

created by Luis Brüh

DWARFS fall

# 矮人王國

多事之秋



VESUVIUS  
MEDIA

# 遊戲設置

為了要在漫長且可怕的冬天來臨時生存，矮人們需要做好萬全的準備。是時候來收集寶石、建造城堡、儲備糧食了。火龍正在沉睡，冰霜巨人正在潛伏。時間正一分一秒的在流逝，您需要聰明且有智慧地規劃好您的「多事之秋」。



## A 目標:

- 1) 將交易目標卡充分洗勻，然後翻開3張。
- 2) 將秘密目標卡充分洗勻，並分給每位玩家1張。玩家們閱讀他們各自的秘密目標卡，然後將卡面朝下放在他們面前。

**B 寶石:**

將寶石卡分類，然後面朝上排列。

## C 王國卡：

將王國卡依顏色排列。每位玩家選擇1種顏色（藍、紅、綠、黃），然後拿取各自顏色的9張王國卡在手中。

**D 矮人：**

每位玩家拿取與王國卡相同顏色的7個矮人米寶。

**E 巨魔:**

將巨魔卡充分洗勻。

## F 探索：

保留充裕的桌面空間放置王國卡。

開始  
玩囉

最年輕的玩家為起始玩家，在起始玩家之後依順時針方向輪流進行。



# 玩家的回合

每位玩家的回合分成3個階段：執行動作、解決事件、丟棄卡片。

## 1. 執行動作：

每位玩家每回合可以執行3個行動（或4個行動，如果他們的城堡已經蓋出來）。每個行動可以有以下的選擇：擺放1張王國卡、擺放1個矮人、移動1個矮人。您可以選擇任何的行動組合，例如：「擺放3張王國卡」或「擺放3個矮人」或「擺放1張王國卡及擺放2個矮人」以此類推。

擺放1張王國卡：您放置的卡片必須與其他卡片相鄰，或者堆疊（需符合遊戲規則）在其他卡片上面。您可以用任意方式擺放卡片，只要您喜歡，無論圍牆是否匹配，無論是否與您的城堡相連。

在第一回合，首位玩家將第一張王國卡擺放在桌面上的任何地方。

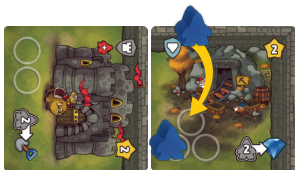


...或堆疊1張卡片在相同類型的卡片上



您只能堆疊這三種類型的卡片。您不能將卡片堆疊在已經有矮人的卡片上。

不能在城堡或怪物上面堆疊任何東西。



擺放1個矮人：您可以從您的矮人堆中拿取1個矮人擺放在遊戲圖板上的任意空位。您可以擺放1個矮人在任意的王國內。您甚至可以使用另一位玩家的城堡去「挖掘」。為了解決一個事件，您需要滿足卡片要求的矮人米賈數量，例如：紅寶石礦需要3個矮人、綠寶石礦需要2個矮人。

移動1個矮人：您可以將您的任何矮人移動到相鄰的卡片。您不可以穿過圍牆，並且卡片上必須有一個空位才能移動過去（即使你只是想簡單的穿過一張卡片到達另一張卡片也是會受到圍牆／空位的限制）。



打出1張巨魔卡：打出1張巨魔卡是免費的行動。在您的行動階段期間，您可以打出超過1張的巨魔卡。

## 2. 解決事件

在這個階段期間，您檢查遊戲圖板，只要卡片上你的矮人數量滿足事件的要求，則這些事件可視為已解決。所有用來解決事件的矮人必須是相同顏色。將解決事件的所有矮人移回您的米寶堆，然後執行此事件（例如：拿取1顆寶石、在雜貨舖交易、得到1張巨魔卡、挖掘卡片）。

注意！矮人們不會回到您的身邊，除非他們解決了事件。假如事件無法被解決（例如有一隻龍在王國內且矮人們正在挖礦），矮人們會回到您的身邊，但是事件將不會帶來任何效果。假如事件需要2個矮人，而您有3個矮人在卡片上，然後您拿回2個矮人並保留1個矮人在卡片上，多於需求的矮人仍然保留在遊戲圖板上。



## 3. 丟棄卡片

您不能擁有超過9張卡片在手中。列入您手中卡片數量限制的有：王國卡、寶石卡、巨魔卡。在這個階段如果您有超過9張卡片，您需要丟棄寶石卡或巨魔卡，使卡片的數量降到9張。您不能從您的手中丟棄王國卡。

因為這邊7張卡片都不能丟棄…



…所以必需丟棄這其中的1張卡片



# 王國卡

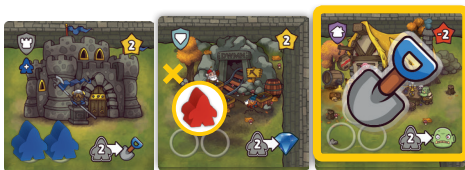
每位玩家開始遊戲時手中都有9張王國卡。記住，只要您從手中擺放了1張王國卡，每位玩家都將有機會可以擺放他們的矮人在您的王國卡上並使用它。

## 1. 城堡：

對於一位矮人國王來說，沒有什麼比他的城堡還更有價值。除了防禦他的領土，佔領新的領土也是必需的，握在手中的王國卡拿不到勝利點數。然而在遊戲結束時，能否使王國卡在城堡的圍牆內，將會是成功或失敗的差別。



1.1額外的行動：如果場上有與您的顏色相同的城堡，給予您每回合多1個額外行動。



1.2挖掘：為了挖掘1張已經堆疊的卡片，您需要在遊戲中擺放2個矮人在任何的城堡上。如果您這樣做，把該疊卡片最上方卡片移到最下方，不要旋轉卡片。您只能挖掘沒有矮人的卡片，您絕對不能挖掘怪物卡片（龍或冰霜巨人）。

如果有任何的怪物在您的王國內，您的城堡的挖掘行動將無法作業。矮人只能在和平時期挖掘。

1.3建造王國：每當有可能的機會時，擺放（或堆疊）卡片可以妨礙您的對手的計畫。成功的遊戲關鍵是有策略性的建設，鞏固一個強大的王國，同時減少或削弱敵人的領土。

「您的王國」的定義是：在您城堡的圍牆內的每一張王國卡。在遊戲結束時，將屬於「您的王國」的每一張卡片VP（勝利點數）累加計分。

要找出1張王國卡是否屬於您的王國，想像有1個矮人在您的城堡卡上，然後嘗試移動矮人至該張王國卡而不通過圍牆，如果可以，那這張卡就是您的王國的一部分。



## 2. 礦坑：

為了完成一個交易目標，玩家們需要從礦坑收集寶石。玩家們將所需要數量的矮人擺放在礦坑卡上，以便在解決事件階段能夠滿足事件需求而收集寶石。

在遊戲結束時，將您手中剩餘的寶石卡VP（勝利點數），全部加計到您的總分。

但是要小心！當您把足量的矮人們擺放在卡片上並執行事件時，無論發生了什麼原因，若您不能完成該卡片事件，這些矮人們將回到您的矮人堆，並在您回合結束時空手而歸。



數字表示為了滿足事件而需要的矮人數量。



範例：紅色玩家擺放2個矮人放在鑽石礦坑上，但鑽石卡已經被拿光了（沒有鑽石卡可拿）。矮人們回到玩家的矮人堆中，未能收集到一張鑽石卡。

## 3. 怪物：

怪物們是佔據領地的可怕野獸。龍會阻止王國內所有礦坑的正常運作，而冰霜巨人會取消城堡的額外行動。

您不能堆疊任何卡片在怪物的上方。在王國的圍牆內有任何的怪物時，城堡的挖掘行動將無法執行。



要擊敗1個怪物，您需要擺放同樣顏色的5個矮人在怪物卡上。當這種情形發生時，怪物卡從王國中移除，擊敗該怪物的玩家將怪物卡與「目標卡」擺放在一起。（遊戲結束時要計分）

1個被擊敗的怪物不會被計算為「目標卡」（為了觸發遊戲結束的目的）。每個被擊敗的怪物在遊戲結束時獲得+3 VP（勝利點數）。



盡可能的嘗試堆疊龍在礦坑上，阻擋其他玩家的計畫。



範例：藍色玩家想要擺放他的第三個矮人在紅寶石礦坑上，但有一條龍在王國內。假如他真的把第三個矮人放置在紅寶石礦坑上，他的矮人們會回到他的矮人堆中，並且未能收集到一張紅寶石卡。



## 4. 酒館：

儘管巨魔的忠誠度是一直受到質疑的，但巨魔仍為矮人王們提供了不可缺少的服務，而且它們還因為搶劫、埋伏、恐嚇等倍受指責。

您不能移動對手的矮人們，如果有人阻擋您（舉例：如果您想殺死一條龍，但對手擺放1個矮人在怪物卡上），擺脫他們的唯一方法就是僱請巨魔來為您做一些「骯髒工作」，嘿嘿嘿！您懂的。

每當您需要時，您可以在酒館內獲得巨魔卡。如果巨魔卡牌堆用完了，重新洗混巨魔卡棄牌堆。

使用1張巨魔卡是免費的行動。

每張巨魔卡皆會佔據您手中持有卡片的數量限制（上限為9張），並且在遊戲結束時不列入VP（勝利點數）計分。



## 5. 雜貨舖：

要完成交易目標卡，您必須在雜貨舖執行交易。把3個矮人擺放在商店，在您的回合中的解決事件階段時，繳交其中1張交易目標卡上所顯示的寶石數量，以買下該交易目標卡。將寶石放回到相符的寶石堆，然後拿取交易目標卡。使用交易目標卡堆最上方的卡片填補拿取後的空位。每一次交易您只能完成1張交易目標卡。



# 目標

遊戲中有兩種「目標」卡，每張目標卡在遊戲結束時都會提供給您VP（勝利點數）。

## 1. 交易目標：

為了完成交易目標，玩家們需要收集寶石，然後在雜貨舖執行1項交易。



## 2. 秘密目標：

秘密目標可以在遊戲過程中的任何時間點展示（甚至在遊戲結束時及開始計分前），前提是滿足秘密目標卡上的要求。



保留已完成的交易目標卡、您的秘密目標卡、以及您已經擊敗的怪物卡。  
他們不計入您手中的9張卡片限制。

# 遊戲結束

當有一位玩家在他的回合結束時完成至少3個目標就會觸發遊戲結束。本輪中還未進行過自己回合的玩家，繼續完成他們的最後一回合，然後遊戲結束。您可以有任何完成目標的組合以觸發遊戲結束。舉例：2張交易目標卡以及1張秘密目標卡，或者是3張交易目標卡。



# 贏得遊戲（比賽）

在遊戲結束時，有最多VP（勝利點數）的玩家取得勝利。

您從以下所有項目中獲得勝利點數：



完成的目標：這些可以是交易目標或您的秘密目標。每張目標卡皆提供特定數量的VP（勝利點數）。



擊敗的怪物：您在遊戲中擊敗的每個怪物皆會提供給您3點VP（勝利點數）。



在您手中的寶石：在遊戲結束時，所有仍然在您手中的寶石卡會獎勵您顯示在其（寶石卡）上的VP（勝利點數）。



王國：在您王國內的每張王國卡（包含其他玩家的城堡）會獎勵或減去一定數量的勝利點數。將它們全部加在一起，以得出您在遊戲結束時獲得多少勝利點數。假如您的城堡不在場上，您將無法從得到額外的勝利點數。假如一個或多個玩家分享一個王國，他們全部都會得到相同的勝利點數。

在平手的情況時，擁有最大王國（卡片數量）的玩家獲勝。  
如果還是平手，有最多的矮人在遊戲圖板上的玩家獲勝。

# 巨魔卡

使用1張巨魔卡是免費的行動。無論何時您需要，您可以自酒館內取得巨魔卡。

假如巨魔卡牌堆用完了，將巨魔卡棄牌堆重新洗混後更新巨魔卡牌堆。

這些卡片的敘述：



## 埋伏：

從目標王國卡上移除全部的米寶。



## 恐嚇：

將目標王國卡上的1個矮人移動最多2張王國卡的距離。不能穿越圍牆。



## 竊盜：

向一位敵對玩家偷取隨機1張寶石卡。



## 加冕：

向一位敵對玩家偷取全部的巨魔卡。



## 暴力：

將自己遊戲圖板上的1個米寶和敵人的1個米寶交換。



每張巨魔卡都會計入您手中卡片數量限制，並且在遊戲結束時不計入勝利點數。

# 秘密目標

每位玩家在遊戲開始時獲得1張隨机的秘密目標卡。秘密目標可以在遊戲過程中的任何時間點展示（甚至在遊戲結束時及開始計分前），前提是滿足秘密目標卡上的要求。

這些卡片的敘述：



## 建築師：

您的王國必須有8張王國卡或更多。



## 獵人：

您必須打敗任意2個怪物或更多。



## 國王：

您的王國必須價值10點勝利點數或更多。



## 礦工：

您必須有至少每種寶石卡各1張在手中。



## 偽裝的巨魔：

您必須有至少5張巨魔卡在手中。



## 學者：

您必須各有至少3個米寶同時在2張不同的怪物卡上。



## 巫師：

您必須有至少5張綠寶石卡在手中。



將你的秘密目標卡放在靠近你的地方，秘密目標卡不會計入您手中的9張卡片數量限制。



王國卡類型：



分配點：



需要的矮人：



解決事件所需的矮人數目。

🚫 火龍及冰霜巨人：



怪物將不會允許在王國內的挖掘行動。龍會阻止王國內所有礦坑的正常運作，而冰霜巨人會取消城堡的額外行動。

🔄 雜貨舖：



用所需數量的寶石去交易1張已展示的交易目標卡。

額外的行動：



指定顏色的玩家獲得1個額外的行動。

➡ 獲得：



1張巨魔卡



1張綠寶石卡



1張鑽石卡

➡ 挖掘：



將該疊卡片最上方卡片移到最下方（不要旋轉卡片）。您只能挖掘沒有矮人的卡片。



2張舊金卡



1張紅寶石卡

遊戲內容物：

36張王國卡



10張交易目標卡



7張秘密目標卡



34張寶石卡



13張巨魔卡



每種顏色各7個矮人米寶



DESIGNER AND ARTIST: Luís Brüh      DEVELOPERS: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis  
SPECIAL THANKS: Alan Farias, Alexandros Manos, Almer Briene, 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.

中文翻譯：蕭琮仁 (Darren Hsiao) 校稿：阿彰&神秘島桌遊 LOGO & 排版：小羊桌遊報

MORE GAMES AND SUPPORT AT: [WWW.VESUVIUSMEDIA.COM](http://WWW.VESUVIUSMEDIA.COM)