

created by Luis Brüh

DWARF7S fall



VESUVIUS
MEDIA

ゲームの準備

まもなくやってくる長く厳しい冬を乗り越えるため、ドワーフたちは準備をする必要があります。宝石を集め、お城を建て、食べ物を蓄える時がやってきたのです。ドラゴンは眠りにつき始め、フロストジャイアント（霜の巨人）がうろつき出しました。秋は貴重な時間であり、賢く行動を計画していくことが肝心です！



A 目的:

- 1) 目的の商品カードをシャッフルし、3枚を表向きにします。
- 2) 秘密の目的カードをシャッフルし、それぞれのプレイヤーへ1枚ずつ配ります。プレイヤーは秘密の目的を読んで、カードを自分の前に伏せておきます。

B 宝石:

宝石カードを種類別に表向きにして並べます。

C 王国カード:

王国カードを色ごとにまとめ、それぞれのプレイヤーが自分の色（青、赤、緑、黄）を選び、9枚の王国カードを手札として持ちます。

D ドワーフ:

それぞれのプレイヤーが王国カードと同じ色の7体のドワーフを受け取ります。

E オーガ:

オーガカードをシャッフルし

f 探検地帯:

王国カードを置くための大きなスペースを確保しま

さあ、
始めよう！

一番若いプレイヤーからゲームを始めます。その後、残りのプレイヤーが時計回りで行動を取ります。

プレイヤーのターン

プレイヤーのターンは行動フェイズ、行動解決フェイズ、廃棄フェイズの3つのフェイズに分かれています。

1. 行動フェイズ:

それぞれのプレイヤーは各ターンで3つの行動を取れます（自分の城が既にプレイされている場合は4つ）。行動の種類は、「王国カードをプレイする」、「ドワーフを配置する」、もしくは「ドワーフを移動させる」の3つです。行動は任意の組み合わせで選択できます。例えば、「王国カードを3枚プレイする」もしくは「ドワーフを3体配置する」あるいは「1枚王国カードをプレイし、ドワーフを2体配置する」ことなどが可能です。

王国カードをプレイする：プレイヤーはカードを他のカードに隣接させて置くか、もしくはそれが適切であれば、他のカードの上にのせ（重ね）て置きます。プレイヤーは城壁の一致不一致や自分の城との繋がりなどを気にせず、自分の好きなようにカードを配置することが可能です。最初のターンに行動するプレイヤーは1枚目の王国カードをテーブル上のどこへでも配置できます。



...もしくは同じタイプのカードSの上に重ねる。



これら3つのタイプにのみ、カードを重ねて置くことができます。ドワーフが既に配置されているカードに重ねることはできません。また、城やモンスターのカードの上にカードを重ねることもできません。



ドワーフを配置する：プレイヤーは自分のストックからボード上の空きスペースにドワーフを配置できます。ドワーフはどの王国に配置してもよく、他のプレイヤーの城を「掘る」アクションのために利用することも可能です。仕事を完了するためにはカードで指定されている数と同じ数のドワーフミープルを配置する必要があります。例えば、ルビー鉱山は3体のドワーフを必要とするのに対し、エメラルド鉱山は仕事を完了させ、後のフェイズで行動を解決するために2体のドワーフを必要とします。

ドワーフを動かす：プレイヤーはいずれかのドワーフを隣接するカードへ移動させることができます。ただし、城壁を通り抜けることはできず、また、カードのカードには空きスペースがなければなりません（別のカードへ移動したいだけの場合でも、周囲のカードに空きスペースがなければ、通り抜けることができません）。



オーガカードをプレイする：オーガカードのプレイはフリーアクションです。自分の行動フェイズであれば、1枚以上のカードをプレイすることができます。

2. 行動解決フェイズ：

このフェイズでプレイヤーは仕事を完了するのに必要な数のドワーフが揃っているかをボード上で確認します。仕事を完了するのに必要なドワーフは全て同じ色でなければなりません。仕事を完了したドワーフを自分のストックに戻し、その後、実際に仕事を実行します（例：宝石を入手する、雑貨店で取引をする、オーガカードを獲得する、もしくはカードを掘り起こす）。

仕事を完了していないドワーフはプレイヤーの下には戻らないので注意しましょう。もし仕事が達成できない場合（例えば、王国にドラゴンがいる時にドワーフが採掘をしていた時など）、ドワーフは戻ってきますが、仕事の成果は得られません。仕事に必要なドワーフの数が2体で同じカードに3体のドワーフを配置していた場合、1体のドワーフをカードに残し、他の2体を取り除きます。余ったドワーフはボードにそのまま残ります。

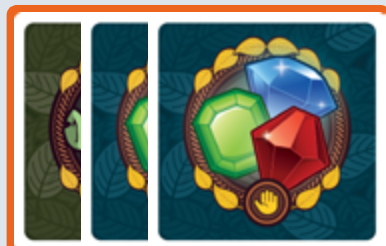
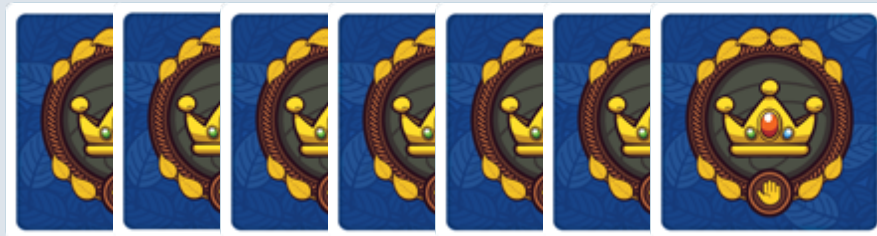


3. 廃棄フェイズ

手札の数は9枚までとなり、それ以上、持つことができません。

このフェイズ中、プレイヤーは宝石カードもしくはオーガカードを捨て札にし、手札を9枚にします。

これらのカードは捨てられないため...



...ここからカードを捨てなければならない！

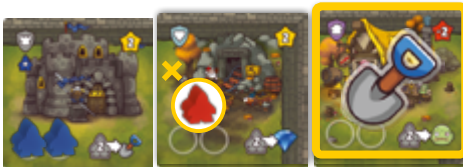
王国カード

それぞれのプレイヤーは9枚の手札のうちの1枚からゲームを始めます。手札からプレイした王国カードは他のプレイヤーもドワーフを配置して利用できることを心に留めて置きましょう。

1. 城：

ドワーフの王にとって自分の城以上に価値がある物はありません。己の領土の防衛こそがドワーフの王のもっぱらの関心事であり、新たな領地の征服も必要不可欠です。王国カードはプレイヤーの手札にあるうちは得点になりません。しかし、ゲーム終了時に城壁の内側に城があるかどうかで勝敗を分けるのです。

1.1 追加行動：自分と同じ色の城がプレイされていれば、各ターンに1回追加行動を得られます。



1.2 掘る：埋められたカードを掘り起こすには、プレイ済みのいずれかの城にドワーフを2体配置する必要があります。これによって、重ねられたカードの1番の上にあるカードが残りのカードの下に向きを変えないまま置かれます。掘ることができるのはドワーフがいないカードのみです。モンスター（ドラゴン、フロストジャイアント）がいるカードも掘ることができません。

自分の王国にモンスターがいる場合、その王国にある城を使って「掘る」アクションは実行できません。ドワーフは平穏な状況でのみ「掘る」ことができるのです。

1.3 王国の建設：できるかぎり、他のプレイヤーの邪魔をするようにカードを置き（もしくは重ね）ましょう。ゲームに勝利するカギは相手の領地を衰えさせ、あるいは弱体化させながら、戦略的に強固な王国をまとめ上げていくことにあります。

城と同じ城壁の内側にある全ての王国カードがプレイヤーの王国です。ゲーム終了時、王国内のそれぞれのカードの勝利点を合計します。

ある王国カードが自分の王国に属するかどうか確認する場合、自分の城のカードからドワーフが城壁に遮られず対象のカードまで移動できるか頭の中で試してみましょう。これができたならそのカードは貴方の王国の一部です。

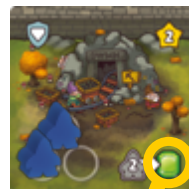


2. 鉱山

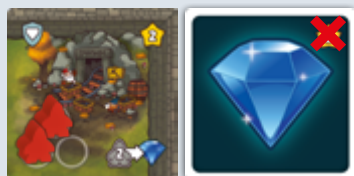
目的の商品を獲得するためにプレイヤーは鉱山から宝石を集める必要があります。このため、プレイヤーは必要な数のドワーフを鉱山に配置して仕事を達成し、プレイヤーターンの終了時に宝石を獲得します。

ゲーム終了時、残っていた宝石カードに書かれた勝利点が合計得点に加算されます。

仕事に必要な数のドワーフをカードに配置しても何かしらの理由で仕事を達成できないことがあるので注意しましょう。この場合、ドワーフたちは手ぶらでプレイヤーのストックに戻ってきます。



この仕事を達成するのに必要なドワーフの数



例：赤のプレイヤーは2体のドワーフをダイヤモンド鉱山に配置しましたが、ダイヤモンドカードが底がついていました。ドワーフたちはダイヤモンドカードを得られないまま、プレイヤーのストックに戻ります。

3. モンスター

モンスターは縄張り意識をもった恐ろしい獣です。ドラゴンは王国内にある全ての鉱山での活動を停止させ、フロストジャイアントは城の効果による追加行動をキャンセルします。

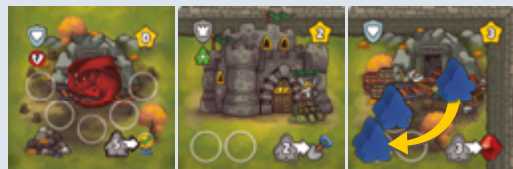
モンスターのカードの上にはあらゆるカードを配置することができません。また、モンスターが城壁内にある王国では城を利用した「掘る」アクションが妨害されてしまいます。



1体のモンスターを討伐するには同じ色のドワーフ5体をカードに配置する必要があります。これによってモンスターのカードは王国から除外され、討伐したプレイヤーが獲得している目的物の傍に置かれます。討伐されたモンスターは目的物（ゲームの終了条件）としてカウントされませんが、ゲーム終了時、1体ごとに勝利点を3点もたらしめます。



できるだけ、ドラゴンのカードを鉱山のカードに重ねることで他のプレイヤーの計画を妨害しましょう。



例：青のプレイヤーはルビー鉱山に3体目のドワーフを配置しようと思っていますが、王国内にはドラゴンがいます。この状況でドワーフを配置した場合、ドワーフたちはルビーカードを得られないまま青のプレイヤーのストックに戻ります。

4. 宿屋

オーガたちの忠誠心には疑わしいものがありますが、彼らはドワーフの王たちにとって欠かせない強盗、待ち伏せ、脅迫などの汚れ仕事を請け負ってくれます。

プレイヤーは他のプレイヤーのドワーフを動かすことができません。よって、誰かが邪魔をしてくる場合（例えば、ドラゴンを退治しようとする際、別のドワーフを、モンスターカードに配置してくる）、オーガを雇って汚れ仕事をさせることが妨害者を追い払う唯一の手段となります。

オーガカードは必要であれば宿屋でいつでも獲得可能です。オーガカードのデッキが尽きた場合、捨て札の山をシャッフルして新しいデッキを準備してください。

オーガカードの使用はフリーアクションです。

オーガカードはそれぞれ1枚の手札として数えられ、ゲーム終了時の勝利点にも繋がりません。



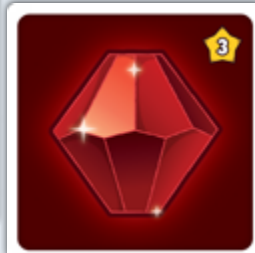
5. 雑貨店

目的の商品を獲得するためには雑貨店で取引をしなければなりません。ドワーフを3体配置し、行動解決フェイズで目的の商品に書かれている宝石を交換することによって商品を購入できます。宝石カードを対応する宝石のデッキに戻し、目的の商品を取得します。空いたスペースには目的の商品デッキの一番上からカードを補充します。1回の取引で獲得できる目的の商品は1つのみです。

ドワーフを3体配置



これらを捨てて...



...これを獲得する。

目的

ゲームには2種類の目的があります。それぞれの目的はゲームの終了時に勝利点をもたらします。

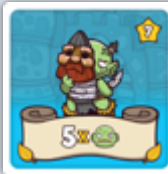
1. 目的の商品

目的の商品を獲得するためにプレイヤーは宝石を集め、雑貨店で取引をする必要があります。



2. 秘密の目的：

秘密の目的は、カードに書かれた条件を満たしていればゲーム中の任意のタイミングで公開できます（ゲーム終了時の得点計算前でも可能）。



獲得した目的の商品、秘密の目的および討伐したモンスターのカードは一緒にして傍に置いておきましょう。

これらのカードは9枚の手札の内に含まれません。

ゲームの終了

プレイヤーが自分のターンの終了時に少なくとも3つの目的を達成していた場合、それがゲーム終了の合図となります。このラウンド中まだターンを終えていないプレイヤーが最後のターンを行い、ゲームが終了します。目的は任意の組み合わせで達成させることができ、それをゲーム終了の合図とできます。

例：目的の商品を2つ獲得して秘密の目的を達成するか、あるいは目的の商品を3つ獲得する。

ゲームの勝敗

ゲーム終了時、もっとも勝利点(VP)が高かったプレイヤーが勝者となります。



達成した目的：目的の商品の獲得および秘密の目的の達成が対象です。目的ごとに勝利点が決まっています。



討伐したモンスター：ゲーム中、討伐したモンスター1体につき、勝利点を3点得ます。



手持ちの宝石：ゲーム終了時、手元に残っていた宝石はカードに記載されている勝利点をもたらします。



王国：自分の王国内にある全ての王国カード（他のプレイヤーの城も含む）に記載された数値が勝利点として加算もしくは減算されます。それらを合計し、ゲーム終了時に獲得した勝利点を算出しましょう。自分の城カードがプレイされていない場合は追加得点は得られません。2人以上のプレイヤーが王国を共有していた場合、全てのプレイヤーが同数の勝利点を獲得します。

引き分けの場合、1番大きな王国（カードの枚数による）をつくったプレイヤーが勝利します。それでも決着が付かなければ、ボード上に1番多くドワーフを配置していたプレイヤーが勝利します。

オーガカード

オーガカードの使用はフリーアクションです。オーガカードは必要であれば宿屋でいつでも獲得可能です。オーガカードのデッキが尽きた場合、捨て札の山をシャッフルして新しいデッキを準備してください。

カードの解説：



奇襲：

目標とした王国カード上にあるミールを全て取り除く。



混乱：

目標とした王国カードからドワーフを1体、城壁を通り抜けさせることなく、2枚の王国カード分、移動させる。



盗賊：

相手からランダムに宝石を盗む。



王の威

相手から全てのオーガカードを盗む。



乱暴者：

相手からランダムに宝石を盗む。



オーガカードはそれぞれ1枚の手札として数えられ、ゲーム終了時の勝利点にも繋がりません。

秘密の目的

ゲーム開始時に全てのプレイヤーは秘密の目的をランダムに取得します。秘密の目的は、カードに書かれた条件を満たしていればゲーム中の任意のタイミングで公開できます（ゲーム終了時の得点計算前でも可能）。

カードの解説：



建築家：

8枚以上の王国カードが自分の王国にある。



狩人：

2体以上のモンスターを討伐している。



王：

勝利点10点分以上の王国を作る。



鉱夫：

それぞれ（4種）の種類の宝石を1枚以上獲得する。



オーガの潜伏者：

5枚以上のオーガカードを手札に持つ。



研究者：

ミープルを別々のモンスター（ドラゴンとフロストジャイアント）に同時に3つずつ配置する。



魔法使い：

5つ以上のエメラルドを獲得する。

秘密の目的はボード上の貴方の側に置いておきましょう。これらは9枚の手札の上限にカウントされません。



王国カードのタイプ：



配置用スポット



必要なドワーフ



仕事を達成する
のに必要なドワーフの数

ドラゴンとフロストジャイアント：



モンスターがいる王国の城では「掘る」アクションができません。ドラゴンは王国内にある全ての鉱山での活動を停止させ、フロストジャイアントは城の効果による追加行動をキャンセルします。

雑貨店：



既に表向きにされている目的の商品とそれに必要な宝石を交換します。

追加行動：



指定されている色と同じ色のプレイヤーが追加行動できるようになります。

→獲得でき



オーガ 1つ



エメラルド 1つ



ダイヤモンド 1つ



黄金 2つ



ルビー 1つ

→ 掘る：



一番上に重ねられていた王国カードを1番下に移します（向きは変えない）。ドワーフの配置されていないカードのみ掘り起こすことができます。

ゲームの内容物

王国カード 36枚



目的の商品 10枚



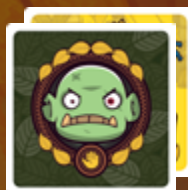
秘密の目的 7枚



宝石カード 34枚



オーガカード



ドワーフ 各色 7体



ゲームデザイナー兼アーティスト：Luís Brüh

ゲームディベロッパー：Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

スペシャルサンクス: Alan Farias, Alexandros Manos, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Carton Olvidado, Daiskardas, Darren Hsiao, Dustin Gaspard, Evelyn Brühmüller, Fabio Piovesan, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Kei Kouji, Kolja van der Vaart, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Nicolas Quesque, Richard Courchese, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Vin Parker, Wei-Chun Yang, Xenia Theoharopoulos.

その他のゲームやサポートはこちら [HTTP://WWW.VESUVIUSMEDIA.COM](http://www.vesuviusmedia.com)