

created by Luis Brüh

DWARFS

* winter *



Componentes

Amigo anão, confira nosso estoque. Estude nossas ferramentas de trabalho. Aprenda a cantar e tocar nossas músicas. Vamos precisar disso para sobreviver o inverno terrível que se aproxima. É muito fácil, apenas me acompanhe: — Eu vou...



Tabuleiro (48x48cm)



4x Tabuleiro dos jogadores (25x15cm)



Marcador de Inverno



Marcador de 1º jogador



10x Marcadores de desastre

24x Marcador dos jogadores
(6 por jogador)



4x Marcador de Música



Heróis Iniciais (28 cartas)



Heróis (28 cartas)



Desastres (12 cartas)

Game Designer e Artista: Luís Brüh | **Game Developer e Gerente de projetos:** Constantine Kevorque

Playtesters: Alexandros Manos, André Teruya Eichemberg, Anastasios Grigoriadis, Carlos Couto, Evellyn Brühmüller, Ferdinand Andrew, Fernando Celso, Igor Knop, Iriana Theoharopoulos, Jesse Galloway, Joe Sallen, Karen Soarele, Luís Francisco Coutinho, Reid Palmer, Renato José Lopes, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos | **Agradecimentos especiais:** Amatrice, Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

Suporte: support@vesuviusmedia.com | **Copyright:** Vesuvius Media - 2017



28 Miniaturas de anão (7 de cada cor)



Monstros (16 cartas)



16 Miniaturas de monstros (2 de cada tipo)

Organização

O inverno chegou... E nós acreditamos estar preparados. Nossas muralhas são reforçadas, mas precisamos de heróis para nos defender dos inimigos! Essa batalha será difícil, mas os bardos cantarão nossos feitos.



A Monstros:

Embaralhe as cartas de monstro. Coloque o baralho e as miniaturas de monstro próximos à área de jogo.

B Tabuleiro:

Coloque o tabuleiro no centro da mesa de jogo.

C Heróis:

Embaralhe as cartas de herói de compra e revele 4 delas para formar o salão de heróis.

D Desastres:

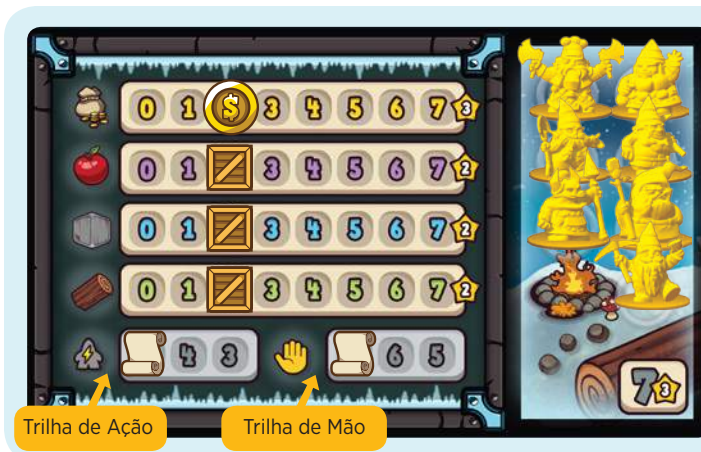
Embaralhe as cartas de desastre. Coloque o baralho e os marcadores de desastre próximos à área de jogo.

E Tabuleiro dos jogadores:

Cada jogador recebe um tabuleiro pessoal, 1 conjunto de marcadores de recursos, e um marcador de música.

F Miniaturas dos jogadores:

Cada jogador recebe 7 anões de sua cor escolhida e os coloca em seu tabuleiro de jogador.



Tabuleiro do Jogador:

Existem 4 recursos no jogo: Ouro, Madeira, Pedra e Comida. Você começa a partida com 2 de cada um desses recursos. Use a moeda para marcar a sua quantidade de ouro na trilha e 1 de suas caixas para marcar Comida, Pedra e Madeira.

Sempre que ganhar ou perder recursos, mova o marcador relevante em sua respectiva trilha. Você nunca pode ter mais do que 7 de nenhum tipo de recursos.

Coloque um pergaminho no 5 na trilha de Ações. E um pergaminho no 7 da trilha de Mão. A trilha de ação representa quantas ações você pode fazer em seu turno, enquanto a de Mão, quantas cartas você pode escolher no início da rodada.

G Baralho de Heróis:

Cada jogador recebe 7 cartas de Heróis iniciais (1 de cada) Para formar seu baralho de heróis. Tenha em mente que todas as cartas de Herói iniciais valem 0 Pontos de vitória (PVs) ao fim da partida.



Cartas de herói iniciais possuem um pequeno laço da cor da equipe de jogadores.



H Marcador de 1º Jogador

O jogador mais jovem recebe o marcador de 1º jogador.



I O Mal espreita:

Em uma partida para 3 jogadores, revele 1 desastre ao lado do tabuleiro. Para 4 jogadores, revele 2 desastres.

J Os Defensores:

Em sentido horário à partir do primeiro jogador, o 2º jogador aloca 1 anão em qualquer zona do tabuleiro. Após isso, o 3º e o 4º jogadores alocam 2 anões em quaisquer zonas do tabuleiro.

K Trilha do Inverno:

Posicione o marcador de inverno no 1º espaço na trilha do Inverno.



O Campo de Batalha

Existem 5 tipos de zona diferentes no tabuleiro principal:

floresta



Mina



campo



castelo



Muralha



Cada uma das zonas (com exceção do castelo) possuem um tipo e ao lado deste, um número. Essas combinações únicas são utilizadas no jogo para designar aquela zona específica durante a partida.



Por exemplo, ao revelar um Desastre ou um Monstro com o ícone ao lado, estamos nos referindo a uma zona de **MINA**, com o número 4 sobre ela.



Anões podem ser alocados ou movidos sobre quaisquer zonas no tabuleiro. Você pode ter mais de um monstro, desastres, e anões ocupando uma mesma zona.



A imagem na página ao lado, exemplifica a preparação de uma mesa de jogo para 4 jogadores.

Para começar a jogar, prossiga para a visão geral.



Salão de Heróis

Monstros Ativos

Custo dos Heróis

Desastres Ativos

Salão de Músicas

Trilha do Inverso. Caso você sobreviva por 7 semanas, conte os PV para determinar o vencedor

visão Geral

O inverno invadiu nossas muralhas com suas garras geladas! Por isso, os anões terão de lutar contra as terríveis criaturas e desastres naturais. Cada clã almeja possuir o maior número de pontos de vitória (PVs), mas a única maneira de sobrevivermos este terrível inverno será trabalharmos juntos.

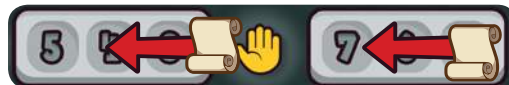
Uma partida de Dwar7s Inverno dura 7 rodadas, chamadas de “semanas”. Cada semana é dividida em 4 fases. Após o término da 7ª semana, são contados os pontos para determinar o vencedor.

Fase 1: Invasão Inimiga | **Fase 2:** Preparação | **Fase 3:** Ações | **Fase 4:** Resolução

Fase 1: Invasão Inimiga

1.1) Renove as Trilhas

Todos os jogadores movem seus pergaminhos e colocam suas trilhas de Mão no 7 e a trilha de Ações no 5. Cada jogador pega seu marcador de música, no salão de músicas.



1.2) Ataque dos Monstros

O 1º jogador decide em qual ordem os monstros serão ativados. Escolhe o monstro, move-o uma zona em direção ao castelo e, após isso, ativa a sua habilidade. Depois disso, o 1º jogador escolhe o próximo monstro e repete esse processo até que todos os monstros do tabuleiro houverem sido movidos e suas habilidades aplicadas.



Mova cada monstro um passo mais próximo ao castelo...



... E depois ative sua habilidade!

Se não houverem monstros no tabuleiro, nada acontece. Nesse caso, prossiga para 1.3 Monstros à Espreita

Aplice os efeitos da habilidade a todos os clãs afetados pelo monstro. Por exemplo, Se o monstro faz o jogador perder uma ação na rodada, desça a trilha de Ação de todos os jogadores afetados. As habilidades de monstro afetam todo o clã, e não são modificadas pelo número de anões afetados. Desse modo, caso você possua 2 anões em zonas afetadas por um Gigante do Gelo você perderá 1 Ação, ao invés de 2.



Sempre que um monstro o fizer perder uma Ação ou Carta na Mão, reduza o marcador relevante em seu tabuleiro do jogador. **Você nunca terá menos de 5 Cartas ou 3 Ações no início de sua rodada.**

Habilidades dos Monstros

Cada Monstro tem sua própria habilidade que pode mudar o curso do jogo. Exceto caso seja dito o contrário, a habilidade de um monstro é ativada quando ele ataca. Além disso, **você não pode produzir recursos em uma zona ocupada por um monstro**. Apenas cartas de herói com a palavra “produza” são afetadas. Se você não possuir recursos (Madeira, Comida ou Pedra) para perder devido a uma habilidade de monstro, você perderá Ouro.



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente, perca 1 Ação.



Escolha um monstro e mova-o uma vez mais em direção ao castelo.



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente diminua uma carta da mão.



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente, perca uma Madeira.



Se você possuir um anão nessa zona, remova-o para seu tabuleiro de jogador.



Quando revelado, ative 1 Desastre adicional do baralho.



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente, perca uma Comida.



Bloqueia o instrumento relativo à zona em que esse monstro está.

1.3) Monstros a Espreita

Depois de mover todos os monstros no tabuleiro, revele novos monstros (caso seja necessário) baseado no número de jogadores. Ao final dessa fase, você deverá ter um número de monstros no tabuleiro igual ao descrito abaixo:

Monstros: 1 Jogador: 2 Monstros; **2 Jogadores:** 3 Monstros; **3-4 Jogadores:** 4 Monstros.



Para revelar um novo monstro, o 1º jogador compra a carta do topo do baralho de monstro e coloca-a em seu devido lugar ao lado do tabuleiro. Depois disso, posicione a miniatura daquele monstro na zona de entrada indicada. É possível que mais de 1 monstro ocupe a mesma zona.



Alguns monstros, como o Ogro Rei, possuem uma habilidade que se ativará imediatamente quando forem revelados. Você deverá resolver esses efeitos imediatamente quando esse monstro entrar no tabuleiro.

1.4) Revele um desastre

o 1º jogador compra a carta to topo do baralho de monstro e coloca-a em seu devido lugar ao lado do tabuleiro. Depois disso, posicione uma ficha de desastre na zona de entrada indicada.



Desastres não se movem. Eles se mantêm em uma zona até que 1 jogador com o supere pagando seu custo. **Até que um desastre seja superado e seu marcador removido, você não poderá produzir recursos nessa zona.** Apenas cartas com a palavra “produza” são afetadas por desastres.

Caso, ao fim de uma semana, houverem 4 ou mais Desastres ativos, os jogadores perdem o jogo imediatamente.



Dica: sempre que possível, tente evitar que todos os seus recursos de um mesmo tipo sejam bloqueados por desastres ou monstros. Caso você não tome cuidado com isso, você pode acabar em uma armadilha mortal.

fase 2: Preparação

Durante a fase de preparação, os jogadores preparam sua mão de Heróis com as cartas disponíveis em seu baralho de ações. Essas cartas serão usadas posteriormente na fase de ações.

Olhe o seu baralho pessoal de ações. Esses são seus heróis! **Cada jogador começa o jogo com as mesmas 7 cartas de heróis iniciais em seu baralho de heróis.** Conforme o jogo progride, seu baralho irá aumentar e será personalizado com os Heróis que você adquire.



Escolha um número de cartas do baralho de Heróis é igual ao número indicado na sua trilha de Mão em seu tabuleiro de jogador. Essas cartas escolhidas formarão sua mão durante a rodada, mantenha o restante de suas cartas viradas para baixo abaixo de seu tabuleiro do jogador.

Como essas são as únicas cartas de ação que você poderá usar nessa rodada, escolha-as com sabedoria para se adequar a sua estratégia!



Fase 3: Ações!

A trilha de ações em seu tabuleiro pessoal indica quantas ações você poderá realizar na fase de ações. Qualquer combinação das ações disponíveis pode ser feita, como: **Aloque um Anão; Mova um Anão; Adquirir um Herói; ou Cante Junto** (Eu vou! Eu vou!). Você ainda pode **Derrotar Monstros ou Superar Desastres como ações livres**, desde que você possua os Recursos e anões necessários para isso.

3.1) Aloque um Anão

Gastando uma ação, você pode alocar 1 Anão de seu tabuleiro pessoal em qualquer uma das zonas, mas você jamais poderá alocar 2 Anões **de seu tabuleiro pessoal** na mesma zona, no mesmo turno. Você pode fazer esta ação quantas vezes quiser em um turno, pagando seu custo em ações.



3.2) Mova um Anão

Gastando uma ação, você pode mover 1 de seus Anões no tabuleiro para uma zona adjacente. Você pode fazer esta ação quantas vezes quiser em um turno, pagando seu custo em ações.



3.3) Adquira um Herói

Para adquirir uma carta do Salão dos Heróis, você precisa gastar uma Ação e pagar o custo em Ouro indicado no tabuleiro. **Coloque a carta recém adquirida virada para baixo em seu baralho de Heróis.** Depois, deslize as cartas restantes para a direita e vire uma nova carta do baralho geral para completar a oferta. **Você pode realizar essa Ação apenas uma vez por turno.**

The diagram illustrates the process of acquiring a hero card through four steps:

- 1) Escolha um Herói**: Select a hero card from the top row. The cards shown have costs of \$2, \$2, \$1, and \$1. A callout points to the third card (\$1) with the text "Instrumento Musical ...".
- 2) Pague seu custo**: Pay the cost of the selected hero card. A callout points to the "PVs Ganhos" (Gained PVs) and "Habilidade do Herói" (Hero's Ability) sections of the card.
- 3) Coloque em seu Baralho**: Place the acquired hero card into the player's deck, which is represented by a crown icon.
- 4) Deslize e complete**: Slide the remaining cards to the right to complete the offer. The cards shown in this step have costs of \$2, \$2, \$1, and \$1.

A gold coin counter is shown in the center, indicating the cost of the hero card being acquired.

Possuir uma boa variedade de cartas em seu Baralho de Heróis é o segredo para vencer a partida.

3.4) Cantar Junto



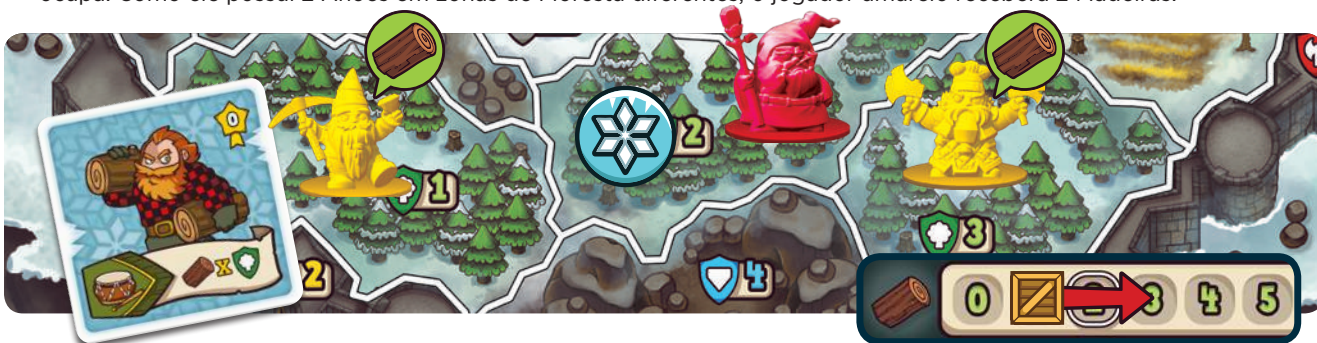
Gaste 1 Ação para tocar um instrumento musical que ainda não foi tocado essa rodada. Aloque seu Marcador de Música sobre o instrumento musical escolhido no Salão de Músicas no tabuleiro principal.

Você não pode escolher um instrumento musical que já usou nessa rodada. Você pode ativar e resolver imediatamente qualquer número de cartas de sua mão, desde que essas combinem com o instrumento escolhido. Você não é obrigado a ativar todas as cartas daquele instrumento.

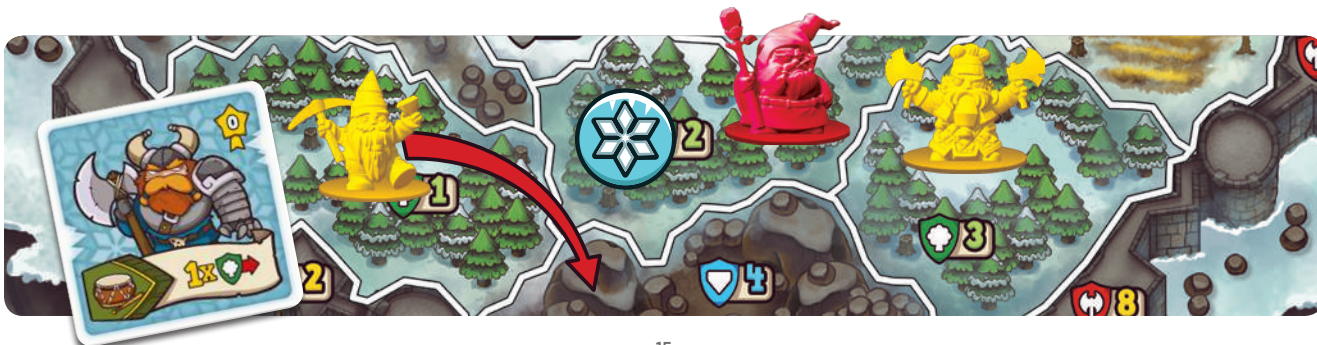
Quando você tiver terminado de ativar suas cartas, cada um dos outros jogadores (sem sentido horário) e ativar quantas cartas quiser de sua mão do instrumento escolhido.

Você pode realizar essa Ação apenas UMA VEZ por turno.

Nesse exemplo, o jogador amarelo escolheu ativar o Tambor posicionando seu marcador de música sobre o ícone correspondente no Salão de Músicas no tabuleiro. Ele ativa sua carta para Produzir 1 Madeira para cada Floresta que ocupa. Como ele possui 2 Anões em zonas de Floresta diferentes, o jogador amarelo receberá 2 Madeiras.



...então o jogador amarelo ativa outra carta de tambor para mover 1 anão da Floresta 1 para a Mina 4.



Então, um a cada vez, em sentido horário, cada um dos jogadores pode seguir sua música e ativar quantas cartas quiser de sua mão.

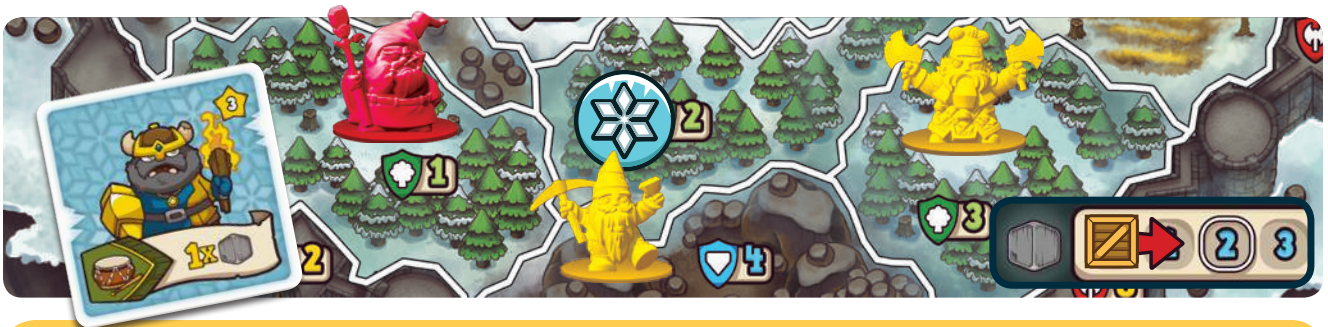
...como é impossível produzir recursos em zonas ocupadas por Desastres, o jogador vermelho decide começar por ativar uma carta para mover seu anão Floresta 2 para a Floresta 1.



...então o jogador vermelho ativa sua 2ª carta para produzir 1 Madeira.



...finalmente o jogador vermelho ativa sua 3ª carta e ganha uma Pedra.



Lembre-se: Produzir recursos está ligado à sua presença em um tipo específico de zona que pode ser bloqueada por Monstros ou Desastres.

Habilidades dos Heróis

0



Produza 1 Madeira em cada Floresta ocupada por seus Anões.



Produza 1 Comida em cada Campo ocupado por seus Anões.



Produza 1 Pedra em cada Mina ocupada por seus Anões.



Ganhe 1 Ouro.

0



Mova 1 Anão (seu ou de outro jogador) em uma Floresta por 1 zona.



Mova 1 Anão (seu ou de outro jogador) em um campo por 1 zona.



Mova 1 Anão (seu ou de outro jogador) em uma Mina por 1 zona.

1



Gaste 2 Ouros para adquirir 1 carta qualquer do Salão dos Heróis



Ganhe 1 Comida, 1 Pedra e 1 Maça.



Aloque ou Mova até 2 de seus Anões.

2



Ganhe 2 Madeiras.



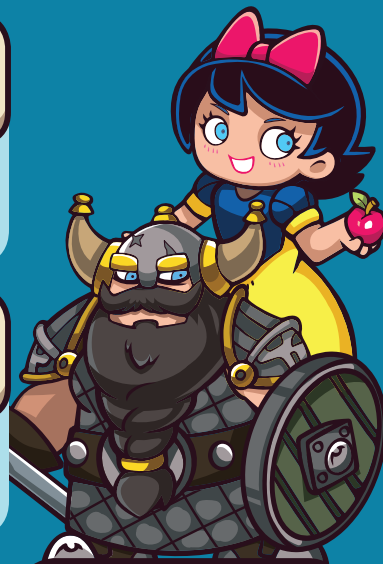
Ganhe 2 Comidas.



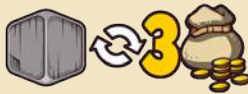
Ganhe 2 Pedras.



Ganhe 2 Ouros.



Quase tudo pode ser consertado por meu martelo. Ou meu machado. Em último caso, hidromel.

2		Ganhe 1 Madeira ou 1 Comida.
		Ganhe 1 Madeira ou 1 Pedra.
		Ganhe 1 Comida ou 1 Ouro.
		Ganhe 1 Pedra ou 1 Ouro.
2		Mova 2 Anões (seus ou de outro jogador) em zonas de Floresta por 1 zona.
		Mova 2 Anões (seus ou de outro jogador) em zonas de Campo por 1 zona.
		Mova 2 Anões (seus ou de outro jogador) em zonas de Mina por 1 zona.
		Aloque ou Mova 1 de seus anões.
2		Remova 1 de seus Anões do tabuleiro para ganhar 3 Ouros.
		Gaste 1 Madeira para ganhar 3 Comidas.
		Gaste 1 Pedra para ganhar 3 Ouros.
3		Ganhe 1 Madeira.
		Ganhe 1 Comida.
		Ganhe 1 Pedra.
		Ganhe 1 Ouro.



3.5) Ação Livre: Derrote um Monstro



Em seu turno, se você ocupar a mesma zona que o monstro e possuir o número requerido de Anões e recursos, você poderá derrotá-lo. Retorne os Anões descartados para derrotar o Monstro para seu tabuleiro de jogador, ajuste suas trilhas de recursos de acordo e remova a miniatura do Monstro derrotado do tabuleiro. Finalmente, colete a carta do Monstro derrotado e a mantenha com a face virada perto de seu tabuleiro de jogador para pontuar ao fim do jogo.

3.6) Ação Livre: Supere um Desastre



Em seu turno, se você ocupar a mesma zona que o desastre e possuir o número requerido de Anões e recursos, você poderá superá-lo. Retorne os Anões descartados para superar o Desastre para seu tabuleiro de jogador, ajuste suas trilhas de recursos de acordo e remova o marcador do desastre superado do tabuleiro. Finalmente, colete a carta de Desastre superada e a mantenha com a face virada perto de seu tabuleiro de jogador para pontuar ao fim do jogo.

fase 4: Resolução!

Caso, ao fim de uma semana, você possuir 4+ Desastres ativos ou um Monstro dentro de seu Castelo, todos os jogadores perdem o jogo!

Se esta **NÃO** é a 7ª semana e vocês ainda estão vivos, mova o marcador de Inverno uma posição para a direita e passe o marcador de 1º jogador para o próximo jogador (em sentido horário).



Se esta é a 7ª semana e vocês conseguiram manter seu castelo intacto e não foram soterrados por desastres... Vocês sobreviveram ao Inverno! Conte os pontos de vitória para determinar o vencedor enquanto os primeiros sinais da primavera despontam no horizonte.

Vencendo o Jogo:

Ao fim da partida, o jogador com o maior número de pontos de vitória (PV) vencerá.

Você irá pontuar todos os seguintes itens:



Monstros Derrotados:

Cada monstro derrotado vale em pontos o valor descrito no canto superior direito de sua carta.



Desastres Superados:

Cada desastre superado vale em pontos o valor descrito no canto superior direito de sua carta.



Heróis Adquiridos:

Cada herói em seu baralho vale em pontos o valor descrito no canto superior direito de sua carta.



Produção:

Para cada recurso maximizado até a 7ª casa ao fim da partida, ganhe a quantidade de pontos descrita em seu canto direito.



Milícia:

Ao fim da partida, caso todos os seus anões estejam de volta em seu tabuleiro de jogador, você irá receber 3 PVs.

Em caso de Empate:

Caso ocorra, o jogador com mais anões em seu tabuleiro pessoal vencerá, depois o jogador com mais PVs por cartas de herói, depois o com mais Ouro, depois mais Comida, Depois mais Pedra, Depois mais madeira, Depois para o que superou mais Desastres, e finalmente para o que venceu mais Monstros. Se ainda assim for um empate, os jogadores irão compartilhar a vitória.

Exemplo de pontuação:



Por possuir 7 Ouros ao fim do jogo, o jogador amarelo ganha **3 PVs**.



Por possuir 7 Pedras ao fim do jogo, o jogador amarelo ganha **2 VPs**.



Por possuir 7 Anões em seu tabuleiro de jogador ao fim do jogo, o jogador amarelo ganha **3 PVs**.



O jogador amarelo também conta os pontos de todas as cartas de Herói que adquiriu durante a partida, somando: $(3+2+2+2+1+3)$ **13 PVs**.

E finalmente, conte os PVs de todos os Desastres superados pelo jogador $(3+3)$ e monstros derrotados $(5+3)$. Total: **14 PVs**.



Pontuação final:

Assim, a pontuação total do jogador amarelo é: $3+2+3+13+14=$ **35 PVs!**

variante - Solo:

Em uma partida solo, siga todas as regras descritas com as seguintes mudanças:

- 1 O jogador inicia a partida com 4 de Ouro e 4 de cada Recurso.
- 2 Ao invés de receber 1 marcador de música o jogador receberá 3. Em uma partida solo, tocar uma música é considerado uma ação livre.
- 3 Você pode gastar quantas ações quiser (até seu limite de ações) para comprar cartas de Herói no Salão dos Heróis.

Caso você sobreviva o inverno, compare sua pontuação com a tabela abaixo para medir o seu sucesso:

O Sobrevivente: 25 PVs e superar 4+ Desastres.

O Caçador de Monstros: 30 PVs e derrotar 5+ Monstros.

O Cavaleiro da Távola: 35 PVs e ter adquirido 7+ cartas de Herói do Salão dos Heróis.

O Rei Gelado: 40 PVs e possuir ao menos 1 de seus Recursos maximizado na 7ª posição.

A Lenda: 50+ PVs ter derrotado 7+ Monstros e superado 7+ Desastres.

variante - Pesadelo:

Se você preferir ter partidas ainda mais difíceis, nas semanas 3, 5 e 7, revele 2 Desastres, ao invés de 1.



variante - Sede de Sangue:



Para cada tipo diferente de monstro que você derrotar, adicione 1 PV extra ao fim da partida.

Neste exemplo, o jogador receberia **18 PVs** por derrotar estes monstros e mais **3 PVs adicionais** por sua sede de sangue.

Expansão: os Lendários!

A ira da Rainha do Gelo está se provando muito mais do que nossos heróis podem suportar. Chegou a hora de descer novamente ao fundo das cavernas de cristal e invocar as lendas da Terra, Gelo e Trovão!

Componentes: 12 Desastres; 8 Monstros (cartas e miniaturas); 4 Heróis iniciais; 12 Anões Lendários.

Todo conteúdo adicional dessa expansão possui o ícone ao lado:



O efeito bola de neve:

Sempre que você revelar um desastre na mesma zona de outro desastre no tabuleiro e possuir 3 desastres ativos (ou menos), revele um desastre adicional.

Habilidades dos Monstros Lendários



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente, mova esse monstro novamente.



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente, perca 1 Ouro.



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente, perca 1 Pedra.



Se você possuir um anão nesta zona ou adjacente, perca 1 de cada Recurso.

As classes Lendárias:

Durante a preparação, todos os jogadores recebem uma carta de herói inicial adicional (Sábio). O sábio permite a você transformar um de seus trabalhadores regulares em um Anão lendário (veja abaixo) ao custo de 2 Ouros. Devolva uma das miniaturas de anão na caixa e substitua-a pela miniatura lendária correspondente de sua cor. Você pode fazer isso diversas vezes durante o jogo até ter um de cada anão lendário. Possuir um anão lendário vale 2 pontos de vitória ao fim do jogo (cada).



Guerreiro do Gelo:

Conta como 2 anões, apenas para derrotar Monstros.



Guardião da Terra:

Caso esteja em uma zona de Desastre, você paga 1 Recurso a menos para superá-lo.



Rei do Trovão:

Alocar ele em uma zona vindo de seu tabuleiro de jogador é considerado uma ação livre.