

created by Luis Brüh

DWARF7S

fall



VESUVIUS
MEDIA

Preparação

Para sobreviver ao longo e terrível inverno que se aproxima, os anões precisam se preparar. É hora de coletar gemas, erguer muralhas, construir castelos e estocar comida. Os dragões de fogo estão dormindo. Os gigantes de gelo, à espreita. O outono é precioso e planejar-se com sabedoria é vital.



A Objetivos:

1) Embaralhe os objetivos de troca e revele três deles. 2) Embaralhe os objetivos secretos e distribua um para cada jogador. Os jogadores discretamente lêem seu próprios objetivos e os posicionam novamente na mesa com a face voltada para baixo.

B Gemas:

Divida as gemas em pilhas por tipo.

C Cartas de reinado:

Divida as cartas de reinado pelas cores de fundo. Cada jogador escolhe uma cor e recebe as 9 cartas de reinado em sua mão.

D Anões:

Cada jogador recebe 7 anões de madeira da mesma cor que suas cartas de reinado.

E Ogros:

Embaralhe as cartas de ogro.

F Explore:

Deixe reservado espaço para que os jogadores posicionem as cartas de reinado.

Início:

O jogador mais novo começa a partida. Depois dele, os demais procedem em sentido horário.

Turno do Jogador

O turno de um jogador é dividido em três fases: Tarefas, Resolução, e Descarte.

1. Tarefas:

Você pode executar 3 ações por fase de tarefas (4 caso seu castelo esteja em jogo). As ações possíveis são: **Construir uma carta de reinado**, **Alocar um anão** ou **Mover um anão**. Você pode escolher qualquer combinação entre essas ações, por exemplo “Construir 3 cartas de reinado” ou “Alocar 3 anões” ou “Construir 1 carta de reinado e alocar 2 anões”.

Construir uma carta de reinado: Para construir, posicione a carta de maneira adjacente a outra que já esteja na mesa ou empilhe uma carta em cima de outra. Você pode construir da forma que desejar, em qualquer orientação.

Durante o primeiro turno, o primeiro jogador poderá construir onde quiser na mesa.



...OU EMPILHE UMA CARTA SOBRE OUTRA CARTA DE MESMO TIPO.



Você pode empilhar cartas sobre cartas de mesmo tipo, acima destes três tipos ao lado. Você não pode empilhar sobre cartas que possuam anões.

Nada pode ser empilhado sobre castelos ou monstros.



Alocar um anão: Você pode alocar um anão da sua pilha em qualquer círculo vazio em jogo. Você pode alocar um anão em qualquer reino. Você pode, inclusive, usar o castelo de outro jogador para “cavar”. Para completar uma tarefa, é preciso ter sobre uma carta tantos anões quando o necessário, por exemplo, a mina de rubi requer três anões, enquanto a de esmeralda requer dois para completar a tarefa na fase de resolução.

Mover um anão: Você pode mover um de seus anões para uma carta adjacente. Para mover um anão, o destino precisa ter um espaço vago, mesmo que você vá apenas passar pela carta de reinado.

Você não pode atravessar muralhas ao se mover.



Usar uma carta de ogro: Usar uma carta de ogro é uma ação livre. E por isso, só pode ser feito em sua fase de tarefas. Você pode usar mais de uma carta de ogro por turno. Uma vez utilizada, a carta de ogro irá para o descarte.

2. Resolução:

Durante essa fase, você checa todas as tarefas que estiverem completas e as resolve. Para completar uma tarefa, todos os anões requeridos deverão ser da mesma cor. Mova esses anões de volta para a pilha de jogador e execute o que estiver descrito na carta. (Por exemplo: pegue uma gema, troque gemas por comida na mercearia, pegue uma carta de ogro, cave cartas de reinado, etc.).

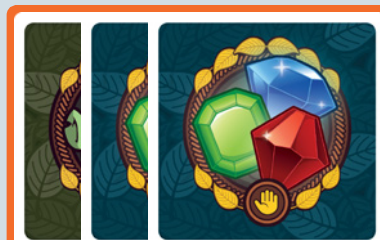
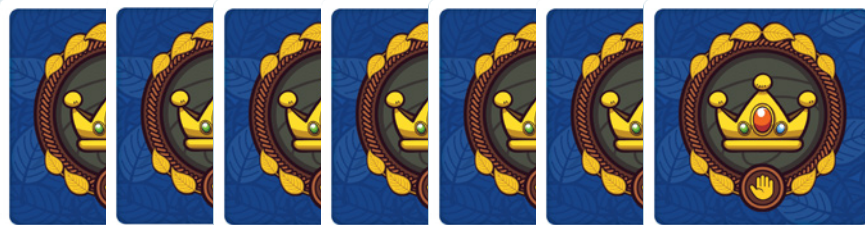
Atenção! Anões NÃO retornam para a sua pilha a não ser que completem uma tarefa. Se uma tarefa não puder ser executada (por exemplo: se há um dragão no reino e seus anões estão minerando), nesse caso, os anões que a completaram retornam mas a tarefa não surte o efeito desejado. Se uma tarefa requer 2 anões e você possui 3 anões na carta, remova apenas os anões que completaram a tarefa.



3. Descarte:

Você não pode ter mais do que **9 cartas na mão**. As cartas que contam em seu limite de 9 cartas são as cartas de reinado, gemas e cartas de ogro. Durante essa fase, se você possuir mais de 9 cartas na mão você deverá descartar cartas de ogro ou gemas até ficar com 9 cartas. **Não é permitido descartar cartas de reinado de sua mão.**

PORQUE NENHUMA DESSAS CARTAS PODE SER DESCARTADA...



...UMA DESSAS DEVERÁ SER DESCARTADA!

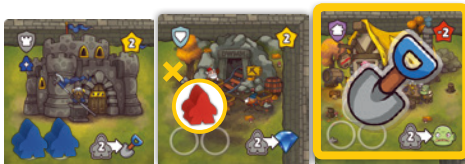
Cartas de reinado

Cada um dos jogadores começa o jogo com 9 cartas de reinado na mão. Tenha em mente que uma vez que você coloque uma de suas cartas de reinado em jogo, todos os outros jogadores poderão alocar anões sobre ela para usá-la.

1. Castelo:

Nada é mais valioso para um rei anão que seu castelo. A defesa de suas terras e a conquista de novos territórios ocupam grande parte de seus pensamentos. Cartas de reinado não valem pontos de vitória ao fim do jogo na mão dos jogadores, porém, quando posicionadas dentro das muralhas de seu castelo, podem fazer a diferença entre a vitória e a derrota.

1.1 Ação extra: Possuir um castelo da sua cor em jogo concede ao jogador uma ação extra por turno.



1.2 Cavar: Para cavar uma carta de reinado, você precisa alocar 2 anões sobre qualquer castelo em jogo. Se você fizer isso, mova a carta do topo de uma pilha para a base, tomando cuidado para não alterar a direção da carta. Só é possível cavar terrenos que não possuam anões. Você não pode cavar cartas de reinado que possuam monstros. Se você possuir qualquer monstro dentro de seu reino a ação de cavar de seu castelo não irá funcionar. Anões só cavam em tempos de paz.

1.3 Construa seu reino: Sempre que puder, posicione (ou empilhe!) terrenos de modo a impedir os planos de seu adversário. Procure construir com estratégia, consolidando um reino poderoso, enquanto diminui ou enfraquece os reinos inimigos.

Seu reino é composto por todas as cartas de reinado dentro das muralhas de seu castelo. Ao fim do jogo, adicione os PV de cada carta de seu reino à sua pontuação. Para descobrir quais cartas fazem parte de seu reino, imagine um anão em seu castelo e tente movê-lo até chegar à aquela carta. Se você puder, essa carta faz parte de seu reino.



2. Minas:

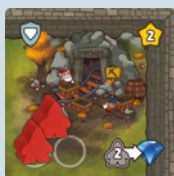
A fim de completar objetivos de troca, é necessário coletar gemas. Para fazer isso, aloque o número de anões requeridos descritos na carta e colete as gemas na fase de resolução de seu turno.

Ao fim do jogo, cada gema em sua mão também vale pontos de vitória, conforme descrito nas cartas.

Seja cauteloso! Caso você posicione a quantia de anões necessária para completar uma tarefa em um terreno e, por qualquer razão, não puder completá-la, estes anões retornarão para a sua pilha de mãos vazias.



REQUER 2 ANÕES PARA COMPLETAR ESSA TAREFA



Exemplo: O jogador vermelho alocou 2 anões na mina de diamantes, porém não havia qualquer carta de diamante disponível. Os anões retornam para a pilha do jogador sem coletar cartas de diamante.

3. Monstros:

Monstros são feras assustadoras e territoriais. Dragões impedem que as minas no reino funcionem, enquanto gigantes do gelo cancelam as ações extras de castelos no reino.

Você não pode empilhar cartas de reinado sobre um monstro. Ter um monstro em um reino impede que sejam realizadas ações de cavar naquele reino.

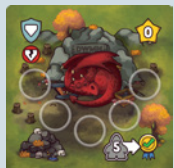


Para derrotar um monstro, é preciso posicionar **5 anões de mesma cor** no terreno. Quando isso acontece, o terreno do monstro é removido do reino e posicionado junto aos objetivos do jogador que o derrotou.

Um monstro vencido não conta como um objetivo, mas concede **+3 pontos de vitória** (cada) ao fim da partida.



QUANDO POSSÍVEL, TENDE ATRAPALHAR OS PLANOS DE UM ADVERSÁRIO COLOCANDO UM DRAGÃO SOBRE UMA MINA.



Exemplo: O jogador azul alocou 3 anões na mina de rubis, mas havia um dragão no reino. Os anões retornam para a pilha do jogador sem coletar cartas de rubi.

4. Taverna:

Apesar de sua lealdade questionável, os ogros prestam serviços essenciais a todo rei anão: levam a culpa por furtos, emboscadas, intimidações, etc.

Você não pode mover anões de um oponente. Se alguém bloquear sua jogada (por exemplo: caso seu adversário aloque um anão sobre um monstro que você está tentando vencer), nesses casos sua única saída é recorrer aos ogros para fazer o trabalho sujo.

Sempre que precisar, você pode obter cartas de ogro na taverna. Caso o baralho de ogros acabe, renove-o embaralhando o descarte.

Usar uma carta de ogro é uma ação livre.

Cartas de ogro ocupam espaço em sua mão e não valem pontos de vitória ao fim do jogo.



5. Armazém:

Para completar um objetivo de troca, você precisa realizar a troca no armazém. Para isso, é preciso alocar 3 anões e descartar a quantidade de gemas mostrada em um dos objetivos de troca abertos em sua fase de Resolução. Você recebe a carta de objetivo, e as gemas descartadas voltam para as pilhas iniciais, onde poderão ser obtidos novamente por outros jogadores. Revele um novo objetivo de troca, que ficará disponível para todos.



Objetivos

Existem dois tipos de objetivos e ambos garantem pontos de vitória ao fim da partida:

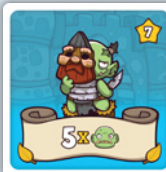
1. Objetivos de troca:

Para completar estes objetivos, o jogador precisa coletar gemas e realizar trocas no armazém.



2. Objetivos secretos:

Estes objetivos podem ser revelados a qualquer momento durante o jogo (e até após o final da partida) desde que estejam cumpridas as exigências escritas na carta.



Mantenha objetivos conquistados na mesa próximos a você, junto com seu objetivo secreto e monstros derrotados. Estas cartas não contam para o **limite de 9 cartas na mão do jogador**.

fim de jogo

Quando um jogador completar **3 objetivos**, tem início o fim de jogo. Os jogadores que ainda não haviam jogado nesta rodada fazem seu último turno e a partida termina. Você pode ter concluído qualquer combinação entre seus objetivos para dar início ao fim de jogo. **Por exemplo:** 2 objetivos de troca e 1 secreto, ou 3 objetivos de troca.

Vencendo o Jogo

Ao fim da partida, vencerá o jogador com mais pontos de vitória (PV).

Os seguintes pontos poderão ser somados:



Objetivos completos: Objetivos secretos e objetivos de troca garantem uma pontuação específica descrita nas cartas.



Monstros derrotados: Cada monstro que você derrotar vale 3 pontos de vitória ao final da partida.



Gemas na mão: Ao fim da partida, gemas que sobrarem na mão dos jogadores valem os pontos descritos nas cartas.



Reino: Cada carta de reinado (incluindo castelos de outros jogadores) dentro de seu reino adiciona ou subtrai uma quantidade em pontos. Some todos eles ao fim da partida. Se seu castelo não está em jogo, você não recebe pontos de reino. Se um ou mais jogadores dividem o reino, eles terão a mesma quantidade de pontos.

Em caso de empate, o jogador com o reino maior (em número de cartas) vence. Se ainda for um empate, o jogador com mais anões ainda alocados é o vencedor.

Cartas de ogro

Usar uma carta de ogro é uma ação livre. Sempre que precisar, você pode obter cartas de ogro na taverna. Caso o baralho de ogros acabe, renove-o embaralhando o descarte.

Descrição das cartas:



Emboscada:

Remova todos os meeples da carta de reinado alvo.



Brutamontes:

Troque a posição de um meeple inimigo em jogo, por outro seu.



Assustar:

Mova um meeple inimigo até duas vezes, sem passar por muralhas.



Ladrão:

Roube uma gema, aleatoriamente, da mão de um inimigo.



Confiscar:

Roube todas as cartas de ogro da mão de um inimigo.



Cartas de ogro ocupam espaço em sua mão e não valem pontos de vitória ao fim do jogo.

Objetivos secretos

Cada jogador recebe um objetivo secreto no início da partida. Objetivos secretos podem ser revelados a qualquer momento durante o jogo (e até após o final da partida) desde que estejam cumpridas as exigências escritas na carta.

Descrição das cartas:



Arquiteto:

Seu reino deve possuir 8 cartas de reinado ou mais.



Caçador:

Você deve derrotar 2 monstros ou mais.



Rei:

Seu reino deve possuir 10 pontos de vitória ou mais.



Mineiro:

Você deve possuir uma gema de cada tipo na mão.



Ogro disfarçado:

Você deve possuir 5 cartas de ogro na mão.



Pesquisador:

Você deve possuir 2 trios de anões sobre 2 monstros diferentes.



Mago:

Você deve possuir 5 cartas de esmeralda na mão.



Mantenha seu objetivo secreto na mesa próximo a você. Ele não conta em seu limite de 9 cartas na mão.

Tipos de terreno:



Alocação de Anões:



Espaços
vagos



Número de anões
requeridos para
completar a tarefa.

⊘ Dragões do fogo e Gigantes do gelo:



Monstros proíbem que você cave no reino. Dragões fazem as minas em seu reino pararem de funcionar, enquanto gigantes do gelo cancelam as ações extras de castelos no reino em que estão.

↻ Armazém:



Troque a quantidade de gemas requerida pelo objetivo de troca desejado.

Ação Extra:



Concede 1 ação extra ao jogador de mesma cor.

→ Coletar:



1x Ogro



1x Esmeralda



1x Diamante

→ Cavar:



Mova um terreno do topo de uma pilha para a base, tomando cuidado para não alterar a direção da carta. Só é possível escavar terrenos que não possuam anões.



2x Âmbar



1x Rubi

Componentes:

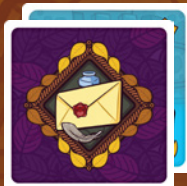
36 CARTAS DE REINADO



10 OBJETIVOS DE TROCA



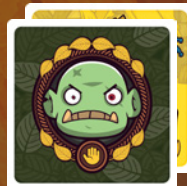
7 OBJETIVOS SECRETOS



34 GEMAS



13 OGROS



7 ANÕES DE CADA COR



DESIGNER E ARTISTA: Luís Brüh

DESENVOLVEDORES: Constantine Kevorque e Anastasios Grigoriadis

AGRADECIMENTOS: 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, Maria Suzana Neumann, Moisés Pacheco, Nicolas Quesque, Richard Courchese, Rafael Souza, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos, Thiago Leite, Vin Parker, Wei-Chun Yang, Xenia Theoharopoulos.

MAIS JOGOS E SUPORTE EM: WWW.VESUVIUSMEDIA.COM