

created by Luis Brüh

DWAR7S

fall



VESUVIUS
MEDIA

إعداد اللعبة

للنجاة من الشتاء الطويل والرهييب المقرب، على الأقرام أن يعدوا. حان الوقت لجمع الجواهر، وبناء القلاع، وجمع الطعام. التنانين النارية نائمة. العمالقة الثلجة منترصة. الخريف ثمين وهو مهم لتخطيط إجراءاتك بحكمة!



A أهداف:

- 1) اخلط أوراق الأهداف التجارية واكشف ثلاثة منهم.
- 2) اخلط أوراق الأهداف السرية وأعط ورقة واحدة لكل لاعب. يقرأ اللاعبون هدفهم السري ثم يضعون الورقة (الوجه للأسفل) أمامهم.

B جواهر:

رتب أوراق الجواهر حسب النوع (الوجه للأعلى).

C أوراق مملكة:

رتب أوراق المملكة حسب اللون. على كل لاعب أن يختار لوناً (أزرق أو أحمر أو أخضر أو أصفر) ويحصل على 9 أوراق مملكة في يده.

D أقزام:

كل لاعب يتلقى 7 أقزام من نفس لون أوراق مملكته.

E غيلان:

اخلط أوراق الغيلان.

F استكشف:

اترك مساحة كبيرة لوضع أوراق المملكة.

العب!

أصغر اللاعبين سناً يبدأ اللعبة. من بعده، يأخذ اللاعبون الآخرون دورهم باتجاه عقارب الساعة.

دور اللاعب

دور اللاعب مقسم إلى 3 مراحل: اتخاذ إجراء، حل، ومن ثم التخلص.

1. اتخاذ إجراءات:

كل لاعب يمكنه أن يتخذ 3 إجراءات في كل دور (4 إذا كانت قلعة قد لعبت). الإجراء يمكن أن يكون أيًا من التالي: **العب ورقة مملكة أو ضع قزماً أو حرك قزماً**. يمكنك اختيار أي مزيج منها، على سبيل المثال "العب 3 أوراق مملكة" أو "ضع 3 أقزام" أو "العب ورقة مملكة واحدة وضع قزماً" إلخ.

العب ورقة مملكة: تضع الأوراق إما بجوار أو إذا أمكن على (متراكم) ورقة أخرى. يمكنك وضعها كيفما شئت، سواء أكانت الجدران تتطابق أم لا، سواء أكانت متصلة بقلعتك أم لا. خلال أول دور، اللاعب الأول يضع أول ورقة مملكة أينما شاء على الطاولة.



يمكنك أن تكوّم فقط الأوراق من هذه الأنواع الثلاثة. لا يمكنك أن تكوّم على ورقة عليها قزم. لا شيء يمكنه أن يتراكم على القلاع أو الوحوش.



...أو كوّم ورقة فوق ورقة أخرى نفس النوع.



ضع قزماً: يمكنك وضع قزماً من مخزونك على أية بقعة خالية على اللوح. يمكنك وضع قزماً على أية مملكة. يمكنك أيضاً أن تستخدم قلعة لاعب آخر للـ"حفر". لتأدية المهمة يجب أن يكون عدد الأقزام لديك يساوي العدد المطلوب في الورقة، على سبيل المثال منجم الباقوت يتطلب 3 أقزام بالمقابل منجم الزمرد يتطلب قزمين لتأدية المهمة وحلها في المرحلة المناسبة.

حرك قزماً: يمكنك تحريك أيًا من أقزامك إلى ورقة مجاورة. لا يمكنك أن تعبر خلال الجدران، ويجب أن تكون البقعة على الورقة خالية حتى تتمكن من تحريك أقزامك هناك (حتى وإن أردت فقط العبور من خلال ورقة للوصول إلى ورقة أخرى).



العب ورقة الغول: استخدام ورقة الغول يعتبر إجراء مجاني. يمكنك أن تستخدم أكثر من ورقة واحدة في دورك أثناء مرحلة الإجراء.

2. حل:

خلال هذه المرحلة، عليك التحقق من اللوح وإكمال أي من المهام التي عليها العدد المطلوب من الأرقام. كل الأرقام المكملين لمهمة يجب أن يكونوا من نفس اللون. انقل كافة الأرقام التي أكملت المهمة إلى الكومة الخاص بك ومن ثم نفذ تلك المهمة. (على سبيل المثال: التقط جوهرة، تاجر في المتجر العام، احصل على ورقة الغول أو احفر الأوراق).

كن حذراً، الأرقام لا يرجعون إليك إلا حينما يكملون المهمة. في حين أن المهمة لا يمكنها أن تكتمل (على سبيل المثال هنالك تنين في المملكة وأرقامك ينقبون)، سيعود الأرقام إليك ولكن المهمة ليس لها أي تأثير. إذا المهمة تتطلب اثنين من الأرقام ولديك ثلاثة على نفس الورقة، حينها اترك الرقم الإضافي على الورقة وخذ الإثنين الآخرين. الأرقام الزائدة تبقى على اللوح.



3. تخلص:

لا يمكنك أن تبقى أكثر من 9 أوراق في يدك. خلال هذه المرحلة إذا كان لديك أكثر من 9 أوراق فعليك التخلص إما من الجواهر أو أوراق الغول الى أن يصل المجموع 9 أوراق في يدك. لا يمكنك التخلص من أوراق المملكة من يدك

لان هؤلاء لا يمكن التخلص منهم...



...واحدة من هؤلاء يجب التخلص منها!

أوراق المملكة

كل لاعب يبدأ اللعبة وفي يده ورقة واحدة من كل من أوراق المملكة الـ 9. تذكر أنه حينما تلعب ورقة المملكة من يدك، ستتاح فرصة لكل لاعب بأن يضع أقزامه على الورقة لاستخدامها.

1. قلعة:

ليس هناك شيء أكثر قيمة إلى ملك قزم من قلعته. الدفاع عن أرضه هو ما يشغل باله كثيراً وغزو أراضي جديدة أمر ضروري. أوراق المملكة لا تعطي نقاطاً عندما تكون في أيدي اللاعبين. ولكن داخل أسوار القلعة في نهاية اللعبة، فإنه يمكنها أن تُحدث فرقاً بين النصر أو الهزيمة.



1.1 إجراء إضافي: وجود قلعة من لونك على اللوح يمنحك إجراء إضافي لكل دور.



2.1 حفر: لحفر ورقة متراكمة، تحتاج إلى وضع قزمين على أية قلعة على اللوح. إذا قمت بذلك، فضع الورقة التي في أعلى الكومة تحت الأوراق الأخريات، من غير تدويرها. يمكنك فقط حفر الأوراق التي ليس عليها أقزام. لا يمكنك أبداً أن تحفر أوراق عليها وحوش (تتبن أو عملاق مثلج).

إذا كان لديك أي وحش في مملكتك فإجراء الحفر من قلعتك لن يتم. الأقزام يحفرون فقط في أوقات السلم.

3.1 بناء المملكة: كلما أمكن، ضع (أو كَوِّم!) أوراق لعرقلة خطط خصومك. السر لنجاح اللعبة هو البناء بطريقة استراتيجية، وتأسيس مملكة قوية، بينما تنقص أو تضعف أراضي الخصم.

مملكتك تتكون من كل ورقة مملكة داخل جدران قلعتك. عند انتهاء اللعبة، اجمع نقاط الفوز من كل ورقة في مملكتك.

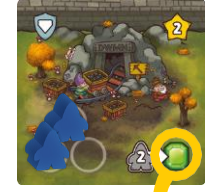
لمعرفة ما إذا كانت ورقة مملكة تابعة لمملكتك أم لا، تخيل قزم على ورقة قلعتك وحاول أن تحركه لتلك الورقة (ورقة مملكة) من غير المرور خلال الجدران. إذا استطعت فتلك الورقة جزء من مملكتك.



2. مناجم:

من أجل إنجاز هدف تجاري على اللاعبين جمع الجواهر من المناجم. لتفعل ذلك، فإنهم بحاجة إلى وضع العدد المطلوب من الأقزام لإتمام المهمة وجمع الجواهر خلال مرحلة الحل التابعة لهم.

في نهاية اللعبة، أضف نقاط الفوز من أوراق الجواهر المتبقية في يدك إلى المجموع الكلي لنقاطك.



العدد المطلوب من الأقزام لإتمام هذه المهمة



لكن انتبه! عند وضع العدد المطلوب من الأقزام على الورقة لأداء المهمة، ولأي سبب كان، لم يمكن إكمال ذلك، فإن هذه الأقزام ستعود إليك في نهاية دورك خالية الأيدي.



مثال: اللاعب الأحمر وضع قزمان على منجم الألماس ولكن لم تتوفر ورقة الماس. القزمان سيعودان إلى كومة اللاعب دون جمع ورقة الماس.

3. وحوش:

الوحوش سباع مخيفة وإقليمية. الثنائين توقف جميع المناجم في مملكتهم من العمل، في حين العمالقة المتلجة تلغي الإجراءات الإضافية للقلاع.

لا يمكنك أن تكوّم أية ورقة فوق وحش. وجود أي وحش داخل جدران مملكة ما سيمنع إجراء الحفر للقلاع التي بداخل تلك المملكة.



لهزيمة وحش واحد تحتاج إلى وضع 5 أقزام من نفس اللون على الورقة. عندما يحدث هذا، تزال ورقة الوحش من المملكة وتوضع مع أهداف اللاعب الذي هزم الوحش. الوحش المهزوم لا يعتبر هدفاً (لغرض التسبب في انتهاء اللعبة). كل وحش مهزوم يمنح 3+ نقاط فوز في نهاية اللعبة.



كلما أمكن، عرقل خطة شخص آخر بوضع التنين على المناجم.



مثال: اللاعب الأزرق يريد أن يضع قزمه الثالث على منجم البياقوت ولكن هناك تنين في المملكة. إذا فعل ذلك، أقزامه سيعودون إلى كومتهم من دون أخذ ورقة بياقوت.

4. مطعم:

بالرغم من ولائهم المشكوك فيه إلا أن الغيلان يوفرون خدمات مهمة لجميع الملوك الأقرام: يأخذون اللوم على السرقات، والكمائن، والتخويف، إلخ.

لا يمكنك نقل أقرام الخصم. فإذا عرقلك شخص (على سبيل المثال: عند محاولتك لقتل تنين، الخصم يضع قزماً على ورقة الوحش)، فإن الطريقة الوحيدة للتخلص منهم (الأقرام) هو توظيف الغيلان للقيام بعملك البغيض.

كلما احتجت، فإنه يمكنك الحصول على أوراق الغول في المطعم. إذا نفذت مجموعة أوراق الغول، جدها بخلط كومة أوراق الغول المتخلص منها.

استخدام ورقة الغول هو إجراء مجاني.

كل ورقة غول تأخذ مساحة واحدة في يدك ولا تساوي نقاط فوز في نهاية اللعبة.



5. المتجر العام:

لإكمال هدف تجاري يجب عليك أن تتاجر في المتجر العام. ضع 3 أقرام هناك وفي مرحلة الحل من دورك استبدل عدد من الجواهر الظاهرة على واحدة من أوراق الأهداف التجارية لشرائها. أعد الجواهر إلى كومة الجواهر الخاصة بكل جوهرة وخذ ورقة الهدف التجاري. أعد ملء مكانها بورقة من أعلى مجموعة أوراق الهدف التجاري. يمكنك إكمال هدف تجاري واحد فقط لكل متاجرة.



...للحصول على هذه.

الأهداف

هناك نوعان من الأهداف في اللعبة، كل واحد منهما يمنحك نقاط فوز في نهاية اللعبة:

1. الأهداف التجارية:

لاستكمال الأهداف التجارية على اللاعبين جمع الجواهر ومن ثم التجارة بها في المتجر العام.



2. الأهداف السرية:

يمكن كشف الأهداف السرية في أية لحظة خلال اللعبة (حتى في نهاية اللعبة قبل بدء عد النقاط) شريطة استيفاء الشروط المكتوبة على ورقة الهدف السري.



ضع الأهداف التجارية المنجزة، وهدفك السري المنجز والوحوش التي قد هزمتها معاً بجانبك. إنهن لا يحتسبن ضمن حد الـ 9 أوراق في يدك.

نهاية اللعبة

عندما يكمل أحد اللاعبين على الأقل 3 أهداف في نهاية دوره \ل حينها يتم إعلان نهاية اللعبة. اللاعبين الذين لم يأخذوا دورهم هذه الجولة فأنهم يأخذ آخر دور لهم وتنتهي اللعبة. يمكن أن يكون لديك أي مزيج من الأهداف المنجزة لإعلان نهاية اللعبة. على سبيل المثال: هدفان تجاريان وهدف سري أو 3 أهداف تجارية.

الفوز في اللعبة

في نهاية اللعبة، اللاعب الحاصل على أكبر عدد من نقاط الفوز (ن. ف.) يفوز.
تسجيلك نقاط الفوز يكون من كافة الأشياء التالية:



الأهداف المنجزة: هذه يمكن أن تكون إما أهداف تجارية أو هدفك السري. كل واحد منهم يعطي كمية محددة من نقاط فوز.



الوحوش المهزومة: كل وحش هزمته خلال اللعبة يعطيك 3 نقاط فوز.



الجواهر في يدك: في نهاية اللعبة أي جوهرة لا تزال في يدك تمنحك عدد نقاط فوز حسب ما يظهر على الورقة.



المملكة: كل ورقة مملكة (بالإضافة إلى قلاع اللاعبين الآخرين) داخل مملكتك تمنحك أو تنقص منك عدد معين من نقاط الفوز. أضف جميعها معاً لمعرفة كم حصدت في نهاية اللعبة. إن لم تكن قلعتك على اللوح فلن تحصل على نقاط فوز إضافية. إذا تشارك لاعب أو أكثر مملكة ما، فإنهم جميعاً يحصلون على نفس القدر من نقاط الفوز.

في حالة التعادل، فإن اللاعب صاحب أكبر مملكة (من حيث عدد الأوراق) يفوز.
إذا مازال التعادل قائماً، فإن اللاعب الذي لديه أكبر عدد من الأقزام على اللوح يفوز.

أوراق الغيلان

استخدام ورقة الغول هو إجراء مجاني. كلما احتجت، فإنه يمكنك الحصول على أوراق الغول في المطعم. إذا نفذت مجموعة أوراق الغول، جددتها بخطط كومة أوراق الغول المتخلص منها.

شرح الأوراق:



كمين:

قم بإزالة جميع الشخصيات الخشبية من ورقة مملكة مستهدفة.



ظالم:

استبدل شخصية خشبية لخصمك على ورقة مملكة بشخصية خشبية لك على اللوح.



هلع:

انقل قزماً من ورقة مملكة مستهدفة إلى مسافة ورقتان مملكة أو أقل، من غير المرور خلال الجدران.



نص:

اسرق جوهرة من الخصم عشوائياً.



تاج:

اسرق جميع أوراق الغيلان من خصم.

كل ورقة غول تأخذ مساحة واحدة في يدك ولا تساوي نقاط فوز في نهاية اللعبة.



الأهداف السرية

كل لاعب يحصل على هدف سري في بداية اللعبة. يمكن كشف الأهداف السرية في أية لحظة خلال اللعبة (حتى في نهاية اللعبة قبل بدء عد النقاط) شريطة استيفاء الشروط المكتوبة على ورقة الهدف السري.

شرح الأوراق:



مهندس:

يجب أن تتكون مملكتك من 8 أوراق مملكة أو أكثر.



صياد:

يجب أن تكون قد هزمت وحشان أو أكثر.



ملك:

يجب أن تكون قيمة مملكتك 10 نقاط فوز أو أكثر.



عامل منجم:

يجب أن يكون لديك على الأقل جوهرة من كل نوع في يدك.



غول متكرر:

يجب أن يكون لديك على الأقل 5 أوراق غيلان في يدك.



باحث:

يجب أن يكون لديك على الأقل 3 شخصيات خشبية على ورقتين وحوش مختلفتين في نفس الوقت.



ساحر:

يجب أن يكون لديك على الأقل 5 زمردات في يدك.



اجعل هدفك السري بجانبك. إنها لا تحتسب ضمن حد الـ 9 أوراق في يدك.

أنواع أوراق المملكة:



الأماكن المخصصة:



عدد الأرقام المطلوبة:



عدد الأرقام المطلوبة
لإتمام مهمة ما

تنانين نارية وعمالقة مثجلة:



لن يسمح الوحوش بالحفر في المملكة. التنانين أيضاً توقف جميع المناجم في مملكتهم من العمل، في حين العمالقة المثجلة تلغي الإجراءات الإضافية للقلاع.

احصل:



1 غول



المتجر العام:



تاجر بالعدد المطلوب من الجواهر للحصول على هدف تجاري مكشوف.

إجراء إضافي:



يمنح إجراء إضافي للاعب ذو اللون المعطى.

حفر:



انقل ورقة المملكة من أعلى الكومة إلى أسفلها (من غير دورانها). يمكنك فقط حفر أوراق خالية من الأرقام.



1 زمرد



1 الماس



2 ذهب



1 ياقوت

مكونات اللعبة:

36 أوراق مملكة



10 أهداف تجارية



7 أهداف سرية



34 جوهرة



13 غول



7 أرقام من كل لون



المصمم والفنان: Luís Brühel مطورين اللعبة: Constantine Kevorque and Anastasios Grigoriadis

شكر خاص: Abdulla Kazim, 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.

للمزيد من الألعاب وللدعم: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM