

created by Luis Brüh

DWARFS

* winter *



VESUVIUS
MEDIA

内容物

同胞たるドワーフ諸君。備えを万全とし、知識と道具の扱いについて学んだならば、
楽器を奏でる術を身につけ、歌を歌おう。これらは全て厳しき冬を生き抜くために必要な物だ。
何も難しいことはない。さあ、我に続け、ハイホー！



ゲームボード (48x48センチ)



プレイヤーボード 4枚
(25x15センチ)



冬トークン



ファースト
プレイヤー
トークン



災厄トークン
10個

プレイヤーマーカー
24個 (各プレイヤー
に6個ずつ)



音楽トークン
4個



初期ヒーローカード (28枚)



ヒーローカード (28枚)



災厄カード (12枚)

ゲームデザイン＆アート：Luís Brüh | ゲームデベロッパー＆プロジェクトマネージャー：Constantine Kevorque
テストプレイヤー：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 | スペシャルサプクス：Amarice,
Fabio Piovesan, Darren Hsiao & Boardsheep, John Jacobs, Kei Kouji, Grizzly Overland, Patrick Stangier, Tim Hotaling.

サポート：support@vesuviusmedia.com | コピーライト：Vesuvius Media - 2017



ドワーフのミニチュア 28体（各色7体）



モンスターカード（16枚）



モンスターのミニチュア 16体（各種2体）

ゲームの準備

来たる冬への備えは整った。我々が城壁は厚く、その基礎も盤石だ。
だが、城壁もそれを敵たちから守らんとする英雄の存在がなければ役には立たない！
この戦いは容易ではないだろう。だが、我々は高らかに歌い続けなければならない！



A モンスター:

モンスターカードをシャッフルし、モンスターカードのデッキとミニチュアを全てのプレイヤーの手が届く場所に置きます。

B ゲームボード:

ゲームボードをテーブル中央に置きます。

C ヒーロー:

ヒーローカードをシャッフルし、4枚のカードを表向きに配置してヒーロープールとします。

D 災厄:

災厄カードをシャッフルし、災厄カードのデッキと災厄トークンを全てのプレイヤーの手が届く場所に置きます。

E プレイヤーボード:

各プレイヤーが(枚のプレイヤーボード、1セットのプレイヤーマーカー、1つの音楽トークンを取ります。

F プレイヤーのミニチュア:

各プレイヤーが自分の選んだ色と対応した色のドワーフを7体取り、プレイヤーボードに配置します。



プレイヤーボードの準備:

ゲームには、金、食料、石、木の4種類の物資があります。プレイヤーは各物資を2つずつ所持してゲームを開始します。コインのマークは金、箱のマークは食料、石、木の所持数を示す目印として使用します。

物資を得た、もしくは失った場合、対応するトラック上にある物資のマークを動かします。1つの物資を8つ以上持つことはできません。巻物マークをアクショントラックの5の地点に置きます。残りの巻物マークは手札上限トラックの7の位置に置きます。

G アクションデッキ:

プレイヤーは初期ヒーローとして受け取った7枚のヒーローカード（各種1枚）で最初のアクションデッキを構築します。初期ヒーローカードはゲーム終了時、ヒーローカードを勝利点に換算する際に0点にしかならないことを覚えておきましょう。



各プレイヤーの初期ヒーローカードには色付きのリボンが勝利点アイコンの下に描かれています。この色が自分のドワーフの色と一致するようにしましょう。



H ファーストプレイヤートークン

一番若いプレイヤーがファーストプレイヤートークンを受け取ります。



I 迫りくる破滅:

3人でプレイする場合、1枚の災厄カードを表向きでゲームボード脇に配置します。4人でプレイする場合、2枚の災厄カードを公開します。

J 守護者:

ファーストプレイヤーから時計回りの順番でドワーフをゲームボード上に配置します。1人目と2人目は1体、3人目と4人目は2体をゲームボード上の任意のゾーンへ配置します。

K 冬トラック:

冬トークンをゲームボード上にある冬トラックの1の位置に配置します。



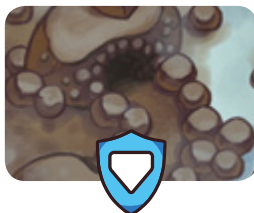
戦場！

ゲームボード上には地形別に5種類のゾーンがあります。

森



鉱山



平野



城



城壁



ゲームボード上の各ゾーンには地形のタイプと番号を示すアイコンがあります（城は除く）。

これらのタイプと番号はゲーム中、様々なカードによって指定される特定のゾーンを示しています。



例えば、次のアイコンによって災厄、もしくはモンスターが発生する場合、4番の数字が記された**鉱山**ゾーンが対象となります。



特に指定がなければ、ドワーフはゲームボード上のあらゆるゾーンに配置もしくは移動ができます。同じゾーンに複数のモンスター、災厄、ドワーフが配置されることもあります。



この画像は4人プレイヤーでの初期配置を示しています。

始めよう！ これで始める準備ができました。『ゲームの概要』に進みましょう。



ヒーロープール

公開済みの
モンスター

ヒーローの金額

公開済みの
災厄

平野

平野

森

鉱山

鉱山

平野

鉱山

城

平野

森

森

森

鉱山

音楽堂

冬トラック。7週間、生き残ることができれば、勝利点を計算し、勝者を決めましょう。

この画像は4人プレイヤーでの初期配置を示しています。

ゲームの概要

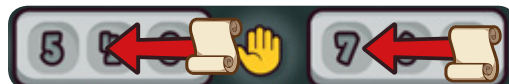
冬はその凍てついた手中に大地を収めつつある！ 生き残りをかけてドワーフたちは恐るべき魔物と死を招く災厄に立ち向かわなければならない。それぞれの部族は己が最も多くの荣誉（勝利点）を集めようと望むだろうがこの苛烈なる冬を生き残るためには力を合わせることが唯一の方法となるのだ。ゲームは7週（ラウンド）から成り、各週は4つのフェイズに分けられる。7週目の終わりに最終の得点計算が行われ、勝者を決するのだ。

フェイズ1：敵の侵攻 | フェイズ2：準備 | フェイズ3：アクション | フェイズ4：後処理

フェイズ1：敵の侵攻

1.1) トラックのリセット

全てのプレイヤーは巻物マーカーを移動させ、手札上限トラックを7の位置まで、アクショントラックを5の位置までリセットします。また全てのプレイヤーは音楽堂から音楽トークンを回収します。



1.2) モンスターの攻撃

ファーストプレイヤーがモンスターの行動する順序を決定します。選んだモンスターを城の方へ1ゾーン近づくように移動させ、特殊能力を発動します。能力の処理をし、全ての効果が適用されたら次のモンスターを選び、このステップをゲームボード上の全てのモンスターが移動し、能力を発動させるまで繰り返しましょう。



ゲームボード上にモンスターがいなければ何も起きません。1.3のモンスターの増加へ進みましょう。

モンスターの能力を処理する際、その効果は影響を受ける全てのプレイヤーに適用しましょう。例えば、モンスターがプレイヤーのアクション回数を減少させるなら、影響を受けた全てのプレイヤーはプレイヤーボードのアクショントラック上にある巻物マーカーの位置を1つ分、少ない方へ後退させます。特に指定がない限り、影響を受けるゾーンに自分のドワーフが複数いても能力の効果が重複することはありません。つまり、フロストジャイアントの影響を受けるゾーンに自分のドワーフが2人いてもアクション回数が2減少することはありません。つまり、フロストジャイアントの影響を受けるゾーンに自分のドワーフが2人いてもアクション回数が2減少することはありません。



アクション回数や手札上限が減少する場合、プレイヤーボード上で対応するマーカーを右方向へ1つ分、移動させましょう。アクション回数が3未満、もしくは手札上限が5未満になることはありません。

モンスターの能力

各モンスターはゲームに変化をもたらす独自の能力を持っています。特に指定がない限り、モンスターの能力は攻撃時に適用されます。また特殊能力による攻撃の他、**モンスターに占領されているゾーンではあらゆる物資を生産することができません**。物資を獲得する能力だけがモンスターの影響を受けず、もし、モンスターを倒すのに必要な食料、木、石がなければ足りない分の金を失います。



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいますと、アクション回数が1減少します。



別のモンスターを1つ選び、それを一度動かします。



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいますと、手札上限が1減少します。



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいますと、木を1つ失います。



各プレイヤーはそのゾーンにいる自分のドワーフを1体、プレイヤーボードに戻します。



このモンスターが出現した際、追加で災厄を発生させます。



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいますと、食料を1つ失います。



現在のゾーンに対応している楽器を演奏することができなくなります。

1.3) モンスターの増加

全てのモンスターをゲームボード上で動かし終えたなら、プレイヤーの数に応じて新たなモンスターを出現させましょう（必要であれば）。このフェイズの後、ゲームボード上のモンスターの数は下記の通りとなります。

モンスターの数： 1プレイヤー時：モンスター2体 2プレイヤー時：モンスター3体 3～4プレイヤー時：モンスター4体



新しくモンスターを出現させる際、ファーストプレイヤーがモンスターカードのデッキの1番上から1枚カードを引き、ゲームボード脇の空いている場所に表向きに置きます。その後、出現ゾーンで指定されてるゲームボード上のゾーンにモンスターのミニチュアを配置します。2体以上のモンスターが同じゾーンを占領することもあります。



オーガキングのように出現した時に発動する能力を持つモンスターもあります。ミニチュアをゲームボード上に配置したならば、すぐにこの能力の処理を行わなければなりません。

1.4) 災厄の発生

ファーストプレイヤーが災厄カードのデッキの1番上から1枚カードを引き、ゲームボード脇の空いている場所に表向きに置きます。その後、カード上の出現ゾーンで指定されているゲームボード上のゾーンに災厄トークンを1つ配置します。



災厄は移動しません。災厄は1人のプレイヤーが必要な数のドワーフを配置し、必要な物資を消費して克服されるまで対応するゾーンに留まります。災厄が克服され、トークンが取り除かれるまでそのゾーンから物資を獲得することはできません。物資を獲得する能力だけが災厄の影響を受けます。

週の終わりに4つ以上の災厄が発生していた場合、プレイヤーたちは即座にゲームに敗北します。



ヒント：可能な限り、同種の物資を獲得できるゾーンの全てに災厄やモンスターが配置されることを避けましょう。プレイヤーを破滅へと導く罠となるかもしれません！

フェイズ2:準備

準備フェイズでプレイヤーはアクションデッキからヒーローカードを手札として準備します。
これらのカードがアクションフェイズで使用されます。

アクションデッキのカードを見てみましょう。これらがあなたのヒーローです！
各プレイヤーは、同じ構成の7枚のアクションデッキでゲームを開始します。ゲームが進むにつれ、獲得したヒーローが加わることでプレイヤーのアクションデッキは成長していくでしょう。



プレイヤーボードの手札上限トラックが示す数字と同数のカードをアクションデッキから選びましょう。これらのカードがプレイヤーの手札となります。残りのカードは伏せてプレイヤーボードの脇に置きます。

アクションフェイズでプレイできるカードは手札のカードのみとなるため、戦略を練る際は賢くカードを選びましょう！



フェイズ3: 行動開始!

プレイヤーボード上のアクショントラックがアクションフェイズで取れる行動の回数を示しています。行動は、『ドワーフの配置』、『ドワーフの移動』、『ヒーローの獲得』、『楽器の演奏』（ハイホー！ ハイホー！）を任意の組み合わせで使うことができます。また、モンスターの討伐や災厄の克服は該当するゾーンで必要なドワーフと物資の数を満たしていればフリーアクションで実行できます。

3.1) ドワーフの配置

1アクションを消費し、自分のプレイヤーボードから1体のドワーフを任意のゾーンに配置できます。しかし、同一ターン中に同じゾーンにプレイヤーボードから2体のドワーフを配置することはできません。ドワーフの配置は自分のターンのアクションが残っている限り、複数回行うことができます。



3.2) ドワーフの移動

1アクションを消費し、ゲームボード上にある自分のドワーフを1体を任意の隣接するゾーンへ移動できます。ドワーフの移動は自分のターンのアクションが残っている限り、複数回行うことができます。



3.3) ヒーローの獲得

ヒーローをヒーロープールから獲得するには1アクションを消費し、ゲームボード上の金額に対応する金を支払わなければなりません。新しく獲得したヒーローカードは自分のアクションデッキに伏せて置きます。その後、ヒーロープールの隙間を埋めるようにヒーローカードを右へスライドし、新しいヒーローカードを表向きに公開します。ヒーローの獲得は自分のターフに1度だけできます。



アクションデッキから良い組み合わせでヒーローを選ぶことが勝利へのカギです。

3.4) 音楽の演奏



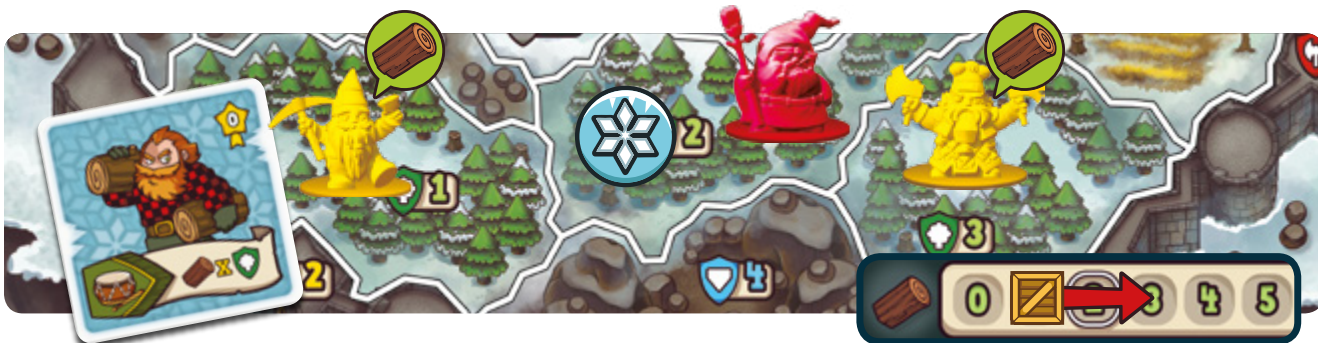
1アクションを消費し、まだ演奏されていない楽器を演奏することができます。楽器を選んだら、自分の音楽トークンをゲームボードにある音楽堂の楽器の上に配置しましょう。

既に音楽トークンが置かれている楽器を選ぶことはできません。 楽器を選んだら、その楽器と対応したカードを手札から任意の枚数、即座にプレイして効果の処理をします。対応するカードを全てプレイする必要はありません。

カードのプレイを終えたら、残ったそれぞれのプレイヤーが（時計回りで）楽器に対応するカードを自分の手札から任意の枚数、プレイすることができます。

音楽の演奏は自分のターンの1度だけできます。

例えば、黄色のプレイヤーはドラムを選び、自分の音楽トークンをゲームボードにある音楽堂の対応する楽器に配置します。彼はカードを使用し、占有している森から1ずつ木を生産します。ドワーフ2体が別々の森を確保しているため、木を2つ得ます。



その後、黄色のプレイヤーはドラムのアイコンがある別のカードの効果で自分のドワーフを『森1』から『鉱山4』へ移動させます。

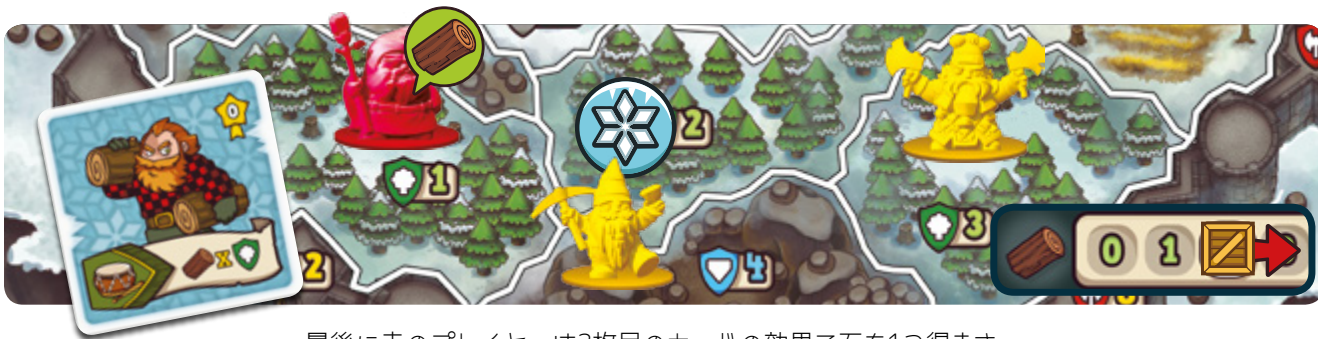


前のプレイヤーにならって、時計回りの順番で一人ずつ、残りのプレイヤーは自分の手札から任意の枚数のカードを使用します。

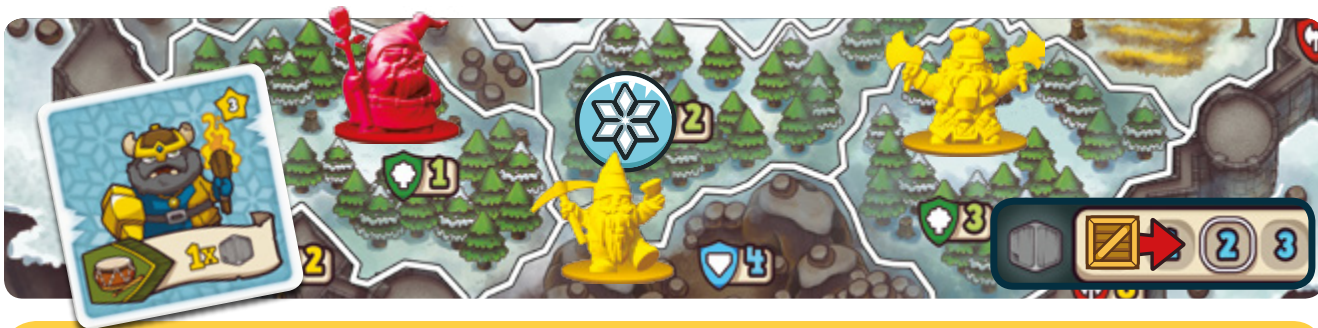
災厄に見舞われているゾーンで物資の生産はできないため、赤のプレイヤーはまず、自分のカードで『森2』から『森1』へ移動します。



その後、赤のプレイヤーは2枚目のカードの効果で木を1つ生産します。



最後に赤のプレイヤーは3枚目のカードの効果で石を1つ得ます。



物資の生産は自分が所在する特定のゾーンと結びついています。また、モンスターや災厄の存在によって生産が妨害されることも忘れないようにしましょう。

ヒーローの能力

0



専有する森1つにつき
木を1つ生産する。



専有する平野1つにつ
き食料を1つ生産す
る。



専有する鉱山1つにつ
き石を1つ生産する。



金を1つ得る

0



森にいるドワーフ1体（
自分の物も他人の物も）
を1ゾーン移動させる。



平野にいるドワーフ1体
（自分の物も他人の物
も）を1ゾーン移動さ
せる。



鉱山にいるドワーフ1体
（自分の物も他人の物
も）を1ゾーン移動さ
せる。

1



金を2支払ってヒーロ
ープールから任意のカー
ドを得る。



食料、石、木を1つ
ずつ得る。



自分のドワーフ（別々の
物）を2体まで配置もしくは
移動させる。

2



木を2つ得る。



食料を2つ得る。



石を2つ得る。



金を2つ得る。



何かが壊れたならワシのハンマーで直してやろう。それで駄目なら、ワシの斧で何とかしよう。それでもダメなら、蜂蜜酒で一杯やろう。

2		木か食料を1つ得る。
		木か石を1つ得る。
		食料か金を1つ得る。
		石か金を1つ得る。
2		森にいる別々のドワーフ2体（自分の物も他人の物も）を1ゾーン移動させる。
		平野にいる別々のドワーフ2体（自分の物も他人の物も）を1ゾーン移動させる。
		鉱山にいる別々のドワーフ2体（自分の物も他人の物も）を1ゾーン移動させる。
		自分のドワーフ1体を配置もしくは移動させる。
2		ゲームボードから自分のドワーフを取り除き、金を3つ得る。
		木を1つ消費して食料を3つ得る。
		石を1つ消費して金を3つ得る。
3		木を1つ得る。
		食料を1つ得る。
		石を1つ得る。
		金を1つ得る。



3.5) フリーアクション:モンスターの討伐



自分のターン時、モンスターと同じゾーンを専有しており、必要なドワーフと物資があれば、モンスターを討伐することができます。討伐に使用したドワーフは自分のプレイヤーボードに戻し、物資のトラックも減少させましょう。倒したモンスターのミニチュアはゲームボードから取り除かれます。倒したモンスターのカードを自分のプレイヤーボードの側に伏せて置きましょう。このカードはゲーム終了時に勝利点に換算されます。

3.6) フリーアクション:災厄の克服

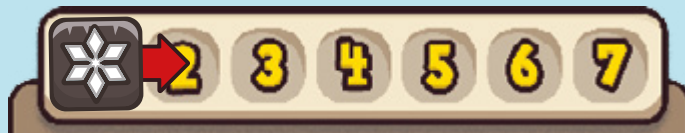


自分のターン時、災厄と同じゾーンを専有しており、必要なドワーフと物資があれば、災厄を克服することができます。克服に使用したドワーフは自分のプレイヤーボードに戻し、物資のトラックも減少させましょう。報酬として金を取り、ゲームボードから対応する災厄トークンを取り除きます。克服した災厄のカードを自分のプレイヤーボードの側に伏せて置きましょう。このカードはゲーム終了時に勝利点に換算されます。

フェイズ4:後処理!

もし、週（ラウンド）の終わりに災厄が4つ発生している、もしくはモンスターが城のゾーンにいる場合、プレイヤーたちの敗北となります！

これが7週目ではなく、プレイヤーたちがまだ生き残っているならば、冬トークンをトラック上で右に1つ分動かし、ファーストプレイヤートークンを次のプレイヤーへ（時計回りに）渡します。



終了したラウンドが7週目だった場合、プレイヤーは城をモンスターから守り抜き、災厄を克服して冬を生き延びたこととなります！ 春の兆しがようやく見え始める中、勝利点を計算し、勝者を決定しましょう。

ゲームの勝敗

ゲーム終了時にもっとも勝利点が多かったプレイヤーが勝者となります。
勝利点は下記のとおり、獲得されます。



討伐したモンスター：

討伐したモンスターのカードに書かれた勝利点を得られます。



克服した災厄：

克服した災厄のカードに書かれた勝利点を得られます。

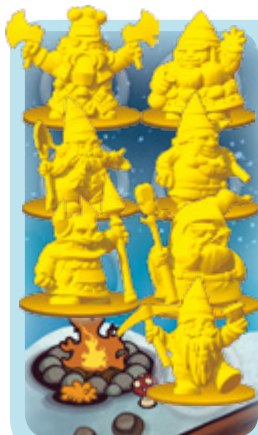


獲得したヒーロー：アクションデッキ内のヒーローカードに書かれた勝利点を得られます。



大生産者：

トラック上で物資が7の位置に到達していた場合、プレイヤーボードに書かれた勝利点を得られます。



民兵の帰還：
ゲーム終了時、自分のドワーフが全て、プレイヤーボード上に戻っていた場合、勝利点を3点得ます。

タイブレーカー：

引き分けとなった場合、プレイヤーボード上のドワーフがもっとも多かったプレイヤーが勝者となります。それでも、勝敗がつかなかった場合、以下を順番に比較して勝敗を決します：ヒーローカードから得られた勝利点、金の数、食料の数、石の数、木の数、克服した災厄の数、討伐したモンスターの数。それでも決着がつかなければプレイヤーは勝利を分かち合います。

得点計算の例:



ゲーム終了時、金を7つ得ていたので黄色のプレイヤーは勝利点を3点得ます。



ゲーム終了時、石を7つ得ていたので黄色のプレイヤーは勝利点を2点得ます。



ゲーム終了時、ドワーフが7体、プレイヤーボードにあったので、黄色のプレイヤーは勝利点を3点得ます。



黄色のプレイヤーは獲得したヒーローカードからも勝利点を得ます。この例での合計は13点(3+2+2+2+1+3)です。

最後に、克服した災厄 (3+3)と討伐したモンスター(5+3)から勝利点を得て、合計は14点です。



最終得点:

黄色のプレイヤーの最終得点は35点(3+2+3+13+14)でした！

バリエーション(1人プレイ):

1人プレイも通常ゲームと同様に進行しますが、以下の変更があります。

- 1 プレイヤーは金を含め、各物資を4つ所持してゲームを開始します。
- 2 プレイヤーは音楽トークンを1つでなく、3つ持ちます。1人プレイでは、音楽トークンを1つ配置するのはフリーアクションと見なされます。
- 3 アクションを消費してヒーロープールから望みだけ（アクション回数の限界まで）ヒーローを獲得できます。

冬を生き延びることができたならば、得点を以下の表で比較して英雄としての器を測りましょう。

生存者： 勝利点を25点獲得し、4つ以上の災厄を克服。

野獣の狩り手： 勝利点を30点獲得し、5体以上のモンスターを討伐。

円卓の騎士： 勝利点を35点獲得し、7人以上のヒーローを獲得。

凍てつきし覇者： 勝利点を40点獲得し、プレイヤーボード上の物資が少なくとも1つ、トラック上で7の位置に到達している。

生きる伝説： 勝利点を50点以上、獲得し、7体以上のモンスターを討伐、および7つ以上の災厄を克服。

バリエーション(悪夢の冬):

より難しいゲームを望むなら、3週目、5週目、7週目に発生する災厄を1つから2つにしましょう。



バリエーション(血に飢えし者):



異なった種類のモンスターを倒していた場合、ゲーム終了時に追加で1勝利点を得られます。

この例で、プレイヤーは討伐したモンスターから18点の勝利点を得る他、3種類の異なったモンスターを討伐したことにより、追加で勝利点を3点を得ます。

“The Legendary!” による拡張

氷の女王の怒りは我々が英雄たちの力をも凌ごうとしている。今こそ、水晶の洞窟の深部を目指し、大地と雷と氷を司る伝説の英雄を呼び起こすのだ！

内容物：災厄カード 12枚、モンスター 8体（カードとミニチュア）、初期ヒーローカード 4枚、伝説のドワーフ 12体

この拡張で追加された内容物には右のマークが記されています。



雪だるま式効果

既に発生済みの災厄と同じ場所に災厄が発生し、現状発生済みの災厄の数が3つ以下だった場合、災厄を1つ追加します。

伝説級モンスターの能力



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいて、モンスターはさらに1ゾーン、城に向けて進みます。



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいて、金を1つ失います。



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいて、石を1つ失います。



ドワーフがそのゾーン内、もしくはそれに隣接するゾーンにいて、食料、石、木を1つずつ失います。

伝説級のヒーロー：

ゲームの準備時に全てのプレイヤーは1枚の賢者カードを受け取ります。賢者は金を2つ消費することでプレイヤーボード上にいる通常の労働者ドワーフを伝説のドワーフ（下記参照）にアップグレードできます。プレイヤーボード（キャンプ場所）にいる労働者ドワーフ1つを自分の色と対応した伝説のドワーフのミニチュアと交換しましょう。交換された労働者ドワーフは箱に戻されます。プレイヤーは3種ある伝説のドワーフの全てを使用できます。伝説のドワーフは全て、ゲーム終了時に勝利点2点の価値を持ちます。



氷壁の闘士：
モンスター討伐時にドワーフ2体分として数えます。



大地の守護者：
災厄が発生しているゾーンにいて、克服に必要な物資が1つ少なくなります。



雷帝：雷帝をプレイヤーボードからゲームボードへ配置するのはフリーアクションです。