

created by Luis Brüh

DWARFS

* winter *



Játék Előkészítése

Nyakunkon a tél. A túlélésért a törpöknek fel kellett készülniük. De a falaink végre elkészültek. Most pedig szükségünk van hősökre, akikkel együtt megküzdhetünk az ellenségeinkkel! Meg kell mondjam, hogy ez a harc nem lesz könnyű. De a bárd dalai uralkodni fognak.



A Szörnyek:

Keverjétek meg a Szörny kártyákat. A szörny kártyákat és a figuráikat mindenkihez közel tegyétek le.

B Játéktábla:

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.

C Hősök:

Keverjétek meg a Hős kártyákat, majd fordítsatok fel négyet.

D Katasztrófák:

Keverjétek meg a Katasztrófa kártyákat és a katasztrófa zsetonokat tegyétek közel mindenkihez.

E Játékos táblák:

Adjatok egy játékos táblát és 5 játékos zsetont minden játékosnak.

f Játékos figurák:

Minden játékos 7 törpét kap az általa választott színből.

G Kezdő Kártyák:

Minden játékos 7 kezdő kártyát kap (1-et mindegyikből). Ezek kerülnek a kezükbe.

Játék!

A legfiatalabb játékos kezd. Utána a többiek az óramutató járása szerint következnek.

A játék áttekintése

Megépítetted és megvédted a királyságod, és most, hogy a tél beköszöntött, meg kell küzdened a természet erős elemeivel és vérfagyasztóan ijesztő szörnyekkel. A Dwarfs Winter kártyagyűjtésről, munkások elhelyezéséről és nyersanyaggal való gazdálkodásról szól torony védelemi elemekkel megfűszerezve. Minden játékos a legtöbb győzelmi pontért küzd, de csakis együttműködve lehet túlélni a telet.

A Dwarfs Winter játék 7 fordulóig tart, ezeket heteknek nevezzük itt. Minden hét 4 fő fázisra van osztva. A hetedik hét végén megtörténik a végső pontozás és a győztest kikiáltják.

1. Fázis: Ellenséges invázió
2. Fázis: Készítsd fel magad
3. Fázis: Reagálj
4. Fázis: Ellenőrizd a győztes vagy vesztes állapotokat

A hetek számolásához, a játék elején, tegyétek a Kalapács zsetont a tél sáv első helyére.



1. Fázis: Ellenséges invázió

Ennek a fázisnak az elején a szörnyek megpróbálják elfoglalni az erődöt. Először bármely "létező" szörnyet 1 lépéssel közelebb mozgatod a kastélyodhoz, majd végrehajtod a különleges képességeiket.



Példa: mozgasd a szörnyeket 1 mezővel közelebb a kastélyhoz...



1.1) Új Szörnyek idézése

A táblán lévő szörnyek mozgatása után, idézzetek a szörny limit alapján szörnyeket (a játékosok száma + 1). Ebben a fázisban bizonyosodjatok meg arról, hogy pontosan annyi szörnyetek van, mint amennyi a szörny limit.

Szörny Limit: 1 Játékos: 2 szörny; 2 Játékos: 3 szörny; 3 Játékos: 4 szörny; 4 Játékos: 5 szörny.



Példa: Egy 3 személyes játékban idézzetek 4 szörnyet a falakhoz.

1.2) Egy katasztrófa felfedése

Minden fordulóban egyszer fedjete fel egy katasztrófa kártyát a pakliból és tegyetek egy katasztrófa zsetont arra a helyszínre.



Nem termelhetsz nyersanyagokat olyan területeken, amelyeknek aktív szörnye, vagy katasztrófája van.

2. Fázis: Készítsd fel magad

Minden hét elején 7 kártyát választhatsz ki a saját paklibból kijátszásra. Szóval tervezd meg a stratégiád és válaszd ki a kártyáidat bölcsen!



Mindenki ugyanazzal a 7 hős kártyával kezdi a játékot. A játék folyamán több hóst is alkalmazhatsz, hogy a saját paklidat fejleszd vele. Ha kevesebb mint 4 játékos játszik, akkor tegyetek vissza minden megmaradt kezdő hős kártyát (0 gyp-vel jelölve) a dobozba.

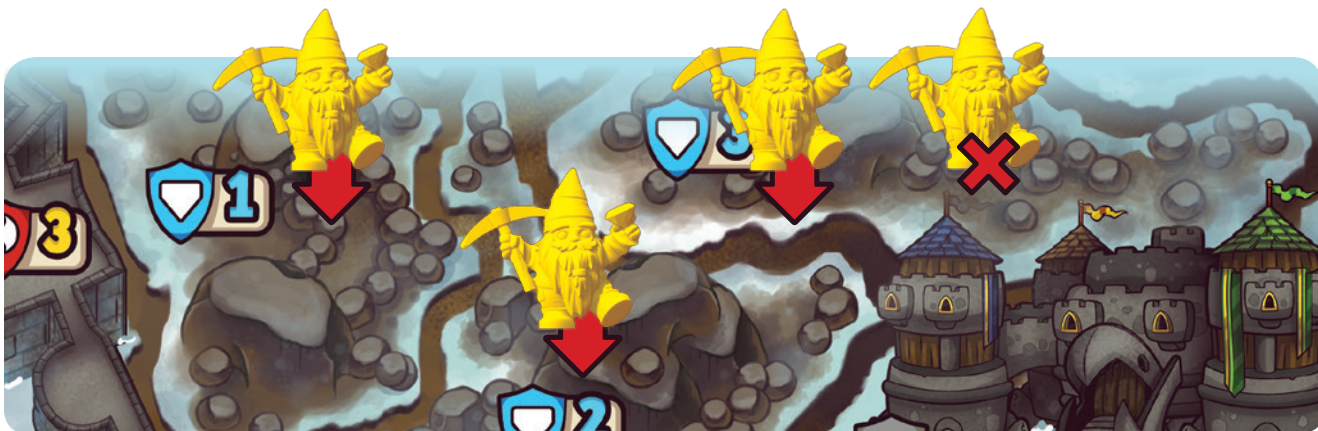
Ha több mint 7 hős kártyád van, a megmaradtakat tedd a saját paklidhoz, arccal lefelé a játékos táblád mellé.

3. Fázis: Reagálj!

Minden játékosnak a saját körében 5 akció pontja van, amit a következő akciók végrehajtására lehet felhasználni, bármilyen kombinációban.

Ilyen akciók például: **Helyezz el egy törpöt; Mozgass egy törpöt; Szerezz egy Hőst; és Játsz le egy Zenét (Hej, ho! Hej, Ho!).**

Ha a szükséges törpökkel és nyersanyagokkal rendelkezel, akkor **legyőzhetsz egy szörnyet, vagy elkerülhetsz egy katasztrófát egy szabad akció révén.**



3.1) Helyezz el egy Törpöt

Egy akció elköltésével egy törpöt helyezhetsz el a táborúztól bármilyen zónába, de nem tehetsz 2 törpöt ugyanarra a zónára ugyanabban a körben.



3.2) Mozgass egy Törpöt

Ha a törpöd már a táblán van, egy akció elköltésével mozgatható egy szomszédos területre.



3.3) Szerezz egy Hőst

Egy hős kártya megszerzéséhez el kell költened egy akciót valamint ki kell fizetned az adott árat (a játéktáblán feltüntetve). Majd tedd a kártyát a kezedbe. Egy körben csak egy hőst alkalmazhatsz. Ha megteszed, csúsztasd a kártyákat jobbra, töltsd fel az üres helyeket és fedj fel egy újat.



3.4) Játssz le egy Zenét

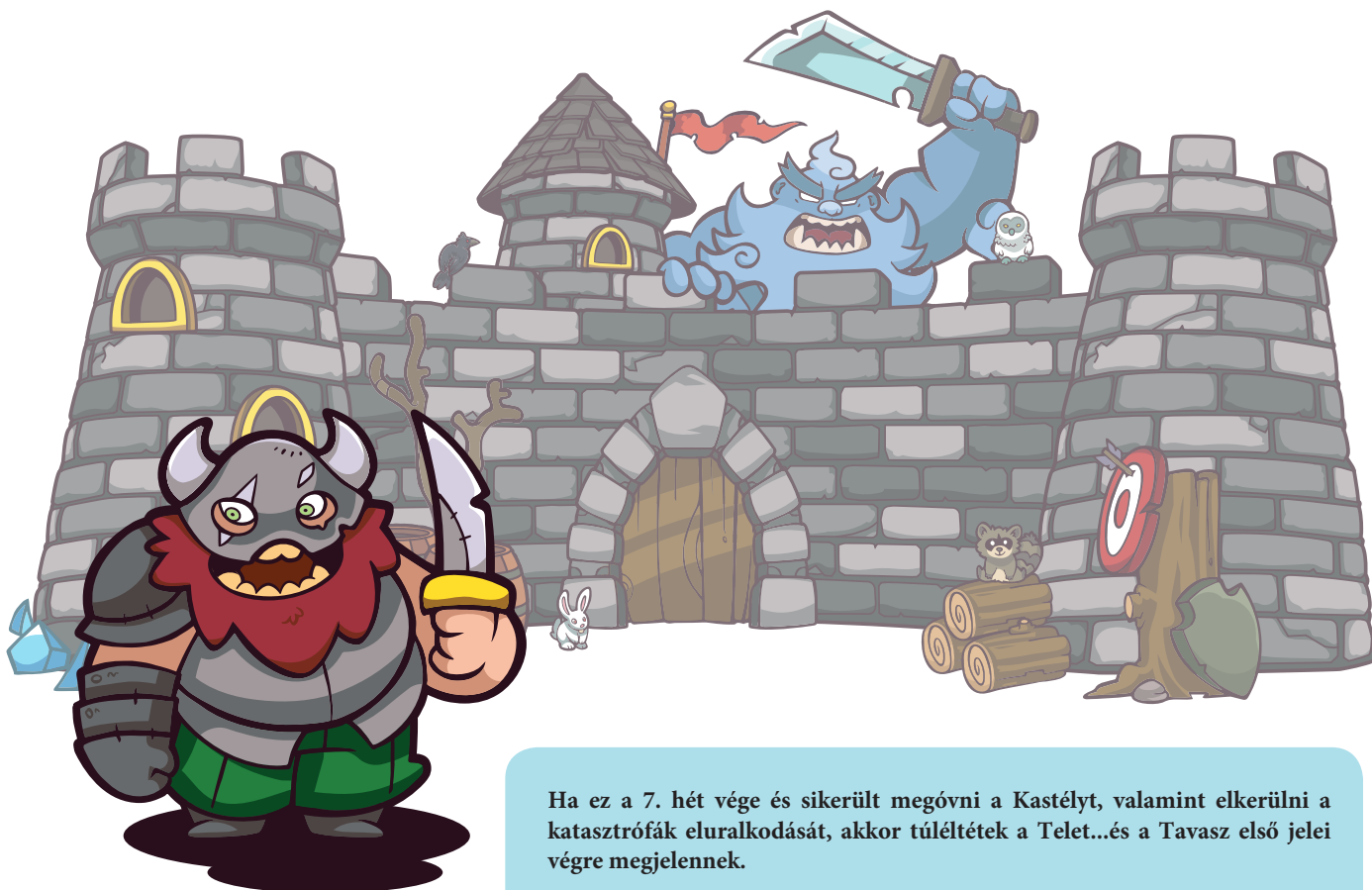
Költs el egy akciót és válassz ki egyet a 4 hangszer közül. Minden kártyát aktiválhatsz a kezedből, ami megfelel ennek a dal szimbólumnak. Egyszerre csak egyet hajts végre. Majd minden játékos az ugyanolyan szimbólummal rendelkező kártyájuknak az aktiválásával követheti a zenédet. Egy körben csak egy zenét játszhatsz le.

3.6) Szabad akció: Katasztrófa elkerülése

A körödben, ha van elég törpöd és nyersanyagod ahhoz, hogy elkerülj egy katasztrófát, távolítsd el ezeket a törpöket a tábláról (és az elköltött nyersanyagokat is), majd vedd magadhoz a katasztrófa kártyát, mint jutalmat. Tartsd arccal lefelé a játékos táblád mellett. A játék végén győzelmi pontokat fog érni. Majd vegyél 2 aranyat. Távolítsd el a katasztrófa zsetont a tábláról.

4. Fázis: Ellenőrizd a győztes vagy vesztes állapotokat!

Ha a forduló végén a játékosok számától 2-vel több aktív katasztrófád van, vagy egy Szörnyed a kastélyodban, akkor mindannyian elvesztettétek a játékot! Ha mind életben vagytok, mozgassátok a tél zsetont egy mezővel tovább, majd adjátok tovább az első játékos zsetont a következő játékosnak.



Ha ez a 7. hét vége és sikerült megóvni a Kastélyt, valamint elkerülni a katasztrófák eluralkodását, akkor túléltek a Telet...és a Tavasz első jelei végre megjelennek.

A Játék Megnyerése

A játék végén a legtöbb Győzelmi Ponttal (GyP) rendelkező játékos győz.

Győzelmi pontokat a következőképpen szerezhettek:



Legyőzött szörnyek:

Mindegyik adott mennyiségű Gyp-t ad.



Elkerült katasztrófák:

Mindegyik adott mennyiségű Gyp-t ad.



Alkalmazott Hősök:

Minden hős annyi Győzelmi pontot ad, amennyi a kártyán fel van tüntetve.



Gyártó:

Ha pontosan 7 nyersanyagod van bármely játékos tábla sávon, akkor a jelölt Gyp-t megkapod.



Őrség:

Ha mind a 7 törpéd a tábortűznél van a játék végén, akkor 3 extra Gyp-t kapsz.

Döntetlen feloldása:

Ha döntetlen helyzet fordul elő, az lesz a győztes, akinek a legtöbb törpéje van a táblán, majd az, aki több katasztrófát került el, majd akinek a legtöbb hős kártyája van, majd akinek a legtöbb aranya van a kincstárában, és végül aki a legtöbb szörnyet győzte le. Ha még mindig döntetlen a helyzet, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

Kezdő Hősök



Bányász:

Annyi vasat termelsz, mint amennyi bányád van, ahol törpéd dolgozik.



Favágó:

Annyi fát termelsz, mint amennyi erdőd van, ahol törpéd dolgozik.



Szakács:

Annyi ételt termelsz, mint amennyi szántófölded van, ahol törpéd dolgozik.



Aranyásó:

Annyi aranyat termelsz, mint amennyi különböző zónatípusod van, ahol törpéd dolgozik.



Mozgass egy bányában lévő Törpét, vagy Űzz el egy ellenséges törpöt egy bányából egy mezővel.



Mozgass egy erdőben lévő Törpét, vagy Űzz el egy ellenséges törpöt egy erdőből egy mezővel.



Mozgass egy szántóföldön lévő Törpét, vagy Űzz el egy ellenséges törpöt egy szántóföldről egy mezővel.

Hősök



Kapsz 2 vasat



Mozgass két erdőben lévő Törpét, vagy Űzz el két ellenséges törpöt egy erdőből egy mezővel.



Helyezz le, vagy Mozgass 2 saját törpödet.



Költs el 1 vasat és vegyél el 3 aranyat.



Kapsz 1 aranyat.



Kapsz 2 ételt.



Helyezz le, vagy Mozgass 2 saját törpödet.



Költs el 1 fát és vegyél el 3 ételt.





Mozgass két szántóföldön lévő Törpét, vagy Úzz el két ellenséges törpöt egy szántóföldről egy mezővel.



Kapsz 1 Fát.



Helyezz le, vagy Mozgass 2 saját törpödet.



Távolíts el egy Törpét a tábláról és vedd el 3 aranyat



Kapsz 1 vasat.



Kapsz 2 aranyat.



Mozgass két bányában lévő Törpét, vagy Úzz el két ellenséges törpöt egy bányából egy mezővel.



Szerezz egy 1 Gyp-s hőst ingyen.



Kapsz 2 Fát.



Helyezz le, vagy Mozgass 2 saját törpödet.



Kapsz egy ételt, egy vasat és egy fát.



Kapsz 1 ételt.

Szörnyek

A Szörny képességek minden olyan játékosra érvényesek, akiknek törpéi vannak ugyanazon a zónán, ahol a szörny tartózkodik. Vagy egy szomszédos zónán belül.



Fagy Generális:
Mozgass minden szomszédos szörnyet egyszer.



Fagy Óriás:
Minusz 1 akció.



Jeges Medve:
Minusz 1 kézi limit.



Hó Fa:
Távolíts el 1 fát. Ha lehetetlen, akkor távolíts el 1 aranyat.

Katasztrófák

A Katasztrófák azon a zónán történnek, amit a bal felső sarok ábrázol. Ahhoz, hogy elkerüld őket, rendelkezned kell az adott zónának megfelelő számú törpével, valamint el kell költened az alul ábrázolt nyersanyagokat.

