

住宅型板块

普通住宅 3 可供1名矮人居住	简易住宅 0 可供1名矮人居住	简易住宅 0 可供1名矮人居住
混居住宅 4 可供1名矮人+2只同类动物居住	双人房 5 可供2名矮人居住	扩充住宅 5 仅供第6名矮人居住

功能型板块

爱羊房 2 此房间可容纳 数量=你的矮人数	早餐房 0 此房间可容纳 3	麦茬房 1 你的每块空田可以容纳1只动物
工作房 2 你可以将房间布置在 或	客房 0 当你执行[either...or]行动格时, 你可以改为[and/or]来执行	办公房 0 你的双格板块可超出版图放置, 每当你如此做: +2

资源型板块

木匠 0 每当你布置房间或建造栅栏时, 可以少付 1	石匠 1 立刻 +2 每当你布置房间或建造马厩时, 可以少付 1	铁匠 3 立刻 +2 每当你锻造武器时, 可以少付 2
矿工 3 回合开始时: +1 / 1 在矿场里	建筑工 2 每当你布置房间时, 你可以用1铁代替1木 和/或用1铁代替1石	交易员 2 计分前随时 →

资源型板块

木头供应商 2 在未来7个回合的回合开始时 +1	石头供应商 1 在未来5个回合的回合开始时 +1	宝石供应商 2 在未来4个回合的回合开始时 +1
训狗学校 0 之后每获得1只 +1	采石场 2 每繁殖1只 +1	铁矿岩层 1 之后每获得1块 +1

食物型板块

屠宰洞窟 2 每将1只动物 (不含狗) 转化为食物, 额外 +1	烹饪洞窟 2 任何时候 → 5	工作洞窟 2 喂养阶段, 你的1名矮人可以用以下1组物品喂养 / / 2
采矿洞窟 2 在喂养阶段, 你可以少付 1 / 1 在矿场里	繁殖洞窟 2 在繁殖阶段, 若你获得1/2/3/4只新生物 +1 / 2 / 3 / 4	和平洞窟 2 你可以随时将矮人的武器以1:1的比例转化为食物

食物+分数型板块

纺织大厅 * 立即获得1 / 1 1 每 2	挤奶大厅 * 立即获得1 / 1 1 每 1	豪华大厅 * 每个与此板块相邻的住宅使你获得: • 立即: 2 • 结束计时时: 4
狩猎大厅 1 计分前随时 2 → 2 + 2	啤酒大厅 3 计分前随时 2 → 3 / 4	铁匠大厅 2 计分前随时 1 → 2 + 1

分数型板块

石头储藏室 * 1 每块	铁矿储藏室 * 1 每 2	备料储藏室 0 计分前随时 1 → 2
主储藏室 * 2 每个	武器储藏室 * 3 每名	物资储藏室 * 8 游戏结束时你的所有矮人都有武器

分数型板块

扫帚存放室 * 5 你有5名矮人 10 你有6名矮人	宝石存放室 * 1 每颗	食品存放室 * 2 每组
祈祷室 * 8 游戏结束时你的所有矮人都没有武器	写作室 0 游戏结束时抵消至多-7分	饲料存放室 * 1 每3只动物 (不含狗)

洞穴农夫玩家辅助卡

制作人：阿杰



回合行动格说明：

第一季：

- 盖圈地/马厩 之后/或 1只羊（累积）
- 锻造武器（1-8铁） 之后/或 探险3
- 建造铁矿 之后/或 探险2

第4回合（固定）：建造住宅 或 生娃

（翻面：建造住宅之后生娃 或 +3金币）

第二季：

- 盖圈地/马厩 之后/或 1头驴（累积）
- 建造红宝石矿

第三季：

- 探险4
- 生娃 和/或 播种（将第4回合翻面）
- 1块石+1块铁铁（累积），若你有铁矿，再额外得1块铁/个铁矿

第四季：

- 锻造武器（1-8铁） 之后/或 探险1之后再探险1
- 2块铁 → 2金币+1食物（最多换3次）
- 2(1)块红宝石（累积），若你有不少于2座红宝石矿，再额外得1块红宝石

丰收规则说明：

正常丰收：收割->喂养->繁殖

- 收割：从每块田上拔走1个农作物
- 喂养：每个矮人/新生儿吃2/1份食物
- 繁殖：每种动物（不含狗）只要数量 ≥ 2 只，且有空间饲养，便可繁殖1只

第3回合：正常丰收

第4回合：喂养每个矮人各吃1份食物，且无收割阶段和繁殖阶段

第5回合：正常丰收

第6-12回合：4绿3红随机分配

- 绿：正常丰收
- 红：第1次出现：不丰收
第2次出现：同第4回合
第3次出现：正常喂养，且玩家须自行选择跳过收割阶段或繁殖阶段

其他重要事项说明：

- Setup：从起始玩家起，分别领取1/2/3/3...份食物；
- 播种：每次最多播2小麦+2蔬菜；
- 必须按等级从低到高的顺序派遣矮人（每次不按等级顺序派遣需支付1块红宝石）；
- 探险：执行探险的矮人必须等级 ≥ 1
- 探险奖励：执行探险n，就根据探险者的等级选择n种不重复的奖励。之后，探险者会自动升1级。

动物规则说明：

1. 狗不占饲养空间
2. 初始住宅里可容纳2只同类的动物
3. 平原上的马厩：容纳1只任意动物
4. 森林中的马厩：容纳1头猪
5. 1格圈地：2只同类的动物
6. 2格圈地：4只同类的动物
7. 圈地中的马厩：圈地容量 $\times 2$
8. 牧羊犬：若1格平原上有狗，则该格平原可容纳（狗的数量+1）只羊
9. 矿场（铁矿/红宝石矿）：容纳1头驴

计分规则说明：

1. 动物（含狗）1分/只，上不封顶
2. 每缺少一种动物（不含狗），-2分
3. 每一块空地（无板块/马厩的），-1分
4. 小麦0.5分/个，向上取整，上不封顶
5. 蔬菜1分/个，上不封顶
6. 红宝石1分/个
7. 金币1分/个
8. 矮人1分/名
9. 圈地+矿区+房间的分
10. 喂养阶段每缺1份食物-3分