

created by Luis Brüh

DWARFS

fall

Règles Françaises



VESUVIUS
MEDIA

Installation

Pour survivre au long et terrible hiver qui arrive, les nains doivent se préparer. Il est grand temps de collecter des gemmes, de construire des châteaux, et de faire des provisions de nourriture. Les Dragons de Feu sommeillent, les Géants de Glace se cachent... mais l'automne arrive à son terme, et il va falloir planifier judicieusement ses actions !



A Objectifs

- 1) Mélangez les cartes Objectifs Commerciaux et révélez trois d'entre elles.
- 2) Mélangez les cartes Objectifs Secrets et distribuez en une à chaque joueur. Les joueurs lisent leur carte Objectif Secret et la place face cachée devant eux.

B Gemmes

Triez les cartes par type et placez les faces visibles.

C Royaume

Triez les cartes Royaume par couleur. Chaque joueur choisi une couleur (bleu, rouge, vert ou jaune) et prends les 9 cartes Royaume de cette couleur en main.

D Nains

Chaque joueur reçoit les 7 nains de la couleur choisie.

E Ogres

Mélangez les cartes Ogres et placez la pile face cachée.

F Exploration

Laissez la place pour construire votre royaume !

Jouez !

Le joueur le plus jeune est désigné Premier Joueur. Les tours se succèdent dans le sens horaire.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur se divise en 3 phases : Actions, Résolution et Défausse.

1. Actions :

Chaque joueur peut effectuer 3 actions par tour (4 si leur Château est en jeu) parmi : **Jouer une carte Royaume, Placer un Nain, Déplacer un Nain**. Chaque action peut être effectuée plusieurs fois (exemple : Jouer 3 cartes Royaume, ou Placer 2 Nain et Déplacer 1 nain, etc...).

Jouer une carte Royaume : la carte Royaume placée doit être adjacente à une carte déjà posée, ou posée par dessus une carte (si cela est possible). Les murailles n'ont pas à correspondre et la carte peut être placée en dehors de votre Royaume. Lors du premier tour, placez la première carte du Royaume n'importe où sur la table.

Placez une carte...



... ou posez la par dessus une carte du même type !



Vous pouvez empiler une carte uniquement sur une carte du même type, si rien ne se trouve dessus (Dragon, Géant, ou Nain).



Placer un Nain : Vous pouvez placer un Nain de votre réserve sur un emplacement libre d'une carte du Royaume. Un nain peut être placé dans n'importe quel Royaume. Vous pouvez même utiliser le château d'un autre joueur pour Creuser. Pour compléter une Tâche, vous devez avoir le nombre de Nains requis par la carte. Par exemple, la Mine de Rubis requiert 3 Nains (de la même couleur) pour pouvoir compléter la tâche, alors que la Mine d'Emeraude n'en requiert que 2.

Déplacer un Nain : Vous pouvez déplacer n'importe lequel de vos Nains présents dans le Royaume sur une tuile adjacente. Un Nain ne peut pas franchir une Muraille, et la carte d'arrivée doit comporter un emplacement libre (même si vous ne vous y arrêtez pas).



Jouer une carte Ogre : Jouer une carte Ogre est une action gratuite. Vous pouvez jouer autant de cartes Ogre que vous le souhaitez durant votre phase Actions.

2. Résolution :

Lors de cette phase, toutes les tâches complétées du Royaume sont résolues. Les Nains ayant remplis une tâche doivent être de la même couleur. Ces Nains retournent alors dans la réserve du joueur, et la tâche est résolue (par exemple : prendre une gemme, commercer à la taverne, piocher une carte Ogre, etc...).

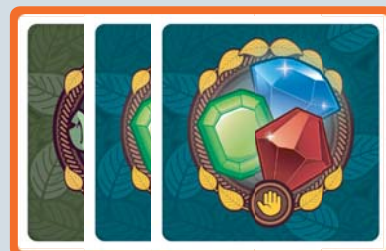
Faites attention : les Nains ne reviennent pas dans votre réserve si la tâche de la carte sur laquelle ils se trouvent n'est pas réalisée. Si la tâche ne peut pas être réalisée (s'il y a un Dragon dans le Royaume et que vos Nains creusent dans une mine par exemple), les Nains retournent dans la réserve mais la tâche n'est pas résolue. Si la tâche requiert 2 Nains et que 3 y sont présents, le Nain de trop est laissé sur la carte.



3. Défausse :

Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de **9 cartes dans leur main**. Durant cette phase, chaque joueur dépassant cette limite doit se défausser de Gemmes ou de cartes Ogres du nombre nécessaire. **Vous ne pouvez pas défausser des cartes Royaume !**

Aucune de ces cartes ne peut être défaussée...



... donc l'une de ces cartes doit l'être !

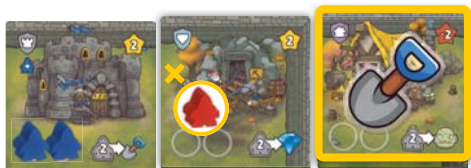
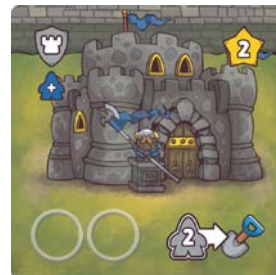
Cartes Royaume

Chaque joueur débute la partie avec les 9 cartes Royaume de sa couleur en main. Gardez en tête que chaque fois que vous jouerez une carte Royaume, tous les joueurs pourront poser leurs Nains dessus pour réaliser la tâche.

1. Château :

Rien n'est plus précieux aux yeux d'un roi Nain que son Château ! La défense de ses terres est sa plus grande préoccupation, et la conquête de nouveaux territoires est une chose primordiale ! Les cartes Royaume restées en main ne rapportent pas de points de victoire. Cependant, une fois le Royaume constitué, elles peuvent vous rapprocher de la victoire !

1.1 : Action supplémentaire : le fait d'avoir un Château de votre couleur en jeu vous octroie une action supplémentaire par tour !



1.2 : Creuser : pour creuser, vous devez placer 2 Nains sur n'importe quel Château en jeu. Lors de la phase de résolution, retirez la carte du dessus d'une pile et placez là en dessous, sans en changer de sens. Seules les cartes sans Nain, Dragon ou Géant peuvent être creusées.

1.3 : Etendre son Royaume : dès que vous le pouvez, placez (ou empilez !) vos cartes Royaume de manière à contrecarrer les plans de vos adversaires ! La clé du succès réside dans le fait d'étendre stratégiquement votre Royaume et d'affaiblir ceux de vos adversaires !

Votre Royaume est composé de toutes les cartes contenues au sein des murs de votre Château. Chacune vous octroiera des points de victoire à la fin du jeu !



Pour savoir quelles cartes font parties d'un royaume, imaginez un nain sur votre carte Château et essayez de le déplacer sur une carte sans passer à travers les murs. Si vous pouvez, c'est que cette carte fait partie de votre royaume !

2. Mines :

Afin de remplir un Objectif Commercial, les joueurs doivent extraire des Gemmes des Mines. Pour ce faire, un joueur doit placer le nombre requis de Nains sur les mines pour réaliser la Tâche et collecter les précieuses Gemmes.

A la fin du jeu, ajoutez les points de victoire des cartes Gemmes présentes dans votre main à votre score total.

Mais attention ! Lorsque vous placez le nombre requis de Nains sur une carte Royaume mais que pour une raison ou une autre, vous ne pouvez pas réaliser la Tâche associée, vos Nains retournent dans votre réserve les mains vides !



Nombre de Nains requis pour accomplir la tâche.



Exemple : le joueur rouge a placé 2 de ses Nains sur la Mine de Diamants, mais il n'y a plus de carte Diamant de disponible... A la fin de son tour, ses nains retourneront dans sa réserve sans pouvoir récolter de Diamant.

3. Monstres :

Les Monstres sont effrayants et territoriaux ! Les Dragons stoppent toute activité dans les Mines du Royaume, tandis que les Géants de Glace empêche l'action supplémentaire des Châteaux !

Aucune carte ne peut être placée par dessus un Monstre. Un Monstre présent dans les murs de son Royaume empêche toute action Creuser des châteaux.



Pour vaincre un monstre, vous devez placer **5 Nains de la même couleur** sur la carte. Une fois ces 5 Nains réunis, la carte du monstre est retirée et le joueur la place devant lui, comme trophée.

Un monstre vaincu ne compte pas comme Objectif (ne peut pas déclencher la fin de la partie). Chaque monstre vaincu rapporte **3 PV à la fin de la partie**.



Dès que vous le pouvez, essayez de contrecarrer les plans de vos adversaires en plaçant un Dragon sur les mines !



Exemple : le joueur bleu veut placer un troisième Nain sur la mine de Rubis. Malheureusement, un Dragon est présent dans le Royaume. S'il le fait, ses Nains retourneront dans sa réserve sans pouvoir piocher une carte Rubis.

4. Taverne :

Malgré leur loyauté plus que douteuse, les Ogres sont d'une précieuse aide pour tous les Rois Nains : ils volent, tendent des embuscades, intimident l'adversaire...

Vous ne pouvez jamais déplacer un Nain adverse. Lorsqu'un Nain vous bloque (par exemple pour vaincre un monstre), le seul moyen de vous en débarrasser est de faire appel aux services des Ogres pour faire le sale boulot.

Dès que vous en avez besoin, n'hésitez pas à les recruter à la Taverne ! Lorsque la pile des Ogres est vide, mélangez la défausse et reformez une nouvelle pile.

Jouer une carte Ogre est une action gratuite.

Chaque carte Ogre compte pour 1 carte dans votre main, et ne rapporte aucun point de victoire à la fin de la partie.



5. Commerce :

Pour réaliser un Objectif Commercial, vous devez procéder à un échange au Magasin. Placez-y 3 Nains, et lors de la phase de Résolution de votre tour, défaussez le nombre de Gemmes requis par la carte Objectif ciblée, afin de l'obtenir. Les cartes Gemmes défaussées sont replacées dans le stock général. Révélez ensuite une nouvelle carte Objectif Commercial.

Placez 3 Nains...



Défaussez ces gemmes...



... pour obtenir cette carte !

Objectifs

Il y a 2 types d'objectifs dans le jeu, chacun vous permettant de gagner des points de victoire à la fin de la partie.

1. Objectifs Commerciaux :

Pour remplir ces objectifs, vous devez collecter des Gemmes, et les échanger au Marché.



2. Objectifs Secrets :

Les objectifs secrets peuvent être révélés à n'importe quel moment du jeu (même à la toute fin du jeu), à la seule condition d'avoir rempli la mission demandée par l'objectif.



Vos Objectifs Commerciaux, votre Objectif Secret et tous les Monstres que vous avez vaincu doivent être placés devant vous. **Ces cartes ne comptent pas dans la limite des 9 cartes maximum à avoir en main.**

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur réalise au moins **3 Objectifs** à la fin de son tour, la fin du jeu est déclenchée. Les joueurs qui n'ont pas encore joué lors de ce tour réalise un dernier tour avant la fin du jeu. Vous pouvez avoir n'importe quelle combinaison d'Objectifs pour finir la partie (**Par exemple** : 2 Objectifs Commerciaux et 1 Objectif Secret, ou 3 Objectifs Commerciaux).

Vainqueur

A la fin de la partie, le joueur comptabilisant le plus de points de victoire remporte la partie !
Voici comment compter vos points :



**Objectifs réalisés
(Commerciaux ou Secret) :**
chaque carte indique les PV
remportés.



Monstres vaincus : chaque
monstre vaincu vous rapporte 3
PV !



Gemmes en main : chaque
gemme restante dans votre main
vous octroie un certain nombre
de PV, indiqués sur la carte.



Royaume : chaque carte
Royaume (y compris les
Châteaux adverses) composant
votre Royaume (dans vos murs)
vous rapporte (ou vous fait
perdre) un certain nombre de
points. Ajoutez les pour obtenir
votre total final. Si votre Château
n'est pas en jeu, vous n'obtenez
aucun Point de Victoire bonus. Si
un ou plusieurs joueurs
partagent un Royaume, ils
auront le même total de Points
de Victoire.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand Royaume (nombre de
cartes) remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, celui possédant
le plus de Nains en jeu l'emporte !

Cartes Ogres

Jouer une carte Ogre est une action gratuite. Vous pouvez obtenir des cartes Ogres dès que vous le désirez en allant à la Taverne. Si la pioche des Ogres est vide, renouvelez la en mélangeant la défausse.

Description des cartes :



Embuscade :

Retirez tous les pions d'une carte Royaume.



Brute:

Echangez un pion adverse en jeu contre un de vos pions en jeu.



Panique :

Déplacez un nain d'une carte Royaume jusqu'à 2 cartes Royaumes (en tenant compte des murailles).



Voleur :

Volez (au hasard) une gemme à un adversaire.



Couronné :

Volez toutes les cartes Ogres d'un adversaire.



Les cartes Ogres comptent dans la limite des cartes en main. Ces cartes ne rapportent aucun point de victoire en fin de partie.

Objectifs Secrets

Chaque joueur débute la partie avec un Objectif Secret tiré au hasard. Ces objectifs peuvent être révélés à n'importe quel moment (y compris lors de la fin de partie, avant la phase de score) dès que les conditions indiquées sur la carte sont remplies.

Description des cartes :



Architecte :

Votre Royaume doit être composé de 8 cartes ou plus.



Chasseur :

Vous devez avoir vaincu 2 monstres ou plus (Géant, Dragon...).



Roi :

Votre Royaume doit vous rapporter 10 points de victoire ou plus.



Mineur :

Vous devez avoir au moins 1 gemme de chaque type en main.



Ogre déguisé :

Vous devez avoir au moins 5 cartes Ogre en main.



Chercheur :

Vous devez avoir au moins trois Pions sur 2 cartes Monstres différentes au même moment.



Sorcier :

Vous devez avoir au moins 5 Emeraudes en main.

Gardez votre Objectif Secret sur le plateau, près de vous. Cette carte ne compte pas dans votre limite de carte en main.



Type de terrains



Emplacements



Nains requis



Nombre de Nains requis pour réaliser la Tâche.

⊘ Dragons de Feu et Géants des Glaces



Empêche les tâches des cartes Royaume du même type d'être réalisées. Ils empêchent également les cartes Royaume du même type d'être recouvertes ou creusées.



Magasin



Permet d'échanger des gemmes contre un Objectif Commercial.

Action Supplémentaire



Permet au joueur de la couleur indiquée de réaliser une action supplémentaire.

→ Obtenir



1 Ogre



1 émeraude



1 diamant



2 ors



1 rubis

→ Creuser



Retirez la carte du dessus d'une pile et placez la en dessous, sans en changer le sens. Vous ne pouvez creuser que les cartes ne comportant aucun Nain.

Matériel du jeu

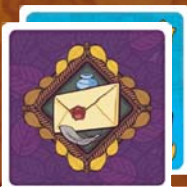
36 cartes Royaume



10 Objectifs Commerciaux



7 Objectifs Secrets



34 Gemmes



13 Ogres



7 Nains de 4 couleurs différentes



CONCEPTEUR & ARTISTE : Luís Brühel

CREATEURS : Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

REMERCIEMENTS : 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, 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.

TRADUCTION FRANCAISE : Pit0780

RELECTURE : zephyx & TricTrac.net