p>	<p>Stone carver (Резчик по камню) (Стоимость строительства: 1 Дерево; дает 1 Очко) Построив эту Комнату, сразу получите 2 Камня. Каждый раз, когда вы строите Комнату или Хлев, платите на 1 Камень меньше.</p> <p>(То есть Хлева вы строите бесплатно.)</p> 	<p>Blacksmith (Кузнец) (Стоимость строительства: 1 Дерево, 2 Камня; дает 3 Очка) Построив эту Комнату, сразу получите 2 Руды. Каждый раз, когда вы куеете Оружие, заплатите на 2 Руды меньше. Даже если у вас нет Руды, вы можете сковать Оружие с силой 2. Вы все еще не можете ковать оружие с силой больше 8 (см. стр. 20 правил). (Кузнец бесполезен при использовании ячейки действия "Ore trading".)</p>  
<p>Miner (Шахтер) (Стоимость строительства: 1 Дерево, 1 Камень; дает 3 Очка) В начале каждого раунда получите 1 Руду за каждую Рудную шахту с Ослом. (Рубиновые шахты с Ослами не считаются).</p> 	<p>Builder (Строитель) (Стоимость строительства: 1 Камень; дает 2 Очка) При оплате строительства Комнаты вы можете заменить 1 Дерево и/или Камень на 1 Руду. (Например, вы можете построить Blacksmith за 2 Руды и 1 Камень.)</p>	<p>Trader (Торговец) (Стоимость строительства: 1 Дерево; дает 2 Очка) В любой момент до подсчета очков вы можете купить 1 Дерево, 1 Камень и 1 Руду за 2 Золота. (Можно купить только полный набор.) Если эту комнату строит игрок, у которого уже есть комната Spare part storage, то он должен положить Trader сверху на Spare part storage. (Не возвращайте Spare part storage в общий запас.) Он больше не может использовать Spare part storage и не получит очков за нее в конце игры. То же верно если игрок, у которого уже есть Trader строит Spare part storage.</p>
<p>Wood supplier (Поставщик дерева) (Стоимость строительства: 1 Камень; дает 2 Очка) Построив эту Комнату, положите 1 Дерево из общего запаса на ячейки следующих 7 раундов. В начале соответствующих раундов, получите это Дерево.</p>	<p>Stone supplier (Поставщик камня) (Стоимость строительства: 1 Дерево; дает 1 Очко) Построив эту Комнату, положите 1 Камень из общего запаса на ячейки следующих 5 раундов. В начале соответствующих раундов, получите этот Камень.</p>	<p>Ruby supplier (Поставщик рубинов) (Стоимость строительства: 2 Дерева, 2 Камня; дает 2 Очка) Построив эту Комнату, положите 1 Рубин из общего запаса на ячейки следующих 4 раундов. В начале соответствующих раундов, получите этот Рубин.</p>
<p>Dog school (Дрессировщик) (Стоимость строительства: нет; дает 0 Очков) С этого момента получайте 1 Дерево за каждую новую Собаку, которую вы получаете.</p>	<p>Quarry (Каменоломня) (Стоимость строительства: 1 Дерево; дает 2 Очка) С этого момента получайте 1 Камень за каждого рожденного Осли. (Осли, взятые с игрового поля или купленные за Рубины, не считаются.)</p>	<p>Seam (Рудная жила) (Стоимость строительства: 2 Дерева; дает 1 Очко) С этого момента получайте 1 Руду за каждый полученный Камень (неважно как вы его получили).</p>

Блок №3: Комнаты для еды

Комнаты для еды

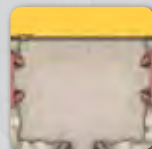
Комнаты "Cooking cave" и "Peaceful cave" обладают способностями, которые можно использовать "в любой момент". Многие другие Комнаты обладают способностями, которые можно использовать "в любой момент до подсчета очков". Это ограничение важно, так как эти Комнаты позволяют обменивать ресурсы на Золото. Без этого ограничения можно было бы сначала получить очки за ресурсы (например, с помощью Fodder chamber), а потом обменять их на Золото, чтобы получить еще больше очков (например, с помощью Hunting parlor) – а это запрещено.

<p>Slaughtering cave (Пещера-бойня) (Стоимость строительства: 2 Дерева, 2 Камня; дает 2 Очка) Получайте на 1 Еду больше за каждое Животное, которое вы превращаете в Еду. (Нельзя превращать Собак в Еду. Если вы превращаете сразу 2 Животных – например, 2 Ослов – вы получите на 2 Еды больше. Эту комнату нельзя использовать вместе с Hunting parlor.)</p>	<p>Cooking cave (Пещера-кухня) (Стоимость строительства: 2 Камня; дает 2 Очка) Получите 5 Еды (вместо 3) каждый раз, когда вы превращаете набор из 1 Зерна и 1 Овоща в Еду.</p> <p>Так выглядит набор ресурсов.</p> 	<p>Working cave (Рабочая пещера) (Стоимость строительства: 1 Дерево, 1 Камень; дает 2 Очка) Каждый раз, когда вы кормите Гномов в конце раунда, вы можете накормить ровно 1 Гнома за 1 Дерево или 1 Камень или 2 Руды (вместо Еды).</p> 
<p>Mining cave (Шахтерская пещера) (Стоимость строительства: 3 Дерева, 2 Камня; дает 2 Очка) Каждый раз, когда вы кормите Гномов в конце раунда, заплатите на 1 Еду меньше (всего) за каждого Осли в шахте (Рудной или Рубиновой).</p> 	<p>Breeding cave (Пещера-ясли) (Стоимость строительства: 1 Зерно, 1 Камень; дает 2 Очка) Каждый раз, когда животные размножаются (в фазе Размножения или как награда за поход), получите 1 Еду за каждое рожденное животное. Если размножились все 4 вида животных, получите на 1 еду больше (всего 5).</p>  <p>breed up to 2 types of Farm animals</p>	<p>Peaceful cave (Мирная пещера) (Стоимость строительства: 2 Дерева, 2 Камня; дает 2 Очка) В любой момент вы можете обменять Оружие ваших Гномов на кол-во Еды, равное их силе. Можно обменивать один или несколько жетонов Оружия за раз. (Например, если вы обменяете Оружие с силой 14, вы получите 14 Еды. Эта комната хорошо работает вместе с Prayer chamber.)</p> 

Комнаты для Еды и Победных очков

Некоторые из этих комнат не приносят конкретного кол-ва очков. Они могут




принести очки, если вы выполните определенные условия в конце игры. На листе подсчета очков есть отдельная категория для этих комнат. Их название имеют желтый фон.



<p>Weaving parlor (Ткацкий зал) (Стоимость строительства: 2 Древа, 1 Камень) Построив эту комнату, сразу получите 1 Еду за каждую Овцу. При подсчете очков, получите 1 Очко за каждую пару Овец. (Например, 1/2/3/... Очка за 2-3/4-5/6-7/... Овец. Эти очки вы получите дополнительно к обычным очкам за животных.)</p> 	<p>Milking parlor (Доильный зал) (Стоимость строительства: 2 Древа, 2 Камня) Построив эту комнату, сразу получите 1 Еду за каждую Корову. При подсчете очков, получите 1 Очко за каждую Корову. (Эти очки вы получите дополнительно к обычным очкам за животных.)</p> 	<p>State parlor (Парадный зал) (Стоимость строительства: 5 Золота, 3 Камня) Построив эту комнату, сразу получите 2 Еды за каждое соседнее с ней Жилище (по вертикали или горизонтали). При подсчете очков, получите 4 Очка за каждое жилище, соседнее с этой комнатой (т.е. максимум 16 очков). Ваше стартовая комната (изображенная на поле) тоже считается жилищем.</p>
<p>Hunting parlor (Охотничий зал) (Стоимость строительства: 2 Древа; дает 1 Очко) В любой момент до подсчета очков вы можете обменять 2 Свиной на 2 Золота и 2 Еды (вместо обычных 4 Еды). (Нельзя обменять 1 Свиной с помощью этой Комнаты. Ее можно использовать даже после последнего Урожая. Ее нельзя использовать вместе с Slaughtering cave.)</p>	<p>Beer parlor (Пивоварный зал) (Стоимость строительства: 2 Древа; дает 3 Очка) В любой момент до подсчета очков вы можете обменять 2 Зерна на 3 Золота или 4 Еды. (Таким образом можно получить за 2 Зерна на 2 Еды больше. Нельзя обменять 1 Зерно с помощью этой Комнаты. Ее можно использовать даже после последнего Урожая.)</p>	<p>Blacksmithing parlor (Кузнечный зал) (Стоимость строительства: 3 Руды; дает 2 Очка) В любой момент до подсчета очков вы можете обменять набор из 1 Рубина и 1 Руды на 2 Золота и 1 Еду. (Эту комнату можно использовать даже после последнего Урожая.)</p> 

Блок №4: Комнаты для победных очков**Комнаты, дающие дополнительные очки в конце игры**

Склады и Палаты не приносят конкретного кол-ва очков. Они могут принести очки, если вы выполните определенные условия в конце игры. Вы можете использовать категорию “ Bonus points for Parlors, Storages and Chambers” на листе подсчета очков для записи этих очков (кроме очков за Spare part storage и Writing chamber).

<p>Stone storage (Склад камня) (Стоимость строительства: 3 Древа, 1 Руда) При подсчете очков получите 1 очко за каждый Камень.</p> 	<p>Ore storage (Склад руды) (Стоимость строительства: 1 Древо, 2 Камня) При подсчете очков получите 1 очко за каждые 2 Руды. (Например, 1/2/3/... очка за 2-3/4-5/6-7/... Руды.)</p> 	<p>Spare part storage (Склад запчастей) (Стоимость строительства: 2 Древа; дает 0 Очков) В любой момент до подсчета очков вы можете обменять набор из 1 Древа, 1 Камня и 1 Руды на 2 Золота. (Эту комнату можно использовать даже после последнего Урожая.) Если эту комнату строит игрок, у которого уже есть комната Trader, то он должен положить Spare part storage сверху на Trader. (Не возвращайте Trader в общий запас.) Он больше не может использовать Trader и не получит очков за нее в конце игры. То же верно если игрок, у которого уже есть Spare part storage строит Trader.</p>
<p>Main storage (Главный склад) (Стоимость строительства: 2 Древа, 1 Камень) При подсчете очков получите 2 очка за каждую Комнату с названием на желтом фоне, включая эту комнату. (У всех Залов, Складов и Палат названия на желтом фоне.)</p>	<p>Weapon storage (Склад оружия) (Стоимость строительства: 3 Древа, 2 Камня) При подсчете очков получите 3 очка за каждого вашего Гнома с Оружием (независимо от силы).</p> 	<p>Supplies storage (Склад припасов) (Стоимость строительства: 3 Еды, 1 Древо) При подсчете очков получите 8 очков, если у всех ваших Гномов есть оружие. (Сила не имеет значения. Чем меньше у вас Гномов, тем проще этого добиться. Эту комнату можно использовать вместе с Weapon storage.)</p>

<p>Broom chamber (Палата уборки) (Стоимость строительства: 1 Древо) При подсчете очков получите 5 очков, если у есть 5 Гномов, или 10 очков, если у вас есть 6 Гномов. (Неважно, сколько Гномов у вас было при строительстве этой комнаты.)</p>	<p>Treasure chamber (Палата сокровищ) (Стоимость строительства: 1 Древо, 1 Камень) При подсчете очков получите 1 очко за каждый Рубин. (Соответственно, всего за каждый Рубин вы получите 2 очка.)</p>	<p>Food chamber (Палата пиров) (Стоимость строительства: 2 Древа, 2 Овоща) При подсчете очков получите 2 очка за каждый набор из 1 Зерна и 1 Овоща в вашем запасе и/или на ваших Полях. (Эти очки вы получите дополнительно к обычным 1/2 очка за Зерно и 1 очку за Овощ.)</p>
<p>Prayer chamber (Палата молитв) (Стоимость строительства: 2 Древа) При подсчете очков получите 8 очков, если ни у одного из ваших Гномов нет Оружия. (Вы можете использовать Peaceful cave, чтобы продать все Оружие за Еду.)</p>	<p>Writing chamber (Палата записей) (Стоимость строительства: 2 Камня; дает 0 Очков) При подсчете очков эта комната может предотвратить потерю не более 7 очков. Вы теряете очки за жетоны Попрошайничества, незанятое место на вашем поле и за отсутствующие виды животных. Измените отрицательные очки в этих категориях.</p>	<p>Fodder chamber (Палата фуража) (Стоимость строительства: 2 Зерна, 1 Камень) При подсчете очков получите 1 очко за каждые 3 Животных (кроме собак). (Например, 1/2/3/... очка за 3-5/6-8/9-11/... Животных. Собаки не считаются. Эти очки вы получите дополнительно к обычным очкам за животных.)</p>

Часть 3: Ячейки действий

Описание Ячеек действий состоит из 3 частей:

- Ячейки действий, доступные с начала игры независимо от числа игроков.
- Ячейки действий, доступные только при игре с определенным числом игроков.
- Ячейки действий, находящиеся на Картах раундов.

Общее правило: Вы можете использовать Ячейку действия только если вы выполняете одно из доступных на ней действий. Два действия на одной Ячейке действий могут быть соединены одной из следующих фраз:

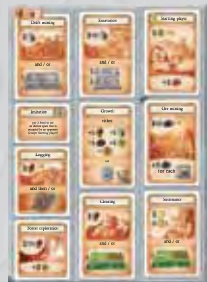
and then / or (и потом/или)	Вы можете выполнить оба действия в указанном порядке, или только одно из них. (Действия соединены таким образом тогда, когда имеет смысл выполнять их именно в указанном порядке.)
and / or (и/или)	Вы можете выполнить оба действия в любом порядке, или только одно из них. (Действия соединены таким образом тогда, когда нет логической последовательности их выполнения.)
and then (и потом)	Вы обязаны выполнить первое действие. Только после этого вы можете (но не обязаны) выполнить второе. Нельзя выполнять второе действие, не выполнив сначала первое.
either ... or (или - или)	Вы можете выполнить одно из двух действий, но не оба.

Ячейки действий, доступные с начала игры независимо от числа игроков

Основное двустороннее игровое поле

Ячейки действий на основном двустороннем игровом поле описываются сверху вниз.

- **Drift mining (Добыча из штолен):** Возьмите весь Камень, скопившийся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Камень в игре на 1-3 игрока, 2 Камня в игре на 4-7 игроков. В игре на 6-7 игроков есть еще одна Ячейка действия "Drift mining" с 1 Камнем за раунд.) Также вы можете положить двойной тайл Пещера/Туннель на 2 соседних свободных Горных области на вашем поле, рядом с уже занятой Горной областью. Если вы положили тайл на подземный источник, сразу получите 1 или 2 Еды.
- **Excavation (Земляные работы):** Возьмите весь Камень, скопившийся на этой Ячейке действий. (Обычно каждый раунд на нее кладется 1 Камень, но в игре на 4-7 игроков, если на ней нет Камня, то кладется 2.) Также вы можете положить двойной тайл Пещера/Туннель или Пещера/Пещера (сами решаете какой) на 2 соседних свободных Горных области на вашем поле, рядом с уже занятой Горной областью. Если вы положили тайл на подземный источник, сразу получите 1 или 2 Еды.
- **Starting player (Первый игрок):** Возьмите жетон первого игрока и вся Еду, скопившуюся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Еда.) Также, возьмите 2 Руды (в игре на 1-3 игрока) или 1 Рубин (в игре на 4-7 игроков).
- **Imitation for 2 Food (Подражание за 2 Еды):** Эта Ячейка действий зависит от числа игроков. Она описана на стр. 7.
- **Logging (Вырубка):** Возьмите все Дерево, скопившееся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд в игре на 1-3 игрока на нее кладется 3 Древа если она пуста, 1 Дерево если нет; в игре на 4-7 игроков на нее кладется 3 Древа.) После этого, вы можете предпринять Поход 1 уровня, если у вашего Гнома есть Оружие.
- **Supplies (Продовольствие) и Growth (Прирост):** Эти ячейки действий зависят от числа игроков. Они описаны на стр. 7.
- **Ore mining (Добыча руды):** Возьмите всю Руду, скопившуюся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд в игре на 1-3 игрока на нее кладется 2 Руды если она пуста, 1 Руда если нет; в игре на 4-7 игроков на нее кладется 3 Руды если она пуста, 2 Руды если нет.) Также возьмите 2 Руды за каждую вашу Рудную шахту.
- **Wood gathering (Сбор хвороста) и Forest exploration (Исследование леса):** Эти ячейки действий зависят от числа игроков. Они описаны на стр. 7.
- **Clearing (Расчистка):** Возьмите все Дерево, скопившееся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Дерево в игре на 1-3 игрока, 2 Древа в игре на 4-7 игроков.) Также вы можете положить двойной тайл Луг/Поле на 2 соседних свободных Лесных области на вашем поле, рядом с уже занятой Лесной областью или входом в пещеру. Если вы положили тайл на ручей, сразу получите 1 Еду, а если на логово кабана, получите 1 Свинью.
- **Sustenance (Подножный корм):** Возьмите всю Еду, скопившуюся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд в игре на 1-3 игрока на нее кладется 1 Еда; в игре на 4-7 игроков на нее кладется 1 Зерно если она пуста, 1 Овощ если нет.) В игре на 1-3 игрока, также возьмите 1 Зерно. Также вы можете положить двойной тайл Луг/Поле на ваше поле, как на Ячейке действия "Clearing".



Малое игровое поле

На малом игровом поле 3 Ячейки действий.

- **Ruby mining (Добыча рубинов):** Возьмите все Рубины, скопившиеся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Рубин.) Возьмите еще 1 Рубин, если у вас есть хотя бы одна Рубиновая шахта. (В игре на 2 игроков, в первых 2 раундах Рубины на эту Ячейку действия не кладутся.)
- **Housework (Работа по дому):** Возьмите 1 Собаку. Также вы можете взять тайл Комнаты и, заплатив за него, положить его на пустую Пещеру на вашем поле. Вы можете выбрать любую комнату (в т.ч. Жилище). Если вы не можете положить Комнату на ваше поле, то вы не можете ее взять (Вы можете выполнять действия в любом порядке, например, сначала построить "Dog school", а потом взять собаку.)
- **Slash-and-burn (Подсечно-огневое земледелие):** Положите двойной тайл Луг/Поле на ваше поле, как на Ячейке действия "Clearing". После этого, вы можете Засеять до 2 полей Зерном и до 2 полей Овощами (как обычно).



Ячейки действий, доступные только при игре с определенным числом игроков

Большинство Ячеек действий, доступных только при игре с определенным числом игроков, находятся на дополнительных игровых полях. Они описаны по числу игроков (необходимое число игроков указано в скобках).

До 3 игроков

Первые две Ячейки действий находятся на основном двустороннем игровом поле, третья на малом игровом поле.

- **Wood gathering (Сбор хвороста)** (1-3 игрока): Возьмите все Дерево, скопившееся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Дерево.)
- **Supplies (Припасы)** (1-3 игрока): Возьмите 1 Дерево, 1 Камень, 1 Руду, 1 Еду и 2 Золота.
- **Strip mining (Добыча открытым способом)** (3 игрока): Возьмите все ресурсы, скопившиеся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Руда если она пуста, 1 Камень если нет.) Также возьмите 2 Деревя.

3 и более игроков

- **Forest exploration (Исследование леса)** (3-7 игроков): Возьмите все Дерево, скопившееся на этой Ячейке действий. (В игре на 3 игроков она находится на дополнительном игровом поле, и каждый раунд на нее кладется 1 Дерево. В игре на 4 и более игроков она находится на основном двустороннем игровом поле, и каждый раунд на нее кладется 2 Деревя если она пуста, 1 Дерево если нет.) В игре на 3 игроков, также возьмите 1 Овощ. В игре на 4 и более игроков, также возьмите 2 Еды.
- **Imitation (Подражание)** (3-7 игроков): Используйте ячейку действий, занятую одним из ваших противников (см. стр. 22 правил). Это может дополнительно стоить кол-во еды, зависящее от числа игроков. Стоимость приведена в следующей таблице. В игре с 5 и более игроками есть несколько Ячеек действия "Imitation" с разной ценой. Особый случай: Вы не можете использовать действие "Imitation", занятое вашим противником, чтобы воспользоваться ячейкой действия, занятой вашим Гномом.

Число игроков	3	4	5	6	7
Стоимость в еде	4	2	2 или 4	1 или 2	0, 1 или 2

4 и более игроков

- **Growth (Прирост)** (4-7 игроков): Возьмите 1 Дерево, 1 Камень, 1 Руду, 1 Еду и 2 Золота. Или же выполните действие Расширение семьи.

5 и более игроков

Ячейки действия на большом дополнительном поле описаны сверху вниз.

- **Depot (Хранилище)** (5-7 игроков): Возьмите все ресурсы, скопившиеся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Дерево и 1 Руда.)
- **Small-scale drift mining (Малая добыча из штолен)** (5 игроков): Это действие доступно только в игре на 5 игроков. Вы можете положить двойной тайл Пещера/Туннель на 2 соседних свободных Горных области на вашем поле (см. "Drift mining" на стр. 6.) Если сделали это, возьмите 1 Камень.



- **Weekly market (Еженедельная ярмарка)** (5-7 игроков): Возьмите 4 Золота. Затем вы можете (но не обязаны) купить ресурсы за Золото. Можно купить только 1 ресурс каждого вида, но столько разных ресурсов, сколько хотите. Можно потратить больше, чем 4 Золота. Цены указаны на Ячейке действий. Строительные материалы, Зерно, Овца и Осел стоят 1 Золото, Овощ, Собака и Свинья – 2 Золота, а Корова – 3 Золота.

- **Hardware rental (Аренда инструментов)** (5-7 игроков): В игре на 6-7 игроков возьмите 2 Деревя. Затем, независимо от числа игроков, вы можете предпринять поход 2 уровня, если у вашего Гнома есть Оружие. После этого, вы можете Засеять до 2 полей Зерном и до 2 полей Овощами (как обычно). (Вы можете выбрать Зерно и Овощ как награды за поход, чтобы было, что сеять.)



- **Fence building (Строительство изгородей)** (5-7 игроков): Возьмите все Дерево, скопившееся на этой Ячейке действий. (В игре на 5 игроков каждый раунд на нее кладется 1 Дерево. В игре на 6-7 игроков каждый раунд на нее кладется 2 Деревя если она пуста, 1 Дерево если нет.) Затем вы можете построить Малое пастбище за 2 Деревя и/или Большое пастбище за 4 Деревя. Нельзя построить более 1 Малого и 1 Большого пастбища 1 действием. С помощью этой Ячейки действий нельзя построить Хлев.

7 игроков

Данные Ячейки действия находятся на малом дополнительном поле.

- **Large depot (Большое хранилище)** (7 игроков): Возьмите все ресурсы, скопившиеся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Дерево и 1 Руда и 1 Камень. Если она пуста, то на нее кладется еще 1 Дерево.)
- **Extension (Расширение)** (7 игроков): Вы можете либо положить двойной тайл Луг/Поле на 2 соседних свободных Лесных области (см. "Clearing") и взять 1 Дерево, или же положить двойной тайл Пещера/Туннель на 2 соседних свободных Горных области (см. "Drift mining") и взять 1 Камень.

Ячейки действий, находящиеся на Картах раундов

1 этап: следующие 3 Ячейки действий появляются в раундах 1-3.

- **Blacksmithing (Кузнечное дело)**: Если используете эту Ячейку действий безоружным Гномом, вы можете сковать ему Оружие (с максимальной силой 8) и предпринять поход 3 уровня (см. стр. 21 правил). Если же вы используете ее Гномом с оружием, вы можете только предпринять поход. (Обозначение "1-8" на Ячейке действий означает, что вы можете потратить от 1 до 8 Руды, чтобы сковать Оружие соответствующего уровня.)
- **Sheep farming (Разведение овец)**: Перед тем, как взять всех Овец, скопившихся на этой Ячейке действий, вы можете построить Малое пастбище, Большое пастбище и Хлев. (Каждый раунд на эту Ячейку действий кладется 1 Овца.) Малое пастбище стоит 2 Деревя, Большое – 4 дерева, Хлев – 1 Камень. Вы можете построить их все, но вы не можете построить более 1 Малого пастбища, 1 Большого пастбища и 1 Хлева одним действием.
- **Ore mine construction (Строительство рудной шахты)**: Положите двойной тайл Рудная шахта/Глубокий туннель на 2 соседних пустых Туннеля на вашем поле и возьмите 3 Руды. (Вы не получите Руду, если не положите тайл.) Двойной тайл нельзя класть на Глубокий Туннель. Кроме того, вы можете предпринять поход 2 уровня, если у вашего Гнома есть Оружие.

2 этап: следующая Ячейка действий появляется в раунде 4. Карта с этой Ячейкой действий двусторонняя, и будет перевернута на 3 этапе, когда появится Ячейка действия "Family life".

- **Wish for children (Желание иметь детей):** Если у вас есть место для большего числа Гномов, чем у вас уже есть в игре, вы можете выполнить действие Расширение семьи. Положите диск Гнома из вашего запаса на Гнома, предпринимающего действие. У вас не может быть больше 5 Гномов в игре (если вы не постройте "Additional dwelling", см. стр. 3). Вместо этого, вы можете построить Жилище в пустой Пещере, заплатив его цену.
- **Urgent wish for children (Желание срочно иметь детей):** Вы можете построить Жилище, и затем выполнить действие Расширение семьи. Вместо этого, вы можете взять 3 Золота. (На этой ячейке действия нельзя расширять семью, если сначала не постройте Жилище тем же действием.)

Следующие 2 Ячейки действий появляются в раундах 5-6.

- **Donkey farming (Разведение ослов):** Перед тем, как взять всех Ослов, скопившихся на этой Ячейке действий, вы можете построить Малое пастбище, Большое пастбище и Хлев. (Каждый раунд на эту Ячейку действий кладется 1 Осел.) Малое пастбище стоит 2 Деревя, Большое – 4 дерева, Хлев – 1 Камень. Вы можете построить их все, но вы не можете построить более 1 Малого пастбища, 1 Большого пастбища и 1 Хлева одним действием.
- **Ruby mine construction (Строительство рубиновой шахты):** Положите тайл Рубиновой шахты на пустой Туннель или Глубокий туннель на вашем поле. Если (и только если) вы кладете его на Глубокий туннель, возьмите 1 Рубин. (Глубокие туннели находятся только на двойных тайлах Рудная шахта/Глубокий туннель. Поэтому такой тайл и изображен здесь на иллюстрации.)

3 этап: следующие 3 Ячейки действий появляются в раундах 7-9.

- **Family life (Семейная жизнь):** Если у вас есть место для большего числа Гномов, чем у вас уже есть в игре, вы можете выполнить действие Расширение семьи. Положите диск Гнома из вашего запаса на Гнома, предпринимающего действие. У вас не может быть больше 5 Гномов в игре (если вы не постройте "Additional dwelling", см. стр. 3). Кроме того, вы можете Засеять до 2 полей Зерном и до 2 полей Овощами (как обычно).
- **Exploration (Исследование):** Вы можете использовать эту Ячейку действий только Гномом с Оружием. Вы должны предпринять поход 4 уровня, выбрав 4 разные награды, необходимая сила для которых не больше силы Оружия вашего Гнома (см. стр. 21 правил). (Эта карта отсутствует в игре на 2 ироков. Соответственно, в игре на 2 ироков, в 3 этапе только 2 раунда.)
- **Ore delivery (Доставка руды):** Возьмите все ресурсы, скопившиеся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 1 Руда и 1 Камень.) Также возьмите 2 Руды за каждую вашу Рудную шахту..

4 этап: следующие 3 Ячейки действий появляются в раундах 10-12.

- **Adventure (Приключение):** Если используете эту Ячейку действий безоружным Гномом, вы можете сковать ему Оружие (с максимальной силой 8) а предпринять 2 похода 1 уровня, один за другим (см. стр. 21 правил). Если же вы используете ее Гномом с оружием, вы можете только предпринять 2 похода.
- **Ore trading (Торговля рудой):** Вы можете до 3 раз обменять 2 Руды на 2 Золота и 1 Еду.
- **Ruby delivery (Доставка рубинов):** Возьмите все Рубины, скопившиеся на этой Ячейке действий. (Каждый раунд на нее кладется 2 Рубина если она пуста, 1 Рубин если нет.) Возьмите еще 1 Рубин, если у вас есть хотя бы две Рубиновых шахты.



Part 4: Credits

Designer: Uwe Rosenberg

Editors: Uwe Rosenberg and Grzegorz Kobiela

Rule book: Uwe Rosenberg

Realization: Klemens Franz and Hanno Girke

Illustrations and Graphic design: Klemens Franz

Translation: Grzegorz Kobiela

Expedition stories: Julian Steindorfer



Uwe Rosendwarf 2009

Uwe four years later



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076



Questions, problems
or complaints?
email us at
buero@lookout-games.de

© 2013 Lookout
Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne

"Caverna: The Cave Farmers" has been invented between October and December 2009. "Caverna" is Latin for "cave". We would like to thank Sebastian Wehlmann, Marc Jünger, Inga Blecher, Janina Kleinemenke, Mario Weise, Michael Wißner, Gabriele Goldschmidt, Stefanie Neugebauer, Frank Hommes, Leopold Fajtak, Kathrin Seckelmann, Thomas Ludwig, Marcel Plum, Michael Kapik, Morphy and Karl-Heinz Kettl for proof-reading the rule book. Special thanks to Melissa Rogerson for proof-reading the English translation. In chronological order, we would also like to thank the record-breaking number of 261 play-testers. Without all of their invaluable feedback this game would not have become what it is today. Susanne Rosenberg, Julia Grillier, Beate Braukmüller, Susanne Kistenmacher, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, Heiko Schiffer, Carsten Büttemeier, Julius Kündiger, (10.) Andreas Odendahl, Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Hagen Dorgathen, Mechthild Kanz, Antje Legler, Reinhold Kanz, Thomas Legler, (20.) Anja Vogelsang, Ulf Reintges, Sascha Hendriks, Kai Poggenklas, Thorsten Roth, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Rahele Bagherzadeh, Miguel Zulaica, Susanne Cramer, (30.) Barbara Winner, Matthias Cramer, Insa Zylka, Peter Zylka, Rolf Raupach, Thomas Winheller, Markus Tiffe, Detlev Runo, Inga Blecher, Jenni Guttmann, (40.) Diana Schmidt, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Diana Zey, Suse Dahn, Svenja Dahn, Monika Harke, Thomas Balcersek, (50.) Rainer Harke, Nils Miehe, Sonja Sievers, Sven Sievers, Birgit Baer, Gabriele Goldschmidt, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Anne Rosenmeier, Markus Grafen, (60.) Cedric Hagelganz, Ronny Vorbrott, Stefan Wahoff, Verena Wall, Marian Wall, Matthias Büttemeier, Carolin Büttemeier, Adrian Büttemeier, Corinna Büttemeier, Ingrid Kranicz, (70.) Swantje Klein, Fredrik Wagener, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Björn Kalies, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Thorsten Kempkens, Detlef Krägenbrink, (80.) Désirée Moos, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Jochen Tautges, Stefanie Jahmeier, Frank Felsner, Frederik Häfker, Michael Neugebauer, Christoph Kossendey, Rebecca Welder, (90.) Ann-Katrin Drogi, Philipp Croon, Jörg Hübner, Christina Müller, Jessica Jordan, Timo Loist, Susanne Wichert, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Dominik Mechnig, (100.) Mike Neunert, Isabel Hagemann, Thomas Hagemann, Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Stefanie Janßen, Martina Wisnicki, Dirk Krause, Thorsten Riekmann, (110.) Jan Olaf Schulenburg, Katrin Barth, André Kretzschmar, Bernd Gebbing, Lea Wild, Ilka Gebbing, Nicole Griesenbrock, Björn Westeroth, Björn Griesenbrock, Javier Ribes, (120.) Melanie Arens, Ralph Arens, Susanne von Gerlach, Waldemar Cigrin, Colin Elsbernd, Florian Gebert, Björn Haase, Tobias Reisenberg, Marcus Krug, Bodo Drews, (130.) Stefan Honigfort, Christine Hörner, Daniel Day, Henning Dudat, Robert Reiner, Hermann Resch, Sascha Grewe, Andrea Löwen, Peter Raschdorf, Dirk Schröder, (140.) Jana Frieth, Jakob Wiczorek, Matthias Redecker, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Tina Junior, Sven Junior, Fokko Toelstede, Volker Busch, Volker Geilmann, (150.) Oliver Krick, Sabrina Schröder, Janus Druz, Malte SchierWood, Astrid Nolte, Christian Woelfel, Antje Lauxmann, Nao Nakashima, Sebastian Wehlmann, Meike Mählpf, (160.) Birthe Weibrecht, Gerald Francke, Michael Lang, Tina Christian, Thorsten Koch, Jörn Nitschke, Günter Nörenberg, Nora Linse, Markus Rathgeb, Sebastian Schwarz, (170.) Peter Berneiser, Laura Balsler, Sandra Balsler, Frank Balsler, Lydia Lauxmann, Michael Lauxmann, Martin Schlegel, Joscha SeWood, Jürgen Fickert, Dominik Vogel, (180.) Daniel Frieg, Sören Paukstädt, Lina Leschner, Bastian Winkelhaus, Elke Schneider, Stephan Kempen, Dave Kliczbör, Sandra Schmeink, Anna Mönter, Henrik Nachtrodt, (190.) Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Tom Werner, Marc Schmitz, Barbara Kern, Christian Gentges, Elisabeth Mohing, Nicole Bäumer, Silke Hüsges, Helga Wilde, (200.) Marcel Usai, Christin Michel, Dirk Kleemann, Detlef Stein, Jonathan Stein, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Kurt Kohse, Heinz Josef Hennen, Frank Fleischacker, Marion Menrath, (210.) Rainer Schönfish, Ralf Brenning, Uwe Gemming, Holger Herrmann, René Arentz, Bastian Indenhuck, Torsten Bister, Christopher Herrmann, Judith Oppermann, Joana Sousa, (220.) Judite Ventura, Bernardo Abreu, Pedro Correia, Tiago Duarte, Joel Morgado, Nadine Nawotke, Pascal Hauck, Markus Treis, Julia Rothes, (230.) Tina Wellmann, Bianca Batsch, Kay Wißmann, Bianca Batsch, Dirk Kleemann, Detlef Stein, Jonathan Stein, Julia Röper, Christian Tiggemann, Hans Pöter, (240.) Michael Dupont, Simone Hüther, Ralf Rechmann, Torsten Herrmann, Sebastian Lohre, Rick Schumann, Stephan Matos Camacho, Janina Kleinemenke, Tommy Braun, Torben Edelhoff, (250.) Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Olaf Schulze, Felix Remer, Timo Schreiter, Sebastian Dames, Oleg Galimov, Tobias Hartwig, Daniel Leser, Thomas Müller, (260.) Gernot Petsching and Frank Bergfried. Special thanks to Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen and Thorsten Kempkens who have play-tested this game over and over again for months.