

created by Luis Brüh

DWARF7S

fall



VESUVIUS
MEDIA

Preparazione

Per sopravvivere al lungo e terribile inverno che si sta avvicinando, i nani hanno bisogno di prepararsi. È tempo di raccogliere gemme, costruire castelli e far scorta di cibo. I draghi del fuoco stanno dormendo.

I giganti del gelo sono in agguato. L'autunno è prezioso ed è fondamentale pianificare le proprie azioni con saggezza!



A Obiettivi:

- 1) Mescolate le Carte Obiettivo Commerciale e giratene tre.
- 2) Mescolate le Carte Obiettivo Segreto e datene una a ciascun giocatore. I giocatori leggono il loro obiettivo segreto e lo appoggiano a faccia in giù davanti a loro.

B Gemme:

Dividete le Carte Gemma per tipo a faccia in su.

C Carte Regno:

Dividete le Carte Regno per colore. Ogni giocatore sceglie un colore (blu, rosso, verde o giallo) e riceve in mano le 9 Carte Regno.

D Nani:

Ogni giocatore riceve 7 nani dello stesso colore delle sue Carte Regno.

E Orchi:

Mescolate le Carte Orco.

f Esplorazione:

Lasciate una grande area per piazzare le Carte Regno.

Si Gioca! Il giocatore più giovane inizia la partita. Dopo di lui, gli altri giocatori procedono in senso orario.

Turno del Giocatore

Il turno del giocatore è diviso in tre fasi: Eseguire Azioni, Risolvere e poi Scartare.

1. Eseguire Azioni:

Ciascun giocatore può eseguire 3 azioni per turno (4 se il suo castello è in gioco). Un'azione può essere una qualsiasi delle seguenti:

Giocare una Carta Regno, Piazzare un Nano o Spostare un Nano. Potete scegliere qualunque loro combinazione, ad esempio “Giocare 3 Carte Regno” o “Piazzare 3 Nani” o “Giocare 1 Carta Regno e Piazzare 2 Nani” ecc.

Giocare una Carta Regno: Piazzate le carte o adiacenti o (se valido) impilandole su altre carte.

Potete piazzare le carte in qualunque modo preferiate, che le pareti combacino o meno, che siano collegate al castello o meno.

Durante il primo turno, il primo giocatore piazza la prima Carta Regno in qualsiasi punto del tavolo.

PIAZZARE UNA
CARTA...



...O IMPILARE UNA CARTA SOPRA
UN'ALTRA CARTA DELLO STESSO TIPO.



Potete impilare soltanto carte di questi tre tipi. Non potete impilare su una carta con un nano sopra.

Niente può essere impilato sopra ai castelli o ai mostri.



Piazzare un Nano: Potete piazzare un nano della vostra riserva in qualunque posto libero del tabellone. Potete piazzare un nano in qualsiasi regno. Potete pure utilizzare il castello di un altro giocatore per “scavare”. Per completare un compito dovete avere tanti segnalini nano quanti richiesti dalla carta: ad esempio la miniera di rubini richiede tre nani, mentre la miniera di smeraldi ne richiede due, al fine di completare il compito e risolverla nella fase appropriata.

Spostare un Nano: Potete spostare uno qualunque dei vostri nani in una carta adiacente. Non può attraversare i muri e deve esserci un posto libero su quella carta per spostarlo lì (anche se volete solamente attraversare una carta per andare in un'altra).



Giocare una Carta Orco: Giocare una Carta Orco è un'azione GRATUITA. Nel vostro turno potete giocare più di una Carta Orco durante la fase Eseguire Azioni.

2. Risolvere:

Durante questa fase, controllate il tabellone e completate tutti i compiti che abbiano sopra la quantità richiesta dei vostri nani. Tutti i nani che completano un compito devono essere dello stesso colore. Riportate tutti i nani che hanno completato il compito nella vostra riserva e quindi eseguite il compito (per esempio: prendere una gemma, scambiare all'emporio, ottenere una Carta Orco o scavare carte).

Attenzione: i nani NON ritornano da voi a meno che completino un compito. Se il compito non può essere completato (per esempio: c'è un drago nel regno e i vostri nani sono in miniera), i nani ritornano, però il compito non ha alcun effetto. Se il compito richiede due nani e ne avete tre sulla carta, allora lasciate il nano in più sulla carta e rimuovete gli altri due. I nani in eccesso rimangono sul tabellone.

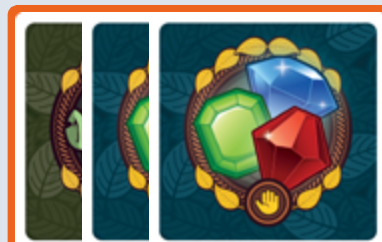
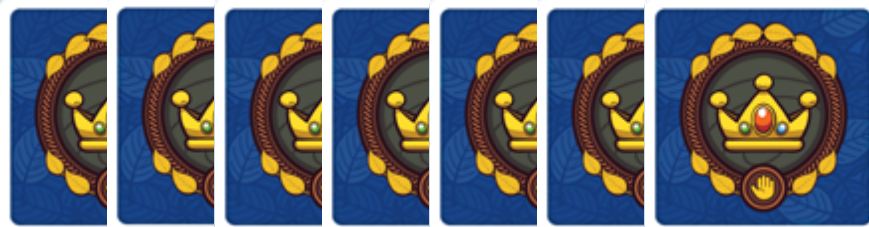


3. Scartare:

Non potete mai avere più di **9 carte nella vostra mano**. Le carte che contano per il vostro limite di mano sono le Carte Regno, le Carte Gemma e le Carte Orco. Durante questa fase, se avete più di 9 carte dovete scartare Carte Gemma o Carte Orco fino a restare con 9.

Non potete scartare Carte Regno dalla vostra mano.

POICHÉ NESSUNA DI QUESTE PUÒ ESSERE SCARTATA...



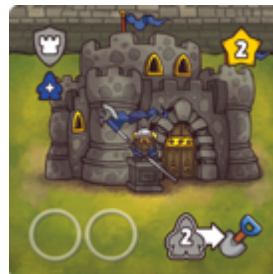
...DEVE ESSERE SCARTATA UNA DI QUESTE!

Carte Regno

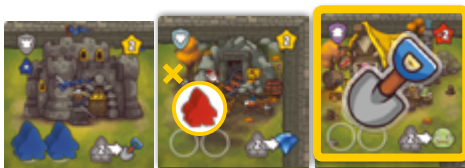
Ogni giocatore inizia la partita con una di ciascuna delle 9 Carte Regno in mano. Tenete a mente che, una volta giocata una Carta Regno dalla vostra mano, ogni giocatore avrà la possibilità di piazzarci sopra i suoi nani per usarla.

1. Castello:

Per un re dei nani nulla è più prezioso del suo castello. La difesa della sua terra occupa gran parte dei suoi pensieri e la conquista di nuovi territori è essenziale. Le Carte Regno non valgono punti quando sono nelle mani dei giocatori. Tuttavia, tra le mura di un castello alla fine della partita, possono fare la differenza tra vittoria o sconfitta.



1.1 Azione Extra: Avere il castello del vostro colore in gioco vi fornisce un'azione extra per turno.



1.2 Scavare: Per scavare una carta impilata, dovete piazzare 2 nani su un qualunque castello in gioco. Se lo fate, mettete sotto alle altre la carta in cima alla pila di carte, senza ruotarla. Potete scavare solo le carte che non hanno nani. Non potete mai scavare le carte che hanno Carte Mostro (draghi o giganti del gelo).

Se nel vostro regno c'è un qualsiasi mostro l'azione Scavare del vostro castello non funzionerà. I nani possono scavare solamente in tempo di pace.

1.3 Costruire il Regno: Quando è possibile, piazzate (o impilate!) le carte in maniera da prevenire i piani dei vostri avversari. La chiave per una partita di successo è costruire strategicamente, consolidando un regno potente, mentre riducete o indebolite le terre del nemico.

Il vostro regno è ogni Carta Regno tra le mura del vostro castello. Alla fine della partita sommate i PV di ciascuna carta del vostro regno.

Per sapere se una Carta Regno appartiene al vostro regno, immaginate un nano sul vostro castello e cercate di spostarlo su quella carta senza attraversare le mura. Se ci riuscite, allora questa carta fa parte del regno.

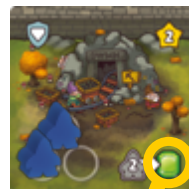


2. Miniere:

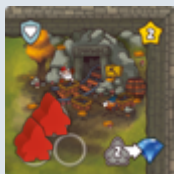
Per realizzare un obiettivo commerciale i giocatori devono raccogliere le gemme nelle miniere. Per far ciò, hanno bisogno di piazzare la quantità richiesta di nani nelle miniere per completare il compito e raccogliere le gemme durante la fase Risolvere.

Alla fine della partita, aggiungete al vostro punteggio totale i PV di eventuali Carte Gemma rimaste in mano.

Ma fate attenzione! Quando piazzate nani su una carta nella quantità richiesta per eseguire un compito e, per qualsiasi motivo, non potete completarlo, questi nani torneranno a mani vuote nella vostra riserva alla fine del vostro turno.



QUANTITÀ
RICHIESTA
DI NANI PER
COMPLETARE
QUESTO
COMPITO



Esempio: Il giocatore rosso ha piazzato 2 nani sulla miniera di diamanti, però non c'era alcuna Carta Diamante disponibile. I nani ritornano nella riserva del giocatore senza raccogliere la Carta Diamante.

3. Mostri:

I mostri sono bestie spaventose e territoriali. I draghi fermano i lavori in tutte le miniere del regno, mentre i giganti del gelo annullano le azioni extra dei castelli.

Non potete impilare alcuna carta sopra a un mostro. Avere un qualsiasi mostro entro le mura del regno impedisce l'azione Scavare dei castelli contenuti.

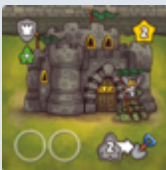
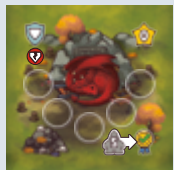


Per sconfiggere un mostro dovete piazzare sulla carta **5 nani dello stesso colore**. Quando questo accade, la Carta Mostro viene rimossa dal regno e messa insieme agli obiettivi del giocatore che l'ha sconfitto.

Un mostro sconfitto non conta come un obiettivo (allo scopo di attivare la fine della partita). Ciascun mostro sconfitto fornisce **+3 PV alla fine della partita**.



QUANDO POSSIBILE,
CERCATE DI BLOCCARE I
PIANI ALTRUI IMPILANDO IL
DRAGO SULLE MINIERE.



Esempio: Il giocatore blu vuole piazzare il suo terzo nano sulla miniera di rubini, però nel regno c'è un drago. Se lo fa, i suoi nani torneranno nella sua riserva senza raccogliere la Carta Rubino.

4. Taverna:

Nonostante la loro dubbia fedeltà, gli orchi forniscono servizi essenziali a tutti i re dei nani: si prendono la colpa di rapine, agguati, intimidazioni, ecc.

Non potete spostare i nani di un avversario. Se qualcuno vi blocca (per esempio: mentre cercate di uccidere un drago, un nemico mette un nano sulla carta del mostro), allora l'unico modo per sbarazzarsi di loro è quello di assoldare gli orchi per fare il lavoro sporco al posto vostro.

Ogni volta che ne avete bisogno, potete ottenere le Carte Orco alla Taverna. Se il Mazzo Orchi si esaurisce, rimescolate la Pila degli Scarti Orco.

Utilizzare una Carta Orco è un'azione gratuita.

Ciascuna Carta Orco conta per il vostro limite di mano e non vale Punti Vittoria alla fine della partita.



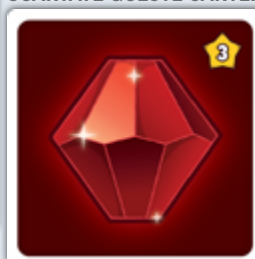
5. Emporio:

Per completare un obiettivo commerciale dovete effettuare uno scambio all'emporio. Piazzate lì 3 nani e nella fase Risolvere del vostro turno scambiate il numero di gemme mostrato su uno degli obiettivi commerciali per comprarlo. Rimettete le gemme sui Mazzi Gemma appropriati e prendete la Carta Obiettivo Commerciale. Riempite il suo posto con la carta in cima al Mazzo Obiettivi Commerciali. Potete completare un solo obiettivo commerciale per scambio.

PIAZZATE 3 NANI



SCARTATE QUESTE CARTE...



...PER OTTENERE QUESTA.

Obiettivi

Ci sono due tipi di obiettivo nel gioco, ognuno dei quali dà Punti Vittoria alla fine della partita:

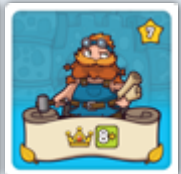
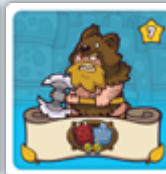
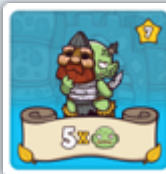
1. Obiettivi Commerciali:

Per completare gli obiettivi commerciali i giocatori devono raccogliere gemme e successivamente effettuare uno scambio all'emporio.



2. Obiettivi Segreti:

Gli obiettivi segreti possono essere rivelati in qualunque momento durante la partita (anche alla fine della partita prima del punteggio), purché siano soddisfatti i requisiti scritti sulla Carta Obiettivo Segreto.



Tenete insieme accanto a voi gli obiettivi commerciali completati, il vostro obiettivo segreto e i mostri che avete sconfitto.
Non contano per il limite di mano di 9 carte.

fine della partita

Quando un giocatore ha almeno **3 obiettivi** completati alla fine del suo turno, allora viene attivata la fine della partita. I giocatori che non hanno ancora giocato in questo round svolgono il loro ultimo turno e la partita finisce. Per attivare la fine della partita potete avere una qualsiasi combinazione di obiettivi completati. **Per esempio:** 2 obiettivi commerciali e 1 obiettivo segreto o 3 obiettivi commerciali.

Vincere La Partita

Alla fine della partita il giocatore con più Punti Vittoria (PV) vince.

Segnate Punti Vittoria per tutti i seguenti:



Obiettivi Completati: Possono essere sia obiettivi commerciali che obiettivi segreti. Ciascuno di essi dà una quantità specifica di PV.



Mostri Sconfitti: Ogni mostro che avete sconfitto durante la partita vi dà 3 PV.



Gemme nella vostra Mano: Alla fine della partita ogni gemma ancora nella vostra mano vi assegna il numero di Punti Vittoria mostrato sulla carta.



Regno: Tutte le Carte Regno (inclusi i castelli degli altri giocatori) nel vostro regno attribuiscono o sottraggono una certa quantità di Punti Vittoria. Alla fine della partita sommatele tutte insieme per scoprire quanti ne guadagnate. Se il vostro castello non è in gioco NON ottenete Punti Vittoria extra. Se uno o più giocatori condividono un regno, allora tutti ottengono la stessa quantità di Punti Vittoria.

In caso di pareggio, il giocatore con il regno più grande (in numero di carte) vince. Se c'è ancora parità, il giocatore con più nani sul tabellone è il vincitore.

Carte Orco

Utilizzare una Carta Orco è un'azione gratuita. Ogni volta che ne avete bisogno, potete ottenere le Carte Orco alla Taverna. Se il Mazzo Orchi si esaurisce, riformatelo mischiando la Pila degli Scarti Orco.

Descrizione delle carte:



Agguato:

Rimuovi tutti i segnalini dalla Carta Regno bersaglio.



Panico:

Allontana un nano da una Carta Regno bersaglio di una o due Carte Regno, senza attraversare le mura.



Ladro:

Ruba a un nemico una gemma a caso.



Corona:

Ruba a un nemico tutte le Carte Orco.



Bruto:

Scambia un segnalino nemico su una Carta Regno con uno dei tuoi sul tabellone.



Ciascuna Carta Orco conta per il vostro limite di mano e non vale Punti Vittoria alla fine della partita.

Obiettivi segreti

All'inizio della partita ogni giocatore riceve casualmente un obiettivo segreto. Gli obiettivi segreti possono essere rivelati in qualunque momento durante la partita (anche alla fine della partita prima del punteggio), purché siano soddisfatti i requisiti scritti sulla Carta Obiettivo Segreto.

Descrizione delle carte:



Architetto:

Il tuo regno deve avere 8 Carte Regno o più.



Cacciatore:

Devi aver sconfitto 2 mostri qualsiasi o più.



Re:

Il tuo regno deve valere 10 Punti Vittoria o più.



Minatore:

Devi avere almeno 1 gemma per tipo in mano.



Orco travestito:

Devi avere almeno 5 Carte Orco in mano.



Cercatore:

Devi avere almeno un terzetto di segnalini su 2 diverse Carte Mostro contemporaneamente.



Mago:

Devi avere almeno 5 smeraldi in mano.



Conservate il vostro obiettivo segreto sul tavolo vicino a voi. Non conta per il limite di mano di 9 carte.

Tipi di Carte Regno:



Posti per il piazzamento:



Nani richiesti:



Numero di nani richiesto per completare un compito

⊘ Draghi del fuoco e Giganti del Gelo:



I mostri non permettono di Scavare nel regno. I draghi fermano anche i lavori in tutte le miniere del regno, mentre i giganti del gelo annullano le azioni extra dei castelli.

↻ Emporio:



Scambiate la quantità di gemme richiesta con un obiettivo commerciale scoperto.

Azione Extra:



Fornisce 1 azione extra al giocatore di quel colore.

→ Ottenete:



1 Orco



1 Smeraldo



1 Diamante



2 Ori



1 Rubino

→ Scavare:



Spostate la Carta Regno dalla cima al fondo della sua pila (senza ruotarla). Potete scavare solo le carte che non hanno nani.

Componenti del Gioco:

36 CARTE REGNO



10 OBIETTIVI COMMERCIALI



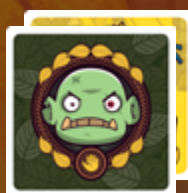
7 OBIETTIVI SEGRETI



34 GEMME



13 ORCHI



7 NANI DI CIASCUN COLORE



IDEATORE E ILLUSTRATORE: Luís Brüh

SVILUPPATORI: Constantine Kevorque e Anastasios Grigoriadis

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Alan Farias, Alexandros Manos, André Pretzel, André Teruya, Bebel Ribeiro, Carton Olvidado, Daiskardas, Darren Hsiao, Dustin Gaspard, Evellyn 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.

TRADUTTORE: FABIO PIOVESAN

ALTRI GIOCHI E SUPPORTO SU : [HTTP://WWW.VESUVIUSMEDIA.COM](http://www.vesuviusmedia.com)