

created by Luis Brüh

DWARF7S fall



VESUVIUS
MEDIA

Žaidimo paruošimas

Norėdami išgyventi beartėjančią ilgą ir baisiai šaltą žiemą, nykštukai turi pasiruošti. Pats laikas susirinkti brangakmenius, pasistatyti pilis, bei pasirūpinti maisto atsargomis. Ugnies slibinai dar miega, Šerkšno milžinai tyko... Ruduo – neįkainojamas, tad gyvybiškai svarbu savo veiksmus suplanuoti išmintingai.



A Tikslai:

- 1) Išmaišykite prekybos tikslų korteles ir tris iš jų atverskite.
- 2) Išmaišykite paslapties tikslų korteles ir išdalinkite po vieną kiekvienam žaidėjui. Žaidėjai slapčia perskaito savo paslaptinę tikslą ir užverstą kortelę pasideda prieš save.

B Brangakmeniai:

Surūšiuokite brangakmenių korteles pagal jų tipus paveikslėliais į viršų.

C Karalysčių kortelės:

Surūšiuokite karalysčių korteles pagal spalvas. Kiekvienas žaidėjas pasirenka spalvą (mėlyną, raudoną, žalią arba geltoną) ir gauna po devynias karalysčių korteles.

D Nykštukai:

Kiekvienas žaidėjas gauna po septynis nykštukus, tokios pat spalvos kaip ir jo pasirinkta karalystė.

E Žmogėdros:

Išmaišykite žmogėdrų korteles.

F Tyrinėjimas:

Palikite vietas ant stalo karalysčių kortelių dėliojimui.

Žaiskite!

Žaidimą pradeda jauniausias iš žaidėjų. Po jo, ėjimų tvarka vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

Žaidejo ėjimas

Žaidėjo ėjimas vyksta trimis etapais: Veiksmo atlikimas, tikslo įvykdymas, kortelės pašalinimas.

1. veiksmo atlikimas:

Kiekvienas žaidėjas gali atlikti 3 veiksmus per savo ėjimą (4 jei žaidžiama jam priklausanti pilis). Veiksmas gali būti bet kuris iš šių:

Žaisti Karalystės kortelę, Pastatyti Nykštuką arba **Perkelti Nykštuką**. Galite pasirinkti bet kokį jų derinį, pavyzdžiui, “Sužaisti 3 Karalystės korteles” arba “Pastatyti 3 Nykštukus” arba “Sužaisti 1 Karalystės kortelę ir Pastatyti 2 Nykštukus” ir t.t.

Žaisti karalystės kortelę: kortelę galite padėti arba šalia kitos kortelės arba ant kitos kortelės viršaus (krovimas). Galite padėti bet kurią kortelę kaip norite, nesvarbu ar sienos atitinka ar ne, ar jūsų kortelė yra prijungta prie jūsų pilies, ar ne.

Per pirmąjį savo ėjimą, Karalystės kortelę galite padėti ant stalo kur tik norite.

PADĖKITE VIENĄ KORTELĘ...



...ARBA PASTATYKITE TOS PAČIOS RŪŠIES KORTELĘ ANT VIRŠAUS.



Krauti korteles vieną ant kitos galite tik šiems trimis tipams. Kortelės negalima dėti ant kitos kortelės jei joje stovi nykštukas.

Ant pilių ir pabaisų viršaus, taip pat nieko dėti negalima.



Pastatyti nykštuką: galite pastatyti Nykštuką iš savo turimos krūvos ant bet kurios laisvos vietos lentoje. Nykštuką galite pastatyti bet kurioje karalystėje. Jūs netgi galite naudoti kito žaidėjo pilį “kasinėjimams”. Norint įvykdyti tikslą, jums reikia turėti tiek nykštukų, kiek kortelė reikalauja, pavyzdžiui, Rubinų kasykla reikalauja trijų nykštukų, o Smaragdo kasyklai reikia dviejų siekiant užbaigti užduotį savo ėjimu.

Perkelti nykštuką: galite perkelti bet kuriuos savo nykštukus į gretimą kortelę. Negalima eiti per sienas, kortelė turi būti laisva, norint į ją perkelti nykštuką (net jei norite tiesiog praeiti pro kortelę siekiant keliauti toliau).



Žmogėdros kortelė: žaisti Žmogėdros kortelę yra nemokamas veiksmas. Galima žaisti daugiau nei vieną kortelę per savo ėjimą - Veiksmo atlikimo etape.

2. Tikslo įvykdymas:

Šio etapo metu, pasitikrinę aplinkybes lentoje įvykdote veiksmus, ten kur yra pakankamas reikalaujamų nykštukų kiekis. Visi nykštukai, kurie įvykdo veiksmus, turi būti tos pačios spalvos. Perkelti visus nykštukus, kurie įvykdė užduotį atgal į savo nepanaudotų nykštukų krūvelę ir įvykdykite užduotį. (Pavyzdžiui: pasiimti brangakmenį, iškeisti jį pagrindinėje parduotuvėje, gauti pabaisos kortelę arba kasinėti kitas kortelės).

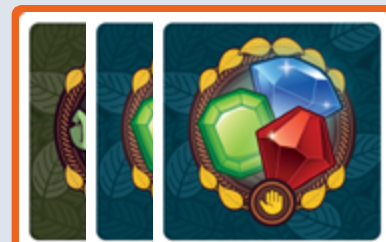
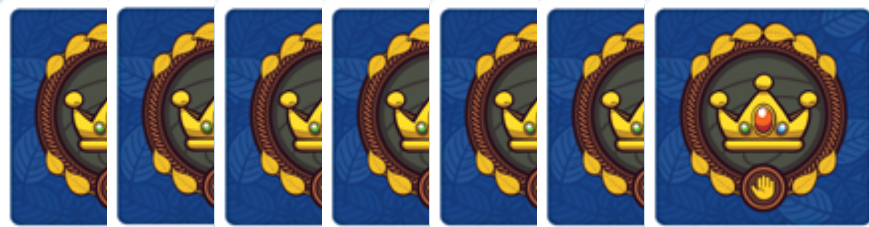
Būkite atsargūs, nykštukai negrįžta į krūvelę, jei jie neužbaigia užduoties. Jei užduotis negali būti baigta (pavyzdžiui karalystėje, kurioje nykštukai kasinėjo yra Slibinas), nykštukai sugrįžta pas jus, tačiau jokio uždarbio už tai negaunate. Jei užduotis reikalauja dviejų nykštukų kortelėje o jūs turite tris, tuomet palikite vieną nykštuką kortelėje, o kitus du pašalinkite. Nykštukų perteklius lieka lentoje.



3. kortelės pašalinimas:

Jūs negalite turėti daugiau nei **9 kortelės rankoje**. Šio etapo metu, jei turite daugiau nei 9 kortelės, jums reikia pašalinti Brangakmenių arba Žmogėdrų kortelės iki 9. **Karalystės kortelių iš savo rankos pašalinti negalima.**

NEI VIENA IŠ ŠIŲ KORTELIŲ NEGALI BŪTI PAŠALINTA....



...PAŠALINTI TURITE VIENĄ IŠ ŠIŲ!

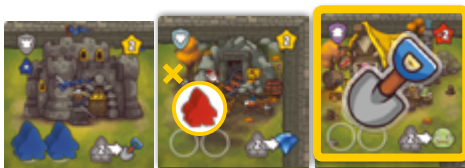
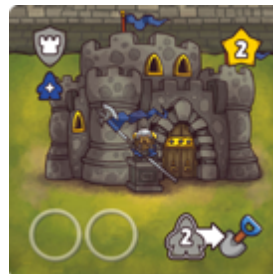
Karalysčių kortelės

Kiekvienas žaidėjas žaidimą pradeda turėdamas 9 skirtingas Karalysčių korteles. Atminkite, kai sužaidžiate Karalystės kortelę iš rankos, kiekvienas kitas žaidėjas gali tuo pasinaudoti ir joje pastatyti savo nykštuką.

1. Pilis:

Nykštukų karaliui už jo pilį nėra nieko svarbiau. Nuosavų žemių gynyba ir naujų teritorijų užkariavimas yra labai svarbus. Karalystės kortelės nesuteikia taškų kol yra žaidėjo rankose. Tačiau žaidimo pabaigoje, jos gali nulemti skirtumą tarp pergalės ir pralaimėjimo.

1.1 Papildomas veiksmas: jei turite savo pasirinktos spalvos pilį, ji suteikia jums vieną papildomą veiksmą per savo ėjimą.



1.2 Kasinėjimas: norint kasti uždengtą kortelę, jums reikia pastatyti 2 nykštukus ant bet kurios pilies esančios žaidime. Jei tai padarysite, padėkite viršutinę kortelę po kita ar kitomis, kortelės apsukti negalima. Galite kasinėti tik tose kortelėse, kuriose nėra nykštukų. Negalima kasinėti tose kortelėse, kuriose yra pabaisos (slibinai ar šerkšno milžinai). Jei turite pabaisų savo karalystėje, kasimo veiksmas jūsų pilyje neveiks. Nykštukai gali kasti tik vyraujant taikai.

1.3 Karalystės Pastatas: Kai tik įmanoma, statykite (arba kraukite) kortas ant viršaus!) siekiant užkirsti kelią savo varžovų planams. Raktas į sėkmingą žaidimą – sukurti strategišką ir galingą karalystę, mažinant arba susilpninant priešų žemes.

Tavo karalystė yra kiekviena karalystės kortelė tavo pilies sienų ribose. Žaidimo pabaigoje sudėkite visus savo karalystės kortelių pergalės taškus (VP).

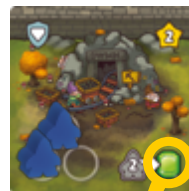


2. kasyklos:

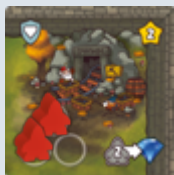
Siekiant įgyvendinti prekybos mainus, žaidėjai turi rinkti brangakmenius iš kasyklų. Kad tai padaryti, jie turi pastatyti reikiamą kiekį nykštukų kasyklose bei surinkti brangakmenius savo ėjimo pabaigoje.

Pasibaigus žaidimui pridėkite pergalės taškus (VP) iš likusių kortelių rankoje prie bendro savo rezultato.

Bet būk atsargūs! Padėjus reikiamą kiekį nykštukų ant kortelės ir dėl kokios nors priežasties neįvykdžius užduoties, šie nykštukai grįž į jūsų krūvą ėjimo pabaigoje nieko nepešę.



REIKALINGAS
NYKŠTUKŲ
KIEKIS TIKSLŲ
ĮVYKDYMUI



Pavyzdys: žaidėjas pasirinkęs raudoną spalvą pastato du nykštukus ant Deimantų kasyklos, bet deimantų kortelė nebuvo prieinama. Nykštukai grįžta į žaidėjo krūvelę be deimantų.

3. pabaisos:

Pabaisos yra baisūs teritoriniai padarai. Slibinai sustabdo visus kasinėjimus karalystėje, o Šerkšno Milžinai atšaukia papildomus veiksmus, kuriuos suteikia pilyš.

Ant pabaisų viršaus negalima dėti kortelių. Kiekviena pabaisa prie karalystės sienų neleis kasimo veiksmų, bei užkirs pilies darbus.

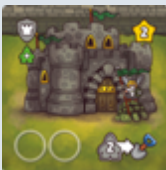
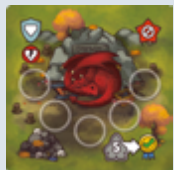


Norint nugalėti vieną pabaisą jums reikės pastatyti **5 tos pačios spalvos nykštukus** ant kortelės. Kai tai atsitiks, pabaisos kortelė yra pašalinama iš Karalystės ir padedama prie žaidėjo, kuris nugalėjo pabaisą, tikslų.

Nugalėta pabaisa nesiskaito kaip įvykdytas tikslas (žaidimo pabaigoje). Kiekviena nugalėta pabaisa suteikia **3 pergalės taškus (VP) žaidimo pabaigoje**.



Vieno kitos spalvos nykštuko pakanka sutrukdyti žaidėjui nugalėti pabaisą.



Pavyzdys: mėlyną spalvą pasirinkęs žaidėjas nori patalpinti savo trečią nykštuką ant Rubinų kasyklos, bet karalystėje yra Slibinas. Jei žaidėjas patalpina nykštukus, jie ėjimo pabaigoje grįž į žaidėjo nykštukų krūvelę be

4. Smuklė:

Naudoti pabaisos kortelę yra nemokamas veiksmas. Nepaisant savo abejotino lojalumo, Žmogėdros teikia paslaugas visiems nykštukų karaliams: jos prisiima kaltę už plėšimus, pasalas, bauginimus ir t.t.

Jūs negalite judinti varžovų nykštukų. Taigi, jei kas nors užkerta jums kelią (pavyzdžiui: jei bandote nužudyti Slibiną, o priešininkas pastato savo nykštuką ant kortelės), tuomet vienintelis būdas atsikratyti priešininku yra pasamdyti Žmogėdrą ir liepti jam padaryti savo purviną darbą.

Prireikus Žmogėdrų kortelių, jas galite gauti smuklėje. Jei Žmogėdrų kortelių kaladė baigsis, permaišę naudokite jau panaudotų Žmogėdrų korteles.

Kiekviena Žmogėdros kortelė užima vieną vietą, tarp rankoje turimų kortų, jos nesuteikia pergalės taškų žaidimo pabaigoje.



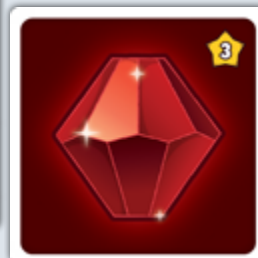
5. Pagrindinė parduotuvė:

Norėdami užbaigti prekybinį tikslą, turite atlikti vieną prekybos veiksmą pagrindinėje parduotuvėje. Pastatykite ten 3 nykštukus per tikslo vykdymo etapą ir iškeiskite brangakmenių kiekį, nurodytą viename iš prekybos tikslų. Grąžinkite brangakmenių korteles į kaladės ir pasiimkite prekybos tikslo kortelę. Į paimtos prekybos tikslo kortelės vietą padėkite pirmą kortelę nuo viršaus iš prekybos tikslų

PASTATYKITE 3 NYKŠTUKUS



PAŠALINKITE ŠITAS...



...KAD GAUTI ŠI.

Tikslai

Žaidimo tikslai yra dviejų rūšių. Jie suteikia jums pergalės taškų (VP) žaidimo pabaigoje:

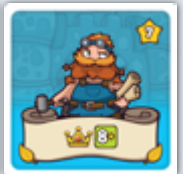
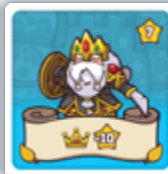
1. Prekybos tikslai:

Norint įgyvendinti prekybos tikslus, žaidėjai turi rinkti brangakmenius ir iškeisti juos pagrindinėje parduotuvėje.



2. Paslapčių tikslai:

Paslapties tikslai gali būti atskleisti bet kuriuo žaidimo metu (net ir žaidimo pabaigoje prieš taškų skaičiavimą) jei atitinka aprašytas sąlygas kortelėje.



Visada prie savęs pasidėkite įvykdytų prekybos ir paslapčių tikslų bei nugalėtų pabaisų korteles.

Jos neskaičiuojamos prie 9 kortų, kurias turite rankoje.

Žaidimo pabaiga

Kai žaidėjas įvykdo ne mažiau kaip **3 tikslus** savo ėjimo pabaigoje, žaidimas baigiasi. Žaidėjai, kurie dar nepadarė savo ėjimo šiame rate, jį padaro. Jūs galite turėti bet kokią tikslų kombinaciją iniciją. **Pavyzdžiui:** 2 prekybos tikslai ir 1 slaptas tikslas arba 3 prekybos tikslai.

Žaidimo nugalėtojas

Žaidimui pasibaigus, daugiausiai pergalės taškų (VP) turintis žaidėjas skelbiamas nugalėtoju.

Pergalės taškus gaunate už:



Ivykdytus tikslus: jeis gali būti Prekybos arba Slaptieji tikslai. Kiekvienas iš jų suteikia tam tikrą pergalės taškų (VP) kiekį.



Nugalėtas pabaisas: kiekviena per žaidimą nugalėta pabaisa suteikia 3 pergalės taškus (VP).



Rankoje turimi brangakmeniai:

Žaidimo gale kiekviena brangakmenių kortelė, kurią žaidėjas turi savo rankoje, suteikia jam tiek pergalės taškų (VP), kiek joje nurodyta.



Karalystė: norint panaudoti šiuos taškus, jums reikia turėti savo pilies kortelę žaidime ir ji negali būti užblokuota Šerkšno milžino. Jei jūsų pilies kortelė žaidime nedalyvauja, arba ji yra užblokuota Šerkšno milžino, tuomet už Karalystę pergalės taškų (VP) negaunate. Jei dvi ar daugiau pilių yra toje pačioje

Jei žaidėjų pergalės taškų suma vienoda, tokiu atveju laimi tas žaidėjas, kuris valdo didžiausią karalystę (kortelių skaičiumi). Jei ir šis variantas nepadaeda, tuomet žaidėjas turintis didžiausią skaičių nykštukų žaidimo lentoje, skelbiamas nugalėtoju.

Pabaisų kortelės

Using an ogre card is a free action. Whenever you need, you can get ogre cards at the Tavern. If the ogre deck runs out, renew it by shuffling the ogre discard pile.

Pabaisų kortelių aprašai:



Pasala:

Pašalinate visas figūreles nuo pasirinktos kortelės.



Panika:

Paslenkate priešininko figūrėlę daugiausiai per dvi karalystės korteles.



vagis:

Pavogiate atsitiktinį brangakmenį iš priešininko.



karūna:

Pavogiate visas pabaisų korteles iš priešininko.



Grubumas:

Apkeičiate priešininko figūrėlę, kuri stovi ant karalystės, su savąja, kuri yra žaidimo lentoje.



Each ogre card takes up one space in your hand and is not worth victory points at the end of the game.

Paslapčių tikslai

Every player gets one random secret goal at the beginning of the game. Secret goals can be revealed at any point during the game (even at the end of the game before scoring) provided the requirements written on the secret goal card are met.

Pabaisų kortelių aprašai:



Architektas:

Jūsų karalystė turi turėti ne mažiau, nei 8 karalysčių korteles.



Medziotojas:

Turite būti nugalėję bet kurias 2 ar daugiau pabaisų.



Karalius:

Jūsų karalystė turi turėti 10 arba daugiau pergalės taškų (VP).



Kalnakasys:

Turite turėti bent po vieną iš kiekvienos rūšies brangakmenių rankoje.



Užsimaskavusi pabaisa:

Turite turėti ne mažiau nei 5 pabaisų korteles rankoje.



Tyrinėtojas:

Turite turėti po trejetuką figūrėlių dvejose padarų kortelėse.



Burtininkas:

Turite turėti ne mažiau nei 5 smaragdų korteles rankoje.



Keep your secret goal on the board next to you. It does not count towards your 9 cards hand limit.

Karalysčių kortelių tipai: vietų paskirstymas:



Reikiamas nykštukų skaičius:



Reikiamas nykštukų skaičius, norint įvykdyti užduotį

Ugnies slibinai ir šerkšno milžinai



Slibinai sustabdo visų kasyklų darbus karalystėje o Šerkšno milžinai atšaukia papildomas pilies funkcijas

Pagrindinė parduotuvė: Papildomas veiksmas:



Iškeiskite brangakmenius į kurių reikalauja prekybos mainų tikslas



Suteikia vieną papildomą veiksmą nurodytai žaidėjo spalvai

→ Kasinėjimas:



Pašalinkite karalystės kortelę nuo kruvelės viršaus į jos apačią (nepakeitus jos krypties). Kasinėti galite tik tose kortelėse kuriose nėra nykštukų.

→ Reikia surinkti:



1 žmogėdra



1 smaragdas



1 deimantas



2 aukso



1 rubinas

Žaidimo sudėtis:

36 KARALYSČIŲ
KORTELĖS



10 PREKYBOS
TIKSLŲ



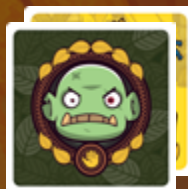
7 PASLAPTIES
TIKSLAI



34 BRANGAKMENIAI



13 ŽMOGĖDRŲ



7 KETURIŲ
SPALVŲ
NYKŠTUKAI



ŽAIDIMĄ SUKŪRĖ IR APIPAVIDALINIO: Luís Brüh

ŽAIDIMO PLĖTRAS: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

ŽAIDIMO IŠBANDĖ: Alan Farias, Alexandros Manos, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Dustin Gaspard, Evellyn Brühmüller, Fernando Celso, Igor Knop, Irene Theoharopoulos, Jake Clancey-Edwards, Jon-Paul Decosse, Karen Soarele, Lucas Andrade, Luis Francisco, Mac Schwarz Crow, Moisés Pacheco, Richard Courchese, Sam Fraser, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Xenia Theoharopoulos.