







































Caverna Liste des aménagements

Type et couleur	Nom	Coût								Effet
										
Habitation	Habitation	4	3						3	Pièce pour 1 nain
	Habitation rudimentaire	4	2						0	Pièce pour 1 nain
	Habitation rudimentaire	3	3						0	Pièce pour 1 nain
	Habitation mixte	5	4						4	Pièce pour 1 nain et 1 paire d'animaux
	Habitation conjugale	8	6						5	Pièce pour 2 nains
	Habitation supplémentaire	4	3						5	Pièce pour le 6 ^e nain
Pièces	Salle de repos	1							2	Peut héberger autant de  que le joueur a de nains
	Salle à manger	1							0	Peut héberger 3 
	Stock de chaume	1		1					1	Chaque champ vide peut accueillir 1 animal
	Atelier		1						2	Construction possible sur les tunnels
	Chambre d'amis	1	1						0	Les actions « ou » deviennent des « et/ou »
	Bureau		1						0	Les tuiles doubles peuvent déborder. Dans ce cas, +2 
Grottes	Grotte-abattoir	2	2						2	+1  par animal d'élevage transformé en PN
	Grotte-cuisine		2						2	A tout moment, 1  + 1  → 5 
	Grotte de séjour	1	1						2	1 nain (et 1 seul) se « nourrit » avec 1  ou 1  ou 2 
	Grotte minière	3	2						2	Lors de la phase d'alimentation, +1  par  dans une mine
	Grotte d'élevage		1		1				2	+1/2/3/5  par naissance d'1/2/3/4 animaux d'élevage
	Grotte paisible	2	2						2	A tout moment, une arme peut être enlevée d'un nain, pour recevoir autant de PN que sa force
Artisanat	Tissage	2	1						1 par 2 	+1  par  à la construction
	Laiterie	2	2						1 par 	+1  par  à la construction
	Hall d'assemblée		3					5	4	+2  par habitation adjacente à la construction
	Salle des trophées	2							1	A tout moment, 2  → 2  + 2 
	Brasserie	2							3	A tout moment, 2  → 3  ou 4 
	Forge			3					2	A tout moment, 1  + 1  → 2  + 1 

Caverna Liste des aménagements

Type et couleur	Nom	Coût							1	Effet
Métier	Menuisier		1						0	-1 par construction de clôtures et d'aménagements
	Tailleur de pierre	1							1	+2 ; -1 par construction d'étables et d'aménagements
	Forgeron	1	2						3	+2 ; -2 pour forger des armes
	Mineur	1	1						3	A chaque début de tour, +1 par dans une mine de minerai
	Bâtitseur		1						2	1 minerai peut remplacer 1 bois et/ou 1 pierre pour la construction d'un aménagement
	Marchand de matériaux (*)	1							2	A tout moment, 2 → 1 + 1 + 1
	Fournisseur de bois		1						2	+1 au début des 7 prochains tours
	Fournisseur de pierre	1							1	+1 au début des 5 prochains tours
	Fournisseur de rubis	2	2						2	+1 au début des 4 prochains tours
	Ecole de dressage								0	+1 par nouveau
	Carrière	1							2	+1 par naissance d'
	Filon	2							1	+1 par réception d'1
Prestige	Réserve de pierre	3		1					1 par	
	Réserve de minerai	1	2						1 par 2	
	Surplus (*)	2							0	A tout moment, 1 + 1 + 1 → 2
	Réserve principale	2	1						2 par aménagement jaune	
	Armurerie	3	2						3 par nain armé	
	Réserve d'équipement	1					3		8 si tous ses nains armés	
	Débarras	1							5 si 5 nains, 10 si 6 nains	
	Salle du trésor	1	1						1 par	
	Garde-manger	2				2			2 par couple	
	Chapelle	2							8 si aucun nain armé	
	Scriptorium		2						0	Lors du décompte, annule la perte de 7 pts ou moins
Réserve de fourrage		1		2				1 par trio d'animaux d'élevage		

(*) Si vous construisez le Surplus et le Marchand de matériaux, dans n'importe quel ordre, le deuxième construit se pose sur le premier construit.