

created by Luis Brüh

DWAR7S fall



VESUVIUS
MEDIA

Подготовка к игре

Чтобы выжить в наступающей долгой и ужасной зиме, дварфам нужно подготовиться. Это время, чтобы собирать драгоценные камни, строить замки и запастись едой. Огненные драконы спят, морозные гиганты шныряют. Упадок недопустим и жизненно важно планировать мудро ваши действия!



A Цели:

- 1) Перемешайте карты торговых целей и вскройте три из них.
- 2) Перемешайте карты секретных целей и раздайте по одной каждому игроку. Игроки читают свои секретные цели и кладут их перед собой лицом вниз.

B Драгоценности:

Рассортируйте карты драгоценных камней по типу и выложите их лицом вверх.

C Карты Королевства:

Рассортируйте карты королевства по цвету. Каждый игрок выбирает цвет (синий, красный, зелёный или жёлтый) и получает 9 Карт Королевства в руку.

D Дварфы:

Каждый игрок получает 7 Дварфов того же цвета, что и его Карты Королевства.

E Огры:

Перемешайте карты огров.

F Исследование:

Оставьте достаточно много места для выкладывания Карт Королевства.

Играйте!

Самый младший игрок начинает игру. После него ходит следующий по часовой стрелке игрок и так далее.

Ход игрока

Ход игрока состоит из трёх фаз: Подготовка действий, Разрешение, и Сброс.

1. Подготовка действий:

Каждый игрок может подготовить 3 действия в ход (4 если его замок в игре). Действия могут быть следующими: Сыграть Карту Королевства, Поставить Дварфа или Передвинуть Дварфа. Вы можете выбирать любые комбинации этих действий, например "сыграть 3 Карты Королевства", или "Поставить 3 Дварфа" или "сыграть 1 Карту Королевства и поставить 2 Дварфов" и т.д.

Сыграть Карту Королевства: Вы ставите карту рядом с другой картой, или, если это допустимо, на верх (стопкой) других карт. Вы можете ставить карты, любой стороной которая вам нравится, не зависимо от того совпадают ли стены и соединяются ли они с Вашим замком.

В первый ход, первый игрок, выкладывает первую Карту Королевства куда угодно на столе.



В стопку Вы можете выкладывать карты этих трёх типов. Вы не можете выкладывать карты в стопку если на карте стоит дварф.

Ничего не может быть выложено поверх замков или монстров.

ПОСТАВЬТЕ ОДНУ КАРТУ...



...ИЛИ ПОЛОЖИТЕ ЕЁ ПОВЕРХ ДРУГОЙ КАРТЫ ТОГО ЖЕ ТИПА



Поставить Дварфа: Вы можете ставить Дварфа из своего запаса на любое свободное место для дварфа на поле. Вы можете поставить Дварфа в любое королевство. Вы даже можете использовать замок другого игрока чтобы "копать". Для завершения задания, нужно столько миплов Дварфов, сколько указано на карте, например Рубиновая Шахта требует трёх Дварфов, а Изумрудная Шахта только двух для завершения задачи и разрешения в соответствующей фазе.

Передвинуть Дварфа: Вы можете передвинуть любого своего дварфа на соседнюю карту. Вы не можете проходить сквозь стены и обязательно на карте должно быть свободное место для дварфа при переходе (даже если вы просто хотите пройти через этот тайл на другой).



Сыграть Карту Огра: Сыграть карту огра - бесплатное действие. В свой ход, в фазу Действий, Вы можете сыграть больше одной карты огра.

2. Разрешение:

В этой фазе Вы проверяете поле и завершаете любые задачи, над которыми работает достаточное количество dwarves. Все dwarves завершающие задачу должны быть одного цвета. Заберите всех dwarves с завершённой задачи в свой запас и выполните задачу (например, соберите драгоценный камень, поторгуйте в главном складе, получите карту огра или раскопайте карты).

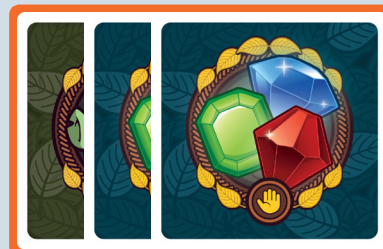
Осторожней, dwarves НЕ вернутся к Вам пока не завершат задачу. Если задача не может быть завершена (например в королевстве дракон и Ваши dwarves в шахтах), dwarves возвращаются, но задача не даёт никакого эффекта. Если задача требует двух dwarves, а у Вас на этой карте их три, оставьте лишнего dwarfа на карте и заберите двух остальных. Лишние dwarves остаются на поле.



3. Сброс:

У Вас не может быть больше **9 карт в руке**. Карты включённые в это ограничение, это Карты Королевства, Драгоценностей и Огров. В эту фазу, если у Вас больше 9 карт в руке, сбросьте карты Драгоценностей или Огров, пока карт в руке не останется 9. **Вы не можете сбрасывать Карты Королевства из руки.**

ТАК КАК НИ ОДНУ ИЗ ЭТИХ КАРТ СБРОСИТЬ НЕЛЬЗЯ...



...НУЖНО СБРОСИТЬ ОДНУ ИЗ ЭТИХ!

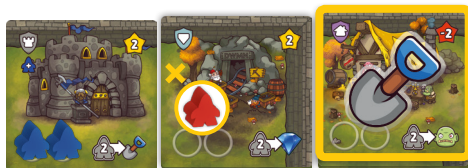
Карты Королевства

Каждый игрок начинает игру с 9 картами королевства в руке. Помните, что после того как вы сыграете карту королевства, у каждого появится шанс выставить своих дварфов на эту карту и использовать её.

1. Замок:

Нет ничего ценнее для дварфийского короля, чем его замок. Защита своих земель занимает в его голове столько же места, как и захват новых территорий. Карты Королевства не приносят очков, пока находятся у игрока в руке. Тем не менее, стены замка в конце игры могут быть той самой разницей между победой и поражением.

1.1. Дополнительное действие: Если на поле, в игре, есть замок Вашего цвета, Вы получаете одно дополнительное действие в ход.



1.2. Раскопки: Чтобы раскопать закрытую карту, нужно поместить 2 дварфов в любой замок в игре. Если вы это сделаете, положите верхнюю карту из стопки под остальные, не поворачивая её. Раскапывать можно только карты без дварфов на них. Вы не можете раскопать карту с монстрами (драконом или морозным гигантом). Если в Вашем королевстве есть любой монстр, действие раскопок Вашего замка не работает. Дварфы копают только в мирное время.

1.3. Строительство Королевства:

При любой возможности выкладывайте (или складывайте в стопки!) карты, чтобы нарушить планы соперников. Ключ к успешной игре - построить стратегию для объединения своего мощного королевства, уменьшая и ослабляя вражеские земли. Ваше Королевство - это все Карты Королевства в границах стен Вашего замка. По каждой карты добавляются Вам в конце игры.

Для определения относится ли карта королевства к Вашему королевству, представьте дварфа на карте вашего замка и попытайтесь дойти им до нужной карты не пересекая стен. Если это удастся - карта часть Вашего королевства.



2. Шахты:

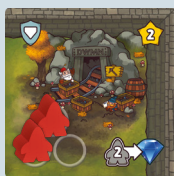
Для выполнения торговых целей, игрокам нужно собирать драгоценные камни из шахт. Чтобы сделать это, необходимо поместить, требуемое для выполнения задания, количество dwarфов в шахты и собрать драгоценные камни в фазу Разрешения.

В конце игры, добавьте ПО за любые оставшиеся карты драгоценных камней в Вашей руке к своим итоговым очкам.

Но осторожней! Если Вы поставили, нужное для завершения задачи, количество dwarфов на тайл, но, по любой причине, не можете завершить задачу, эти dwarфы вернутся в Ваш запас, в конце Вашего хода, с пустыми руками.



REQUIRED
AMOUNT
OF DWARFS
TO FULFILL
THIS TASK



Пример: Красный игрок поставил 2 dwarфов в алмазную шахту, но карты алмазов не доступны. Dwarфы вернутся в запас игрока, не получив карту алмаза.

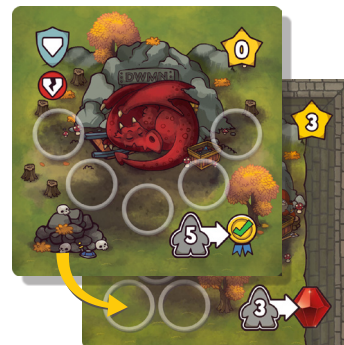
3. Монстры:

Монстры это жуткие и привязанные к своему обиталищу звери. Драконы останавливают все шахты Королевства, а Морозные Гиганты отменяют дополнительное действия от замков.

Вы не можете вкладывать любые карты сверху монстра. Любой монстр внутри стен королевства запрещает действие "раскопки" замков этого королевства.



Чтобы уничтожить одного монстра, необходимо поставить **5 dwarфов одного цвета** на карту. Когда это случается, карта монстра убирается из королевства и откладывается к целям того игрока, который победил монстра. Победённый монстр не считается как цель (при подсчёте в конце игры). Каждый побеждённый монстр даёт **+3 ПО** в конце игры.



ПРИ ЛЮБОЙ ВОЗМОЖНОСТИ
ПРОБУЙТЕ ЗАБЛОКИРОВАТЬ
ПЛАНЫ СОПЕРНИКОВ ОТПРАВЛИВ
ДРАКОНА В ИХ ШАХТЫ.



Пример: Синий игрок хочет поставить своего третьего dwarфа на рубиновую шахту, но в королевстве дракон. Если он сделает это, его dwarфы вернутся в запас не получив карту рубина.

4. Таверна:

Несмотря на их сомнительную преданность, услугами огров пользуются все короли dwarфов: они берут на себя ответственность за все ограбления, засады, запугивания и т.д.

Вы не можете передвигать dwarфов соперника. Поэтому, когда кто-то мешает вам (например: вы пытаетесь убить дракона, а соперник поставил своего dwarфа на карту), единственная возможность прогнать его, это нанять огров выполнить Вашу грязную работу.

Когда это Вам необходимо, Вы можете взять карты огра в Таверне. Если колода огров закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Использование карты огра бесплатное действие.

Каждая карта огра занимает одно место в вашей руке и не приносит победных очков в конце игры.



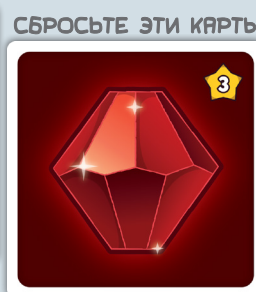
5. Основной Склад:

Чтобы завершить торговую цель, Вы должны подготовить сделку на основном складе. Поставьте 3 dwarфов сюда и в фазе разрешения, в свой ход обменяйте соответствующее количество своих драгоценных камней на одну из карт торговых целей, чтобы купить её. Верните драгоценные камни в соответствующие колоды драгоценностей и возьмите карту торговой цели. Положите на освободившееся место верхнюю карту из колоды торговых целей. Вы можете завершить только одно торговое задание за один обмен.

ПОСТАВЬТЕ 3 ДВАРФОВ



СБРОСЬТЕ ЭТИ КАРТЫ...



... ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЭТУ

Цели

Есть два типа целей в игре, каждая из которых даст вам Победные Очки в конце игры:

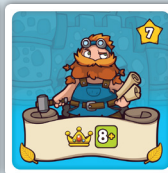
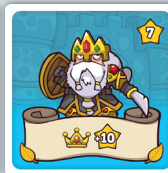
1. Торговые цели:

Чтобы выполнить торговые цели, игроки должны собрать драгоценные камни и затем подготовить обмен на основном складе.



2. Тайные цели:

Тайные цели могут быть открыты в любой момент игры (даже в конце игры, перед подсчётом очков) если требования, указанные на карте тайной цели, будут выполнены.



Храните выполненные торговые цели, Ваши тайные цели и монстров, которых Вы победили, вместе, рядом с вами.

Они не считаются при подсчёте ограничения до 9 карт в Вашей руке.

Конец игры

Когда игрок выполнил хотя бы **3 цели** в конце его\её хода, объявляется конец игры. Игроки, которые ещё не ходили в этом раунде, делают свои последние ходы и игра заканчивается. У Вас может быть любая комбинация завершённых задач, чтобы объявить конец игры. **Например:** 2 торговых цели и одна тайная цель, или 3 торговых цели.

Победа в игре

В конце игры игрок с наибольшим количеством Победных Очков (ПО) выигрывает.

Ваши Победные очки состояются из следующих позиций:



Выполненные Цели: Это могут быть как Торговые Цели, так и Ваши Тайные Цели. Каждая принесёт Вам указанное на ней количество ПО.



Побеждённые монстры: Каждый монстр которого вы уничтожили в процессе игры принесёт Вам 3 ПО..



Драгоценные камни в руке: В конце игры любые Драгоценности оставшиеся в Вашей руке, принесут ПО указанные на карте.



Королевство: Каждая карта королевства (включая замки других игроков) внутри Вашего королевства добавляет или отнимает Победные Очки. Сложите значения, чтобы определить сколько вы получите в конце игры. Если Ваш замок не в игре Вы НЕ получаете Победные Очки. Если два или больше игроков делят одно и то же королевство, все они получают одинаковое количество Победных Очков.

В случае ничьей, игрок с самым большим королевством (по количеству тайлов) выигрывает. Если здесь тоже ничья, выигрывает игрок с большим количеством dwarves на поле.

Карты Огров

Использование карты огра бесплатное действие. Когда это Вам необходимо, Вы можете взять карты огра из Таверны. Если колода огров закончилась, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Описание карт:



Засада:

Уберите всех миплов с выбранной карты королевства.



Паника:

Передвиньте дварфа с выбранной карты королевства на карту королевства не дальше чем в двух картах от первоначальной, не проходя сквозь стены.



Вор:

Украдите случайный драгоценный камень у выбранного соперника.



Корона:

Заберите все карты Огров у выбранного соперника.



Громилла:

Поменяйте местами мипла соперника на карте королевства со своим миплом на доске.



Каждая карта огра занимает одно место в вашей руке и не приносит победных очков в конце игры.

Тайные Цели

Каждый игрок получает одну случайную тайную цель в начале игры. Тайные цели могут быть открыты в любой момент игры (даже в конце игры, перед подсчётом очков) если требования, указанные на карте тайной цели, будут выполнены.

Описание карт тайных целей:



Архитектор:

В вашем королевстве должно быть 8 карт королевства или больше.



Охотник:

Вы должны победить двух монстров или больше.



Король:

Ваше королевство должно стоить 10 Победных очков или больше.



Шахтёр:

Вы должны иметь хотя бы по одному Драгоценному Камню каждого типа в руке.



Тайный огр:

У вас должно быть хотя бы 5 карт Огров в руке.



Исследователь:

Вы должны иметь хотя бы трёх миплов на 2 разных картах монстров в одно и то же время.



Волшебник:

У вас должно быть хотя бы 5 Драгоценных Камней в руке.

Храните свои тайные цели на столе, рядом с собой. Они не учитываются в ограничении на 9 карт в руке.



Типы карт королевства:



Места для dwarves:



Дварфов нужно:



Количество
дварфов нужно
для завершения
задачи.

⊘ огненные Драконы и морозные Гиганты



Монстры не позволяют производить раскопки в королевстве. Драконы также блокируют все шахты в королевстве, а морозные гиганты отменяют дополнительное действие от замков.



Основной склад:



Обменяйте соответствующее количество драгоценных камней на открытую торговую цель.

Дополнительное
действие:



Даёт дополнительное действие игроку соответствующего цвета

→ Добыча:



1 Орк



1 Изумруд



1 Алмаз

→ Раскопки:



Передвиньте верхнюю карту королевства в стопке под низ этой стопки (не поворачивая его). Копать можно только тайлы без dwarves.



2 Золота



1 Рубин

Компоненты игры:

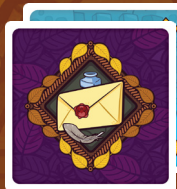
36 КАРТ КОРОЛЕВСТВА



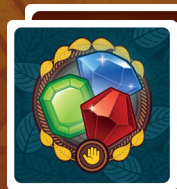
10 ТОРГОВЫХ ЦЕЛЕЙ



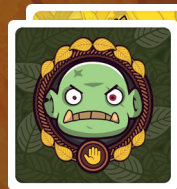
7 ТАЙНЫХ ЦЕЛЕЙ



34 ДРАГОЦЕННОСТИ



13 ОГРОВ



ПО 7 ДВАРФОВ
КАЖДОГО ЦВЕТА



ДИЗАЙНЕР И ХУДОЖНИК: Luís Brüh

РАЗРАБОТЧИКИ: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Alan Farias, Alexandros Manos, Almer Briene, 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, Luís 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.

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ: Michail Kassatkin

БОЛЬШЕ ИГР И ПОДДЕРЖКА НА: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM