

created by Luis Brüh

DWARFS

* winter *



Componentes

Amigo enano, repasa las provisiones. Estudia nuestras tradiciones y conoce cada una de nuestras herramientas. Aprende a tocar instrumentos y cantar canciones, lo vamos a necesitar para sobrevivir el duro invierno. Es fácil, acompáñame. ¡Hi-ho!



Tablero de Juego (48x48cm)



4x Tarjetas de Jugador (25x15cm)



Ficha de Invierno



Marcador de Jugador Inicial



10x Fichas de Desastre

24x Marcadores
(6 por jugador)



4x Notas Musicales



Héroes Iniciales (28 cartas)



Héroes (28 cartas)



Desastres (12 cartas)

Diseño e Ilustraciones: Luís Brüh | **Desarrollador y Jefe de Proyecto:** Constantine Kevorque

Probadores: Alexandros Manos, André Teruya Eichemberg, Anastasios Grigoriadis, Carlos Couto, Evellyn Brühmüller, Ferdinand Andrew, Fernando Celso, Igor Knop, Iriana Theoharopoulos, Jesse Galloway, Joe Sallen, Karen Soarele, Luís Francisco Coutinho, Reid Palmer, Renato José Lopes, Rodrigo Deus, Sam Fraser, Stefani Angelopoulos | **Agradecimientos:** Amarice, Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

Contacto: support@vesuviusmedia.com | **Copyright:** Vesuvius Media - 2017



28 Miniaturas de Enanos (7 de cada color)



Monstruos (16 cartas)



16 Miniaturas de Monstruos (2 de cada tipo)

Preparación

Se acerca el invierno... Nos hemos preparado. Nuestros muros son gruesos, de profundos cimientos, pero no sirven de nada sin héroes que los defiendan de los enemigos. Esta batalla no será fácil, pero nuestra canción debe resistir.



A Monstruos:

Baraja las cartas de Monstruo. Coloca el mazo de Monstruos y sus miniaturas a su lado del tablero.

B Tablero :

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

C Héroes:

Baraja las cartas de Héroe. Coloca 4 cartas boca arriba para crear la Fila de Héroes.

D Desastres:

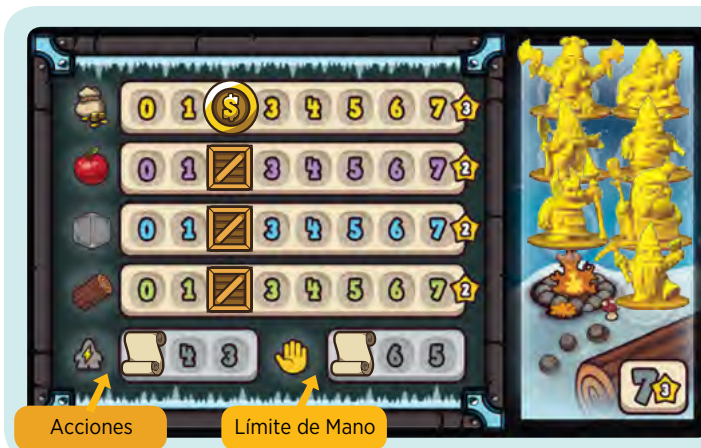
Baraja las cartas de Desastre. Coloca el mazo de Desastres y sus fichas a su lado del tablero.

E Tarjetas de Jugador:

Cada jugador dispone de 1 Tarjeta de Jugador, 1 set de Marcadores y 1 Nota Musical.

F Miniaturas del Jugador:

Cada jugador dispone de 7 Enanos del color que elija colocados en su Tarjeta de Jugador.



Tarjeta del Jugador:

Existen 4 recursos en el juego: Oro, Madera, Piedra y Comida. Los jugadores comienzan la partida con 2 recursos de cada. El marcador de la Moneda se usa para contar el Oro y los marcadores de la Caja se usan para contar Comida, Piedra y Madera.

Siempre que se ganen o pierdan recursos, desplaza el marcador correspondiente para indicar su nuevo valor. Nunca se pueden tener más de 7 recursos de un mismo tipo.

Pon un Pergamino en la posición 5 del contador de Acciones. Coloca el otro marcador de Pergamino en la posición 7 del contador de Límite de Mano.

G Mazo de Acción:

Cada jugador recibe 7 cartas de Héroes Iniciales (1 de cada) para conformar su Mazo de Acción. Recuerda que las cartas de Héroes Iniciales valen 0 Puntos al final de la partida.



Las cartas de Héroes Iniciales de cada jugador tienen un galón de su color bajo el icono de Puntos, deberá coincidir con el color de los Enanos de los jugadores.



H Jugador Inicial:

El jugador más joven recibe el marcador de Jugador Inicial.



O Destino Inminente:

En partidas de 3 jugadores, revela 1 carta de Desastre colocándola a su lado del tablero. A 4 jugadores, revela 2 cartas de Desastre.

J Los Defensores:

Siguiendo el sentido horario, el segundo jugador pone 1 Enano en cualquier zona del tablero. A continuación, el tercer jugador y luego el cuarto ponen cada uno 2 de sus Enanos en cualquier zona del tablero.

K Contador de Invierno:

Coloca la Ficha de Invierno sobre el tablero en la posición 1 del contador de Invierno.



¡Los Campos de Batalla!

Hay 5 tipos de zonas diferentes en el tablero:

Bosque



Mina



Campo



Castillo



Muro



Cada zona del tablero (salvo el Castillo) tiene un icono indicando su tipo y número. Las combinaciones únicas de tipo y número sirven para indicar la zona específica a la que se refieren varias cartas durante el juego.



Por ejemplo, cuando aparece un Desastre o Monstruo con este icono, hace referencia a la zona de la **MINA** número 4.



Salvo que se diga lo contrario, los Enanos se pueden poner y mover a cualquier zona del tablero. Puede haber varios Monstruos, Desastres y Enanos ocupando la misma zona.



La siguiente imagen muestra la disposición inicial para una partida de 4 jugadores.

¡A Jugar!

¡Ya está todo listo para empezar a jugar! Sigue en "Desarrollo de la Partida".



Fila de Héroes

Monstruos Revelados

Coste de los Héroes

Desastres Revelados

Campo

Campo

Bosque

Mina

Mina

Campo

Mina

Castillo

Campo

Bosque

Bosque

Bosque

Mina

Sala de Música

Contador de Invierno. Si sobrevivís 7 semanas, contad la Puntuación para conocer el ganador.

La imagen muestra la disposición inicial para una partida de 4 jugadores.

Desarrollo de La Partida

El invierno se aferra a la tierra con heladas garras. Los enanos tendrán que luchar contra los elementos y las terribles criaturas para llegar a sobrevivir. Aunque cada clan quiere alcanzar la mayor puntuación, la única manera de sobrevivir al duro invierno será trabajando juntos.

Una partida de Dwarfs Winter dura 7 rondas, llamadas "semanas". Cada semana está dividida en 4 fases. Al final de la séptima semana, se cuenta la puntuación final para determinar el ganador.

Fase 1: Invasión Enemiga | **Fase 2:** Preparación | **Fase 3:** Acciones | **Fase 4:** Resolución

Fase 1: Invasión Enemiga

1.1) Refrescar Contadores

Los jugadores restauran su Límite de Mano hasta 7 y su número de Acciones hasta 5, desplazando sus Pergaminos en el contador correspondiente. Recuperan también su Nota Musical del tablero.



1.2) Ataque de los Monstruos

El Jugador Inicial decide el orden en el que se mueven los Monstruos. Elige un Monstruo, lo mueve 1 zona acercándolo al Castillo y activa su habilidad. Después de resolver su habilidad y aplicar todos sus efectos, elige al siguiente Monstruo hasta haber hecho lo mismo con todos los Monstruos del tablero.



Mueve los Monstruos 1 zona acercándolos al Castillo...



...y luego activa su habilidad.

Si no hay Monstruos en el tablero, no ocurre nada. Prosigue con 1.3 Llegada de los Monstruos.

Para resolver la habilidad de un Monstruo, aplica su efecto a todos los jugadores implicados. Por ejemplo, si te hace perder 1 Acción, todos los jugadores afectados desplazan su Pergamino 1 posición en el Contador de Acciones de su Tarjeta de Jugador. Salvo que se diga lo contrario, la habilidad de un Monstruo no se acumula si tienes varios Enanos en su área de efecto. Así que si tienes 2 Enanos en zonas afectadas por un Gigante de Hielo sólo pierdes 1 Acción.



Cuando se pierde una Acción o se reduce el Límite de Mano, desplaza el marcador correspondiente 1 posición hacia la derecha en tu Tarjeta de Jugador. **Nunca se puede tener menos de 3 Acciones o un Límite de Mano menor que 5.**

Habilidades de los Monstruos

Cada Monstruo tiene su propia habilidad que puede cambiar el curso de la partida. Salvo que se diga lo contrario, la habilidad de un Monstruo se aplica durante su ataque. Aparte del ataque del Monstruo, **no se podrán Producir recursos de ningún tipo en su zona.** Sólomente las habilidades de Producir quedan afectadas por los Monstruos. Si no se tiene suficiente Comida o Madera o Piedra para pagar al Monstruo, se pierde esa misma cantidad en Oro.



Si tienes Enanos en su zona o en una zona adyacente, pierde 1 Acción.



Elige otro Monstruo y muévelo una vez.



Si tienes Enanos en su zona o en una adyacente, reduce una vez tu Límite de Mano.



Si tienes Enanos en su zona o en una zona adyacente, pierde 1 Madera.



Cada jugador con Enanos en esta zona devuelve 1 a su Tarjeta de Jugador.



Cuando aparezca, revela 1 Desastre adicional.



Si tienes Enanos en su zona o en una zona adyacente, pierde 1 Comida.



No puedes tocar música con el instrumento que corresponda a su zona.

1.3) Llegada de los Monstruos

Después de mover todos los Monstruos del tablero, aparecen nuevos Monstruos (si fuera requisito) de acuerdo con el número de jugadores. Al final de esta fase, debe haber sobre el tablero un número de Monstruos tal que:

Monstruos: 1 Jugador: 2 Monstruos; 2 Jugadores: 3 Monstruos; 3-4 Jugadores: 4 Monstruos.

Zona de aparición		Valor en Puntos	
Cantidad de Enanos necesarios en la zona para derrotarlo			
Recursos necesarios para derrotarlo		Habilidad	

Para hacer aparecer un nuevo Monstruo, el Jugador Inicial revela la primera carta del Mazo de Monstruos y la pone boca arriba a su lado del tablero. Después coloca la miniatura del Monstruo en el tablero, donde sea que indique la zona de aparición de la carta. Es posible tener más de 1 Monstruo ocupando la misma zona.



Algunos Monstruos, como el Rey Ogro, tienen una habilidad que se activa cuando aparecen. Esta habilidad debe resolverse tan pronto como su miniatura sea colocada sobre el tablero.

1.4) Revelar un Desastre

El Jugador Inicial revela la primera carta del Mazo de Desastres y la coloca boca arriba a su lado del tablero. Después coloca una Ficha de Desastre en el tablero, donde sea que indique la zona de aparición de la carta.



Los Desastres no se mueven. Permanecen en la zona hasta que un jugador tenga el número de Enanos requeridos presentes y gaste los recursos necesarios para superarlo. **Hasta que el Desastre no haya sido superado y su ficha quitada, no se pueden Producir recursos en la zona.** Sólo las habilidades de Producir son afectadas por Desastres.

Si al final de la semana hay 4 o más Desastres activos, todos los jugadores pierden la partida inmediatamente.



Consejo: si fuera posible, procurad evitar tener todos los recursos de un mismo tipo bloqueados por Desastres o Monstruos. ¡Podría llegar a resultar una trampa mortal!

fase 2: Preparación

Durante la Fase de Preparación, los jugadores seleccionan una mano de Héroes de su Mazo de Acción. Estas cartas se jugarán durante la Fase de Acciones.

Mira las cartas de tu Mazo de Acción. ¡Esos son tus héroes! **Cada jugador comienza la partida con las mismas 7 cartas en su Mazo de Acción.** A medida que avanza la partida, tu Mazo de Acción crecerá con los Héroes que vayas añadiendo al adquirir nuevos.



Elige un número de cartas de tu Mazo de Acción igual al número indicado por tu contador de Límite de Mano en tu Tarjeta. Estas cartas serán tu mano, mientras que las restantes se ponen boca abajo al lado de tu Tarjeta.

Sólo en la Fase de Acciones se pueden jugar las cartas de tu mano, debes escogerlas sabiamente a la hora de conformar tu estrategia.



Fase 3: ¡Acciones!

El contador de Acciones de tu Tarjeta de Jugador indica el número de Acciones que puedes realizar durante la Fase de Acciones. Se puede realizar cualquier combinación de acciones, tales como: **Poner un Enano; Mover un Enano; Adquirir un Héroe; Tocar Música** (¡Hi-ho! ¡Hi-ho!). Se puede además **Derrotar un Monstruo y Superar un Desastre como acciones gratuitas**, siempre y cuando tengas el número de Enanos y recursos necesarios en su zona.

3.1) Poner un Enano

Gastando 1 Acción, puedes poner 1 Enano de tu Tarjeta de Jugador en cualquier zona, pero nunca podrás poner 2 Enanos de **tu Tarjeta** en la misma zona durante el mismo turno. Puedes realizar esta acción varias veces durante tu turno, deberás pagar con tus Acciones disponibles.



3.2) Mover un Enano

Gastando 1 Acción, puedes mover 1 de tus Enanos en el tablero a una zona adyacente. Puedes realizar esta acción varias veces durante tu turno, deberás pagar con tus Acciones disponibles.



3.3) Adquirir un Héroe

Para poder adquirir una carta de Héroe de la Fila de Héroes, debes gastar 1 Acción y pagar su coste en Oro, tal como venga indicado en el tablero.

Pon la carta del nuevo Héroe adquirido boca abajo en tu Mazo de Acción. Desplaza a la derecha el resto de cartas de Héroe boca arriba para cubrir los huecos y revela una nueva. **Acción posible sólo UNA VEZ por turno.**



Tener una buena combinación de Héroes para escoger dentro de tu Mazo de Acción es clave para la victoria.

3.4) Tocar Música



Gasta 1 Acción para tocar un instrumento musical que aún no haya sido tocado. Pon tu Nota Musical sobre el instrumento que vayas a tocar en la Sala de Música sobre el tablero.

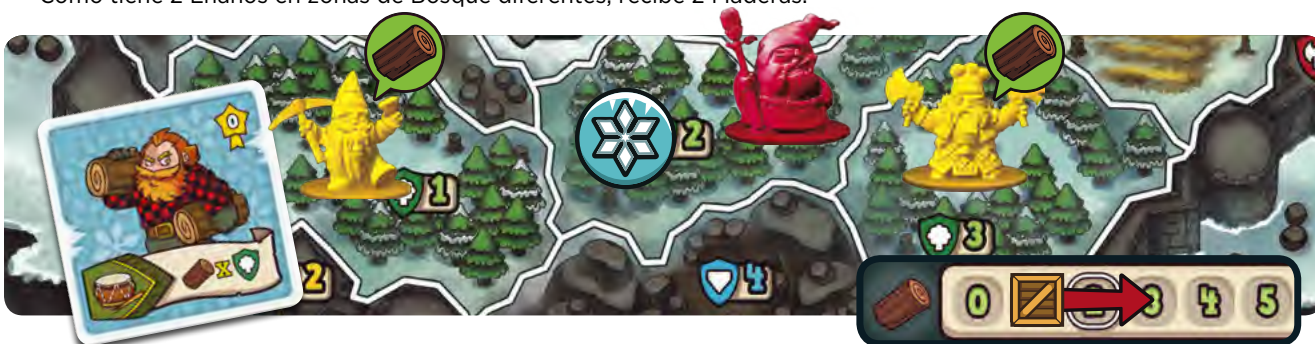
No se puede tocar un instrumento que ya tenga una Nota Musical.

Puedes jugar y resolver inmediatamente cualquier número de cartas de de tu mano de las que tengan el mismo instrumento musical que hayas elegido. No estás obligado a jugarlas todas.

Una vez que hayas terminado de jugar tus cartas, el resto de jugadores, por orden (en sentido horario), pueden jugar cualquier número de cartas de su mano de las que tengan el mismo instrumento musical que elegiste.

Sólo puedes realizar esta Acción UNA VEZ por turno.

Por ejemplo, aquí el jugador amarillo elige el Tambor y coloca su Nota Musical sobre el instrumento correspondiente en la Sala de Música del tablero. A continuación juega una carta para Producir 1 Madera en cada Bosque que ocupe. Como tiene 2 Enanos en zonas de Bosque diferentes, recibe 2 Maderas.

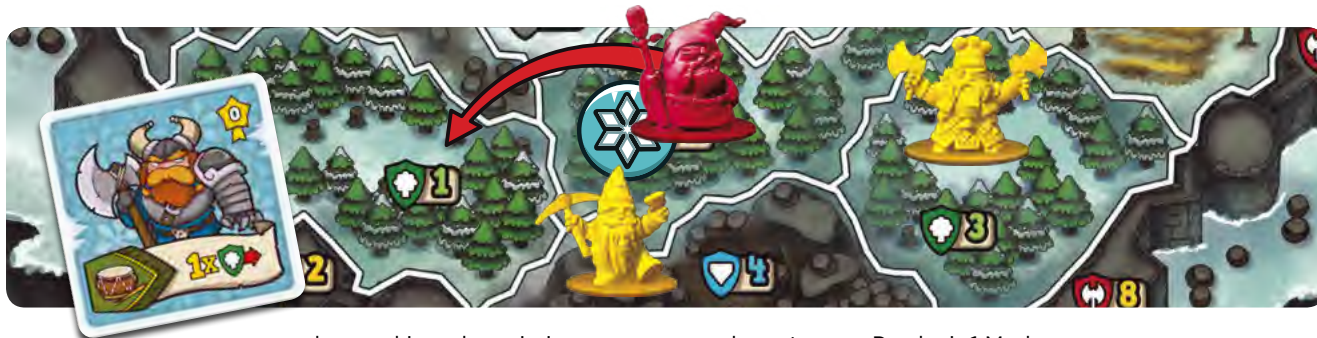


...luego el jugador amarillo juega otra carta con el icono del Tambor para mover su Enano del Bosque 1 a la Mina 4.

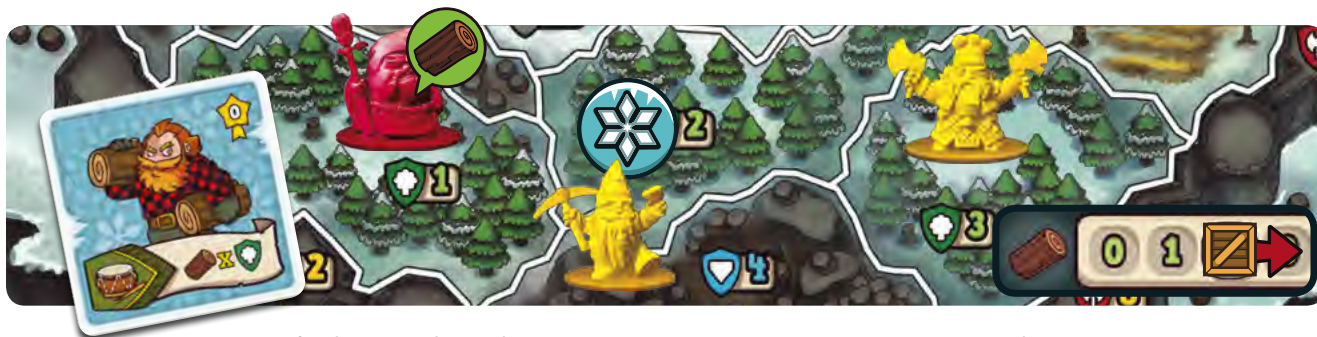


Después, uno por uno en sentido horario, el resto de jugadores puede seguir tu batuta y jugar cuantas cartas quiera de su mano con el mismo instrumento.

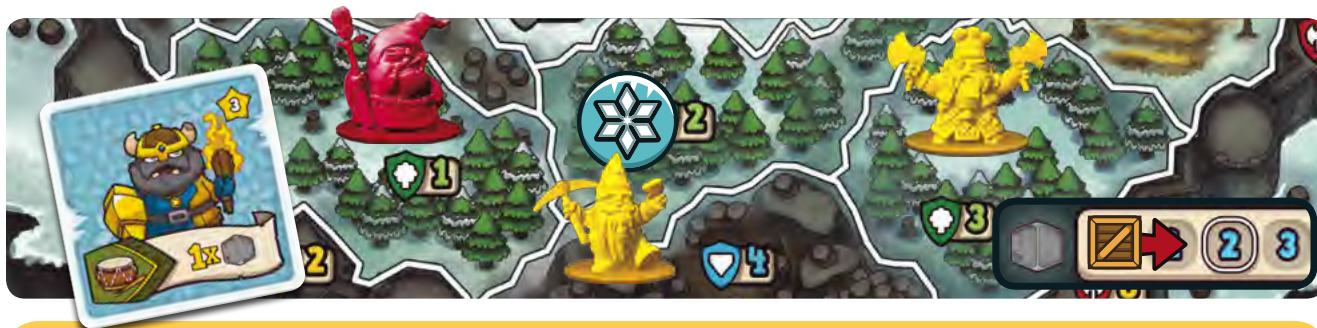
...como no se pueden Producir recursos en zonas ocupadas por Desastres,
el jugador rojo decide jugar una carta para moverse del Bosque 2 al Bosque 1.



...luego el jugador rojo juega una segunda carta para Producir 1 Madera.



...finalmente, el jugador rojo juega una tercera carta para ganar 1 Piedra.



Recuerda: Producir recursos está ligado a tu presencia en un tipo de zona específico y puede ser bloqueado por Desastres y/o Monstruos.

Habilidades de los Héroes

0



Produce 1 Madera por cada Bosque que ocupes.



Produce 1 Comida por cada Campo que ocupes.



Produce 1 Piedra por cada Mina que ocupes.



Gana 1 Oro.

0



Mueve 1 zona a cualquier Enano (tuyo o de otro jugador) en un Bosque.



Mueve 1 zona a cualquier Enano (tuyo o de otro jugador) en un Campo.



Mueve 1 zona a cualquier Enano (tuyo o de otro jugador) en una Mina.

1



Paga 2 Oros para adquirir cualquier carta de la Fila de Héroes.



Gana 1 Comida, 1 Piedra y 1 Madera.



Pon o Mueve 1 o 2 de tus Enanos.

2



Gana 2 Maderas.



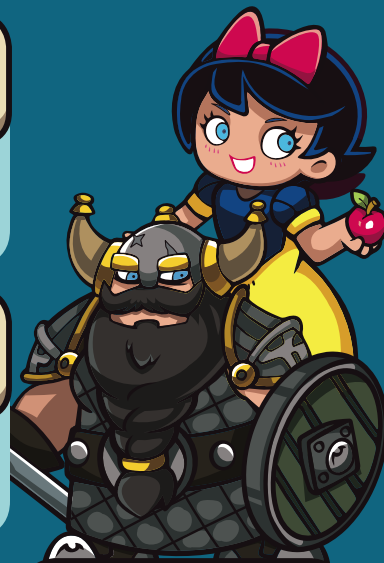
Gana 2 Comidas.



Gana 2 Piedras.



Gana 2 Oros.



Si algo está roto, mi martillo puede arreglarlo.
O si no, mi hacha. Y si no, mi hidro miel lo arreglará.

2		Gana 1 Madera o 1 Comida.
		Gana 1 Madera o 1 Piedra.
		Gana 1 Comida o 1 Oro.
		Gana 1 Piedra o 1 Oro.
2		Mueve 1 zona a 2 Enanos (del jugador que sea) que estén ocupando zonas de Bosque.
		Mueve 1 zona a 2 Enanos (del jugador que sea) que estén ocupando zonas de Campo.
		Mueve 1 zona a 2 Enanos (del jugador que sea) que estén ocupando zonas de Mina.
		Pon o Mueve 1 zona a 1 de tus Enanos.
2		Quita 1 de tus Enanos del tablero de juego para ganar 3 Oros.
		Gasta 1 Madera para ganar 3 Comidas.
		Gasta 1 Piedra para ganar 3 Oros.
3		Gana 1 Madera.
		Gana 1 Comida.
		Gana 1 Piedra.
		Gana 1 Oro.



3.5) Acción Gratuita: Derrotar a un Monstruo



Puedes derrotar a un Monstruo en tu turno si ocupas su misma zona y tienes la cantidad de Enanos y recursos requeridos. Devuelve los Enanos empleados en derrotar al Monstruo a tu Tarjeta de Jugador, ajusta tus contadores de recursos como proceda y quita del tablero la miniatura del Monstruo derrotado. A continuación, coloca boca abajo la carta del Monstruo derrotado al lado de tu Tarjeta de Jugador. Se puntuará al final de la partida.

3.6) Acción Gratuita: Superar un Desastre



En tu turno, cuando ocupas la misma zona que un Desastre y tienes el número de Enanos y recursos requeridos, puedes superarlo. Devuelve los Enanos empleados para superar el Desastre a tu Tarjeta de Jugador, ajusta tus contadores en consonancia, recibe su valor en Oro y quita la Ficha de Desastre correspondiente del tablero. Finalmente, pon la carta del Desastre superado boca abajo al lado de tu Tarjeta de Jugador. Se puntuará al final de la partida.

fase 4: ¡Resolución!

Si al final de la semana, hay 4 Desastres activos o un Monstruo dentro del Castillo, todos los jugadores pierden la partida.

Cuando **NO** sea la 7ª semana y sigáis con vida, desplazad la Ficha de Invierno 1 posición hacia la derecha en el contador y pasad el marcador de Jugador Inicial al siguiente jugador.



En la 7ª semana, si habéis conseguido no perder el Castillo contra los Monstruos o no quedar superados por los Desastres, habréis sobrevivido al Invierno. Finalmente aparecen los primeros signos de la Primavera, es momento de puntuar y determinar el ganador.

Puntuación

Al final de la partida, el jugador con más puntuación gana.

Se puntúa de la siguiente forma:



Monstruos Derrotados:

Cada Monstruo derrotado otorga el número de Puntos de su carta.



Desastres Superados:

Cada Desastre superado otorga el número de Puntos de su carta.



Héroes Adquiridos:

Cada Héroe en tu Mazo de Acción otorga los Puntos de su carta.



Productor:

Por cada recurso avanzado hasta la posición 7, gana el número de Puntos indicado en la Tarjeta.



Milicia:

Al final de la partida, si todos tus enanos están de vuelta en tu Tarjeta de Jugador, consigues 3 Puntos.

Desempates:

Si hubiera empate, la victoria se la lleva el jugador con mas Enanos en su Tarjeta de Jugador, luego se miraría el jugador con más Puntos en sus cartas de Héroe, después el que tenga más Oro, el que tenga más Comida, más Piedra, más Madera, el jugador que haya superado más Desastres y por último el jugador que haya derrotado más Monstruos. Si persistiera el empate, los jugadores comparten la victoria.

Ejemplo de Puntuación:



Por tener 7 Oros al final de la partida, el jugador amarillo gana **3 Puntos**.



Por tener 7 Piedras al final de la partida, consigue **2 Puntos**.



Por tener 7 Enanos en su Tarjeta de Jugador al final de la partida, el jugador amarillo gana **3 Puntos**.



El jugador amarillo también puntúa sus Cartas de Héroe adquiridas durante la partida. En este ejemplo el total es: (3+2+2+2+1+3) **13 Puntos**.

Y finalmente se cuentan los Puntos de los Desastres superados (3+3) y los Monstruos derrotados (5+3). Total: **14 Puntos**.



Puntuación final:

La puntuación final del jugador amarillo es: 3+2+3+13+14= **35 Puntos**.

variante en so litario :

En una partida en solitario, se juega como se hace normalmente pero con los siguientes cambios:

- 1 El jugador comienza con 4 Oros y 4 de cada recurso.
- 2 En lugar de 1 Nota Musical, el jugador dispone de 3 Notas Musicales. Colocar 1 Nota Musical será considerado como una Acción gratuita.
- 3 Se pueden gastar el número de acciones que se quiera (hasta el Límite de Acciones) para adquirir Héroes de la Fila de Héroes.

Si sobrevives al Invierno, compara tu puntuación con la siguiente clasificación para medir tu éxito:

Superviviente: 25 Puntos y 4+ Desastres superados.

Cazador de Fieras: 30 Puntos y 5+ Monstruos derrotados.

Caballero de la Mesa Redonda: 35 Puntos y 7 Héroes adquiridos.

Rey del Hielo: 40 Puntos y al menos 1 de los recursos en la Tarjeta del Jugador en la posición 7.

Legenda: 50+ Puntos, 7+ Monstruos derrotados y 7+ Desastres superados.

variante Pesadilla:

Si queréis hacer el juego más difícil, revelad 2 Desastres en las semanas 3, 5 y 7, en lugar de uno.



variante sanguinaria:



Por cada tipo de Monstruo diferente derrotado, recibe 1 Punto extra al final de la partida.

En este ejemplo, el jugador recibiría **18 Puntos** por derrotar estos Monstruos y además **3 Puntos Extra** por sanguinario.

Expansión iLegendarios!

La cólera de la Reina del Hielo está demostrando ser mayor de lo que nuestros Héroes pueden soportar. Es la hora de descender a las profundidades de las cuevas de cristal y apelar a las Leyendas de la Tierra, el Trueno y el Hielo.

Componentes: 12 Desastres; 8 Monstruos (cartas y miniaturas); 4 Héroes Iniciales; 12 Enanos Legendarios.

Todo el contenido adicional de esta expansión viene marcado con



Efecto Bo La de Nieve:

If you reveal: Si aparece un Desastre en la misma zona de otro Desastre y **you have 3** hay 3 o menos Desastres activos, revela un Desastre adicional.

Habilidades de los Monstruos Legendarios:



Si hay Enanos en su zona o en una adyacente, muévelo 1 zona más cerca del Castillo.



Si tienes Enanos en su zona o en una zona adyacente, pierde 1 Oro.



Si tienes Enanos en su zona o en una zona adyacente, pierde 1 Piedra.



Si tienes Enanos en su zona o en una adyacente, pierde 1 Comida, 1 Madera, 1 Piedra.

Clases Legendarias:

Durante la Preparación, todos los jugadores reciben una carta de héroe erudito.

El erudito permite convertir a uno de tus trabajadores normales en Enano Legendario pagando 2 Oros. Reemplaza uno de tus trabajadores en tu Tarjeta de Jugador por una miniatura de clase legendaria de tu color. Pon miniatura del trabajador de vuelta en la caja del juego. Se puede llegar a tener los 3 Enanos Legendarios en juego. Todos los Enanos Legendarios valen 2 Puntos al final de la partida.



El Guerrero del Hielo:
vale como 2 Enanos para derrotar a los Monstruos.



El Guardián de la Tierra:
si tu guardián ocupa una zona con Desastre, pagas 1 recurso menos para superarlo.



El Rey del Trueno:
Poner a tu rey sobre el tablero desde tu Tarjeta de Jugador cuenta como Acción gratuita.