



WOLFGANG KRAMER
MICHAEL KIBBLING

CAVUM

Cavum - FAQ

Version 1.0 – le 02/09/2009 pour le blog LeRepaire (<http://lerepaire.u7n.org>).

Cette FAQ est construite d'après le forum de BGG et celui de TricTrac. Les réponses apportées sont en général fournies par l'auteur.

- Préparation : Il y a cinq tuiles tunnels pré-imprimées sur le plateau, peut-on les utiliser tel que ?

Non, ces cases sont juste une aide à la mise en place. Pour pouvoir les utiliser, il faut qu'il y ait une tuile par-dessus.

Que peut-on cacher aux autres joueurs ?

On ne cache que les pierres précieuses (excepté lors d'une enchère par couleur où l'on doit dévoiler une pierre de la couleur pour pouvoir enchérir). Toutes les autres tuiles sont visibles.

- Carte commande : Un joueur peut-il prendre plusieurs cartes commandes ?

Oui, après que chaque joueur a eu l'occasion de prendre une commande ou de passer (dans l'ordre des cartes séquences), on refait un tour. On continue le processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de commande ou que tout le monde ait passé.

- Prospection : Peut-on prospecter entre deux exploitations de montagne ?

Oui. Il n'est pas obligatoire d'utiliser une ville pour prospecter. Le tunnel de prospection peut commencer en montagne et se terminer sur une autre exploitation de montagne (la règle d'une tuile utilisée par trajet et les blocages adverses doivent être respectés aussi évidemment).

Il est reconnu que ça ne correspond pas forcément bien au thème mais c'est ainsi.

Le chemin de prospection peut-il partir d'une zone de montagne, rejoindre une ville et repartir vers une autre exploitation ?

Oui, à condition d'être présent avec une exploitation à soi sur la case de la ville utilisée.

Puis-je passer deux fois par une même tuile pour prospecter, si je n'utilise pas le même tunnel ?

Non, on ne peut jamais passer deux fois par la même tuile !

Doit-on obligatoirement faire ses 11 actions avant de prospecter ?

Oui. On ne peut pas prospecter avant le troisième tour. Le

premier joueur est sûr de pouvoir prospecter avant les autres, mais il ne doit pas temporiser (ça l'oblige à faire 4 actions par tour).

Peut-on prospecter deux routes différentes (qui ne sont donc pas connectées l'une à l'autre) ?

Non.

Si vous avez deux routes différentes, vous devez en choisir une et une seule à prospecter, par tour.

-Dynamite : Deux dynamites côte à côte permettent-elles à l'une d'annuler l'autre quand elles explosent ?

Non.

Il faut s'imaginer qu'elles explosent en même temps donc chacune d'elles fait ses propres dégâts en même temps que l'autre (ce qui sous-entend qu'une dynamite n'explose pas avant une autre pour en annuler ses effets).

Comment sont choisies les cartes dynamites distribuées avec les 11 autres tuiles ?

Les joueurs prennent la carte dynamite qui correspond à leur carte séquence (voir bas de la carte séquence). La personne ayant la tuile séquence 5 obtient donc la dynamite avec 6 sorties.

Quelles différences y-t-il une entre tuile tunnel et dynamite ?

Aucune, la seule restriction : on ne peut pas bâtir une exploitation sur une tuile dynamite.

- Construction : soit 2 espaces de cités adjacentes avec sur chacune une exploitation de 2 joueurs différents. Il y a du coup un espace commun aux 2 exploitations. Qui peut poser une tuile sur cet espace ?

Les deux joueurs qui possèdent une exploitation dans la ville peuvent construire sur cet emplacement.

Comment marche le placement des tuiles à côté d'une cité ?



Vous pouvez placer une tuile à côté d'une cité (occupée ou non) si vous continuez un tunnel venant de la montagne. Par contre, si vous construisez depuis une cité sans autre connexion à la montagne, ce doit être votre cité.

Ici seul bleu peut poser un tunnel car les trois hexagones à côté sont vides. Personne ne peut donc continuer un tunnel venant de la montagne.

Une exploitation adverse m'empêche-t-elle de construire un tunnel la traversant ?

Non, une tuile avec une exploitation n'empêche pas un adversaire d'étendre un tunnel passant par celle-ci. Elle interrompt simplement (a) les connections pour construire une exploitation dans la montagne ou dans une ville, (b) le chemin de prospection.

Comment puis-je construire une exploitation dans la montagne ?

Une exploitation peut être construite sur une tuile tunnel de niveau 1 (en aucun cas sur une tuile dynamite) qui vient d'être jouée par ce joueur. Niveau 1 signifiant que la tuile est posée directement sur le plateau et non sur une autre tuile.

Comment puis-je construire une exploitation dans une ville ?

Elle peut être construite s'il existe un chemin de cette case de ville vers une exploitation dans la montagne de ce joueur. Ce chemin peut commencer par une exploitation dans la montagne, puis passer par une exploitation dans une ville de ce joueur pour finir sur la nouvelle case de ville qui doit être construite.

Y a-t-il d'autres restrictions pour poser une tuile tunnel ?

Oui, (a) lors de la pose d'un tunnel à côté d'une autre tuile tunnel / dynamite, au moins une voie doit être prolongée.

(b) Un tunnel ne peut être posé à côté d'un filon que si celui-ci est déjà relié à un tunnel (ou relie ce filon).

(c) Vous pouvez recouvrir une autre tuile que si la nouvelle tuile comporte plus de sorties et qu'au moins une de ces sorties continue un tunnel existant.

Si je ne souhaite pas découvrir un filon ce tour, puis-je défausser la tuile dans l'espace de négoce ?

Oui, mais cela compte comme une action.

- Vente : Dans quel ordre et comment vend-t-on ses pierres ?

C'est toujours le joueur avec la plus petite tuile de séquence qui commence. Il doit toujours commencer par vendre des pierres jaunes. Il doit passer ou faire une enchère, puis c'est au joueur qui a la deuxième plus petite tuile séquence de faire une enchère moins élevée ou de passer, etc. jusqu'à ce que tout le monde passe. Le joueur avec l'enchère la plus élevée fait la vente. (Un seul vendeur par couleur !). On continue ensuite avec les autres couleurs dans le sens horaire. Le même joueur peut vendre plusieurs couleurs s'il gagne les enchères.

Un joueur peut-il commencer les enchères avec la valeur « 0 » ?

Oui.

- Décompte des villes : chaque exploitation d'un même joueur rapporte-t-elle, même si elles sont dans la même ville ?

Oui.

Par exemple, si rouge a deux exploitations dans une même ville de 6 hexagones et vert 1 (il y a donc 3 cases vides). Rouge marque $3 \times 2 = 6$ points. Vert marque 3 points.

La règle page 24 et le résumé du jeu page 28 se contredisent. Il faut donc prendre en compte le résumé qui précise bien que chaque exploitation connectée de ville rapporte.