created by Luis Brüeh
DWARFS
winter
VESUVIUS MEDIA

Подготовка к игре

Зима уже наступила. Чтобы выжить, гномам нужно подготовиться. Однако, наши стены уже готовы. И теперь нам нужны герои, которые поведут нас против наших врагов! Должен сказать, эта битва не будет легкой. Но она будет воспета в песнях.

A Монстры:

Перетасуйте карты монстров. Поместите карты и фигуры монстров в пределах досягаемости для всех игроков.

B Игровое поле:

Поместите игровое поле в центре стола.

C Герои:

Перетасуйте карты героев и откройте верхние 4.

D Стихийные бедствия:

Перетасуйте карты бедствий и поместите жетоны бедствий в пределах досягаемости для всех игроков.

E Планшеты игроков:

Раздайте каждому игроку планшет и 5 жетонов игрока.

F Миниатюры игроков:

Каждый игрок получает 7 гномов выбранного цвета.

G Стартовые карты:

Каждый игрок получает 7 стартовых карт (по 1) для формирования своей руки.

Игра! Самый молодой игрок начинает игру. После него ходят остальные игроки по часовой стрелке.

Ход Игры

Вы построили и защитили свое королевство и теперь, когда пришла Зима, вам нужно сражаться с суровыми стихиями и пугающими страшными монстрами.

Dwar7s Winter - это игра на hand-building, размещение рабочих, управление ресурсами с элементами защиты замка в игровом процессе. Каждый игрок хочет достичь максимума победных очков, но единственный способ выжить Зимой - действовать сообща.

Игра длится 7 раундов, каждый раунд игры составляет одну неделю. Каждая неделя делится на 4 основных фазы. После окончания 7-й недели происходит окончательный подсчет очков и определяется победитель.

Фаза 1: Вторжение монстров

Фаза 2: Подготовка

Фаза 3: Взаимодействие

Фаза 4: Проверка условий победы или поражения

Для подсчета недель в начале игры разместите жетон Молота на начальной отметке трека Зимы.

Фаза 1: Вторжение монстров

В начале этого этапа монстры пытаются захватить ваш Замок - переместите всех имеющихся монстров на один шаг ближе к вашему Замку, затем примените их особые способности.

Пример: монстры перемещаются на одну зону ближе к Замку....

...затем применяете их особые способности!!

1.1) ССоздание Монстров

После перемещения всех имеющихся на поле монстров создайте новых монстров до количества = (количество игроков +1). На этом этапе убедитесь, что количество монстров соответствует допустимому пределу.

Предел монстров: 1 игрок: 2 монстра; **2 игроков:** 3 монстра; **3 игроков:** 4 монстра; **4 игрока:** 5 монстров.

Пример: в игре 3 игроков, создаются 4 монстра на стенах.

1.2) Определите стихийное бедствие

Один раз в каждом раунде откройте 1 карту бедствия из колоды и поместите жетон бедствия в нужную зону.

Нельзя создавать ресурсы в областях с активными монстрами или бедствиями.

Фаза 2: Подготовка

В начале каждой недели вы можете выбрать 7 карт из личной игровой колоды. Так что формируйте свою стратегию и выбирайте карты с умом!

Каждый игрок начинает с 7 стартовыми картами Героев на руках. В начале каждого хода вы выбираете для розыгрыша 7 карт из своей персональной колоды. В ходе игры вы можете нанять больше Героев и обновить свою колоду. Если играет состав менее чем 4 игрока, уберите оставшиеся стартовые карты Героев (отмеченные нулевым значением) в коробку.

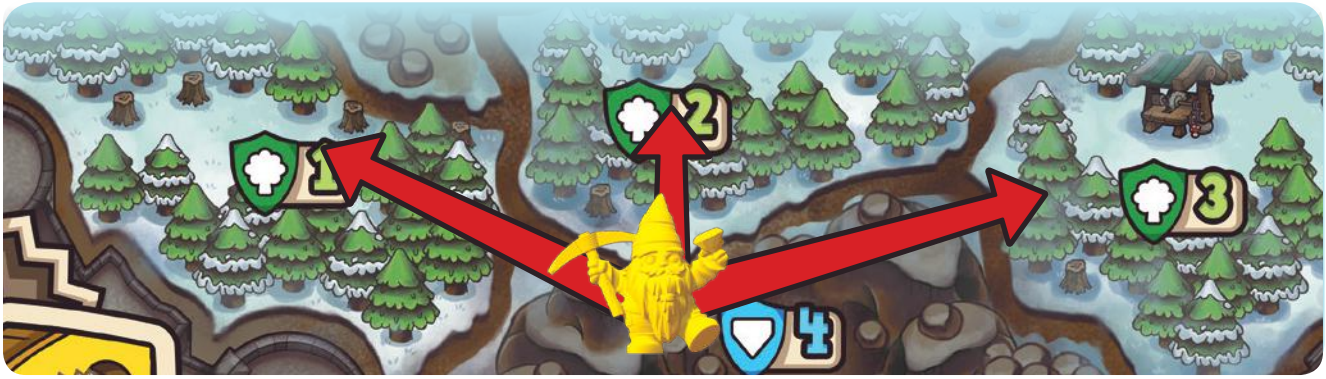
Если в вашей колоде имеется более 7 карт героев, поместите оставшиеся лицом вниз рядом с планшетом игрока.

Фаза 3: Взаимодействие!

В свою очередь каждый игрок имеет 5 очков действий, которые могут быть использованы для выполнения любой комбинации из таких действий как: Разместить Гнома; Переместить Гнома; Приобрести Героя; и Играть Музыку (Хай хо! Хай хо!).
Вы также можете дополнительным действием победить монстра или преодолеть бедствие, если имеете необходимое для этого количество гномов и ресурсов.

3.1) Разместить Гнома

За одно действие можно разместить 1 гнома от очага в любой зоне, но нельзя размещать 2 и более гномов в 1 зоне за 1 ход.



3.2) Переместить Гнома

Если ваш Гном уже на игровом поле, вы можете потратить одно действие, чтобы переместить его в любую соседнюю зону.

3.3) Приобрести Героя

Чтобы приобрести карту героя, необходимо использовать 1 действие и оплатить указанную на игровом поле цену. Затем возьмите купленную карту на руки. Вы можете нанять только одного Героя за 1 ход. Если вы наняли Героя, сдвиньте карты Героев вправо, заполнив пробел и откройте новую.

3.4) Играть Музыку

Потратьте 1 действие, чтобы выбрать один из четырех музыкальных инструментов. Вы можете активировать все карты с вашей руки, на которых есть соответствующий музыкальный символ, и разыграть их по одной за раз. Затем все игроки могут, следуя за вашей музыкой, активировать свои карты с подобным символом. Вы можете сыграть музыку только один раз за ход.

3.5) Свободное действие: победить монстра

В свой ход, если у вас достаточно гномов и ресурсов, чтобы победить монстра, удалите гномов и потраченные ресурсы с поля, чтобы претендовать на карту монстра в качестве приза. Положите карту монстра лицом вниз рядом со своим планшетом игрока, она даёт победные очки в конце игры. Удалите поверженную фигуру монстра с доски.

3.6) Свободное действие:разрешение стихийного бедствия.

В свой ход, если у вас достаточно гномов и ресурсов для преодоления стихийного бедствия, удалите необходимое количество гномов и потраченные ресурсы с игрового поля, чтобы претендовать на карту бедствия в качестве приза. Положите ее лицом вниз рядом с планшетом игрока, чтобы получить победные очки в конце игры. Затем получите 2 золота. Удалите маркер бедствия с доски.

Фаза 4: проверка условий победы или проигрыша!

Если в конце раунда сумма количества активных бедствий равна количеству игроков+2 или монстр находится внутри замка то все игроки проигрывают! Если вы все еще живы, переместите жетон Зимы на одно деление, затем передайте маркер первого игрока следующему игроку.

Если это конец 7-й недели и вам удалось удержать Замок и не быть перегруженными бедствиями, то вы пережили Зиму... и, наконец, появляются первые признаки Весны.

Победа в игре

В конце игры игрок с наибольшим количеством ПО выигрывает. Вы получаете ПО в следующих случаях:

Побежденные монстры:
Каждый из них дает определенное количество ПО.

Преодоленные Бедствия:
Каждое из них дает определенное количество ПО.

Приобретенные Герои:
Каждый герой даёт Вам ПО в количестве, указанном на карточке.

Производство:
Если у вас есть ровно 7 ресурсов на любом треке планшета игрока, вы получаете указанное количество ПО.

Milita:
Если вы имеете все 7 гномов у вашего очага к концу игры, то получаете 3 дополнительных ПО.

Разрешение спорных ситуаций:
Если происходит ничья по ПО, победа дается игроку с наибольшим количеством гномов на поле, затем игроку, который предотвратил больше бедствий, затем игроку, который имеет больше всех карт Героев, затем игроку с наибольшим количеством золота в своей казне и, наконец, игроку, который победил больше монстров. Если все еще сохраняется ничья, оставшиеся игроки вместе разделяют победу.

Стартовые Герои

Рудокоп:
Производит по 1 железу за каждый рудник при наличии у вас, по крайней мере, одного гнома.

Лесоруб:
Производит по 1 дереву за каждый лес при наличии у вас, по крайней мере, одного гнома.

Повар:
Производит по 1 еде за каждое поле при наличии у вас, по крайней мере, одного гнома.

Золотоискатель:
Производит 1 золото за каждый из имеющихся различных видов зон, при наличии у вас хотя бы одного гнома.

Поместить Гнома на шахту или столкнуть вражеского гнома из шахты на соседнюю зону.

Поместить Гнома в лесную зону или столкнуть вражеского гнома из леса на соседнюю зону.

Поместить Гнома на поле или столкнуть вражеского гнома с поля на соседнюю зону.

Герои

Получите 2 еды

Переместить двух Гномов в лес или столкнуть двух вражеских гномов из леса в соседнюю зону.

Разместите или переместите 2 ваших Гномов.

Потратьте 1 руду и получите 3 золотых.

Получите 1 золото

Получите 2 еды

Разместите или переместите 2 ваших Гномов на поле.

Потратьте 1 лес и получите 3 еды.

Переместите двух Гномов на поле или столкните двух вражеских гномов с поля на соседнюю зону.

Получите 1 дерево.

Разместите или передвиньте 2 ваших Гномов

Удалите 1 гнома с игрового поля и получите 3 золотых.

Получите 1 руду

Получите 2 золота.

Переместить двух Гномов на рудник или столкнуть двух вражеских гномов из рудника в соседнюю зону.

Приобретите бесплатно героя с 1 ПО.

Получите 2 леса

Разместите или переместите 2 ваших Гномов

Получите 1 еду, 1 руду и 1 дерево.

Получите 1 еду.

Монстры

Способности монстров действуют на всех игроков, у которых есть Гномы в одной или в соседней с чудовищем зоне.

Генерал Мороз : Переместить однократно всех соседних монстров .

Ледяной Гигант: Минус одно действие.

Белый Медведь: Уменьшить предел карт на руке на 1.

Снежный Энт: Потерять 1 дерево. Если невозможно, потерять 1 золото.

Стихийные бедствия

Стихийное Бедствие происходит в зоне, указанной в верхнем левом углу карты. Вы должны иметь требуемое в этой зоне количество гномов, а также потратить ресурсы, указанные внизу, чтобы преодолеть его.