

DWARF



Nella maestosa Montagna conosciuta dalla tua gente come la "Montaña del perpetuo trabajo comunal" ci sono miniere profonde e queste miniere sono piene di musica. Migliaia di voci si levano all'unisono al ritmo delle oscillazioni dei picconi. Nelle sale superiori, i martelli battono gli assoli sulle incudini, mentre vengono forgiati artefatti leggendari. Canti contemplativi vengono sussurrati attraverso tunnel claustrofobici, mentre il ferro viene amalgamato in acciaio, un processo mistico che richiede concentrazione e dedizione. Di tanto in tanto, le canzoni diventano terrificanti ruggiti, trasformandosi in canti di battaglia per accompagnare l'abbattimento dei nemici che sono attratti dai tesori delle miniere.

Sei orgoglioso di essere nato in queste miniere. Orgoglioso di non averle mai lasciate - dopo tutto, se fuori ci fossero cose migliori, allora perché altre creature vorrebbero entrarvi? Fai del tuo meglio per difendere la tua casa - non lasciare che nessuno ti chiami codardo - ma la tua vera passione sta nel creare meravigliosi artefatti. Quando guardi i preziosi artefatti della tua gente, capisci che vuoi contribuire a quell'eredità. Per questo, avrai bisogno di una certa perseveranza e delle giuste materie prime...

Scopo del gioco

La leggenda di un nano sopravvive grazie al suo contributo alla società. Questo è misurato secondo le risorse cui ha contribuito e che ha difeso. Alla fine della partita, ciascun giocatore conta la quantità di Acciaio (⚒️), Oro (🟡) e Artefatti (🔨) che ha accumulato. Il vincitore diventa "Eroe della Società" e sarà il giocatore che primeggia nella maggior parte di queste tre categorie. I pareggi vengono vinti dal giocatore con il maggior numero di medaglie (🏆). Se i giocatori sono ancora in parità, la seconda condizione di spareggio è il Ferro (♁) e la terza gli artefatti.

Preparazione della partita

Organizza le carte iniziali in una griglia 3 x 3, che rappresenta le posizioni nella Miniera, collocando ciascuna delle nove Carte Iniziali (1 lanterna accesa (🏠🏠🏠) nella posizione che corrisponde a quella della casella arancione stampata sulla griglia di riferimento sulla carta. Mischia le nove carte Azione Speciale e distribuiscile, con l'icona 🧑 a faccia in su, in tre pile di tre carte e mettile su un lato della miniera. Mischia le carte Montagna e posizionale a faccia in giù vicino alla miniera, per creare il mazzo di pesca della Montagna.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende 2 Lavoratori del colore corrispondente (🧑). Posiziona i rimanenti Lavoratori (🧑) dello stesso colore, più tutte le risorse, da qualche parte alla portata di tutti i giocatori, per creare la riserva.












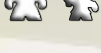




Tutte le risorse del gioco sono considerate infinite, ma nota che un giocatore non può avere più di 4 lavoratori. Se mai un giocatore avesse bisogno di prendere una risorsa e non ce ne fosse rimasta nessuna nella riserva, può sostituirla con qualcos'altro.

Preparazione alternativa della Montagna:

Per un gioco meno casuale, tutte le carte con 2 (🏠🏠) e 3 lanterne illuminate (🏠🏠🏠) dovrebbero essere mischiate separatamente. Le carte con 2 lanterne accese dovrebbero essere posizionate in cima alle carte con 3 lanterne accese per formare La Montagna.

Simboli

DWARF usa la seguente serie di simboli come promemoria per la azioni fondamentali.

-  1° Giocatore
-  Tutti i giocatori
-  Riserva
-  Giocatore che occupa
-  Senza difesa
-  Difeso
-  Acciaio
-  Tutto l'Oro
-  Oro
-  Ferro
-  Manufatto
-  Medaglia
-  Vietato
-  Prendere / Restituire
-  Lavoratore
-  Tipo Azione: Forgiare
-  Tipo Azione: Estrarre
-  Tipo Azione: Difendere
-  Tipo Azione: Chiedere Aiuto

Esempio Lega d'acciaio

Restituisci tre gettoni di ferro nella riserva. Prendi due gettoni d'acciaio dalla riserva.

Il Glossario sul retro del regolamento spiega completamente tutti i simboli delle carte.



Come giocare

DWARF dura su una serie di round. Ogni round è composto da tre fasi (Estrazione, Selezione dell'Azione e Risoluzione dell'Azione). Il gioco continua fino a quando un giocatore costruisce 4 artefatti o i giocatori non possono più pescare carte dalla Montagna. La partita termina quindi alla fine del round corrente.

Per iniziare dai il segnalino del 1° giocatore (♁) a colui che più di recente si è dimostrato altruista (o scegli casualmente).

Fase Estrazione

Pesca due carte dalla Montagna e piazzale, una alla volta, sulla relativa posizione nella Miniera, indicata dalla casella arancione sulla griglia di riferimento della carta. Le nuove carte coprono tutte le precedenti carte in quello spazio. Se entrambe le carte pescate devono essere piazzate nella stessa posizione, scarta la seconda, quindi pesca e piazza una terza carta. Se anche la terza va piazzata nello stesso punto, scartala. Non pescare una quarta carta. Ci sono esattamente sei carte nel mazzo (inclusa quella iniziale) che vanno piazzate in ognuna delle nove posizioni. Tutte le carte in ogni posizione sono patrimonio comune e qualsiasi giocatore può guardare qualunque mazzo di carte nella Miniera in qualsiasi momento, ma non deve cambiare l'ordine delle carte. Quando una carta deve essere pescata dalla Montagna e non ci sono carte Montagna rimanenti il gioco termina immediatamente.

Fase Selezione dell'Azione

A partire dal giocatore iniziale e muovendosi in senso orario, ogni giocatore decide se posizionare un ♁ su una posizione disponibile nella Miniera o selezionare una carta Azione Speciale.

1. Posizionare un lavoratore - Un ♁ può essere posizionato in qualunque delle nove posizioni non ancora occupate da un altro ♁. Piazzare un ♁ nella Miniera innesca un'azione nella Fase di Risoluzione dell'Azione.

2. Azione speciale - Per selezionare un'azione speciale, non viene piazzato alcun ♁ nella miniera. Invece, un giocatore piazza entrambi i suoi normali ♁ o spende 4 ♣ e piazza un ♁ su una delle pile di carte Azione Speciale e pesca la prima carta di quel mazzo. In entrambi i casi, la pila non è bloccata come sono le posizioni nella Miniera e un altro giocatore può usare la stessa pila di carte Azione Speciale nello stesso turno. Il lato ♁ visibile degli effetti della carta viene risolto immediatamente, quindi la carta viene capovolta e collocata nella Miniera secondo la procedura descritta nella Fase di Estrazione. Se è già presente un ♁ in questa posizione, il giocatore che possiede quel ♁ risolve subito l'azione della carta Miniera originale appena prima che la nuova carta sia piazzata. Il ♁ rimane al suo posto, essenzialmente bloccando la nuova posizione per questo round. Questo ♁ non si risolve nuovamente in questo round. Quando tutti i giocatori hanno scelto un'azione, chiunque abbia un ♁ rimanente ora può posizionare il suo secondo, anche se limitatamente alle posizioni disponibili. Questo secondo posizionamento è fatto in ordine inverso, iniziando con l'ultimo giocatore e girando in senso antiorario. Ogni giocatore che non ha ♁ rimanenti viene saltato.

4

Fase Risoluzione dell'Azione

Una volta che tutti i lavoratori sono stati piazzati, i giocatori risolvono ogni azione nell'ordine che segue:



Chiedere Aiuto - Ogni ulteriore ♁ ottenuto da una posizione Chiedere Aiuto viene piazzato ora. I ♁ aggiuntivi non possono essere usati per acquisire un'Azione Speciale. Se due o più giocatori hanno giocato un'azione Chiedere Aiuto, i ♁ vengono piazzati nell'ordine in cui i giocatori hanno giocato l'Azione, alternando il posizionamento del terzo e del quarto ♁. Se nessuna posizione della Miniera è disponibile nel momento in cui un ♁ deve essere piazzato, quel ♁ è perso. Le Azioni associate con qualsiasi ♁ vengono Risolte dopo i normali ♁. Se l'attuale 1° giocatore ha giocato una azione +, il segnalino ♁ viene passato in senso orario al giocatore successivo.



Difendere - I mostri situati nelle posizioni ♁ che contengono un ♁ vengono sconfitti con successo e il loro effetto è ignorato. I giocatori prendono una ♣ per ognuno dei propri ♁ che difende la posizione. I mostri nelle posizioni ♁ senza ♁ attaccheranno ora e il loro effetto colpirà tutti i giocatori, come descritto sulla carta individuale. Le posizioni ♁ vengono risolte a partire dalla posizione della Miniera in alto a sinistra spostandosi da sinistra a destra lungo la riga e dall'altro verso il basso.



Estrarre - Tutti i ♁ nelle posizioni ♁ vengono risolti ora, seguendo le istruzioni sulla carta. Le posizioni ♁ possono essere risolte in qualsiasi ordine.



Forgiare - Tutti i ♁ nelle posizioni ♁ vengono risolti ora, seguendo le istruzioni sulla carta. Se il ♁ ha giocato una azione ♁, il segnalino ♁ viene passato in senso orario al giocatore successivo.

Fine del Turno

Riprendi tutti i ♁ dall'area di gioco. Rimetti qualsiasi X nella riserva.

Esempi di punteggio finale

Alla fine della partita:

1. Tom ha 4 ♣, 9 ♣ e 8 ♣. Perde con Sarah, che ha 2 ♣, ma 10 ♣ and 12 ♣ perché lei ha una quantità maggiore di segnalini in due delle tre risorse principali.
2. Tom ha 4 ♣, 9 ♣ e 8 ♣, ma Sarah ha 2 ♣, 9 ♣ e 14 ♣. Entrambi hanno più segnalini di una risorsa rispetto all'altro giocatore, ma sono in parità per la terza risorsa, risultando in generale pari. Tuttavia Sarah ha 9 dischi ♣ rispetto ai 7 di Tom, così lei vince il pareggio e la partita.
3. Tom e Sarah sono pari per le risorse principali così come per ♣ e ♣. Tom vince la partita, perché ha forgiato più ♣.

5

Combinare set

Una copia di DWARF può essere usata per giocare una partita fino a tre giocatori. Con una seconda copia, il numero di giocatori può aumentare fino a cinque, come descritto di seguito. Prepara ogni copia del gioco secondo le normali istruzioni, creando due aree di gioco. I giocatori che usano ♣ dello stesso colore dovrebbero usare quelli di un set in piedi e gli altri sdraiati per distinguerli.

Durante la Fase Estrazione, vengono pescate due carte per ogni Montagna e piazzate nelle loro rispettive aree di gioco.

Il gioco prosegue normalmente attraverso le fasi di Selezione e Risoluzione delle azioni, con i giocatori che possono piazzare i loro ♣ su qualsiasi posizione disponibile, in una o entrambe le Miniere. Ogni regola che fa riferimento a una singola Miniera verrà applicata in entrambe le aree di gioco, in tutte e 18 le posizioni.

Gioco in solitario

In una partita di DWARF in solitario, affronterai uno di tre livelli di un avversario automa, Eldhúsfífl, Andvéttr e Andvéttr faðir. Eldhúsfífl è il tuo primo avversario e ti aiuterà a imparare le basi del gioco. Battilo per guadagnarti il diritto di sfidare Andvéttr, che è un degno avversario. Sconfiggi Andvéttr e sarai pronto per affrontare il più potente Nano della storia, Andvéttr faðir. Il gioco procede allo stesso modo di una partita a due giocatori, con le seguenti eccezioni.

A prescindere dal livello di difficoltà l'avversario automa:

1. comincia sempre il round. L'ordine dei giocatori non viene mai modificato in alcun modo;
2. piazza il suo secondo ♣ immediatamente dopo il tuo primo;
3. Piazza immediatamente i suoi extra ♣ guadagnati dall'azione Chiedere Aiuto e non aspetta fino alla Fase Risoluzione dell'Azione.
4. Non gioca mai una Azione Speciale.

Eldhúsfífl

Nella griglia di riferimento Miniera che trovi su ogni carta, c'è un'icona ♣ nera.

Questa icona determina la posizione in cui Eldhúsfífl piazza il primo lavoratore.

Per il primo piazzamento di un ♣, ad ogni turno, controlla la griglia di riferimento nella carta della Montagna che è stata pescata più di recente e aggiunta alla Miniera nella Fase Estrazione.

Il primo ♣ viene piazzato nella posizione indicata dall'icona nera ♣. Per il secondo piazzamento ♣, controlla la griglia di riferimento sulla carta dove è stato piazzato il tuo primo ♣. Di nuovo, il suo ♣ viene piazzato nella posizione indicata dall'icona nera ♣. Se Eldhúsfífl non può piazzare il suo ♣ lì, perché la posizione è già occupata, sceglie al suo posto la posizione che è indicata dall'icona bianca ♣. Se tu rinunci a piazzare un ♣ e invece scegli un'Azione Speciale, lui segue la griglia di riferimento sulla carta Azione Speciale.

Se mai Eldhúsfífl scegliesse uno spazio azione ⚡, piazza i due extra ♣ nella stessa riga della posizione ⚡. Se questo non è possibile, li piazza nella stessa colonna della posizione della ⚡.

Se non è possibile, ne piazza uno ♣ nella stessa riga e uno nella stessa colonna.

Andvéttr

In generale, Andvéttr colloca il suo ♣ allo stesso modo di Eldhúsfífl. Tuttavia, in qualità di avversario più astuto, ci sono situazioni in cui sceglie posizioni diverse. Se mai una posizione ⚡ rimanesse libera quando sceglie un posto per il suo secondo ♣, sceglierà quella. Se è praticabile più di una posizione ⚡, sceglie la prima che incontra muovendosi da sinistra a destra e dall'alto al basso attraverso la Miniera.

Il terzo e il quarto ♣ vengono piazzati allo stesso modo in cui lo fa Eldhúsfífl.

Se mai Andvéttr non potesse utilizzare completamente una posizione, perché non ha le risorse necessarie per ⚡ un ♣, prova a trovare una posizione alternativa dove piazzare il suo ♣. Muovendo da sinistra a destra nella stessa riga della posizione rifiutata e prende la prima posizione che può occupare. Se non ce ne sono, torna alla posizione originale anche se non può utilizzarla. In aggiunta alle regole di piazzamento sopra, Andvéttr ha altre due potenti caratteristiche: Andvéttr è un maestro all'incudine. Ogni volta che Andvéttr usa una azione ⚡ durante la Fase Risoluzione dell'Azione, lo fa due volte, se ha le risorse necessarie per farlo.

Andvéttr gioisce della gloria nella battaglia e cerca fama come guerriero. Oltre a guadagnare dischi ⚡ ogni volta che svolge un'azione ⚡, ogni volta che tu scegli una Azione Speciale, Andvéttr guadagna dischi ⚡, nel modo seguente.

Per la prima Azione Speciale, guadagna una ⚡, per la seconda ne guadagna due e per la terza, tre. Potresti non prendere più di tre Azioni Speciali durante una partita.

Se Andvéttr accumula 12 dischi ⚡ in qualsiasi momento, vince istantaneamente la partita.

Andvéttr faðir

Andvéttr faðir segue tutte le stesse regole di Andvéttr, ad eccezione del fatto che non sceglie mai una posizione che non può usare.

Se le regole di piazzamento di Andvéttr non gli consentono di ottenere una posizione utilizzabile, Andvéttr faðir valuta tutte le posizioni nella Miniera, muovendo da sinistra a destra e dall'alto al basso finché non ne trova una.

Riconoscimenti

Grafica: Lars Munk
Ideazione: Lee Broderick
Impaginazione: Tony Cotterill
Produzione: Timo Multamäki
Redattore regolamento: Colin Taylor
Playtest: Colin Taylor,
M.S. Edwards, Daniel Wilmer,
Dan Austin, Dimitri Louwet
& playtester
@ UKGE 2019

Contenuto

66 carte:

54 carte indipendenti dalla lingua
(9 carte di partenza & 45 carte Montagna)
9 carte Azione Speciale
3 carte di riferimento

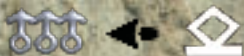
12 Lavoratori in 3 colori, 4 di ogni colore

106 cubi Risorse (1x, 3x e 9x)

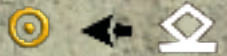
32 cubi Grigi per il Ferro
32 cubi Dorati per l'Oro
32 cubi Blu per l'Acciaio
10 cubi Viola per gli oggetti
24 dischi Verdi Medaglie

Segnalino 1° giocatore

Glossario Carte Montagna



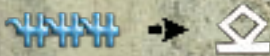
Filone di Ferro: Prendi tre Ferro dalla riserva.



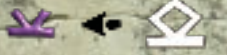
Filone d'Oro: Prendi un Oro dalla riserva.



Legia d'Acciaio: Rimetti tre Ferro nella riserva e prendi due Acciaio.



Forgiare una Spada: Rimetti 3 Acciaio nella riserva e prendi un Manufatto. *Tutte le azioni di forgiatura sono simili in quanto creano un artefatto ma richiedono risorse differenti - restituisci le componenti appropriate e prendi un artefatto.*



Orchi Predoni: Se alla fine del round sono senza difesa, i giocatori non possono eseguire azioni .



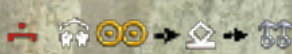
Picchiatori: Se alla fine del round sono senza difesa, ogni giocatore deve rimettere 1 Ferro nella riserva.



Drago: Se alla fine del round sono senza difesa, ogni giocatore deve rimettere 1 Oro nella riserva.






Grande Drago: Se alla fine del round sono senza difesa, ogni giocatore deve rimettere tutto l'Oro che possiede nella riserva.



Fate Oscure: Se alla fine del round sono senza difesa, ogni giocatore deve sostituire due Oro che possiede con due Ferro. Se un giocatore possiede un solo Oro, deve sostituirlo con un Ferro.





Medaglia al Valore: Ogni giocatore con un  nella posizione guadagna 1 Medaglia . Questo accade su ogni posizione .



Chiedere Aiuto: Puoi piazzare 2 tuoi lavoratori addizionali in questo round.



Cambia 1° Giocatore: Se il giocatore che sceglie questa Azione è attualmente il 1° giocatore deve passare il segnalino 1° Giocatore alla sua sinistra. *Questo si verifica nelle posizioni  e .*

