

created by Luis Brüh

DWAR7S fall



VESUVIUS
MEDIA

Spelvoorbereiding

Om de lange en verschrikkelijke winter te overleven die er aankomt, moeten de dwergen zich voorbereiden. Het is tijd om juwelen te verzamelen, kastelen te bouwen en een voedselvoorraad aan te leggen. De vuurdraken slapen. De ijsreus ligt op de loer. De herfst is kostbaar en het is essentieel om je acties verstandig te plannen!



A Doelen:

- 1) Schud de handelsdoelkaarten en leg er 3 van open.
- 2) Schud de geheime doelkaarten en deel er 1 uit aan elke speler. Spelers lezen hun geheime doel en plaatsen hem gedekt voor zich neer.

B Juwelen:

Sorteer de juweelkaarten naar soort en leg ze open.

C Koninkrijkskaarten:

Sorteer de koninkrijkskaarten naar kleur. Elke speler kiest een kleur (blauw, rood, groen of geel) en krijgt de 9 koninkrijkskaarten in zijn hand.

D Dwergen:

Elke speler ontvangt 7 dwergen van dezelfde kleur als zijn koninkrijkskaarten.

E Ogers:

Schud de ogerkaarten en leg deze gedekt neer.

f Verkennen:

Laat een groot gebied open om de koninkrijkskaarten te kunnen plaatsen.

speel!

De jongste speler start het spel. Na hem zijn de andere spelers kloksgewijs aan de beurt.

spelersbeurt

Een spelersbeurt is verdeeld in 3 fases: Voer Acties Uit, Afhandelen en dan Afleggen.

1. Voer Acties Uit:

Elke speler kan 3 acties per beurt uitvoeren (4 als hun kasteel op het bord ligt). Een actie kan elk van de volgende zijn: **Speel een Koninkrijkskaart**, **Plaats een Dwerg** of **Beweeg een Dwerg**. Je mag elke combinatie kiezen, bijvoorbeeld “Speel 3 Koninkrijkskaarten” of “Plaats 3 Dweren” of “Plaats 1 Koninkrijkskaart en plaats 2 Dweren” enz.

Speel een koninkrijkskaart: Je plaatst kaarten ofwel aangrenzend of (indien toegestaan) gestapeld op andere kaarten. Je mag kaarten plaatsen zoals je wilt; of de muren nu overeenstemmen of niet, of ze zijn verbonden aan jouw kasteel of niet

Tijdens de eerste beurt plaatst de eerste speler de eerste Koninkrijkskaart ergens op tafel.



Je kunt alleen kaarten stapelen van deze 3 types. Je kunt niet op een kaart met een dwerg erop stapelen.

Bovenop kastelen of monsters kan niet worden gestapeld.



PLAATS EEN KAART ...

...OF STAPEL EEN KAART BOVENOP EEN
ANDERE KAART VAN HETZELFDE
SOORT.



Plaats een dwerg: Je kunt een dwerg van je stapel op elke vrije plek op het bord plaatsen. Je kunt een dwerg in elk koninkrijk plaatsen. Je kunt zelfs een andere speler zijn kasteel gebruiken om “Op te graven”. Om een taak te voltooien heb je net zoveel dwergpoppetjes nodig als de kaart aangeeft, bijvoorbeeld de robijnmijn heeft 3 dweren nodig, terwijl de smaragdmijn er maar 2 nodig heeft, om de taak te voltooien en in de juiste fase af te handelen.

Beweeg een dwerg: Je kunt elk van jouw dweren naar een aangrenzende kaart bewegen. Je kunt niet door muren heen gaan, en er moet een vrije plek op de kaart zijn om erheen te mogen bewegen (zelfs als je slechts over 1 kaart heen wilt gaan om naar een andere kaart te bewegen).



Speel een Ogerkaart: Een ogerkaart spelen is een GRATIS actie. Je kunt meer dan 1 ogerkaart spelen in jouw beurt tijdens de Actiefase.

2. Afhandelen:

Tijdens deze fase controleer je het bord en handel je alle taken af met het benodigde aantal dwergen erop. Alle dwergen die een taak voltooien moeten dezelfde kleur hebben. Plaats alle dwergen, die de taak hebben volbracht, terug naar je stapel en handel dan de taak af (bijvoorbeeld: pak een juweel, handel bij de kruidenier, pak een ogerkaart of opgraafkaarten).

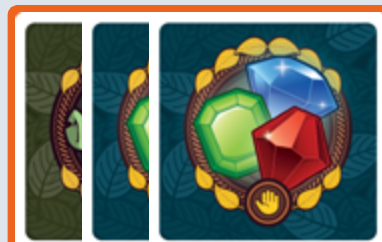
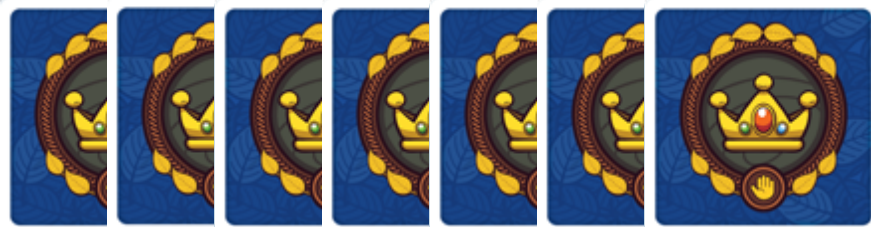
Wees voorzichtig, dwergen komen NIET naar je terug, totdat ze een taak hebben volbracht. Als de taak niet k n worden volbracht (bijvoorbeeld jouw dwergen zijn aan het ontginnen terwijl er een draak in het koninkrijk is), dan komen de dwergen wel terug, maar heeft de taak geen effect. Als de taak 2 dwergen nodig heeft en je hebt er 3 op dezelfde kaart, laat dan de extra dwerg op de kaart staan en verwijder de andere 2. Overvallige dwergen blijven op het bord.



3. Afleggen:

Je mag nooit meer dan **9 kaarten in je hand** hebben. De kaarten die meetellen voor je handlimiet zijn Koninkrijks-, Juweel- en Ogerkaarten. Als je meer dan 9 kaarten in deze fase hebt, moet je ofwel Juweelkaarten of Ogerkaarten afleggen, totdat je er 9 over hebt. **Je mag geen Koninkrijks kaarten uit je hand afleggen.**

OMDAT GEEN VAN DEZE KAN WORDEN AFGELEGD...



...MOET 1 VAN DEZE WORDEN AFGELEGD!

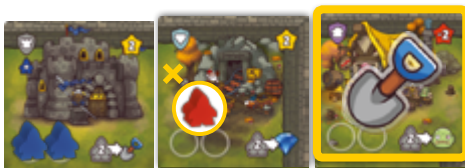
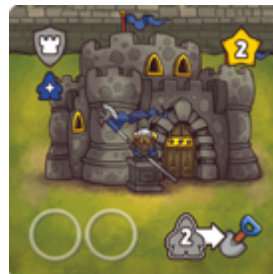
Koninkrijkskaarten

Elke speler start het spel met 9 koninkrijkskaarten in zijn hand. Onthoud dat als je een koninkrijkskaart van je hand speelt, elke speler de kans krijgt om zijn dwergen erop te plaatsen en hem te gebruiken.

1. kasteel:

Voor een dwergkoning is niets waardevoller dan zijn kasteel. De verdediging van zijn land houdt hem volop bezig en het veroveren van nieuwe gebieden is essentieel. Koninkrijkskaarten in een speler zijn hand zijn geen winstpunten waard. Zijn ze binnen de muren van een kasteel aan het einde van het spel daarentegen, dan kunnen ze het verschil tussen winst of verlies betekenen.

1.1 Extra Actie: Door een kasteel van jouw kleur op het bord te hebben, krijg je 1 extra actie per beurt.



1.2 Opgraven: Om een gestapelde kaart op te graven, moet je 2 dwergen op een kasteel op het bord plaatsen. Als je dat doet, plaats dan de bovenste kaart van de kaartenstapel onderop, zonder hem te draaien. Je kunt alleen kaarten opgraven zonder dwergen er bovenop. Je mag nooit monsterkaarten opgraven (draak of ijsreus).

Als je een monster in jouw koninkrijk hebt, werkt de opgraven-actie van jouw kasteel niet. Dwergen kunnen alleen opgraven in tijden van vrede.

1.3 Koninkrijk bouwen: Indien mogelijk, plaats (of stapel!) kaarten die ook de plannen van je tegenstanders dwarsbomen. De sleutel tot een succesvol spel is om strategisch te bouwen; om een krachtig koninkrijk te versterken, terwijl je tegelijkertijd de landen van de vijand vermindert of verzwakt.

Jouw Koninkrijk is elke koninkrijkskaart binnen de muren van jouw kasteel. Tel de WP (Winst Punten) van elke kaart in jouw koninkrijk op aan het einde van het spel.

Om te bepalen of een koninkrijkskaart tot je koninkrijk behoort, kijk je of een dwerg van jouw kasteelkaart naar die kaart zou kunnen lopen zonder door muren te gaan. Als dat mogelijk is, dan is die kaart onderdeel van je koninkrijk.

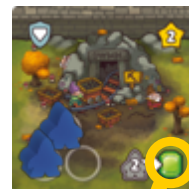


2. Mijnen:

Om een handelsdoel te bereiken moeten de spelers juwelen uit mijnen vergaren. Om dat te doen, dienen ze het verplicht aantal dwergen in de mijnen te plaatsen om de taak te volbrengen en de juwelen aan het einde van de speler zijn beurt te innen.

Tel aan het einde van het spel de WP van alle overgebleven juweelkaarten in je hand bij je totaalscore op.

Maar wees voorzichtig! Wanneer je het verplichte aantal dwergen op een kaart plaatst om een taak te volbrengen, en, om wat voor een reden dan ook, je het niet kunt afronden, zullen deze dwergen aan het einde van je beurt met lege handen terugkeren.



VERPLICHT
AANTAL
DWERGEN OM
DEZE TAAK TE
VOLBRENGEN



Voorbeeld: De rode speler plaatst 2 dwergen op de diamantmijn, maar er was geen diamantkaart beschikbaar. De dwergen keren naar de speler zijn stapel terug zonder een diamantkaart te vergaren.

3. Monsters:

Monsters zijn angstaanjagende en territoriale beesten. Draken blokkeren de werking van alle mijnen in hun koninkrijk, terwijl IJsreuzen de extra acties van kastelen blokkeren.

Je mag geen enkele kaart stapelen bovenop een monster. Als er een monster binnen de muren van een koninkrijk is, blokkeert deze de opgraven-actie van kastelen.

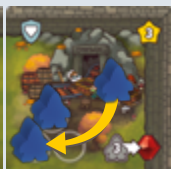
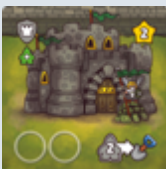
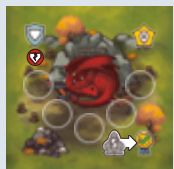


Om een monster te verslaan moet je **5 dwergen van dezelfde kleur** op de kaart plaatsen. Wanneer dit is gebeurd, wordt de monsterkaart verwijderd uit het koninkrijk en bij de doelen van de speler geplaatst, die hem verslagen heeft.

Een verslagen monster telt **niet** als een behaald doel (voor het tweewegbrengen van het speleinde). Elk verslagen monster schenkt **+3 WP aan het speleinde**.



PROBEER, WANNEER
MOGELIJK, DE PLANNEN VAN
ANDEREN TE BLOKKEREN
DOOR DE DRAAK TE
STAPELEN OP DE MIJNEN.



Voorbeeld: De blauwe speler wil zijn derde dwerg op de robijnmijn plaatsen, maar er is een draak in het koninkrijk. Als hij dat doet, dan zullen zijn dwergen naar zijn spelersstapel terugkeren zonder een robijnkaart te vergaren.

4. Herberg:

Ondanks hun twijfelachtige loyaliteit leveren ogers essentiële diensten aan alle dwergkoningen: zij krijgen de schuld van berovingen, hinderlagen, intimidatie, enz.

Je mag de dwergen van een tegenstander niet verplaatsen. Dus als iemand je blokkeert (bijvoorbeeld: terwijl je een draak probeert te doden zet de vijand een dwerg op de kaart), dan is het inhuren van ogers, om het vuile werk voor je op te knappen, de enige manier om van ze af te komen.

Je kunt bij de Herberg ogerkaarten halen, wanneer je ze nodig hebt. Als de ogerstapel leeg is, schudt dan de oger-aflegstapel.

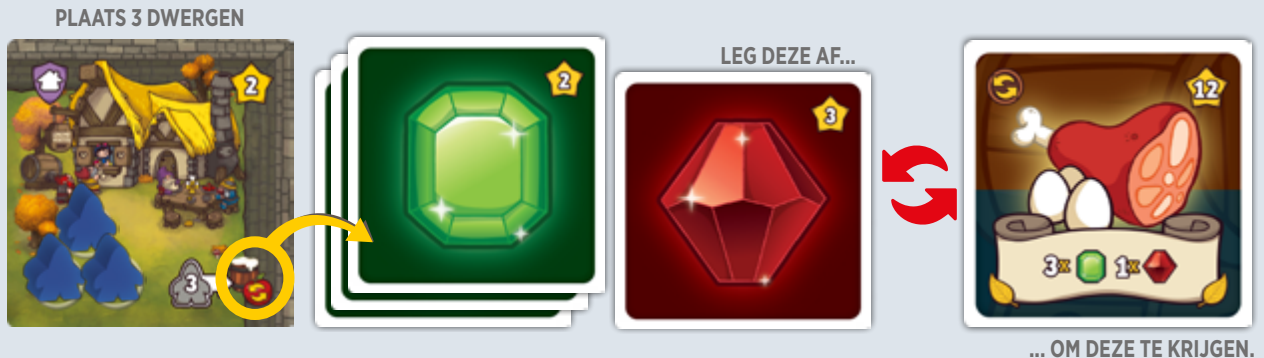
Een ogerkaart gebruiken is een gratis actie.

Elke ogerkaart telt mee voor je handlimiet en is aan het einde van het spel geen winstpunten waard.



5. Kruidenier:

Om een handelsdoel te behalen moet je handelen bij de kruidenier. Plaats daar 3 dwergen en in de afhandelfase van jouw beurt verhandel je het aantal juwelen van 1 van de open handelsdoelen, om deze te kopen. Leg de juwelen terug op de juiste juwelenstapels en neem de handelsdoelkaart. Vul de lege plek op met de bovenste kaart van de handelsdoelstapel. Je kan maar 1 handelsdoel behalen per verhandeling.



Doelen

Er zijn twee soorten doelen in het spel en elk geeft je Winstpunten aan het einde van het spel:

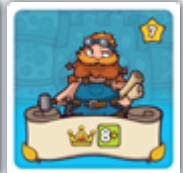
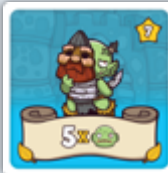
1. Handelsdoelen:

Om handelsdoelen te behalen moeten spelers juwelen vergaren en deze dan verhandelen bij de kruidenier.



2. Geheime Doelen:

Geheime doelen kunnen tijdens het spel op elk moment onthuld worden (zelfs aan het einde van het spel, net voor het scoren), zolang maar aan de voorwaarden op de geheime doelkaart is voldaan.



Houd behaalde handelsdoelen, jouw geheime doel en de monsters die je verslagen hebt, bij elkaar bij je op tafel.

Zij tellen niet mee in jouw 9 kaarten handlimiet.

Eindspel

Wanneer een speler tenminste 3 doelen aan het einde van zijn/haar beurt heeft bereikt, dan brengt dat de start van het eindspel teweeg. Spelers die deze ronde nog niet hebben gespeeld, spelen hun laatste beurt en dan eindigt het spel. Je mag elke combinatie van voltooide doelen hebben om het eindspel te starten. Bijvoorbeeld: 2 handelsdoelen en 1 geheim doel of 3 handelsdoelen.

Het spel Winnen

Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste Winstpunten (WP).

Je scoort Winstpunten met de volgende zaken:



Behaalde Doelen: Dit kunnen zowel Handelsdoelen als jouw Geheime Doelen zijn. Elk is een specifiek aantal WP waard.



Verslagen Monsters: Elk monster dat je tijdens het spel verslagen hebt, geeft je 3 WP.



Juwelen in jouw Hand: Aan het einde van het spel geeft elk Juweel uit je hand je het aantal Winstpunten op de kaart.



Koninkrijk: Elke koninkrijkskaart (inclusief de kastelen van andere spelers) in je koninkrijk geven je of kosten je een aantal Winstpunten. Tel ze allemaal bij elkaar op om te zien hoeveel ze aan het einde waard zijn. Als jouw kasteel niet op het bord ligt, dan krijg je GEEN extra Winstpunten. Als 2 of meer spelers een Koninkrijk delen, dan krijgen ze allen hetzelfde aantal Winstpunten.

Bij gelijk spel wint de speler met het grootste Koninkrijk (in aantal kaarten). Als het nog steeds gelijk is, wint de speler met de meeste dwergen op het bord.

Ogerkaarten

Een ogerkaart gebruiken is een gratis actie. Wanneer benodigd, kan je ogerkaarten bij de Herberg verkrijgen. Als de ogerstapel leeg is, vernieuw deze dan door de afgelegde ogerstapel te schudden.

Beschrijving van de kaarten:



Hinderlaag:

Verwijder alle poppetjes van de doelwitkaart.



Paniek:

Beweeg een poppetje van een doelkaart tot 2 kaarten verder, zonder door muren te gaan.



Dief:

Steel een willekeurig juweel van een vijand.



Kroon:

Steel alle ogerkaarten van een vijand.



Brut:

Verwissel een vijandelijk poppetje op een koninkrijkskaart met een van jouw op het bord.



Elke ogerkaart telt mee voor je handlimiet en is geen winstpunten waard aan het eind van het spel.

Geheime Doelen

Elke speler krijgt aan het begin van het spel 1 willekeurig geheim doel. Geheime doelen kunnen op elk moment tijdens het spel worden onthuld (zelfs aan het einde van het spel voor het scoren), zolang er maar aan de voorwaarden op de geheime doelkaart is voldaan.

Beschrijving van de kaarten:



Architect:

Jouw koninkrijk moet uit tenminste 8 koninkrijkskaarten bestaan.



Jager:

Je moet minstens 2 monsters verslagen hebben.



Koning:

Jouw koninkrijk moet minstens 10 WP waard zijn.



Mijnwerker:

Je moet van elke soort juweel er tenminste 1 in je hand hebben.



Oger in vermomming:

Je moet minstens 5 ogerkaarten in je hand hebben.



Onderzoeker:

Je moet tenminste een trio van poppetjes, tegelijkertijd, op 2 verschillende monsterkaarten hebben.



Tovenaar:

Je moet minstens 5 smaragden in je hand hebben.



Houd jouw geheime doel op tafel bij je. Het telt niet mee voor je 9 kaarten handlimiet.

Typen Koninkrijkskaarten: PoppetjesLocaties: Benodigde Dwergen:



Aantal dwergen
nodig om een taak
te volbrengen

⊘ vuurdraken en IJsreuzen:



Monsters staan opgraven niet toe in het koninkrijk. Daarnaast blokkeren draken ook alle mijnen in hun koninkrijk, terwijl ijsreuzen de extra actie van kastelen blokkeren.

↻ kruidenier:



Ruil het aantal aangegeven juwelen voor een opgelegd handelsdoel.

Extra actie:



Verleent 1 extra actie aan de speler van die kleur.

→ verkrijg:



1 Oger



1 Smaragd



1 Diamant



2 Goud



1 Robijn

→ opgraven:



Verplaats de bovenste koninkrijkskaart van een stapel onderop die stapel (zonder hem te draaien). Je mag alleen kaarten van een stapel opgraven als er geen dwergen op staan.

Spelcomponenten:

36 KONINKRIJKSKAARTEN



10 HANDELSDOELEN



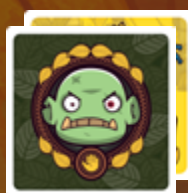
7 GEHEIME DOELEN



34 JUWELEN



13 OGERS



7 DWERGEN
VAN ELKE
KLEUR



ONTWERPER EN ARTIEST: Luis Brüh

ONTWIKKELAARS: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

SPECIALE DANK: 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.

MEER SPELEN EN SUPPORT OP: [HTTP://WWW.VESUVIUSMEDIA.COM](http://www.vesuviusmedia.com)