

created by Luis Brüh

DWARFS

* winter *



Komponenty

Krasnoludzie, przejrzyj nasze zasoby. Przystudiuj nasze tradycje i zapoznaj się z każdym narzędziem. Naucz się grać na naszych instrumentach i śpiewać nasze pieśni. Dzięki tej wiedzy uda nam się przetrwać surową zimą. Damy radę, po prostu rób to co ja. Hej ho!



Plansza (48x48cm)



4x Plansze Gracza (25x15cm)



Znacznik Zimy



Znacznik Pierwszego Gracza



10x Znaczniki Kataklizmu

24x Znaczniki Gracza
(6 na gracza)



4x Znaczniki Muzyki



Startowi Bohaterowie (28 kart)



Bohaterowie (28 kart)



Kataklizmy (12 kart)

Autor & Grafik: Luís Brüh | **Producent & Project Manager:** Constantine Kevorque

Testerzy: 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 | **Specjalne podziękowania dla:** Amarice, Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

Wsparcie na: support@vesuviusmedia.com | **Prawa autorskie:** Vesuvius Media - 2017



28 figurek Krasnoludów (7 każdego koloru)



Potwory (16 kart)



16 figurek Potworów (2 każdego typu)

Przygotowanie gry

Nadeszła zima... Przygotowaliśmy się. Nasze mury są grube a ich fundamenty głębokie, ale pozostają bezużyteczne bez bohaterów chroniących je przed naszymi wrogami! Ta walka nie będzie łatwa, ale nasza pieśń musi przetrwać!



A Potwory:

Przetasuj karty Potworów. Ułóż talię Potworów i ich figurki w zasięgu graczy.

B Plansza:

Umieść planszę na środku stołu.

C Bohaterowie:

Przetasuj karty Bohaterów. Umieść 4 odkryte karty by stworzyć Pulę Bohaterów.

D Kataklizmy:

Przetasuj karty Kataklizmów. Ułóż talię Kataklizmów i Znaczniki Kataklizmów w zasięgu graczy.

E Plansze Graczy:

Każdy z graczy otrzymuje Planszę Gracza, 1 zestaw Znaczników Gracza oraz 1 Znacznik Muzyki.

F figurki Gracza:

Każdy z graczy otrzymuje zestaw 7 Krasnoludów w wybranym przez siebie kolorze i umieszcza je na swojej Planszy Gracza.



Przygotowanie Planszy Gracza:

W grze znajdują się 4 surowce: Złoto, Drewno, Kamień oraz Żywność. Gracz rozpoczyna grę z dwoma jednostkami każdego zasobu. Użyj swojego Znacznika Monety by oznaczać ilość twojego złota oraz po jednym Znaczniku Skrzyni by oznaczyć ilość Jedzenia, Kamienia oraz Drewna.

Zawsze gdy zyskasz bądź stracisz dany surowiec, przesunij właściwy Znacznik na odpowiednie pole toru surowca. Nie można mieć więcej niż 7 jednostek danego surowca.

Umieść pierwszy Znacznik Zwoju na polu 5 toru Akcji. Połóż drugi Znacznik Zwoju na polu 7 toru Rozmiaru Ręki.

G Talia Akcji:

Każdy z graczy otrzymuje 7 kart Startowych Bohaterów (po jednym każdego rodzaju) by stworzyć początkową talię Akcji. Pamiętajcie, że wszystkie karty Startowych Bohaterów są warte 0 Punktów Zwycięstwa (PZ) podczas punktowania Bohaterów na koniec gry. Kolor wstążek widocznych pod symbolem PZ na kartach Startowych Bohaterów musi zgadzać się z kolorem wybranych przez gracza Krasnoludów.



H Znacznik Pierwszego Gracza:

Najmłodszy gracz dostaje Znacznik Pierwszego Gracza.



O zbliżająca się zagłada:

Gdy w rozgrywce bierze udział 3 graczy, odkryj i umieść obok planszy jedną kartę Kataklizmu. W przypadku 4 graczy, odkryj 2 karty Kataklizmu.



J Obrońcy:

Zgodnie z ruchem wskazówek zegara idąc od pierwszego gracza, drugi gracz umieszcza 1 Krasnoluda na dowolnej strefie planszy. Następnie trzeci i czwarty gracz umieszczają 2 Krasnoludy na dowolnych strefach planszy.

K Tor zimy:

Umieść Znacznik Zimy na polu 1 toru zimy na planszy.



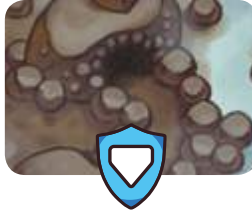
Pola walki!

Na planszy znajduje się 5 różnych typów stref:

Las



Kopalnia



Pole



Zamek



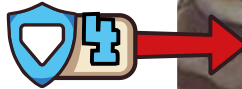
Mur



Każda strefa na planszy (za wyjątkiem Zamku) zawiera symbol wskazujący jej typ oraz numer. Te unikalne pary służą do identyfikacji konkretnej strefy określonej przez różne karty w grze.



Przykładowo, jeśli przywołany Katakлизм lub Potwór ma następujący symbol, odnosi się on do **KOPALNI** z numerem 4.



Jeśli nie zaznaczono inaczej, Krasnoludy mogą być umieszczane i przenoszone do dowolnej strefy na planszy. Na jednej strefie może znajdować się kilka Potworów, Katakлизмów i Krasnoludów.



Grafika po prawej stronie przedstawia początkowe ustawienie gry dla 4 graczy.

Grajcie! Jesteście gotowi by rozpocząć rozgrywkę. Przejdźcie do “Omówienia Rozgrywki”



Pula Bohaterów

Odkryte Potwory

Koszt Bohatera w Złocie

Odkryte Kataklizmy

Pole

Pole

Las

Pole

Kopalnia

Kopalnia

Kopalnia

Zamek

Pole

Las

Las

Kopalnia

Las

Ten obrazek przedstawia początkowe ustawienie gry dla 4 graczy.

Hala Muzyczna

Tor zimy. Jeśli udało się Wam przetrwać 7 tygodni, policzcie PZ by wyłonić zwycięzcę.

Omówienie rozgrywki

Zima chwyciła naszą krainę w swe lodowe szpony! Krasnoludy muszą stawić czoła przerażającym stworzeniom i śmiertelnym żywiom jeśli chcą przetrwać. Choć każdemu klanowi zależy by zgarnąć najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ), muszą one ze sobą współpracować, by przeżyć surową zimę. Rozgrywka Dwar7s Winter trwa 7 rund zwanych "tygodniami". Każdy tydzień podzielony jest na 4 fazy. Po zakończeniu siódmego tygodnia następuje finalne zliczenie punktów i wyłonienie zwycięzcy.

Faza 1: Najazd wrogów | **Faza 2:** Przygotowanie | **Faza 3:** Akcje | **Faza 4:** Rozstrzygnięcie

faza 1: Najazd wrogów

1.1) Odśwież tory

Wszyscy gracze przywracają Znaczniki Zwojów na torach Akcji i Rozmiaru Ręki odpowiednio na pola 5 i 7. Gracze odzyskują z Hali Muzycznej użyte Znaczniki Muzyki.



1.2) Atak potworów

Pierwszy gracz decyduje w jakiej kolejności Potwory się poruszają. Wybranego Potwora przesuwają o 1 strefę w stronę Zamku, następnie aktywuje jego umiejętność. Po rozpatrzeniu efektów zdolności, pierwszy gracz wybiera kolejnego Potwora i powtarza ten krok, dopóki wszystkie Potwory nie zostaną przemieszczone, a efekty ich umiejętności rozpatrzone.



Przesuń każdego Potwora o 1 strefę bliżej w kierunku Zamku...



Jeśli na planszy nie ma żadnego Potwora, nic się nie dzieje. Przejdź do 1.3) Wsparcie Potworów.

By rozpatrzyć umiejętność Potwora, zastosuj jej efekty na wszystkich dotkniętych graczach. Na przykład, jeśli Potwór sprawia, że tracisz Akcję, wszyscy dotknięci gracze przesuwają swoje Znaczniki Zwoju o jedno pole niżej na torze Akcji, na Planszy Gracza. Jeśli nie zaznaczono inaczej, umiejętności Potwora nie nakładają się, jeśli gracz posiada więcej Krasnoludów. Przykładowo, jeśli posiadasz 2 Krasnoludy w strefach zaatakowanych przez Mroźnego Giganta, tracisz tylko 1 Akcję, nie 2.



Kiedy tracisz punkt Akcji lub zmniejszasz Rozmiar Ręki, powinieneś przesunąć odpowiedni Znacznik o jedno pole w prawo na właściwym torze Planszy Gracza. **Nigdy nie możesz mieć mniej niż 3 Akcje lub Rozmiaru Ręki mniejszego niż 5.**

Umiejętności Potwora

Każdy Potwór posiada własną umiejętność, która może zmienić przebieg gry. Jeśli nie zaznaczono inaczej, umiejętność Potwora aktywowana jest podczas jego ataku. Dodatkowo nie możesz Produkcować **żadnych surowców w strefie okupowanej przez Potwora**. Tylko umiejętności, które Produkuja, są dotknięte przez Potwora.



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, tracisz 1 Akcję.



Przenieś o jedno pole innego Potwora w jego strefie lub sąsiedniej.



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, zmniejszasz Rozmiar Ręki o 1.



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, tracisz 1 Drewno.



Każdy gracz ściąga jednego swojego Krasnoluda ze strefy Potwora i kładzie go na swojej Planszy Gracza.



Gdy przywołany, ujawnia dodatkowy Kataklizm.



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, tracisz 1 Żywność.



Nie możesz zagrać na instrumencie odpowiednim dla danej strefy.

1.3) Wsparcie Potworów

Po przemieszczeniu wszystkich Potworów na planszę, przywołaj nowego Potwora (jeśli trzeba) na podstawie liczby graczy. Na koniec tej fazy na planszy powinna znajdować się odpowiednia liczba potworów zgodna z poniższą informacją:

Potwory: 1 Gracz: 2 Potwory; 2 Graczy: 3 Potwory; 3-4 Graczy: 4 Potwory.



By przywołać nowego Potwora, pierwszy gracz bierze pierwszą kartę z wierzchu talii Potworów i odkrytą kładzie w wolnym miejscu obok planszy. Następnie kładzie on figurkę nowego Potwora na odpowiedniej strefie planszy. W jednej strefie może znajdować się więcej niż 1 Potwór.



Niektóre Potwory, jak np. Król Ogrów posiadają umiejętność, która aktywuje się w momencie przywołania. Zdolność trzeba rozpatrzyć w chwili umiejscowienia figurki na planszy.

1.4) Odkryj kataklizm

Pierwszy gracz bierze pierwszą kartę z wierzchu talii Kataklizmów i odkrytą kładzie w wolnym miejscu obok planszy. Następnie kładzie on 1 Znacznik Kataklizmu na odpowiedniej strefie planszy.



Kataklizmy się nie przemieszczają. Dopóki jeden z graczy nie posiada odpowiedniej liczby Krasnoludów w strefie i nie wyda wystarczającej ilości surowców, Kataklizm zostaje w strefie. **Dopóki Kataklizm nie zostanie zwalczony, a jego znacznik usunięty, nie można produkować surowców w tej strefie.** Tylko umiejętności, które Produkują są dotknięte przez Kataklizm.

Jeśli na koniec tygodnia na planszy znajduje się 4 lub więcej aktywnych Kataklizmów, gra natychmiastowo kończy się porażką.



Rada: Jeśli jest to możliwe, spróbuj uniknąć sytuacji w której Kataklizmy lub Potwory blokują ten sam rodzaj surowców, bo inaczej wpadniesz w duże tarapaty!

faza 2: Przygotowanie

Podczas Fazy Przygotowania, gracze przygotowują Bohaterów z ich talii Akcji. Te karty wejdą do gry w Fазie Akcji. Spójrz na karty w swojej talii Akcji.

Spójrz na karty w swojej talii Akcji. To twoi Bohaterowie! **Każdy gracz zaczyna grę z tymi samymi 7 kartami w talii Akcji.** W trakcie rozgrywki Wasze talie Akcji będą się powiększać wraz z kolejnymi nabywanymi Bohaterami.



Wybierz tyle kart z talii Akcji ile wskazuje tor Rozmiaru Ręki na twojej Planszy Gracza. Wybrane karty wędrują do twojej ręki, a pozostałe połóż zakryte obok Planszy Gracza.

Jako, że w trakcie Fazy Akcji będziesz mógł używać tylko kart z ręki, powinieneś mądrze je wybrać!



faza 3: Akcje!

Tor Akcji na twojej Planszy Gracza wskazuje ile Akcji możesz wykonać w trakcie trwania Fazy Akcji. Możesz wykonać dowolne Akcje z dostępnych: **Umieścić Krasnoluda; Przenieść Krasnoluda; Zdobyć Bohatera; zagrać na Instrumencie** (Hej ho! Hej ho!). Możesz również, w ramach darmowej akcji, **Pokonać Potwora lub Przewyciężyć Kataklizm**, oczywiście o ile posiadasz odpowiednią liczbę Krasnoludów i surowców.

3.1) Umieść krasnoluda

Wydając 1 punkt Akcji, możesz przenieść jednego Krasnoluda z Planszy Gracza do dowolnej strefy na planszy. Nie możesz jednak nigdy umieścić 2 Krasnoludów w tej samej strefie podczas tej samej tury. W swojej turze możesz wielokrotnie wykonać tę akcję, o ile masz dostępne punkty Akcji.



3.2) Przenieść krasnoluda

Wydając 1 punkt Akcji, możesz przenieść 1 Krasnoluda na sąsiednią strefę na planszy. W swojej turze możesz wielokrotnie wykonać tę akcję, o ile masz dostępne punkty Akcji.



3.3) zdobądź Bohatera

By zdobyć Bohatera z Puli Bohaterów musisz wydać 1 punkt akcji oraz zapłacić odpowiednią ilość złota zgodnie z informacją na planszy. Umieść nowo zdobytego Bohatera zakrytego na wierzchu swojej talii Akcji. Przesuń pozostałych Bohaterów w prawo, wypełniając lukę i wyłóż nowego Bohatera. Tę akcję możesz wykonać tylko RAZ podczas swojej tury.

1) Wybierz Bohatera

Zagraj Melodię

2) zapłać jego koszt

Zdobyte PZ

Umiejętność Bohatera

3) umieść go na wierzchu swojej talii

4) przesun i uzupełnij

Posiadanie szerokiego przekroju Bohaterów do wyboru z twojej talii Akcji jest kluczem do zwycięstwa.

3.4) zagraj Melodię



Wydadz 1 punkt akcji by zagrać na nieużyтым jeszcze instrumencie. Umieść swój Znacznik Muzyki w Hali Muzycznej na wybranym instrumencie.

Nie możesz wybrać instrumentu, na którym już leży Znacznik Muzyki.

Możesz teraz zagrać melodię i natychmiast rozważyć dowolną ilość kart na ręce, które mają symbol wybranego instrumentu. Nie musisz użyć wszystkich pasujących kart.

Po zagraniu swoich kart, każdy gracz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) może zagrać dowolną ilość swoich kart z ręki, które mają symbol wybranego przez Ciebie instrumentu.

Możesz wykonać tę Akcję tylko RAZ na turę.

Przykładowo, żółty gracz wybiera Bębny i umieszcza jego Znacznik Muzyki na odpowiednim instrumencie w Hali Muzycznej na planszy. Następnie zagrywa swoją kartę aby Wyprodukować 1 Drewno w każdym Lesie który zajmuje. Jako, że posiada 2 Krasnoludów w różnych Lasach, dostaje 2 Drewna.



... następnie żółty gracz zagrywa kolejną kartę z symbolem Bęb-
nów by przenieść swojego Krasnoluda z Lasu 1 do Kopalni 4.

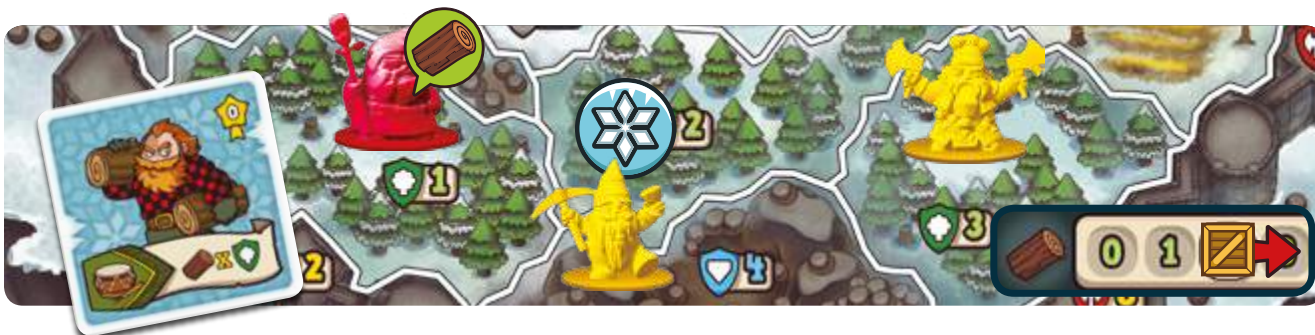


Następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może zagrać swoje karty ręki z odpowiednim symbolem.

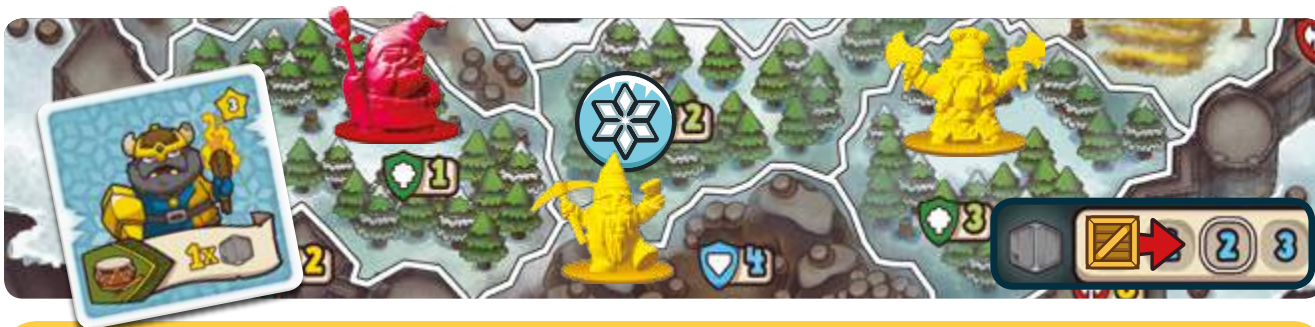
... jako, że nie można produkować surowców w strefach zajętych Kataklizmem, czerwony gracz najpierw zagrywa kartę by przenieść się z Lasu 2 do Lasu 1.



... następnie czerwony gracz zagrywa drugą kartę by wyprodukować 1 Drewno.



... na koniec czerwony gracz używa trzeciej karty aby uzyskać 1 Kamień.



Pamiętaj: Produkcja surowców związana jest z Twoją obecnością w konkretnej strefie i może zostać zablokowana przez Kataklizmy i/lub Potwory.

Umiejętności Bohaterów

0



Produkujesz 1 Drewno na każdy Las który zajmujesz.



Produkujesz 1 Żywność na każde Pole które zajmujesz.



Produkujesz 1 Kamień na każdą Kopalnię którą zajmujesz.



Zdobywasz 1 Złoto.

0



Przemieść dowolnego Krasnoluda (swojego lub innego gracza) w Lesie o 1 strefę.



Przemieść dowolnego Krasnoluda (swojego lub innego gracza) w Polu o 1 strefę.



Przemieść dowolnego Krasnoluda (swojego lub innego gracza) w Kopalni o 1 strefę.

1



Zapłać 2 Złota aby zdobyć dowolną kartę z Puli Bohaterów.



Zdobywasz 1 Żywność, 1 Kamień, 1 Drewno.



Umieść lub Przemieść maksymalnie dwa twoje krasnoludy.

2



Zdobywasz 2 Drewna.



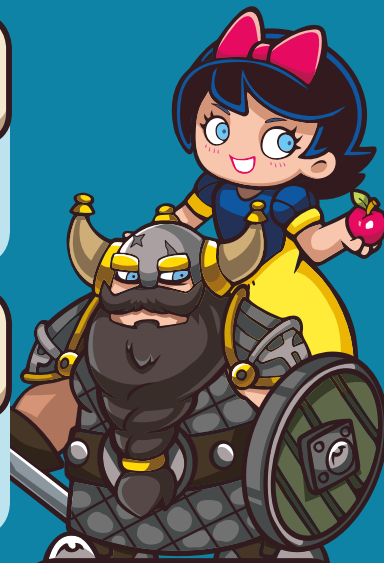
Zdobywasz 2 Żywności.



Zdobywasz 2 Kamienie.



Zdobywasz 2 Złota.



**Jeśli coś jest zepsute, mój młot to naprawi.
Jeśli nie, topór da radę. Jeśli dalej będzie
problem, miód go rozwiąże.**

2



Zdobywasz 1 Drewno
lub 1 Żywność.



Zdobywasz 1 Drewno lub 1
Kamień.



Zdobywasz 1 Żywność
lub 1 Złota



Zdobywasz 1 Kamień
lub 1 Złota

2



Przenieść dowolne 2
Krasnoludy (twoje lub
innego gracza) w
Lasach o 1 strefę.



Przenieść dowolne 2
Krasnoludy (twoje lub
innego gracza) w
Polach o 1 strefę.



Przenieść dowolne 2
Krasnoludy (twoje lub
innego gracza) w
Kopalniach o 1 strefę.



Umieść lub Przenieść
jednego twojego
krasnoluda.

2



Usuń swojego jednego
Krasnoluda z planszy
by zdobyć 3 Złota.



Wydadz 1 Drewno by
zdobyć 3 Żywności.



Wydadz 1 Kamień by
zdobyć 3 Złota

3



Zdobywasz 1 Drewno.



Zdobywasz 1 Żywność.



Zdobywasz 1 Kamień.



Zdobywasz 1 Złoto.



3.5) Darmowa Akcja: Pokonaj Potwora



W swojej turze, jeśli zajmujesz tę samą strefę co Potwór i posiadasz odpowiednią liczbę Krasnoludów oraz surowców, możesz go pokonać. Zdejmij z planszy figurki Krasnoludów użytych do zabicia Potwora i połóż je z powrotem na swojej Planszy Gracza, ustaw Znaczniki surowców na odpowiednich polach właściwych torów i usuń figurkę Potwora z planszy. Na koniec połóż zakrytą kartę pokonanego Potwora w pobliżu twojej Planszy Gracza. Na koniec gry zdobędziesz za nią PZ.

3.6) Darmowa Akcja: Przewycięź Katakliizm



W swojej turze, jeśli zajmujesz tę samą strefę co Katakliizm i posiadasz odpowiednią liczbę Krasnoludów oraz surowców, możesz go zwalczyć. Zdejmij z planszy figurki Krasnoludów użytych do przewyciężenia Katakliizmu i połóż je z powrotem na swojej Planszy Gracza, ustaw Znaczniki surowców na odpowiednich polach właściwych torów, dodaj zdobyte Złoto i usuń Znacznik Katakliizmu z planszy. Na koniec, umieść zakrytą kartę zwalczonego Katakliizmu w pobliżu twojej Planszy Gracza. Na koniec gry zdobędziesz za nią PZ.

faza 4: Rozstrzygnięcie!

Jeśli na koniec tygodnia na planszy znajdują się 4 aktywne Katakлизmy lub Potwór znajduje się w zamku, przegrywacie grę!

Jeśli to nie jest 7 tydzień i nadal żyjecie, przesuniecie Znacznik Zimy o 1 pole w prawo na torze i przekażcie Znacznik Pierwszego Gracza kolejnej osobie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



Jeśli to jest koniec 7 tygodnia i zdołaliście nie oddać Zamku w ręce Potworów lub nie zostaliście przytłoczeni Katakлизmami, to znaczy, że przetrwaliście zimą! Pierwsze oznaki wiosny nareszcie się pojawiają, a Wy powinniście policzyć Punkty Zwycięstwa by wyłonić zwycięzcę.

Wygrana

Na koniec gry gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa (PZ) wygrywa.

Punkty zwycięstwa zdobywane są dzięki:



Pokonanym Potworom:

Każdy pokonany Potwór wart jest wskazaną na jego karcie ilość PZ.



Przezwyciężonym Kataklizmom:

Każdy zwalczony kataklizm wart jest wskazaną na jego karcie ilość PZ.



Zdobytym Bohaterom:

Każdy Bohater w twojej talii Akcji wart jest wskazaną na jego karcie ilość PZ.



Producent:

Za każdy surowiec, który posiadasz w 7 jednostkach dostajesz wskazaną na Planszy Gracza ilość PZ.



Milicja:

Jeśli na koniec gry wszystkie twoje Krasnoludy znajdują się na Planszy Gracza, dostajesz 3 PZ.

Rozstrzygnięcie remisów:

W przypadku remisu zwycięstwo przypada graczowi, który ma najwięcej Krasnoludów na Planszy Gracza, lub jego Bohaterowie są wartej więcej PZ, lub posiada więcej Złota, lub posiada więcej Jedzenia, lub posiada więcej Kamienia, lub posiada więcej Drewna, lub zwalczył więcej Kataklizmów i w ostateczności graczowi, który pokonał najwięcej Potworów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem!

Przykład Punktowania:



Na koniec gry żółty gracz posiada 7 Złota, więc dostaje **3 PZ**.



Na koniec gry żółty gracz posiada 7 Kamienia, więc dostaje **2 PZ**.



Na koniec gry żółty gracz posiada na swojej Planszy Gracza 7 Krasnoludów, więc dostaje **3 PZ**.



Żółty gracz dostaje również punkty za zdobyte podczas gry Karty Bohaterów. W tym przypadku dostaje łącznie 13 PZ (3+2+2+2+1+3).

Na koniec, dostaje punkty za przewyżnione Kataklizmy (3+3) oraz pokonane Potwory (5+3). Łącznie **14 PZ**.



Wynik końcowy:

Wynik końcowy żółtego gracza to: $3+2+3+13+14 = 35 \text{ PZ}$!

Wariant Solo:

W trybie solowym, graj dokładnie tak samo jak w zwykłej grze, ale z następującymi zmianami:

- 1 Gracz zaczyna z 4 Złota i 4 jednostkami każdego typu surowca.
- 2 Zamiast 1 Znacznika Muzyki, gracz dostaje 3 Znaczniki. W trybie solowym, umieszczenie Znacznika Muzyki traktowane jest jako darmowa akcja.
- 3 Możesz wydać tyle punktów Akcji ile chcesz (dopóki limit na to pozwala) by zdobywać Bohaterów z Puli Bohaterów

Jeśli przetrwasz zimę, porównaj swój wynik z poniższą tabelką by określić swój sukces:

Ocalały: 25 PZ oraz przezwyciężyłeś 4+ Kataklizmy.

Łowca Bestii: 30 PZ oraz pokonałeś 5+ Potworów.

Rycerz Okrągłego Stołu: 35 PZ oraz zdobyłeś 7+ Bohaterów.

Król Mrozu: 40 PZ oraz posiadasz co najmniej 1 surowiec w 7 jednostkach.

Legenda: 50+ PZ oraz pokonałeś 7+ Potworów i przezwyciężyłeś 7+ Kataklizmów.

Wariant Koszmaru:

Jeśli chcesz podnieść poziom trudności gry, w tygodniach 3, 5 oraz 7 odkryj 2 Kataklizmy zamiast 1.



Wariant Żądzy Krwi:



Za każdego różnego pokonanego Potwora dodaj dodatkowy 1 PZ na koniec gry.

W tym przykładzie, gracz dostałby **18 PZ** za pokonanie tych Potworów oraz dodatkowe **3 PZ** za jego żądzę krwi.

Legendarne! – rozszerzenie

By przetrwać tę zimę będziemy potrzebować czegoś więcej niż bohaterów... Potrzebujemy Legend! Zesłiliśmy więc na samo dno kryształowych jaskiń by odnaleźć mędrca, ostatniego z nas, który pamięta stare czasy.

Komponenty: 12 Kataklizmów; 8 Potworów (karty i figurki); 4 Startowych Bohaterów; 12 Legendarnych Krasnoludów

Każda dodatkowa zawartość przynależna do tego rozszerzenia oznaczona jest tym symbolem:



Efekt Kuli Śnieżnej:

Jeśli odkryty kataklizm znajduje się na tej samej strefie co inny aktywny kataklizm, oraz na planszy znajduje się 3 lub mniej aktywnych kataklizmów, przywołaj kolejny kataklizm.

Umiejętności Legendarnych Potworów



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, Przenieś go o 1 strefę bliżej zamku.



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, tracisz 1 Złoto.



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, tracisz 1 Kamień.



Jeśli posiadasz Krasnoludy w jego strefie lub sąsiedniej, tracisz 1 Żywność, 1 Kamień, 1 Drewno.

Legendarne klasy:

Podczas przygotowania gry, wszyscy gracze otrzymają dodatkową kartę Bohatera - Mędrca. Mędrzec pozwala na ulepszenie jednego z twoich Krasnoludów znajdujących się na Planszy Gracza w Legendarnego Krasnoluda (czytaj niżej) za 2 Złota. Zamień zwykłą figurkę Krasnoluda na Legendarną twój wybór. Możesz mieć tylko jednego Legendarnego Krasnoluda każdego rodzaju. Wszystkie Legendarne Krasnoludy są warte 2 PZ na koniec gry. Jako, że dostaniesz dodatkową kartę na rękę, od samego początku musisz zdecydować które 7 kart będziesz używać.



Wojownik Lodu:

Wojownicy liczą się jako 2 zwykłe Krasnoludy w walce z Potworami.



Strażnik Ziemi:

Jeśli twój Strażnik znajduje się w strefie z Kataklizmem, płacisz 1 surowiec mniej by go zwalczyć.



Król Gromu:

Umieszczenie twojego Króla na planszy traktowane jest jako darmowa akcja.